



# Calto do Dragão



Por Dale Donovan







# CULTO DO DRAGÃO

POR DALE DONOVAN

Acessório para Advanced Dungeons & Dragons

Este material, uma versão do livro *Cult of Dragon*, e o Apêndice 3: Conversão das Estatísticas para D&D 3.5 são apenas uma cortesia de suplementos da Wizards of the Coast concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória®, portanto não é autorizado sua comercialização, somente reprodução para uso pessoal. Advanced Dungeons & Dragons, Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms e D20 são marcas registradas da Wizards of the Coast assim como personagens, cenários e outras características.

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

O Apêndice 3: *Conversão das Estatísticas para D&D 3.5* tem conteúdo protegido pela Open Game License ao qual pode ser visto no final deste livro.

9547

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas pertencentes à TSR, Inc. O logo da TSR é uma marca registrada pertencente à TSR, Inc. Todos os personagens, nomes de personagens e seus aspectos distintivos são propriedades da TSR, Inc. essa é uma obra de ficção. qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, é mera coincidência. Random House e suas afiliadas tem os direitos mundiais de distribuição deste livro para a língua inglesa. Distribuído para as casas de livros e de hobbies no Reino Unido pela TSR Ltd. Distribuído para as lojas de brinquedos e livros regionais pelos distribuidores regionais. Este livro é protegido pelas leis de direito autoral dos Estados Unidos da América. qualquer reprodução ou uso não autorizado do material ou arte interna é proibido, sem que haja permissão expressa escrita da TSR, Inc. Copyright ©1998 TSR, Inc. todos os direitos reservados. Impresso nos E.U.A.

ISBN 0-7869-0709-6

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



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

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



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



# CRÉDITOS

---

## EDIÇÃO ORIGINAL

### AUTOR

DALE DONOVAN

### PROJETO ORIGINAL DOS REINOS

ED GREENWOOD

### AUTORES ADICIONAIS

L. RICHARD BAKER III, ERIC L. BOYD, TIMOTHY B. BROWN,  
MONTE COOK, NIGEL FINDLEY, ED GREENWOOD, LENARD  
LAKOFKA, DAVID KELMAN, BILL MUHLHAUSEN, ROBERT S.  
MULLIN, BRUCE NESMITH, JEFFREY PETTENGILL,  
JON PICKENS, AND JAMES M. WARD

### EDIÇÃO

JULIA MARTIN

### GERENTE DO GRUPO DE PRODUTO

KAREN BOOMGARDEN

### ARTE DA CAPA

CLYDE CALDWELL

### ARTE INTERIOR

GLEN MICHAEL ANGUS

### DIREÇÃO DE ARTE

DANA KNUTSON AND DAWN MURIN

### LETRAS

ANGELIKA LOKOTZ

### PESQUISA, INSPIRAÇÃO E CONTRIBUIÇÕES ADICIONAIS

ROBERT L. NICHOLS & CRAIG SEFTON

### RECONHECIMENTOS ESPECIAIS

GREGORY DETWILER, ED GREENWOOD, JAMIE NOSSAL,  
CINDY RICK, CARL SARGENT, STEVEN SCHEND, AND  
THE STORIES OF CLARK ASHTON SMITH & EDGAR ALLAN POE

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

## EDIÇÃO BRASILEIRA

### COPYRIGHT ©

WIZARDS OF THE COAST

### TÍTULO ORIGINAL

CULT OF DRAGON

### TRADUÇÃO

DANIEL BARTOLOMEI VIEIRA, PRISCILLA VEDUATTO, ALLANA  
DILENE, SABRINA LATTANZI, JOÃO CLÁUDIO, MARCUS  
VINICIUS FACIN BRISOLA, RICARDO COSTA, JAMAL E  
FERNANDO ALMEIDA

### REVISÃO

DANIEL BARTOLOMEI VIEIRA, RICARDO IGLESIAS E IVAN LIRA

### ARTE INTERIOR E CARTOGRAFIA

ENRICO TOMASETTI E CHARLES MOS

### DESENVOLVIMENTO DO APÊNDICE DE CONVERSÃO DAS ESTATÍSTICAS PARA D&D 3.5

JOÃO CLÁUDIO, IVAN LIRA, DANIEL BARTOLOMEI VIEIRA,  
DAVI CANABRAVA E ALEX SILVA

### DESIGN GRÁFICO

ENRICO TOMASETTI E RICARDO COSTA

### EDITORIAÇÃO ELETRÔNICA

IVAN LIRA

Para o mestre usufruir deste livro são necessários o *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre*, *Livro dos Monstros*, *Complete Book of Necromancer*, *Tome of Magic* e o *Pages From The Mages* de Advanced Dungeons & Dragons® (alguns com versão em português publicada pela Editora Abril). Para o Apêndice 3: Conversão das Estatísticas para D&D 3.5 é necessário a aquisição do *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre*, *Livro dos Monstros*, *Forgotten Realms Cenário de Campanha*, *Magia de Faerûn*, *Guia do Jogador de Faerûn*, *Spell Compendium* e o *Draconomicon* de DUNGEONS & DRAGONS® Edição 3.5, alguns publicados pela Devir Livraria<[www.devir.com.br](http://www.devir.com.br)>.





# SUMÁRIO

<b>Introdução.....</b>	<b>5</b>
<b>História.....</b>	<b>7</b>
A História de Sammaster.....	8
Crônicas do Culto.....	21
A Linha do Tempo do Culto do Dragão.....	25
<b>O Culto Hoje.....</b>	<b>28</b>
Maquinações do Culto.....	32
Células do Culto Em Atividade ou Quem, o Que, Por Que e Como?.....	35
Dracoliches de Nota.....	39
<b>Inimigos do Culto.....</b>	<b>58</b>
Os Harpistas.....	59
Os Magos Vermelhos.....	61
A Irmandade do Fogo Prateado.....	62
Os Zhentarim.....	64
A Igreja de Tiamat.....	65
<b>Magias e Monstros do Culto.....</b>	<b>67</b>
Magias de Sammaster.....	68
Itens Mágicos.....	87
Magias Dracônicas.....	92
Itens Mágicos Dracônicos.....	105
Monstros Utilizados Pelo Culto.....	108
Dracimera.....	108
Dracohidra.....	110
Dracolich.....	112
Dragão Fantasma.....	115
Dragão Morto-Vivo Menor.....	117
Dragontino.....	119
Mantidrake.....	120
Ur-Histachii.....	122
Wyvern Drake.....	124
<b>Aventura e Campanhas com o Culto.....</b>	<b>126</b>
O Culto, Campanhas e Aventuras.....	127
Ganchos Para Aventuras.....	130
<b>Epílogo.....</b>	<b>135</b>
<b>Apêndice 1: Divindades</b>	
Dracônicas.....	136
Null.....	137
<b>Apêndice 2: Escola de Encanto.....</b>	<b>143</b>
Lista de Magias da Escola de Encanto.....	143
A Incantatriz.....	144
<b>Apêndice 3: Conversão das Estatísticas para D&amp;D 3.5.....</b>	<b>148</b>
Personagens.....	148
Magias.....	157
Itens Mágicos.....	180
Monstros.....	183
<b>Open Game License.....</b>	<b>191</b>

# INTRODUÇÃO

“Eu senti o mamífero antes mesmo que sua mágica insignificante o revelasse fora da minha alta e montanhosa casa. Essa invasão do meu domínio, essa violação da minha privacidade não ficaria impune. Conforme eu imaginava a eficaz destruição desse intruso, ele usou outra pequena parte de sua magia mamífera. Claro que eu estava preparado para a eventualidade, mas diferente da maioria das raças que se auto-proclamam ‘civilizadas’, esse não atacou, correndo cegamente para sua destruição.

Em vez disso, a magia carregou a voz dele até mim. E falou – em Dracônico Antigo, nada menos – implorando para entrar em meu lar, prometendo o mais poderoso dos tesouros que eu poderia me dignificar a ouvir falar. Intrigado apenas pelo fato do inseto conhecer o verdadeiro idioma, eu permiti que ele estivesse presente diante de toda a minha glória. Notei que ele até seguiu as antigas formas para implorar por uma audiência.

Ele entrou de joelhos, de cabeça baixa, oferecendo diante dele um portal dimensional anômalo, cujos limites eram formados simplesmente de couro queimado e fios. Conforme o inseto mamífero rastejava até mim, ele elogiava minha raça por nosso poder, nossa arte, e nossa força graciosa – eu achei a última observação apropriada enquanto o bufão derrubou duas de minhas pilhas de tesouro menores em sua desajeitada aproximação (nota: certifique-se de recontá-las, empilhá-las e tabelá-las de novo).

Notando meu desgosto, o humano (eu não me importo com o gênero dos mamíferos) se desculpou enfaticamente, novamente usando as formas corretas, e abriu a anomalia, da qual transbordou uma quantidade não insignificante de gemas. A maioria era pequena e sem valor algum, mas algumas safiras chamaram a minha atenção. Então eu me determinei a escutar, enquanto o humano estava obviamente se encorajando a trabalhar em alguma oratória que ele assumiu que eu acharia cativante.

Eu não lembro da maior parte dos tagarelos do mamífero, mas ele falou razoavelmente bem do meu poder, glória e reputação, e ofereceu as poucas centenas de gemas como uma oferenda pela minha paciência.

Então, contudo, ele fez referência e elogiou “meu superior” – suas palavras, certamente não minhas – o então chamado suserano de Anauroch, Sussethilaris. Minha raiva justificada explodiu, e, então, preendi o tolo ao chão com uma única garra da minha pata esquerda.

Enquanto eu considerava fazer do mamífero uma breve refeição, falei: “Me dê uma razão para não matá-lo onde você está, sua pulga de sangue quente”.

O mamífero desmentiu seu erro e novamente implorou para falar (mesmo para um mamífero, esse implorava muito bem).

Ele aparentemente havia sido enviado por um grupo de mamíferos que se intitulavam pelo arrogante nome O Culto do Dragão. O inseto contou sobre o fundador do grupo e sobre como esse humano previu que as raças bípedes um dia (mais breve do que ele pensa) irão cair sob o poder draconiano. Quantos poderes de previsão esse “fundador” possuía! Como se qualquer filhote não soubesse dessa verdade inegável!

O humano continuou, com alguma dificuldade, como deveria ser com o peso de minha formidável pata sobre seu frágil peito, e contou como esse culto está se preparando para esse dia e...

Eu entendi antes que o inseto terminasse, claro. Esse culto busca adorar a mim, percebendo de algum modo o meu verdadeiro poder e esperteza e que um dia (em breve, muito em breve) irei dominar esta terra. Haverá um acerto de contas quando eu destruir aquele fanfarrão tolo, Sussethilaris. E então eu irei governar as fronteiras ressecadas de Anauroch, e de lá aumentar o alcance de minhas asas – mas serei sucessor de mim mesmo. Haverá outros tempos para esses planos. Agora, talvez, eu irei permitir que esse inseto mamífero fale comigo novamente (com as devidas oferendas pela minha paciência) e tagarele mais, me contando sobre esse culto e o que eles vão fazer para mim.”

– Do livro mágico de registros de Malygris, dragão azul venerável do sul de Anauroch, cerca de 1351 CV

Esse livro contém informações sobre o Culto do Dragão para o Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS®. Esse produto detalha a história do Culto e do seu fundador, Sammaster, o Primeiro Profeta, acontecimentos recentes no interior do Culto, o estado das operações do Culto e suas células individuais, suas mágicas e seus itens mágicos, seus objetivos e planos para alcançá-los, seus adversários e inimigos, e claro, seus dracoliches, talvez as mais terríveis criaturas da vida dracônica (da não-vida, neste caso).

Esse livro é para os olhos dos Mestres. Jogadores que lerem os segredos contidos aqui não só arriscam a estragar diversas surpresas para si mesmo, mas também arriscam atrair a fúria





do Mestre sobre si. Eles foram avisados.

A sociedade secreta conhecida como o Culto do Dragão vem existindo nos Reinos por mais de 400 anos. Antes de tudo, a sociedade humana procura elevar a os dragões malignos ao status de governantes de todo o plano de Toril. Sempre que possível, o Culto transforma dragões poderosos e malignos, que desejarem, em dracoliches.

As principais atividades do Culto incluem servir como uma rede de inteligência e de coleta de informações para os dragões malignos de Faerûn e os dracoliches do Culto. Membros do Culto visitam regularmente o covil de dragões malignos, elogiando-os efusivamente e contando sobre o destino que Sammaster, o Primeiro Profeta previu para eles: governar sobre todos. Cultistas contribuem com grandes quantidades de tesouro para maior acúmulo desses dragões, oferecem qualquer assistência que esteja à disposição deles (poções de cura e magias ou uma troca de magias e outros conhecimentos mágicos), aumentar ou expandir de qualquer maneira os covis dos dragões, acrescentam armadilhas mecânicas ou mágicas aos seus covis, e geralmente trabalham para persuadir esses dragões a cooperarem ativamente com o Culto. Os Cultistas também fazem todos os preparativos necessários para os dragões que consentem em se tornar dracoliches.

Em troca dos serviços do Culto, seus membros pedem “cooperação” dos dragões para permitir que eles usem os covis como abrigos emergenciais e uma promessa de ajuda (na maioria das vezes isso significa combater algum inimigo do Culto), que o Culto sempre deverá solicitar usando os *anéis dos dragões*. Os Cultistas também guardam e supervisionam quaisquer ovos ou filhotes que estejam presentes nos covis dos dragões quando estes desejarem (como por exemplo, quando eles partem por um período considerável para caçar ou patrulhar).

O Culto é uma organização que é formada por células independentes por toda a Faerûn. Diferente das organizações como os Harpistas ou os Zhentarim, que possuem algum senso de unidade para centralizar estruturas de comando e líderes poderosos e carismáticos, algumas células do Culto ficam quase a se engalfinharem quando estão trabalhando juntas. A falta tanto de um quartel general (ou até mesmo de uma região de influência predominante) quanto da presença de um único líder impedem o Culto e seus poderosos aliados, os dracoliches, de alcançarem (ou ao menos manterem) o grande poder e influência que poderiam alcançar. De fato, apenas o fundador do Culto, Sammaster, o Primeiro Profeta, era capaz de manter o Culto junto como um todo unificado abaixo de si.

Sammaster era um mago que viveu há mais de 500 anos atrás e acabou se tornando um Escolhido de Mystra. Esse toque de poder divino foi demais para a mente de Sammaster, e ele enlouqueceu, diferente dos Escolhidos da era moderna de Faerûn. Mystra removeu seu toque, mas o dano já estava feito e se provou irreversível. A Deusa de Toda a Magia não pôde curar Sammaster (ou se recusou por razões inescrutáveis), nem o tirou de sua loucura e miséria, um ato de comedimento que, apesar de ter parecido misericordioso na época, teria

evitado muito do pesar e do derramamento de sangue através dos anos.

Em todo o caso, o iludido Sammaster estava convencido de que teve uma visão do futuro dos poderes sobre os Reinos (os deuses) e de Toril. Ele compilou traduções (ou retraduções, em muitos casos) dos trabalhos de vários oráculos lendários e sábios, entre eles Maglas, autor do tomo profético, *As Crônicas dos Anos que Virão*. Em uma passagem particular, Sammaster encontrou o gênese do que viria a se tornar o Culto do Dragão. Abaixo segue a passagem como Elminster e a maioria de outros sábios renomados através dos séculos a traduziram:

*“E nada restará a não ser tronos destruídos, sem governantes, apenas os mortos. Dragões, então, reinarão por todo o mundo, e...”.\**

Sammaster, o Louco, traduziu a passagem do seguinte modo:

*“E nada restará a não ser tronos destruídos, sem governantes. Apenas os dragões mortos reinarão por todo o mundo, e...”.\**

Essa revelação acendeu uma chama na mente ensandecida de Sammaster que o levou a organizar um bando de seguidores aos quais ele passou seus ensinamentos em um livro mágico chamado *Tomo do Dragão*. Esses seguidores, então, espalharam suas palavras, e o grupo acabou por adotar o nome de “Culto do Dragão”. E criou seus primeiros dracoliches em 902 CV.

Com o tempo, Sammaster foi morto, mas ele estava preparado para sua morte e foi capaz de realizar o ritual para se tornar um lich. A maioria dos contadores de histórias e sábios acredita que anos depois a forma morta-viva de Sammaster também foi destruída, uma vez que alguns membros do Culto declararam que o fundador está em alguma tumba perdida. Isso significa claramente que o lich louco não exerce mais nenhuma função nas ações ou no comando do Culto, mas sábios com um conhecimento mais profundo – ou com paranóias mais fortes – especularam em o que mais essa situação poderia implicar.

A despeito disso, o Culto do Dragão continuou sem o seu fundador. Seus discípulos seguiram o caminho através das distâncias de Faerûn, e os ensinamentos de Sammaster os guiaram à ambição e aos corações e mentes inseguros dos de vontade fraca, aos imorais, aos desejosos de poder, e àqueles que buscam elevação na riqueza e no poder através dos caminhos obscuros ao invés do trabalho duro e honesto. Mas como com qualquer filosofia que distancie as doutrinas, o Culto é organizado para se espalhar, e mais variações e interpretações delas surgem, e um maior número de cismas tem se formado dentro do Culto. Deste modo, muitas das células proferem versões divergentes da história do Culto e do seu destino final. Que destino é esse fica a ser determinado por como o Mestre deseja utilizar o Culto do Dragão em sua campanha dos REINOS ESQUECIDOS.

# HISTÓRIA

“**N**ovamente meus pensamentos foram interrompidos, meus planos para futura acumulação de glória, interrompidos pelos criados intrometidos deste Culto do Dragão. O primeiro visitante declarou, anos antes, que insetos adicionais iriam se aproximar de mim. Esse grupo era então o maior, um grupo variável de bipedes, parecendo de diversas raças (uma vez que seus cheiros eram inconsistentes). Eles viajaram pelo continente para regozijar-se em minha glória, pois não vieram magicamente preparados para batalha (ou traição). De qualquer modo, havia muita pressa e muito barulho – para meus ouvidos – acima do meu lar antes que eles se atrevessem a entrar. Quando o fizeram, todos se ajoelharam e se esforçaram o suficiente para serem admitidos.

Como eu acertadamente esperava, esse grupo veio deste culto. Desta vez, eles ofereceram uma quantia mais razoável de ouro e de outros itens de valor. O assim chamado mago deles – eu pude cheirar a mágica insignificante e os componentes que ele carregava, misturado com suor e medo, indubitavelmente graças a minha majestade imponente – também me ofereceu diversos itens mágicos insignificantes e pergaminhos de magias que ele mesmo escrevera. Como se esse fato fosse impressionar a mim! Mesmo que essas ofertas fossem triviais, eu as aceitei. Porque um membro de minha raça gloriosa iria precisar de itens mágicos ou magias criadas por esses insetos, está além de mim, mas demonstrei que também posso ser gracioso, seguindo as antigas formas de conversa e negociação.

Aceitando os presentes de pouco valor, eu estava agora obrigado a ouvi-los em suas deselegantes orações. Primeiro, o filhote de mago falou de futuras mágicas, poder e o mais poderoso dos tesouros (aquele frase novamente) que esse culto traria no futuro – se eu permitisse que eles continuassem com a associação à minha presença divina. Como a imaginação insípida deles não pode sequer perceber a grandiosidade de meus próprios objetivos, eu me recuso a memorizar suas promessas.

Logo outro, este parecendo um guerreiro por seus equipamentos, levou um tempo – talvez seus cérebros mamíferos só permitam memorizar uma certa quantidade de informação por vez – para me lembrar da censura que eu recebi daquele tolo inconsequente, Sussethilaris. O inseto salvou sua insignificante vida declarando o fato óbvio de que eu, dentro dos meus direitos como um lorde dracônico, poderia me apossar de qualquer caravana bipede que eu quisesse. Como eu deveria estar ciente que aquele iludido e auto-proclamado

“suserano de Anauroch”, teria clamado por seus pertences? Isso não passou debaixo do meu nariz? Não era uma afronta ao meu poder? A solicitação do inseto mamífero deveria ser acreditada? Esses insetos iriam recitar quaisquer mentiras ou proclamações que pensaram que iria poupá-los de uma morte terrível sob minhas garras e dentes! Foi a ameaça de retribuição de algum forte e distante cheio destes insetos responsável por diminuir a minha raiva furiosa? Eu penso que não.

Mesmo esses insetos do culto podiam ver que minhas ações eram justificadas. Eles declararam que compartilham de minha raiva, e que a oferenda deles tinha intenção de, da maneira humilde deles, me recompensar dos bens que o arrogante suserano de coração negro se apossou de meu tesouro. Talvez esses insetos tivessem algum sentido, afinal.

“Assim como você foi prejudicado, Grande, deixe-nos contar sobre outro grande erro, causado a outro ser destinado à glória, excelência e imortalidade”. Assim foi como eles começaram a história do fundador do culto, referido como – com quase muita reverência – Sammaster, o Primeiro Profeta. Melhor que lembrar do conto deles realmente, eu o resumo abaixo. Não é um conto excessivamente tedioso e brilha aqui e acolá com alguns elementos épicos – apesar de que ele é, tipicamente, cheio das preocupações mamíferas de mostrar sua posição nessas terras.

Esse Sammaster era um – aparentemente – importante e influente mago nascido no máximo há cinco séculos atrás, pelo calendário mamífero. Ele ascendeu de um início humilde, usando de trapaças e de seu poder para sobrepujar outros mamíferos que estivessem em seu caminho. Depois de um tempo, sua excelência foi reconhecida pelos deuses dos insetos. A deusa da magia deles concedeu a esse Sammaster um toque de seu poder. Esse toque levou Sammaster a glórias ainda maiores e permitiu que ele tivesse visões do futuro que nenhum outro possuía.

Tamanha era a grandeza deste mami..., deste homem, que os mesmos deuses que o favoreceram agora se viraram contra ele. Eles aparentemente temeram tanto o seu poder ainda crescente e suas capacidades de previsão impressionantes que, então, a senhora da magia removeu seu toque de Sammaster.

Enquanto alguns pensariam em tal ato como uma derrota, não o foi para esse Sammaster. Ao invés disso, com a mente livre da presença de uma deusa insignificante, ele se fez imortal (não é um feito desconsiderável, principalmente para um mamífero), o melhor para seguir seus arrogantes objetivos. Foi durante esse tempo também que ele descobriu uma profecia deliberadamente obscurecida por ‘eruditos’ passados muito temerosos de descobrir a bela verdade...”





– Do livro mágico de registros  
de Malygris, dragão azul venerável  
do sul de Anauroch, cerca de 1355 CV

## A HISTÓRIA DE SAMMASTER

*“O conto que é a vida de Sammaster é incompleto. A maioria dos feitos de Sammaster está perdida para nós nos dias atuais de Faerûn, uma vez que eles foram esquecidos depois de sua queda entre os Escolhidos de Mystra. Tão odioso foi seu crime que Azuth (atuando como o agente da vontade de Mystra) declarou que cada menção a Sammaster e os serviços que ele prestara à Senhora dos Mistérios seria banida de todos os livros, pergaminhos e quaisquer outras formas de registro.*

*Como resultado disso, o retrato de Sammaster, o homem e o mago, pode ser no máximo reconstruído fragmentadamente. Entrevistas com indivíduos que viveram na época de Sammaster (e que quiseram falar a respeito de tais eventos), recuperaram (e geralmente foram reconstruídos por mim) registros pessoais e diários, adivinhações e as constantes procuras e andanças produziram o que segue. Especulações de minha parte foram mantidas ao mínimo e são claramente notadas como tal. Tudo o que segue pode não ser verdade, mas não são mentiras deliberadas.*

*Outra razão para o conto deste homem não ser completamente dito é que, de acordo com algumas de minhas fontes, Sammaster ainda vive. Ou, talvez, seja mais preciso dizer que Sammaster pode ainda não ter encontrado seu descanso eterno”.*

– Oráculo Veshal Questa,  
Profeta de Savras e Harpista,  
de seu relatório para Belhual Thantarth, 1370 CV

Ninguém sabe exatamente onde Sammaster, chamado de Primeiro Profeta entre os membros de seu assim chamado Culto nasceu, ou sob que circunstâncias, e as identidades e disposições de seus pais também são um mistério. É sabido que Sammaster era apenas uma criança e que seus pais faleceram em circunstâncias desconhecidas quando ele era pouco mais que um bebê. A mitologia do Culto atribui a ele uma paternidade brilhante e variada, incluindo clamores de que seu pai era um nobre, um necromante, ou um pirata, e sua mãe era um demônio extraplanar sob disfarce, uma encarnação da deusa Sharess, uma escrava foragida, uma ninfa das florestas ou uma sacerdotisa de Mulhorand. A maioria dessas teorias é tida como bobagens absolutas pelos sábios de reputação, uma vez que as declarações de nobreza em um grau maior ou menor, assim como de que seus pais fossem piratas ou escravos foragidos são vagas o suficiente para serem irrastráveis. Uma afirmação de que a linha familiar de Sammaster pode ser traçada ao nível de Myth Drannor parece igualmente enganosa. Tais declarações são mais provavelmente reflexões esperançosas de um cronista do Culto do que conclusões baseadas em evidências sólidas.

A data de nascimento de Sammaster está perdida, mas as melhores deduções de seu ano de nascimento se encontram próximas a 800 CV, o Ano do Punho Negro. Sembia é uma forte candidata à terra natal de Sammaster, uma vez que as ramificações mais anteriores e mais profundas se encontram lá, e o Culto do Dragão tem mantido quase uma presença ininterrupta desde sua fundação. Outras possibilidades para o lar de Sammaster são A Terra dos Vales ou o Norte. Sammaster foi ativo em ambas as regiões em períodos posteriores de sua vida, e poderia ter sido guiado por memórias da infância ou por familiaridade em sua juventude.

Pouco se sabe de Sammaster depois da morte de seus pais. É provável que tenha sido educado por parentes ou amigos de seus pais. Como é freqüente no caso de órfãos, a vida do jovem garoto era menos que agradável. Entregues como garantia para algum tio-avô pouco atencioso ou coisas do tipo, muitos órfãos sofrem negligência, se não abuso completo até o tempo de puderem (ou forem forçados) a fazer seu próprio lugar no mundo; tal tratamento poderia explicar, embora sem desculpas, os comportamentos posteriores de Sammaster.

## SAMMASTER, O APRENDIZ

Em todo o caso, não existem registros do garoto Sammaster até que tenha se passado a idade tradicional do aprendizado. É nesse tempo que menções a um jovem homem chamado Sammaster, com “muito potencial mágico” aparecem nos registros do mago viajante, Mnethos. Mnethos era um mago, um guarda de caravana e um aventureiro itinerante que viajou por boa parte de Faerûn no início do século IX CV e era, de todas as outras maneiras, um mago menor de pouca importância histórica. A primeira menção a Sammaster, ao qual Mnethos tomou como aprendiz a despeito da idade avançada do jovem para execução de tal papel, ocorreu durante uma longa estada de Mnethos como guarda de caravana. Mnethos não faz notas de onde ele encontrou o jovem Sammaster, mas é sabido que o mago viajante visitou diversos locais nesse período, como Colina Longínqua, a região que posteriormente se tornou o Vale das Sombras, Chondanthan (Saerloon), Marsember, Iriaebor, Berdusk, Scornubel, Portal de Baldur, Fortaleza de Nimoar (Águas Profundas), Yartar e Lua Argêntea durante este período.

Mnethos registrou em suas notas (um número surpreendente delas sobreviveu, principalmente tediosas anotações de contabilidade), que seu aprendiz era um jovem alto, magro ao ponto de ser frágil, de cabelos negros e complexão pálida, e que ele possuía uma disposição nervosa e excitável e sentidos altamente aguçados que geralmente resultavam em agitação, um estômago constrangedor, e até mesmo convulsões. O garoto notou Mnethos, era irritável, facilmente agitado até mesmo com simples barulhos inesperados, e dono de uma raiva extrema quando tinha algo negado ou quando ficava frustrado. Ele também ficava doente com freqüência, com acessos de espirro e tosse, e respiração difícil, apesar de simples mistu-





ras de ervas acalmarem esse problema de alguma maneira.

Independente disso, Mnethos notou que a inteligência feroz do garoto era clara em seus grandes e sombrios olhos castanhos. Ele também tinha uma ambição que o guiava a aprender e mastrar a mágica. O rapaz perdia refeições regularmente ou até mesmo noites de sono em ordem de aprender melhor um novo princípio mágico ou mesmo um truque menor. Essa concentração era memorável em alguém tão jovem, Mnethos tomou nota.

O aprendizado de Sammaster não foi digno de nota, a não ser pelo fato de ter sido um estudo rápido. Sammaster não só aprendeu os rudimentos da Arte mais rapidamente que a maioria dos aprendizes, como suas viagens com Mnethos também abriram seus olhos para a diversidade e as maravilhas da vida em Faerûn. Além disso, o jovem aprendeu muito sobre os negócios de caravana e ganhou considerável conhecimento da geografia do Norte e das Terras Centrais.

Foi durante esse tempo que as notas de Mnethos registraram que o jovem homem se tornou incrivelmente fascinado com as bases da teoria da Arte, os porquês de como a magia funciona. Claro, ele soube da Trama mística e de sua guardiã, a Senhora Mystra. Mas esse foi o tempo em que Sammaster veio a perceber os trabalhos da Senhora em todas as coisas sobre ele. Introduzido à devoção formal a ela por Mnethos, Sammaster se tornou um ardente seguidor da Mãe de Toda a Magia.

## VIAJANTE E MESTRE

Desde então, a Senhora dos Mistérios pareceu sorrir para o jovem mago, e sua carreira floresceu. Seus estudos aceleraram, e Sammaster finalmente deixou o serviço de Mnethos. Sem a orientação de um mago mais velho, as excentricidades do jovem mago passaram a ser padrões completamente caóticos. Inquieto (talvez graças a suas viagens na juventude), Sammaster nunca ficou em uma área por muito tempo. Fontes também atribuem a ele um comportamento caótico em seus relacionamentos. Filhos concebidos de quaisquer desses relacionamentos são desconhecidos, mas se houvesse alguma pista dos encontros amorosos de Sammaster, poderia haver centenas de descendentes do mago andando por Toril, ignorantes de sua herança única.

Sammaster viajou incessantemente, buscando por novos mentores de quem ele poderia aprender, apenas para logo superá-los e seguir em sua busca por novos desafios. A única constante na sua vaidade era a magia, o primeiro e verdadeiro amor de Sammaster.

Os progressos mágicos de Sammaster eram surpreendentes. Independente de seu começo tardio, e de sua saúde pobre, ele alcançou a perícia de um arqui-mago antes mesmo que os cabelos grisalhos despontassem em sua cabeça.

Ele aprofundou-se cada vez mais nas teorias da magia e nos mistérios da Trama e de sua Senhora. Antes dos 40 anos, ele descobriu, redescobriu ou aprimorou uma grande quantidade

de magias (algumas das quais são conhecidas hoje por nomes mais comuns, como *esquadrar o círculo*, *reduzir resistência*, e as séries de magia *aumentar*, *dilatar e estender*) na avançada teoria conhecida como “metamagia”, um feito incrível para alguém tão jovem (alguns dizem que ele foi o primeiro a ser mencionado nas teorias por um membro desconhecido da irmandade das encantatrizes, um grupo de silenciosas magas com uma poderosa reputação).

A Senhora dos Mistérios certamente sorriu ao agora poderoso mago que subiu ao poder tão rápido. E Sammaster era grato a “sua Senhora”, como ele se referia à Mãe de Toda a Magia. Ele parecia saber que ela o favorecia e que glórias ainda maiores o aguardavam. Infelizmente, nem o mago ou a deusa podiam ver o que o futuro reservava a Sammaster. Tudo o que Sammaster via era sua Senhora, e logo ela recompensou sua devoção, ingenuidade e a industriosa criação de magias.

## SAMMASTER, O ESCOLHIDO

Aproximadamente na idade natural dos 50 anos (Sammaster usou *poções de longevidade* e outras magias para retardamento do envelhecimento), a Deusa de Toda a Magia apareceu para Sammaster quando ele estava na Terra dos Vales, não muito distante das ruínas de Myth Drannor. A Senhora da Magia veio ao mago apreciando sua mente mágica com uma proposta – se tudo desse certo.

Sammaster viu seu mais fervoroso sonho, seu mais desesperado desejo, aparecer diante de seus olhos. Ele estava tão assustado quanto arrebatado de paixão, que caiu de joelhos e chorou aos pés de Mystra. Levantando-o para encontrar seu olhar, Mystra respondeu à pergunta não-feita e o envolveu em seu abraço. Eles passaram uma dezena juntos, e no fim desse período, Mystra perguntou ao seu jovem prodígio mágico se ele pensava ser valoroso e forte o suficiente para carregar parte do poder divino dela consigo.

Sem saber exatamente o que a Senhora dos Mistérios queria dizer, Sammaster aceitou, apesar de tudo. Então, ele foi o primeiro mago que se tornou um Escolhido de Mystra, desde as Sete Irmãs há muitos anos atrás. Quando perguntada porque ele foi Escolhido, Mystra mencionou seus avanços das teorias da metamagia. Além disso, ela aludiu ao fato de que uma de suas escolhidas seria morta em batalha, e Sammaster deveria estar pronto para “tomar o lugar dela” quando chegasse a hora (com o benefício do retrospecto, podemos concluir agora que Mystra estava se referindo a Syluné. Como detalhado posteriormente, Sammaster não chegou a essa conclusão, mas se lembrou desta profecia).

Antes de deixar a presença dele, a Deusa conduziu Sammaster até o Vale das Sombras e à Torre de Elminster para que ele aprendesse a usar e administrar melhor todas suas novas habilidades. Enquanto viajava até o Vale das Sombras, Sammaster repassou os eventos da última dezena em sua mente e chegou à conclusão de que ele e sua Senhora estavam completamente apaixonados um pelo outro. Então, como





tantos, Sammaster confundiu sua própria devoção e breve paixão com amor verdadeiro, algo raramente encontrado entre mortais, quanto mais entre um deus e um adorador qualquer. Claro que a Senhora dos Mistérios amou Sammaster, como ela faz com todos que a veneram e aos seus dons, e talvez um pouco mais como um Escolhido dela, mas ele não teve o coração da deusa em suas mãos, de modo algum. Sammaster não viu – não pôde ver – isso. Sua paixão intelectual pela magia tinha se tornado uma paixão mental e física por sua deusa.

## SAMMASTER E ELMINSTER

Ilustração por Enrico Tomasetti

Pouco se sabe do tempo que Sammaster e Elminster passaram juntos. Embora o Sábio do Vale das Sombras tenha provido um pouco de informações para este relatório, ele se mostrou bastante reservado quanto à relação pessoal dele com Sammaster. Entre esta relutância em falar e a recente partida do altamente avaliado escriba de Elminster, Lhaeo, para o trono do reunido país de Tethyr, eu tive poucos recursos além de procurar mais detalhes por mim mesmo. Fui capaz de chegar às seguintes conclusões, a partir do que encontrei na desordem em que a Torre de Elminster se tornou sem a presença ordeira de um escriba como o anterior.

Sammaster e Elminster não se deram nada bem. Enquanto ambos cumpriam os desejos de Mystra – Elminster ensinando ao mais jovem e Sammaster aprendendo do mais velho – as personalidades dos dois arqui-magos colidiram. Pouco precisa ser dito sobre a natureza estrondosa de Elminster. Também parece que Sammaster estava profundamente abalado pelos eventos recentes, e seus sinceros (e errôneos) sentimentos dele em relação a Mystra impediram que ele e Elminster se tornassem amigos: Mystra estava sempre nos pensamentos de Sammaster enquanto ele aprendia a dominar os dons dela – assim como em suas conversas.

A situação entre os dois apenas piorou depois que Elminster repentinamente apontou a Sammaster (depois da exageradamente romantizada proclamação) que Azuth, o tenente de Mystra, já preencheu o papel de confidente e consorte da deusa (note que esta Senhora dos Mistérios foi a que posteriormente pereceu durante o Tempo das Perturbações. A relação dela com Azuth foi bem documentada por ambas as igrejas naquela época). Pode-se especular que Sammaster irracionalmente ligou o desapontamento e raiva por esta revelação à sua existente antipatia pessoal contra Elminster. Depois disso, Sammaster falou pouco e se aplicou quase incessantemente à sua educação (provavelmente para se ausentar da presença do velho mago o mais rapidamente possível), e ele dominou seus poderes como um Escolhido tão depressa quanto ele fez com todas as outras formas de magia. Ele ficou na companhia de Elminster por três estações e depois partiu para seguir novamente seu próprio caminho em serviço à Senhora dos Mistérios.



Sammaster, o Escolhido

As habilidades de Sammaster nesta época são descritas abaixo:

**Sammaster** (hm M19 e Escolhido de Mystra): CA 5 (17 devido a Des, *anel de proteção* +2); MV 12; PV 38; TAC0 14; AT# 1; Dano por magia/arma; AE magias bônus; DE imunidades a determinadas magias, +2 de bônus em todos os Testes de Resistência (*anel de proteção* +2); TM M (1,77 metros); TD CN.

For 8, Des 17, Con 25 (12), Int 18, Sab 14, Car 13.

**Equipamento Especial:** *anel de proteção* +2, *anel de livre ação*, *botas de caminhar e saltar*.

**Magias:** 5/5/5/5/5/3/3/3/1, sem incluir as magias bônus.

**Nota:** Magias Bônus: *escudo arcano*, *sentido mutável\**, *entusiasmo\**, *reverter magia menor\**, *reduzir resistência\**, *extensão III*, *roubar encantamento\**, *imunidade à magia de Serten*, *dreno de energia*.

Imunidades as Magias: *misséis mágicos*, *esquecimento*, *bola de fogo*, *tempestade glacial*, *recipiente arcano*, *magia da morte*, *dedo da*





morte, aprisionar a alma, palavra de poder: matar.

\*magias do Tomo de Magias.

**Poderes de Escolhido:** *Poderes Latentes:* Cada Escolhido de Mystra possui um valor de 25 na Constituição e desfruta de todos os benefícios associados, incluindo jogada automática de colapso e ressurreição, assim como a regeneração de 1 PV por turno. A habilidade de regeneração se aplica até mesmo a membros perdidos e órgãos que podem se regenerar com o passar do tempo (nas estatísticas do Escolhido de Mystra, o valor original da Constituição do personagem é dada em parênteses). Os Escolhidos são imunes a todas as doenças e outras aflições como se estivessem constantemente sob dos efeitos de um *elixir da saúde*; morrer de causas naturais é uma impossibilidade. Eles nunca precisam dormir e podem sobreviver sem comida ou bebida até sete dias por vez (como se fosse o benefício de uma *poção de vitalidade*).

Os Escolhidos são imunes à magia arcana *desintegrar* e a qualquer magia semelhante. Eles recebem um bônus de +5 em todos os testes de resistência contra magia e um bônus de +3 no teste de resistência contra sopro de dragão. Eles podem *detectar magia* à vontade num alcance de 27 m ou a linha de visão do indivíduo, o que for maior.

Todos os Escolhidos estão sempre cientes que seus nomes (inclusive apelidos, títulos, etc.) são ditos por alguém em qualquer lugar de Toril e também podem ouvir as próximas nove palavras proferidas pelo mesmo orador. A habilidade de ouvir estas palavras sempre está ativa, a menos que seja desativada, que é o caso quando alguém precisa se concentrar além do desejado para espionar.

Cada um dos Escolhidos pode invocar várias formas de proteção sobre sua pessoa, incluindo aquela equivalente a um *anel do calor*, um *anel de escudo mental*, uma *poção de respirar na água* ou um *pergaminho de proteção contra gás*. Estas proteções podem ser invocadas à vontade, mas apenas um dos efeitos pode operar durante a rodada.

Cada indivíduo é intitulado para escolher (e todos eles escolheram) uma magia arcana específica de cada nível de magia à qual eles são imunes. Esta imunidade se estende a uma versão divina da magia, se existir (a forma invertida de *remover maldição*, por exemplo).

*Poderes Manifestados:* Todos os poderes seguintes requerem um ato de vontade para ser usado. Um indivíduo ou pode usar um destes poderes ou pode conjurar uma magia normalmente em uma rodada – mas não ambos.

Uma vez a cada 7 turnos, um Escolhido pode liberar de dentro do seu corpo um raio de chama branca conhecido como *fogo prateado* (que também é usado como um nome geral para todo o poder investido em cada Escolhido pela deusa). Este raio tem 1,5 m de largura e pode ser feito para se estender até 21 m se desejado.

Um indivíduo também pode escolher expelir o *fogo prateado* na forma de uma nuvem que ocupa uma área em cone de 1,5 m de largura na base, mais de 21 m de comprimento, e de até 21 m no seu ponto mais largo. Essa “nuvem prateada” não

causa nenhum dano, mas bane áreas de magia morta permanentemente, instantaneamente restabelecendo a ligação de tal área com a Deusa de Toda a Magia. Este uso do *fogo prateado* é extremamente raro, uma vez que Mystra considera isso como uma ação de emergência.

O *fogo prateado* também pode ser ativado dentro do corpo de um Escolhido para purgar todas as compulsões mágicas e psíquicas externas. E, uma vez por dia, um indivíduo pode se teleportar sem erro para o último local onde ele usou o *fogo prateado* em quaisquer de suas formas.

Mystra concede a cada um de seus Escolhidos a habilidade de saber permanentemente uma magia de cada nível que ele seja capaz de usar. Eles podem conjurar essas magias sem componentes mágicos, num único ato silencioso de vontade própria, e essas magias retornam à mente sem qualquer estudo 24 horas depois da última vez que cada uma for conjurada. Essas magias de bônus não contam como as magias diárias que um Escolhido pode conjurar dependendo do seu nível de personalidade.

## TENDÊNCIAS FANÁTICAS

Abatido por ter seus sonhos de uma relação duradoura com Mystra esmagados tão pouco tempo depois de descobri-los, Sammaster lançou-se a entender os usos de seus poderes de Escolhido e a desenvolver teorias para explicá-los. Mas, como ele viria a aprender depois, nem todos os mistérios devem ser solucionados por mentes mortais. Se fosse assim, a iniciativa e criatividade das raças mortais certamente teriam respondido todas as perguntas sobre o mundo ao nosso redor e, falando puramente de modo hipotético claro, até mesmo as divindades seriam deslocadas. Não obstante, o objetivo de Sammaster, não, a obsessão dele em aprender os porquês, os ondes e os segredos dos mistérios do poder de Mystra, tanto dentro dele quanto em toda a Toril, começou a consumir os dias e noites de Sammaster. Mais adiante, enquanto antes ele amou Mystra e a serviria bem durante algum tempo, uma semente amarga de ressentimento havia sido plantada, uma semente que iria render muitos frutos doentes pelos anos por vir.

## SAMMASTER, O LOUCO

Com seu novo status, informações detalhadas relativas ao homem conhecido como Sammaster eram mais fáceis de surgir. Contudo, como na maioria dos casos, as fontes devem permanecer anônimas. O que vem a seguir provém de uma fonte assim; revela-se aqui que é uma cortesia de um diário mantido por um Harpista que havia sido capturado pelas forças do Forte Zhentil. Fala do encontro de Sammaster – o primeiro deles, creio – com essas mesmas forças.

Era o Ano das Pedras Fundamentais (855 CV), a estação era primavera, e era o amanhecer. Sammaster estava viajando pela fronteira então indomada entre Cormyr e a Terra dos Vales quando descobriu uma caravana escravista Zhentarim.





O acampamento Zhentarim tinha um perímetro de uma dúzia de cavaleiros e alguns soldados a pé guardando três grandes “carroças-celas” cheio de camponeses levados das fazendas das áreas vizinhas. Nas proximidades soavam os gritos dos escravistas e o resto do Zhents que acabavam de acordar de uma noite de bebedeira, deboches e abusos físicos a escravos “problemáticos”. Os traficantes de escravos nunca souberam o que os atingiu.

Ao ver a fogueira do acampamento, Sammaster se aproximou e determinou a natureza dessas pessoas. Levado a um de seus ataques de fúria diante da cena, Sammaster – só e a pé – investiu contra o cavaleiro mais próximo e o derrubou do cavalo. Tomando o corcel do Zhent, Sammaster invocou suas magias e o *fogo prateado* dentro de si para destruir os escravistas.

Sammaster enviou uma *bola de fogo* no meio das barracas dos traficantes de escravos, então cavalgou pela carnificina explodindo os sobreviventes fugitivos com o *fogo prateado*, enquanto eles tentavam juntar suas armas ou fugir da cena. Um grito de exaltação soou entre os escravos quando Sammaster saiu da fumaça ondulante e soldados Zhents ainda gritavam, enquanto um halo de *fogo prateado* cercava a cabeça do mago. Os guardas restantes tentaram impedir o mago de alcançar os escravos enquanto um mago Zhent e alguns soldados a pé correram para os camponeses desamparados.

Sammaster foi atrasado por ter que lidar com os guardas, mas se livrou deles a tempo ver a atrocidade cometida pelo mago Zhent. Enquanto o Escolhido de Mystra estava ocupado em retribuir de maneira explosiva cada escravista que se levantou contra ele, o mago Zhent e seu guarda-costas caíram em uma das carroças-gaiola. Aparentemente, eles tinham pensado em usar os escravos como reféns para comprar suas vidas, mas as pessoas apavoradas nas gaiolas se lançaram sobre eles com as correntes, infligindo um pequeno dano a um dos soldados. Qualquer possibilidade de fazê-los de reféns fugiu do pensamento do pequeno grupo de Zhents em meio à raiva e ao medo, e passaram a matar os escravos desamparados com armas e magia.

Sammaster, já coberto de sangue, ouviu os gritos dos camponeses. Ele também gritou de fúria quando viu o massacre ser realizado diante dos seus olhos. Vindo de pé na sela, guiado por uma raiva e fúria incontroláveis, uma brilhante bola de *fogo prateado* estourou a partir dele em todas as direções, matando até mesmo o cavalo que ele montava. O *fogo prateado* voou até a carroça-gaiola onde os Zhents estavam cortando e retalhando os escravos.

A bola de *fogo prateado* atingiu a carroça e explodiu com um brilho ofuscante que soava como uma dúzia de trovões – não matando apenas os Zhents, mas também qualquer camponês que pudesse ter sobrevivido. Caindo ao chão quando sua montaria morta se desfez abaixo dele, Sammaster percebeu o que havia feito. Sua raiva descontrolada havia custado a vida dos poucos sobreviventes que ele pretendia salvar.

A psique de Sammaster não pôde lidar com tão terrível ver-

dade, e algo estalou na mente dele aquele dia. Agora, aparentemente, em algum tipo de transe, o Escolhido de Mystra calmamente se virou para os Zhents restantes, a verdadeira causa da morte das pessoas, e com uma linha de *fogo prateado* brilhante sobre sua forma, um perplexo Sammaster matou de forma horrenda todos os Zhent do acampamento, um de cada vez.

Seu *fogo prateado* o protegeu enquanto buscava cada Zhent, o dominava e então agarrava a cabeça de seu inimigo em suas mãos. Queimava *fogo prateado* nos olhos de Sammaster enquanto ele segurava a cabeça de cada Zhent entre as mãos, colocando os dedos polegares acima dos olhos do homem, e soltava um violento raio de *fogo prateado*. Muitos do Zhents morreram imediata e silenciosamente, mas aqueles que conseguiram gritar tiveram as línguas queimadas por raios de *fogo prateado* que saíam dos olhos de Sammaster. Mais de um dos corpos dos Zhents não pôde resistir a tão terríveis energias mágicas e estouraram, encharcando o chão, as mãos e o rosto já ensangüentados de Sammaster, enquanto saliva gotejava do queixo do mago.

Ao ver a morte de seus companheiros escravos e o tributo horrível pago ao seu “salvador”, os já assustados prisioneiros se apavoraram. Uma das carroças foi derrubada no tumulto, esmagando várias pessoas sob seu peso e outros escravos. A situação só piorou quando, ainda em um estado de transe, Sammaster se aproximou. Sammaster explodiu as fechaduras da terceira carroça e queimou uma saída pelas barras de madeira da carroça tombada. Nenhum dos escravos deixaria o carro, no entanto, até que seu salvador ensangüentado se retirasse. Sammaster os viu partir, então se ajoelhou entre a fumaça e corpos despedaçados. Os cheiros de lona, madeira, carne de cavalo e carne humana queimada arrebataram-no como se fossem gases venenosos. Logo ele perdeu a consciência.

O Harpista que testemunhou estes eventos, apesar de horroizado pelo que presenciara, levou o inconsciente Sammaster do lugar e cuidou dele. Quando Sammaster despertou, o Harpista havia partido para completar qualquer missão para a qual ele tinha sido nomeado originalmente. Ele tinha deixado Sammaster perto de uma fogueira de acampamento bem-remexida e tinha provido-o com água e comida. Sammaster não poderia saber, claro, que este homem era um Harpista e que a história deste dia chegaria aos ouvidos dos Mestres Harpistas, mas mesmo se ele soubesse, não teria se importado.

As habilidades de Sammaster nesta época são descritas abaixo:

**Sammaster** (hm M21 e Escolhido de Mystra): CA 2 (17 devido a Des, *anel de proteção* +2, *robe do arquimago*); MV 12; PV 40; TAC0 14 (14 com o *cajado do mago*); AT# 1; Dano 1d6 (*cajado do mago*) ou por magia/arma; AE *robe do arquimago*, penalidade no teste de resistência para alvos, magias bônus, uso avançado do *fogo prateado*; DE imunidades a determinadas magias, +3 de bônus em todos os testes de resistência exceto magia e +5 de bônus para testes de resistência vs. magia (*anel de proteção* +2, *robe do arquimago*, *cajado do mago*); RM 5% (*robe do arquimago*);





TM M (1,77 metros); TD CN.

For 8, Des 17, Con 25 (12), Int 19, Sab 14, Car 13.

**Equipamento Especial:** *anel de proteção +2, anel de livre ação, cajado do mago, robe do arquimago* (cinza).

**Magias:** 5/5/5/5/5/4/3/3/2, sem incluir as magias bônus.

**Notas:** Penalidade nos testes de resistência para o alvo do *Robe do Arquimago*: O robe reduz a resistência à magia e o teste de resistência das vítimas para -20% e/ou -4 quando Sammaster conjura *encantar monstro, encantar pessoas, amizade, imobilizar monstros, metamorfose, ou sugestão*.

Magias Bônus: *escudo arcano, sentido mutável\*, entusiasmo\*, reverter magia menor\*, reduzir resistência\*, extensão III, roubar encantamento\*, imunidade à magia de Serten, dreno de energia*.

Imunidades as Magias: *misséis mágicos, esquecimento, bola de fogo, tempestade glacial, recipiente arcano, magia da morte, dedo da morte, aprisionar a alma, palavra de poder: matar*.

Usuário avançado do *fogo prateado*: Depois de suas pesquisas sobre a natureza do *fogo prateado*, Sammaster possui uma habilidade sobre ele de tal forma que pode usar todos os seus recursos de poderes do *fogo prateado* detalhados na seção de Magia Pessoal do livro *O Guia de Volo para Todas as Coisas Mágicas*.

\*Magias do Tomo de Magias.

As notícias destes eventos chegaram aos ouvidos de Elminster e Storm Mão Argêntea. Depois de muita discussão e, aparentemente, uma consulta com a própria Mystra, eles não tomaram nenhuma atitude, se assegurando que Sammaster havia aprendido uma dura lição sobre controle. De qualquer modo, eles poderiam fazer pouca coisa; até mesmo os poderes dos Escolhidos de Mystra não podem dar a vida àqueles mortos há muito tempo e nem podem recriar um corpo aniquilado através do *fogo prateado*. E outros eventos logo tomaram as atenções de Elminster, Storm Mão Argêntea e os Harpistas para longe dos atos de Sammaster.

Infelizmente para si próprio, Sammaster não pôde esquecer tão facilmente o que havia feito. Embora ele culpasse os Zhents por toda a carnificina nos anos posteriores, é mais provável que esta racionalização não convenceu nem a ele mesmo. Este episódio foi indubitavelmente o evento embrionário que irrevogavelmente guiou Sammaster a descer o caminho da loucura, e, eventualmente, do mal. Suas já caóticas tendências, suas raivas irracionais e sua obsessão pela magia e pela Senhora Mystra, quando combinadas com as memórias dos horrorosos eventos acima, foi demais para ele. Sammaster não pôde viver com os fatos de que Mystra não o via como ele A via e com o que ele havia feito com os dons confiados a ele. Seus sentimentos de fracasso, desespero e aflição encravaram-se profundamente em sua mente e alma, começando o lento processo de transformá-los em horríveis paródias de si mesmo.

## SEGUINDO O CAMINHO NEGRO

Pouco se ouviu falar de Sammaster por muitos anos, e suas atividades no serviço à Senhora durante este período são desco-

nhecidas. A maioria acredita que ele entrou em exclusão, voltando-se novamente à pesquisa mágica. Alguns até acreditam que Sammaster, para quem toda a magia fluía tão facilmente, buscou de alguma maneira restabelecer essas vidas inocentes que ele havia tomado. Fragmentos de informação sugerem que neste período de tempo Sammaster fez seus primeiros estudos em magias necromânticas, tentando encontrar um modo de reviver os mortos inocentes. E estas pesquisas despertaram seu interesse no final resultante de muitas dessas magias – os mortos-vivos.

Sammaster, como um Escolhido, tinha pouco a temer da maioria das criaturas mortas-vivas, e parece que ele as procurou. Partindo do início, de espécies não-inteligentes, Sammaster veio a descobrir e a fomentar relacionamentos com várias das formas de mortos-vivos, inclusive vampiros e liches.

Alguém pode imaginar o que a Nossa Senhora dos Mistérios pensava de um de Seus Escolhidos conduzisse pesquisas de tais assuntos e se relacionando com tais seres; porém, é difícil mesmo agora sondar os pensamentos e caminhos de uma divindade. Há de se manter em mente que a Mystra que nós conhecemos hoje não é a mesma do tempo que está sendo discutido; Mystra era então uma divindade muito mais neutra. Como foi registrado freqüentemente, o principal interesse era o uso e desenvolvimento da magia; ela era menos meticulosa com quem ou como ela era usada. Aparentemente, desde que Sammaster continuasse avançando nas teorias da magia e superasse os limites dos mortais, Mystra dirigia-lhe um olhar cego. É preciso assumir, então, que essa atitude foi tomada em relação aos outros Escolhidos dela (certamente muitos atos de vários outros Escolhidos seriam vistos com maus olhos pela Mystra de pensamentos mais moralistas com a qual Toril é abençoado hoje). Isto também poderia explicar a não interferência da parte de Elminster e os outros Escolhidos que ouviram falar da catástrofe perto de Cormyr.

## SAMMASTER E ALUSTRIEL

Como dito acima, Sammaster desapareceu dos registros de Faerûn durante algum tempo. A próxima ocasião nas quais informações sobre ele ressurgiriam é no Ano do Orl Explosivo (861 CV) na cidade de Lua Argêntea, onde ele encontrou a Alta Senhora Alustriel, Escolhida de Mystra, pela primeira vez. Alustriel estava regendo a cidade desde 857 CV, usando o nome de sua mãe, Elué. Desde quando a Deusa de Toda a Magia havia aparecido para ele, Sammaster jamais havia visto tamanha beleza e graça. Alustriel também viu algo em Sammaster que a atraiu; talvez a chama da genialidade ainda fosse evidente nos olhos dele. Em todo caso, os dois passaram muito tempo juntos, com a natureza gentil de Alustriel parecendo acalmar a aflição de Sammaster e estabilizar seus extremos excêntricos. Essa estabilidade não iria durar, contudo.

Assim como com o estudo da magia e depois a própria Deusa da Magia, Alustriel lentamente se tornou uma obsessão para Sammaster. Esta obsessão não era uma paixão saudável,





natural, mas sim um objetivo insaciável de dominar Alustriel, uma necessidade de torná-la completamente sua, um modo de desvendar todos os segredos dela e fazer o mundo dela girar em torno dele – como ele fez com ela. Talvez isso não seja uma surpresa considerando o estado da mente de Sammaster e seu passado de relações obsessivas, mas Alustriel não se deu muito bem com as tentativas de “domínio”, nem apreciou a tentativa dele em controlá-la como se fosse um conjunto de regras a ser manipulado por um jogador inteligente. A gentil, mas independente, maga se rebelou contra as tentativas de Sammaster em deixá-la sob sua influência, e ela estava ainda mais perturbada pelas contínuas pesquisas de Sammaster sobre necromancia. Alguns anos depois do primeiro encontro, o casal se separou. Havia amargura no coração de Sammaster e pesar no de Alustriel. Essa relação fracassada reacendeu a angústia no espírito de Sammaster, deixando-o pior do que era antes de conhecer a Senhora Alustriel. Quando ele mergulhou em seus estudos – provavelmente mais experiências em necromancia – para construir uma barreira em torno de seus sentimentos, a história perdeu Sammaster de vista novamente.

## ALGASHON, O MANIPULADOR

Em algum momento desconhecido, subsequente à sua relação com Alustriel, Sammaster conheceu e foi ajudado por Algashon Nathaire, sacerdote de Bane que antigamente havia sido um mago. Esse Algashon havia sido um mago maligno de habilidade qualquer quando descobriu o poder malévolos do deus de tirania, Bane. Vendo na adoração de Bane um caminho mais rápido para grande poder, ele se converteu à devoção. Com o passar do tempo, ele ascendeu a um grande poder pessoal e proeminência nos olhos de seu deus.

Baixo, negro e de corpo magro, a mente má e perturbada de Algashon era tão afiada quanto uma navalha. Quando ele conheceu o instável Sammaster, o clérigo da tirania e do conflito Algashon havia ultrapassado as habilidades do mago Algashon, e isto lhe permitiu se fazer passar por um mago sempre que a necessidade surgia. Posteriormente, Algashon havia adotado completamente a doutrina Banita de que os clérigos de Bane, como servos do deus de tirania, deveriam procurar tiranos e os pretendentes a tiranos dispostos a apoiá-los. Deste modo, eles poderiam servir melhor a seu deus, aumentando a tirania e o conflito pelos Reinos. Claro, isso também lhes permite ser os verdadeiros comandantes atrás dos tronos de qualquer tirano de vontade ou mente fracas que possam ser encontrados (realmente, muito da ideologia que Algashon sustentava foi muito mais recentemente abraçada e elaborada por Fzoul Chembryl, dos Zhentarim. Fzoul encoraja essa atitude até mais veementemente agora, já que ele adotou a devoção a Iyachtu Xvim, o filho de Bane). No instável Sammaster, Algashon viu a chance de criar um tirano formidável, e Bane também deve ter sorrido com a chance de roubar de um Escolhido de um de seus mais poderosos inimigos os últimos vestígios de sanidade – e talvez os poderes ou até mesmo a

vida.

Nesta época, as habilidades de Algashon podem ser consideradas como descritas abaixo:

**Algashon Nathaire** (hm M8/C14 de Bane): CA 2; MV 12; PV 49; TAC0 12 (10 com *maça de infantaria* +2); AT# 1; Dano 1d6+3 (*maça de infantaria* +2) ou por magia/arma; TM M (1,65 metros); TD LM.

For 13, Des 13, Con 16, Int 15, Sab 18, Car 14.

**Equipamento Especial:** *maça de infantaria* +2, *cota de malha* +1, *escudo* +1, *colar de adaptação*.

**Magias de Mago:** 4/3/3/2

**Magias de Clérigo:** 8/8/7/6/3/2/1

Nota: Algashon é um Mestre do Medo, um sacerdote especialista de Bane apresentado no *Crenças e Avatares*; observe quais esferas estão disponíveis para este tipo de sacerdote e suas habilidades especiais.

## UMA LÍNGUA VENENOSA E UMA MENTE INSALUBRE

Sammaster estava em ruínas quando Algashon apareceu para ele. Algashon posteriormente escreveu que encontrou Sammaster na área de Portal de Baldur. Se fazendo passar por um mago que ficou muito inspirado com as realizações passadas de Sammaster em metamagia, Algashon insinuou-se a Sammaster. Pode-se imaginar que Algashon (talvez com a ajuda de Bane para disfarçar a verdadeira natureza de clérigo do Escolhido), uma vez aceito por Sammaster como amigo, lenta e sutilmente começou a jogar com as vulnerabilidades de Sammaster, especialmente sua angústia e raiva quanto aos fracassos de seu recente passado. Algashon suavizou a culpa de Sammaster enfatizando as explicações que o mago já havia criado para explicar seus fracassos: o acidente com os escravos era culpa dos Zhents, não de Sammaster. A relação mal sucedida com Alustriel foi culpa dela, não de Sammaster. De fato, todos os problemas de Sammaster pareciam começar com o aparecimento de Mystra e a concessão a Sammaster dos poderes de um Escolhido de Mystra, apontado por Algashon. Conforme o tempo foi passando e os dois se tornaram mais íntimos, Algashon insistiu cada vez mais neste assunto – todos os problemas da vida de Sammaster eram culpa daquela deusa que não se importa com ele e seus criados igualmente imprudentes, seus assim chamados “Escolhidos”.

Sammaster resistiu a essa sutil lavagem cerebral, apenas para ser dolorosamente lembrado do evento no acampamento dos escravistas (culpa dos Zhents, claro), a relação difícil dele com Elminster, seu fracasso em ganhar o amor de Mystra (culpa de Azuth e Elminster por revelar isso de modo tão duro), e seu fracasso em conquistar Alustriel (culpa dela e que da Deusa dela). Conforme o tempo foi passando, Sammaster foi discutindo cada vez menos contra essas desculpas superficiais e fáceis, e as mentiras de Algashon teceram seu caminho cada vez mais





profundamente na mente e consciência instáveis do mago.

O próximo passo no plano de Algashon (e de Bane) era de alguma forma adquirir os segredos e usos do *fogo prateado* de Sammaster. Como a exibição mais poderosa do poder de Mystra dentro do Escolhido, Bane esperava arrancar o uso deste poder exclusivo de Mystra para seus próprios propósitos vis. Para este fim, Algashon incitou Sammaster a usar sua habilidade a qualquer oportunidade – o melhor modo pelo qual o sacerdote maligno poderia estudar o poder. Quando Sammaster se recusou a usar as habilidades concedidas a ele por aquela que lhe causara tanta miséria, Algashon se opôs com o argumento de que o preço que Sammaster havia pago era de fato muito alto, e então ele deveria usar o *fogo prateado* em qualquer oportunidade – afinal de contas, qual é o sentido em não usar da melhor maneira algo adquirido a tão alto preço? Deste modo, disse Algashon, o preço terrível que Sammaster pagara quase poderia valer a pena.

Da mesma maneira lenta e traiçoeira que um veneno faz seu caminho pelo corpo da vítima, danificando lentamente e finalmente destruindo o corpo, assim fizeram as palavras envenenadas de Algashon agirem na mente de Sammaster. O mago passou a confiar em seu amigo de vários modos. Conforme os dois foram viajando juntos, os anos foram passando, e Sammaster afundando cada vez mais na influência de Algashon e seu mestre vil.

## TRAMAS VIS E

## ATOS AINDA MAIS VIS

Depois que Algashon estava convencido de que Sammaster realmente estava em suas mãos, ele recebeu instruções de Bane para começar a próxima fase. O sacerdote acreditava que ele entendia a natureza do *fogo prateado* de Sammaster e que ele poderia controlar, bastando encontrar apenas alguns meios de roubar-lhe a habilidade e imbuir-se com ela. Ao invés de arriscar tirar a vida (ao menos por enquanto) do portador na tentativa de tirar o *fogo prateado* de Sammaster, Algashon e Bane decidiram tentar roubar o *fogo prateado* de outro portador.

Tomando nota do passado de Sammaster, Algashon decidiu que a melhor escolha seria Alustriel. Claro que havia risco em tentar envolver Sammaster a atacar alguém para o qual ele havia declarado tamanho amor, mas Algashon notou que aquele amor poderia se transformar em ódio sem nenhuma dificuldade. Algashon também inventou um meio – alguma cerimônia clerical maligna com muita da energia fornecida por Bane – com o qual ele pensou que o permitiria privar Alustriel de seu *fogo prateado* e de outras habilidades de Escolhida. Esses poderes seriam conferidos ao próprio Algashon, que, a essa altura do plano, seria capaz de derrotar o instável Sammaster e acrescentar suas habilidades às de Alustriel, transformando-o em um ser mais poderoso que qualquer Escolhido restante.

Algashon sonhava em ser o instrumento escolhido de Bane em Toril, viajando por onde seu mestre estivesse, destruindo

os desprezíveis servos de Mystra, e talvez até mesmo ascendendo a alguma forma de divindade secundária. Isso não só garantiria a Bane e seu servo um poder incrível em Faerûn, mas o poder outrora concedido por Mystra em seus escolhidos estaria agora sob o controle de Bane, enfraquecendo a deusa assim para outros esquemas que Bane tinha armazenado para sua inimiga.

## A BATALHA DOS ESCOLHIDOS

Mais anos se passaram até que Algashon começou a dirigir a angústia e o desespero de Sammaster para Alustriel enquanto secretamente aperfeiçoava a cerimônia que lhe permitiria roubar os poderes de um Escolhido. No Ano da Estrela Ferida (875 CV), Algashon colocou seu plano em ação quando ele e Sammaster rastrearam Alustriel até os Pântanos Eternos onde ela estava acampando quando ia à direção a Lua Argêntea, depois de uma missão diplomática em pontos do oeste.

Enquanto se aproximavam da área, Algashon novamente escavou a auto-piedade e o ódio por si mesmo que Sammaster possuía, redirecionando-os para a amável maga. Impiedosamente, Algashon levou Sammaster a uma de suas raivas insanas (muito mais comum nessa época do que antes), só para sair e assistir o confronto de uma distância segura (o tempo todo sob a proteção de Bane – para impedir quaisquer dos servos de Mystra de descobrir sua presença). Tão intensa, tão insana era a fúria de Sammaster que enquanto ele se aproximava da barraca de Alustriel ele tremeu, chorou, e até mesmo mordeu seus próprios lábios, língua e o interior das bochechas.

Como outra Escolhida, Alustriel sentiu a aproximação de Sammaster, mas ela nunca esperava um ataque do intenso, porém brilhante, homem do qual ela se lembrava. Quando ela saiu de sua barraca numa reverência para cumprimentá-lo, a raiva de Sammaster explodiu para fora de si como um rio explode uma represa numa enchente.

Sangue fluiu livremente da boca de Sammaster conforme ele gritava muitas das mentiras e ilusões alimentadas por Algashon durante esses anos. Ele elevou seus braços e o *fogo prateado* atingiu a justa Alustriel. Ela se defendeu assim que se recuperou do choque de ver alguém com quem ela se preocupava em tal estado, mas ela estava extremamente ferida pelo primeiro ataque de Sammaster.

Conforme a batalha acontecia, Alustriel tentou passar através da raiva e do ódio do homem ela conhecera outrora, mas Algashon havia feito bem seu trabalho. As tentativas de Alustriel em sua compaixão apenas abasteceram a raiva maníaca de Sammaster, e ele novamente feriu uma das poucas pessoas que se importou com ele. Sua loucura havia lhe dado um poder tremendo e o permitiu manter reservas de força, que quando combinadas com suas habilidades mágicas e o comando do *fogo prateado*, ameaçavam subjugar a ferida Alustriel.

Sem nenhum outro recurso, Alustriel relutantemente chamou por outros Escolhidos de Mystra com quem ela compar-





tilha um laço especial, Laeral Mão Argêntea e Khelben Arunsun, que se teleportaram imediatamente do seu lado. Ela fez isso tristemente ciente de que provavelmente estava condenando Sammaster a uma sangrenta e violenta morte. Nem Algashon ou Bane haviam planejado isso, e cada um, de seu ponto de observação, vislumbrou seu esquema destruído diante de si. Algashon tentou entrar na batalha para ajudar sua peça no jogo, mas Bane o proibiu, paralisando o sacerdote onde ele estava escondido. A voz de Bane trovejou na cabeça de Algashon de que isto também poderia se tornar uma vantagem.

Poucos detalhes sobreviveram da batalha entre os quatro Escolhidos de Mystra, embora Algashon estivesse temporariamente cego por ver as energias que estavam sendo liberadas (sua visão retornou logo depois da batalha). Das vagas pistas do local dadas por Alustriel em algumas entrevistas, muitas das colinas nuas que são agora os Pântanos Eternos podem ter sido o resultado desta batalha. Talvez a falta de detalhes específicos seja até melhor, porque poucas palavras podem descrever as incríveis energias mágicas que foram liberadas naquele dia. Realmente, pode-se imaginar que pelo menos um dos três Escolhidos que lutaram com Sammaster deve ter trabalhado para reduzir ao mínimo as consequências e efeitos colaterais do conflito colossal na Trama de Toril. Considerando os Escolhidos envolvidos, a mais provável candidata para esse papel tenha sido Alustriel: Ela teria desejado preservar o quanto fosse possível do seu amado Norte, e como estava ferida, ela teria sido menos efetiva num combate do que Khelben ou Laeral.

## SAMMASTER, O CAÍDO

Quando as energias ferozes cessaram o seu brilho pelo campo de batalha, Sammaster estava caído. Antes que qualquer um dos três pudesse fazer mais que confortar um ao outro e cuidar das feridas de Alustriel, Azuth apareceu diante deles como uma mão azul flamejante. A mão falou, elogiando os Escolhidos tanto por sua bravura quanto por seu comedimento, e então se virou para a forma caída de Sammaster. Invocando o nome da Senhora de Mistérios, a mão gesticulou sobre Sammaster, e uma estrela prateada caiu do céu para se pendurar sobre o corpo caído. Grandes gotas de *fogo prateado* fluíram então para fora de suas feridas, como leite de um jarro quebrado e foram absorvidos pela estrela, removendo o dom da Deusa. Embora quase morto nesta hora, Sammaster se ergueu do chão, enrijeceu-se e deu um único grito, horrível, que parecia rasgar-lhe a alma. A estrela lançou-se aos céus, soltando faíscas prateadas como lágrimas atrás de si, e desapareceu de vista. Sammaster caiu ao chão, suas costas e membros torcidos em ângulos não-naturais.

Azuth declarou que o corpo de Sammaster devia permanecer onde estava como uma última lição e castigo da deusa. Como não havia nada mais que pudessem fazer, os três Escolhidos viajaram para Lua Argêntea para contemplar os fei-

tos daquele dia. Lá, Alustriel lamentou a perda, mesmo ela tendo sido necessária, de um velho amigo para ela, agora pela segunda vez.

Mas Sammaster não saiu dos planos naquele dia explosivo. Depois que os outros partiram, Algashon saiu de seu esconderijo e, incitado por seu deus maligno, lançou em Sammaster uma das magias que ele havia preparado para usar em Alustriel. Não só esta magia restaurou a vida no corpo dele, como também prendeu alguns dos efeitos colaterais do poder de Mystra sobre ele. Enquanto o *fogo prateado* e todos os outros poderes de Escolhido foram retirados dele, Sammaster posteriormente descobriu que a imortalidade concedida aos servos especiais de Mystra ainda era efetiva dentro de si. Mesmo que ele pudesse ser destruído, Sammaster continuou sem envelhecer e a curar seus ferimentos rapidamente.

A magia de Algashon também teve outro efeito em Sammaster. Apagou quaisquer vestígios restantes de sanidade e moralidade que poderiam ter permanecido em sua mente enevoada e seu espírito torturado (de fato, a senhora Alustriel mantém a afirmação que alguma parte de Sammaster o impediu de matá-la antes que os outros Escolhidos chegassem. Ela também especula que, no fim, Sammaster voltou a si, e vendo tudo o que havia feito, deixou-se ser derrotado). Nem Bane ou Algashon controlavam Sammaster agora; Sammaster já não precisava ser guiado a qualquer loucura, qualquer mau.

Algashon, tirando seu ainda abalado peão do campo, alimentou Sammaster com mais mentiras. Algashon pintou para Sammaster um retrato dele como um herói trágico: Sammaster tinha derrotado os Escolhidos depois de resistir aos ataques furiosos deles, e só a deslealdade de Azuth e Mystra o haviam derrotado. De fato, como as feridas de Sammaster curaram virtualmente diante dos olhos deles, Algashon sussurrou que os poderes de Faerûn deviam temê-lo terrivelmente para traí-lo assim. Só outra divindade em nascimento poderia ter inspirado em dois deuses tal medo – e Sammaster devia ser aquele deus nascente.

## LOUCAS PROFECIAS

Depois deste evento principal, Sammaster e Algashon desapareceram novamente. O que aconteceu durante este período de obscuridade não podemos saber, mas Sammaster estava agora completamente preso em sua própria loucura e nas ilusões nutridas por Algashon. O próximo rastro visível de Sammaster vem à luz no Ano das Pérolas Caídas (887 CV), quando Sammaster publicou a primeira de suas retraduições de muitos dos tomos proféticos do mundo, inclusive do vidente e oráculo Maglas – a *Crônica dos Anos Por Vir*. É de uma passagem deste tomo, ou mais especificamente da tradução errônea de Sammaster, que o Culto do Dragão futuramente se ergueu. Abaixo, segue a principal passagem que acendeu uma chama na mente perturbada de Sammaster:

*“E nada restará a não ser tronos destruídos, sem governantes, ape-*





*nas os mortos. Dragões, então, reinarão por todo o mundo, e...”.\**

Sammaster, o Louco, traduziu a passagem do seguinte modo:

*“E nada restará a não ser tronos destruídos, sem governantes. Apenas os dragões mortos reinarão por todo o mundo, e...”.\**

Se este foi um engano honesto da parte de Sammaster ou só outro exemplo das “sugestões” de Algashon, não se sabe, e no final das contas, é discutível. A chama maligna que esta passagem acendeu no cérebro de Sammaster estava destinada a queimar por séculos – até mesmo pelos dias de hoje. Com a ajuda do sacerdote, Sammaster passou a viajar mais uma vez por Faerûn, mas desta vez para pregar o futuro do mundo como ele previu que seria – e que deveria ser. Sempre que ele não estava pregando (e já começando a juntar seguidores), Sammaster se voltava para seus estudos necromânticos, desta vez não esperando devolver a vida aos mortos, mas conceder uma forma morta-viva aos dragões. Suas pesquisas foram, de acordo com a atual tradição do Culto do Dragão, auxiliadas, em parte, por tomos antigos que ele havia descoberto sob as areias de Anauroch, ou, dizem alguns, no grande deserto Raurin, depois que ele teve uma visão do local.

## O PRIMEIRO DRACOLICH DE SAMMASTER E A FUNDAÇÃO DO CULTO

Eventualmente, Sammaster, Algashon e seu grupo de seguidores, se estabeleceram na cidade-estado de Chondathan e montaram suas sedes (Chondathan foi renomeada para Saerloon alguns anos depois da fundação de Sembia em 913 CV). Eles continuaram a pregar e a atrair seguidores, e estes convertidos, precisando de um título para se referir ao seu líder, cunharam-no com o honorável título de “Primeiro Profeta” – para honrar o fundador do seu culto. Foi enquanto Sammaster estava em Chondathan que ele desvelou pela primeira vez os *anéis dos dragões* (veja o capítulo **Magias e Monstros do Culto**). E os membros do culto, sob a liderança de Sammaster, começaram as experiências que alcançariam render frutos no Ano das Lágrimas da Rainha (902 CV), quando Sammaster convenceu o grande dragão vermelho Shargrailar, cujo covil ficava nas montanhas próximas das quedas d’água de Corrente Submersa nos Picos de Trovão, a passar pelo processo de conversão para um dracolich (detalhado no verbete dracolich do *Compêndio de Monstros®*, encontrado no capítulo **Magias e Monstros do Culto**).

Shargrailar pode não ter sido o primeiro dragão a beber a vil poção que Sammaster criou para dar início ao processo, mas foi o primeiro que sobreviveu (Shargrailar viria a se tornar o mais poderoso dracolich visto na superfície de Faerûn). Com a

bem sucedida criação de um dracolich, ou como Sammaster batizou sua criação no princípio, um dragão da noite, o nascente culto em Chondathan explodiu em popularidade e em riqueza. Com uma arma altamente efetiva para impor sua vontade, Sammaster adquiriu enormes fortunas usando a ameaça de Shargrailar para extorquir dinheiro ao longo das cidades-estado de Chondath, que posteriormente viriam a se tornar Sembia. Sua sombra assustadora passava por cima de caravanas, feiras e comerciantes. Até mesmo os nobres pagavam tributo quando o Culto ameaçava enviar Shargrailar para queimar suas fazendas e vilas até as cinzas (Sammaster não pensou em oprimir os camponeses por seus trocados, pois ao que parece, eles estavam longe de serem notados por ele, mesmo sendo maioria em relação aos nobres).

Demorou até o Ano do Arado (906 CV) para que o uso do título “Culto do Dragão” para descrever o culto de Sammaster finalmente se tornasse popular. O nome provavelmente se originou entre os camponeses locais que freqüentemente testemunhavam os crimes do grupo e de sua arma mais potente, Shargrailar. Enquanto alguns eruditos apontam que “Culto do Dracolich” ou “Culto dos Dracoliches” teriam sido títulos mais apropriados para este grupo, eles esquecem que logo depois do processo de conversão Shargrailar ainda se parecia com um dragão vivo, normal. E como os membros do culto de Sammaster aproveitaram o nome para se referir a si mesmos (sabendo que as atividades menos públicas dos membros do culto envolvia cortejar novos dragões para o processo de conversão e as descobertas do conhecimento dracônico para ser usado para as manipulações de dragões no futuro), o nome do culto de Sammaster tornou-se fixo.

## O CULTO CRESCE

O Culto em Chondathan logo cresceu ao ponto de Sammaster e Algashon não conseguissem administrá-lo, e células começaram a se estabelecer nas cidades-estado de Chancelgaunt (posteriormente chamada de Selgaunt) e Yhaunn. Sammaster foi até capaz de persuadir outro dragão, Rauglothgor, que depois passou a morar nas ruínas da Torre Tranquila perto de Lago Sember, para submeter-se às primeiras preparações para a conversão para dracolich, e o Culto começou a lhe preparar um lugar para conter seu espírito durante sua eventual “transcendência”. Algashon estava emocionado pelo progresso dos eventos desde aquele dia nos Pântanos Eternos. A loucura de Sammaster não havia afetado seus objetivos e ambição, e o mago, agora de boa vontade, sem coerção, fez a maior parte do trabalho vil que o sacerdote de Bane havia considerado uma meta em manipular Sammaster a fazer. Algashon estava determinado a expandir o Culto além de algumas centenas de membros em uma rica, mas sem importância, cidade-estado. Além disso, pensou o sacerdote, operar tão abertamente uma grande organização, assim ousadamente, logo chamaria a atenção de outros grupos de poder.

Ele mencionou, então, a Sammaster, que o mago deveria





criar uma coleção de toda sua sabedoria, profecias, fórmulas e procedimentos relativos à criação dos dragões da noite. Então Algashon poderia ter o livro reproduzido e poderia distribuí-lo a muitos dos membros do Culto que vieram de cidades e terras distantes. Estes membros poderiam ser mandados de volta para suas terras, levando uma cópia deste tomo com eles e espalhando a palavra de Sammaster e de seu culto para longe e largamente. A idéia do trabalho de sua vida formando a ideologia escrita e o conhecimento secreto da organização alimentou a vaidade e a crescente megalomania de Sammaster, e viu isso como algo direito e apropriado, e acabou criando o *Tomo do Dragão* (detalhado no capítulo **Magias e Monstros do Culto**) pelo curso de três anos. Então os escribas do Culto passaram a copiar as informações. O golpe de mestre de Algashon e sua inspiração maligna resultaram na criação deste tomo mágico e na distribuição de muitos tomos menores que espalharam a ideologia de Sammaster e seu culto ao longo das Terras Centrais, do Norte e além.

Algashon também estava certo sobre o Culto chamar a atenção de outros grupos poderosos nos Reinos. Os Harpistas logo se mobilizaram para infiltrar, desativar e destruir a célula do Culto em Chondathan antes que o mal de Sammaster pudesse infestar o recentemente formado país de Sembia completamente (Sembia foi formado em 913 CV sob a bandeira de Rauthauvyr, o Corvo, comandante do exército da nova nação para o Soberano, o mercador eleito governante da nação). Eles obtiveram poucos sucessos, pois falharam em destruir Shargrail e não puderam evitar a expansão da ideologia do Culto por toda a Faerûn.

As forças do Forte Zhentil também se aliaram contra o Culto depois que Sammaster começou a cobrar extorsivas taxas por “passagens seguras” para as caravanas do Zhents (comércio e escravos). Claro que os Zhents se recusaram a pagar, e Shargrail foi enviado de seu covil nos Picos do Trovão para invadir vários postos de observação dos Zhents ao longo do Rio Tesh, ao sul, e destruir qualquer caravana Zhentarim que ele encontrasse na região entre o Caminho das Sombras e o Rio Tesh. O Zhents não se assustaram com essa exibição de poder, no entanto; ao invés disso, eles se tornaram um dos mais perigosos adversários do Culto – situação que permanece até os dias de hoje.

A abundância de riqueza e sucesso que o Culto dispunha logo foi enfraquecendo conforme poderosos adversários se formavam contra as ações dos seguidores de Sammaster. Mas isto não intimidou o furioso mago. Ele pressionou, criando vários outros dragões da noite nos anos seguintes, pelo menos alguns dos quais foram forçados ao processo de conversão pelas forças de ataque do Culto e pela ameaça de morte nas garras e presas de Shargrail eles deveriam se curvar diante da promessa de imortalidade oferecida pelo Culto. Ao invés de tentar lidar com os recentes inimigos adquiridos, Sammaster os ignorava ou simplesmente despachava um dragão da noite para lidar com qualquer inimigo que fora descoberto. Não apenas louco, Sammaster estava ficando embriagado com o nível de poder

que ele não sentira desde quando teve os poderes de Escolhidos extirpados de si.

Algashon tentou dissuadir seu louco companheiro de alguns dos esquemas mais descarados, aconselhando precaução e uma mão mais leve e mais esperta ao lidar com os negócios do Culto. Ele freqüentemente propunha que o Culto fosse para o Subterrâneo, tornando-o assim um alvo menos óbvio para seus acumulados inimigos. Sammaster se recusou, cego por suas visões de poder e vingança contra o mundo que tanto tinha prejudicado-o. Vendo que ele rapidamente estava perdendo o controle sobre o mago louco, Algashon começou a planejar.

As habilidades de Sammaster nessa época são descritas abaixo:

**Sammaster** (hm Nec26): CA 5 (17 devido a Des, *cajado do poder*) MV 12; PV 45; TAC0 12 (10 com o *cajado do poder*); AT# 1; Dano 1d6+2 ou 2d6+2 se uma carga for gasta (*cajado do poder*) ou magia/arma; AE variados poderes necromânticos, necrologia e conhecimento dos mundos inferiores, comandar mortos-vivos: DE *detector magia*, *visão arcana* (*Tomo de Magias*), *detectar invisibilidade à vontade*, *infravisão a 27 metros*, *imunidade a magias*, +2 de bônus em todos os testes de resistência (*cajado do poder*); TM M (1,77 metros); TD CM.

For 8, Des 17, Con 25, Int 20, Sab 14, Car 13.

**Equipamento Especial:** *cajado do poder*, *anel de influenciar humanos*, *anel arcano*, *poção de controlar dragões malignos* (×3), *pérola do poder* (recupera uma magia de 8º nível), *asas voadoras*.

**Magias\*:** 13/13/13/7/7/6/6/6/6

\*Incluindo uma magia de necromancia como bônus para cada círculo de magia e os efeitos do *anel arcano* (dobra as magias de 1º e 3º níveis).

**Notas:** Neste momento, as extensas pesquisas de Sammaster com necromancia e mortos-vivos o qualificam como um mago necromante especialista. Sua história sem igual e estudos também lhe dão as seguintes habilidades especiais:

**Poderes Necromânticos Diferenciados:** Sammaster não sofre as penalidades habituais de necromante que equilibram os bônus que um necromante recebe, pois na realidade ele é um mago que adquiriu um vasto conhecimento em necromância, executou complicadas cerimônias e fez pactos negros para ganhar suas habilidades incomuns. Então, ele não precisa de um valor 16 na Sabedoria, não é proibido de aprender magias de ilusão e encantamento, não sofre a penalidade de -15% ao aprender magias de outras escolas, etc. Ele desfruta de todos os bônus da especialidade de um necromante (um modo para definir algumas das habilidades ampliadas dele em termos de jogo).

**Necrologia e Conhecimento do Mundo Inferior:** Sammaster possui, entre suas numerosas habilidades não combativas, um conhecimento extenso dos mortos-vivos, a disposição de espíritos depois da morte e dos planos exteriores. Estas habilidades não-combativas são detalhadas no *O Livro Completo dos Necromantes*, mas na prática, a menos que algo seja considerado um conhecimento obscuro nestes campos, ele tem conhe-





cimento.

**Comandar Mortos-Vivos:** Sammaster pode comandar criaturas mortas-vivas como um sacerdote maligno do seu nível.

**Imunidades a Magia:** Sammaster é imune a qualquer magia de dreno de vida, armadilhas ou magias que expulsem espíritos para outros lugares contra a vontade, ou efeitos de morte instantânea, que não seja por dano acumulado, como: *recipiente arcano, magia da morte, dedo da morte, aprisionar a alma, palavra de poder: matar*, etc.

## O ATAQUE DOS HARPISTAS

Esses planos renderam frutos no Ano do Sinhala (916 CV) quando os espíões de Algashon reportaram a ele que os Harpistas estavam seguindo de perto o líder do Culto, buscando eliminar Sammaster em um momento oportuno quando a luta não colocaria muitos inocentes em risco e, ao eliminá-lo, exterminariam o coração do Culto, enviando assim seu grupo de seguidores para um fim rápido. Algashon guardou esta informação para si e fez planos com um grupo seletivo de seguidores, que estariam longe de Sammaster quando ele acreditasse que Aqueles Que Tocam a Harpa agiriam.

Sammaster e sua companhia – que era composta de um grupo com pouco mais de 60 membros do Culto, acompanhados por dragões híbridos e draconianos, criaturas mortas-vivas e até mesmo criaturas de outros planos invocadas e aprisionadas (segundo o que dizem) – estavam para fazer uma primeira visita a uma colina alta perto da extremidade meridional de Cormanthor onde estavam sendo cortejados dois dragões verdes poderosos, que controlavam todo um grupo de wyverns que infestavam a gama de colinas que descem do norte, de onde agora é o Vale da Pena até as Colinas do Tormento. Incapaz de se teletransportar diretamente para o covil dos dragões, a prática mais comum entre os magos do Culto, uma vez que o primeiro contato havia sido estabelecido com um candidato a dracolich, Sammaster viajou pelas estradas que conectam Chondathan a Chancelgaunt, diretamente por cima do Vale da Lua (agora à vista de Ordulin), e na fronteira meridional de Cormanthor (consideravelmente mais ao sul do que seu local atual). Os dragões híbridos não conseguiam discernir ao certo o que ficava embaixo das copas das árvores, mas Sammaster continuou pelas colinas sem medo, porque os dragões verdes haviam prometido evitar qualquer ataque dos wyvern à companhia, e afinal de contas, ele não estava só – ele e a sua companhia – que criatura qualquer da floresta ou grupos de elfos poderiam se intrometer entre ele e seus objetivos?

A emboscada dos Harpistas veio num amanhecer primaveril; uma força de Harpistas e seus aliados conseguiram, com as bênçãos dos elfos e das divindades da natureza, esconder-se na floresta de modo invisível, nas proximidades da pequena vila de Acaso. Mesmo estando surpreso, Sammaster respondeu depressa e de modo pesado, invocando dois dracoliches menores para ajudá-lo a obliterar a ameaça, ordenando que sua companhia atacasse qualquer um que vissem, desde que não fos-

sem eles mesmos (Algashon organizara para que Sammaster enviasse Shargrailar em uma missão longínqua, removendo o dragão da noite tanto do perigo que os Harpistas pudessem oferecer e impedindo o poderoso dracolich de inclinar a balança da batalha em favor de Sammaster).

A batalha entre o Culto e os Harpistas estendeu-se por todo o dia e noite, com grandes perdas de ambos os lados. Magos Harpistas e sacerdotes de Lathander e de outras divindades bondosas fizeram o melhor possível para lidar com os dracoliches. Guerreiros, rangers e paladinos colidiram com os mercantes-guerreiros e mercenários do Culto. Aqueles que passavam pelos guerreiros do Culto eram atingidos pelos draconianos e pelos peculiares híbridos. Ninguém podia alcançar Sammaster, e conforme o sol se punha, o Escolhido de Mystra caído montava em batalha um formidável dracolich, comandando um virtual exército de criaturas, tanto de mortos-vivos como de resultados de outros experimentos mágicos, muitos dos quais nem mesmo os Harpistas haviam visto antes (veja o capítulo **Magias e Monstros do Culto** para algumas destas criaturas). Apesar do elemento surpresa que os Harpistas tinham, parecia que o Culto, conduzido pelo poder de Sammaster, estava preponderantemente ganhando o combate, enquanto o sol se levantava mais uma vez no campo de batalha. Vários sacerdotes de Lathander, desesperados em busca de meios para deter um ainda mais poderoso Sammaster que qualquer relatório havia descrito, apelaram ao Senhor do Amanhecer para ajudá-los a parar o mago louco aparentemente invencível.

## A MORTE DE SAMMASTER

Lathander ouviu as orações ao amanhecer. Enfurecido pelo futuro que Sammaster profetizara e as abominações que ele criava incessantemente, Lathander enviou um avatar ao campo de batalha. As criaturas mortas-vivas que formavam uma parede ao redor de Sammaster foram desintegradas num brilho de luz quando a glória completa do deus do amanhecer tocou-os, mas as cinzas sufocantes restantes entupiram o ar assim que um vento sobrenatural soprou vindo de Sammaster, transformando as cinzas em uma nuvem que obscureceu o céu e deixou a luz do amanhecer vermelha como sangue. O dracolich de Sammaster soprou um volumoso jato de fogo no peitoral de aço do Lorde da Manhã, apenas para gritar uma lamúria sobrenatural que se tornou em nada quando a Estrela do Amanhecer, a maça de Lathander, golpeou sua cabeça e terminou sua existência morta-viva.

Sammaster, aparentemente calmo, flutuou no ar onde sua montaria estava, e num piscar de olhos uma coruscante aura de escuridão inefável o cercou, como se um manto de noite e morte tivesse sido jogado sobre seu corpo. Seus olhos brilhavam num púrpura escuro, e quando moveu seu cajado, um círculo de uma estonteante e poderosa energia se fez entre ele e Lathander. A energia – fluindo de todos os seres vivos e não-vivos do campo de batalha exceto Lathander e Sammaster –





aparecia em linhas multicores, e era sugada pelo círculo, girava ao redor dele e eram absorvidos por ele. Num instante, todos estavam paralisados.

Aqueles que lá estiveram falam dos restos de uma dor aguda seguida por um senso de antecipação, como se algo enorme – alguma coisa – esperasse logo além das entradas de seus sentidos para acontecer. O que aconteceu depois é recordado por poucos, e apenas como trechos de sonhos, já que a partir desse momento apenas Sammaster e Lathander podiam se mover.

Lathander olhou para Sammaster e um divertimento feroz parecia brincar atrás dos seus olhos. “Abominação”, ele gritou, “morra!” Raios de luz crepitantes e um brilho dourado saiu de seus olhos, atingindo Sammaster com uma força mortal. O esqueleto de Sammaster era um pouco visível, brilhando como uma luz interna dentro de sua forma corpórea, e de repente ele tremeu no ar, derrubando seu cajado conforme seus dedos se transformavam em garras. Então, com um esforço tremendo, ele se ergueu e lançou sua mão esquerda em algum lugar e retirou uma fina folha de metal que refletia com um brilho lânguido, prateado. Estranhos símbolos e glifos rastejaram por sua superfície.

Sammaster segurou-a diante dele, como se forçando Lathander a lê-lo. “Tolo!”, Lathander trovejou, e A Estrela do Amanhecer desceu ressonante pelo pergaminho metálico e em Sammaster, cujo corpo se torceu com o choque do golpe e, miraculosamente, começou a se endireitar. O pergaminho se estilhaçou em todas as direções em um milhão de pedaços de luz, mas um pequeno pedaço em forma de adaga atingiu a armadura dourada na altura do coração de Lathander, arranhando seu peito, e quatro gotas de sangue caíram aos pés do deus (depois da batalha, estas foram recolhidas em um frasco de âmbar por um sacerdote do Lorde da Manhã da aldeia de Acaso. Hoje esta relíquia da igreja é venerada como um artefato, o *Sangue de Lathander*).

Lathander retirou o pedaço com uma mão e esmagou o círculo mágico que mantinha todos cativos, enquanto dois globos, um vermelho e o outro negro, formados de energia sombria, voaram das mãos de Sammaster para estourar ineficaz contra o peitoral de Lathander. Lathander gesticulou, e um buraco de luz rompeu a nuvem de cinzas que obscurecia o sol. Uma luz mais brilhante que qualquer testemunha jamais vira antes se abateu sobre Sammaster, tirando-o de vista. Sammaster não teve tempo sequer de gritar quando foi morto – aparentemente incinerado pelo fogo do sol. Uma investigação posterior no campo de batalha descobriu que nada restara dele, apenas um monte de cinzas.

Com Sammaster e a maioria de sua companhia (contendo grande parte dos seus seguidores mais leais) mortos depois da batalha com os Harpistas e o avatar de Lathander, Algashon reuniu seu círculo pessoal de seguidores para Urmlaspyr e então além, levando a organização ao Subterrâneo como ele havia aconselhado Sammaster fazer há muito tempo. Durante os séculos posteriores, a seita do Culto leal a Algashon e as células leais ao fundador do Culto, que haviam se espalhado

por Faerûn antes, entraram em conflito muitas vezes. Provavelmente, este cisma do Culto resultou na natureza fragmentada da organização nos dias de hoje.

## DORMIR, E POR ACASO, SONHAR

Como o mundo descobriria 300 anos mais tarde, Algashon não foi o único membro do Culto a planejar o futuro. Há muito devotado à necromancia, Sammaster havia feito planos – e conjurado magias de contingência – para prepará-lo para a não-vida como um lich se suas surpreendentes habilidades regenerativas fracassassem.

Quando o avatar de Lathander explodiu o corpo de Sammaster, a mente do mago louco foi para uma filacteria preparada, neste caso, um pequeno, mas primoroso diamante não-lapidado no valor de mais de 10.000 PO. Esta filacteria foi levada por Zotulla, um meio-elfo mago/ladino, sem que este soubesse. Era uma parte dos recursos iniciais para uma nova célula do Culto, que Sammaster tinha dado a Zotulla, junto com o que se acredita ser o original *Tomo do Dragão*. Junto deste livro havia uma série de instruções para Zotulla que permitiriam a Sammaster transferir o espírito guardado pela filacteria a um outro corpo – como acontece com um dracolich quando seu corpo original é destruído. Também, dentro da capa do livro, havia um pequeno pacote que, quando aberto, parecia conter uma quantidade de cinzas. Acredita-se que são os restos mortais de Sammaster que o seu novo “hospedeiro” precisaria consumir para que a psique do mago louco o habitasse. Os meios pelos quais um habilidoso necromante como Sammaster colocou essas cinzas no pacote antes de sua morte, podem apenas ser adivinhados. No entanto, não vale a pena perder tempo com isso.

Zotulla também havia recebido instruções de Sammaster para fundar uma nova célula do Culto mais a noroeste, mais próximo das fronteiras de Cormyr e do covil de Shargrailar. Infelizmente, Zotulla não teve sucesso. Pouco menos de dois anos depois que ele fundou a célula nas Montanhas Boca do Deserto, acima da cidade de Tilverton, os Zhents foram capazes de localizar o santuário da célula e atacar. Eles extirparam a célula, exceto o próprio Zotulla. Ele escapou graças às suas magias, e fugiu para o alto das montanhas, apenas para encontrar seu destino nas mãos e lâminas de um grupo de guerra orc. Não sabendo quem haviam matado nem o que ele possuía, jogaram o diamante (o qual em seu estado natural não revelava seu verdadeiro valor àqueles sem conhecimento em gemas) entre os outros resultados de suas pilhagens e tentaram destruir o *Tomo do Dragão*. Indubitavelmente, eles falharam.

A filacteria e o livro místico desapareceram da história durante mais de 300 anos conforme provavelmente foram passados ou trocados de xamã a xamã e por comandante a comandante de uma meia dúzia de raças humanóides e três vezes esse número de tribos. Mas algum evento desconhecido – talvez um xamã humanóide com inteligência o bastante para decifrar as instruções de Sammaster – finalmente concedeu ao mago





louco uma chance de não-vida como um lich.

## DESPERTANDO PARA A NÃO-VIDA

A história de Sammaster vem à tona novamente no início do Ano das Muitas Névoas (1282 CV), quando um lich surgiu no alto nas Montanhas Boca do Deserto perto do Caminho das Sombras. Este lich que se intitulava Sammaster, começou a juntar servos, criaturas e até mesmo alguns dragões sob sua bandeira. Rumores falaram do lich como o falecido fundador do Culto do Dragão. O mesmo rumor disse que Sammaster, o lich, estava usando um dracolich de tamanho e poder enormes, usando-o como sua montaria. Cultistas (e outros), na região, investigaram e descobriram que as alegações do lich eram verdadeiras: Ele era Sammaster. O Culto começou a se reunir ao redor do lorde lich. Harpistas alarmados e o bom povo da Terra dos Vales e de Cormyr começaram a se preparar para defender seus lares e entes queridos do lich e de suas hordas de servos malignos.

No Ano da Cobra Negra (1285 CV), um grupo de aventureiros paladinos conhecido como a Companhia dos Doze cavalcou para as montanhas para enfrentar Sammaster e o seu crescente exército. Os paladinos, apoiados pelos Harpistas, atacaram o lich e seu dracolich nas ruínas de uma cidade antiga conhecida agora como Boca da Tormenta, ou os "Portões do Inferno". A batalha foi imensa e nove da Companhia dos Doze morreram, mas no fim Sammaster foi derrotado e o mago louco caiu mais uma vez. Embora eles tivessem procurado arduamente, nem a filacteria de Sammaster e nem o *Tomo do Dragão* foram recuperados pelas forças do bem.

## DISPOSIÇÃO FINAL

Deste século em diante, esta cidade arruinada se perdeu para as sempre crescentes areias do Anauroch, e os aventureiros não puderam encontrar o local do descanso final de Sammaster. Líderes atuais da célula sembiana do Culto (agora mais uma vez localizada em Saerloon desde 1350 CV, mas desta vez secretamente) ouviram dizer que Sammaster agora é pó, jogado em alguma tumba esquecida ou cidade perdida (talvez nesta duvidosa "Portões do Inferno"). Um consenso de opinião entre

sábios e adivinhos é de que esta observação pode ser verossímil, embora ainda não possa ser esclarecida.

Nenhuma criatura, seja ela viva ou morta, ofereceu uma aclamação acreditável de ser Sammaster, trazido novamente à vida depois da batalha em 1285 CV. Isto poderia nos levar a concluir que o mago louco realmente se foi. Mesmo que tal pensamento seja, sem dúvida, reconfortante, o conforto não deve ser confundido com a verdade. Sammaster existiu dentro da filacteria durante 300 anos antes que reaparecesse da primeira vez. E o diamante não foi recuperado depois da batalha nos picos das Montanhas Boca do Deserto. Alguns eruditos também especulam no significado exato do "pó" comentado pelos líderes do Culto do Dragão sembianos. Então, sobre a disposição atual do Primeiro-Profeta Sammaster, eu ofereço as seguintes teorias:

- Sammaster está morto, seu espírito vagando pelos planos eternamente, provavelmente na

Cidade do Conflito em Oinos, na Vastidão Cinza, ou possivelmente para algum outro plano, como Avalas, em Acheron, onde o domicílio anterior de Bane ficava situado.

- A psique do mago louco descansa novamente dentro da perdida filacteria de diamante, esperando outra chance para voltar aos Reinos como um lich imensamente poderoso.

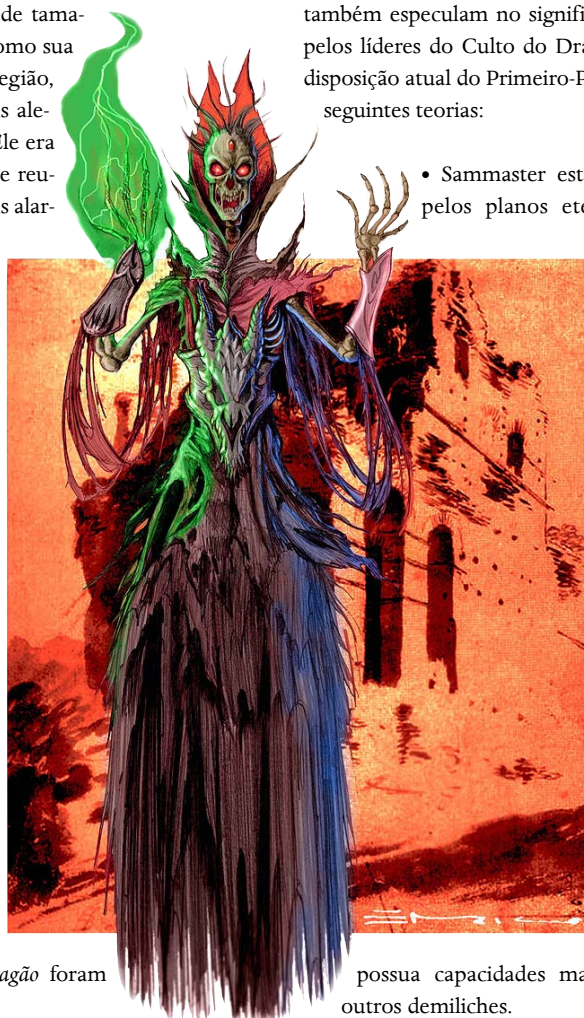
- As menções de que Sammaster seria "pó em uma tumba" há muito esquecida podem indicar que sua forma evoluiu para um demilich. Se for assim, há perigo para qualquer um que encontrar a forma adormecida de Sammaster. É provável que ele

possua capacidades mais poderosas que até mesmo outros demiliches.

- Uma teoria final é que não estaria além das capacidades de Sammaster tentar trazer a si mesmo de volta no corpo não de um humanóide, mas sim de um dracolich. Mesmo que alguns tremam só de pensar nessa possibilidade, o prospecto não pode ser descartado.

## CRÔNICAS DO CULTO

Nos anos seguintes à "morte" de Sammaster na batalha contra o avatar de Lathander, o Culto do Dragão desapareceu da face de história. Algashon agora conduzia o restante da célula



*Sammaster, o Lich*

*Ilustração por Enrico Tomasetti*





Sembiana e a maioria das outras células ainda estavam no processo de formação e muito ocupadas em concentrar seu poder para tentar qualquer feito digno de nota aqui.

Algashon conduziu o Culto durante o milênio, enquanto utilizava magias de retardamento do envelhecimento. Ele adotou ricos robes de um púrpura profundo para indicar sua posição no Culto, e logo foi permitido usar esses tons de púrpura para designar uma alta posição dentro do Culto, e os membros do círculo interno de liderança vieram ser conhecidos como "Portadores do Púrpura". A coalizão governante do Culto sembiano é conhecida por este título desde então, marcado pelos robes púrpuras que todos eles vestem em ocasiões formais.

Como Algashon governou pelas décadas seguintes, lentamente ele trouxe cada vez mais as doutrinas e filosofia de Bane na ramificação sembiana do Culto. Enquanto muitos dos seguidores que ele tinha trazido para oeste com ele de Chondathan não tiveram nenhuma compunção sobre isso, muitos dos que se uniram ao Culto depois, estavam deslocados com o fato de Algashon guiar o culto cada vez mais para uma união com a igreja de Bane.

## REFORMISTAS VERSUS PRAGMATISTAS

Muitas pessoas que haviam se juntado ao Culto, especialmente aqueles que já tiveram riqueza e algum status, haviam feito isso mais porque viram o Culto como meio de aumentar seu próprio poder através de alianças mútuas com dragões e dracoliches, e não como qualquer tipo de experiência religiosa. Esta coalizão de guerreiros-comerciantes, magos e ladinos acreditavam que o Culto deveria ser mais de uma sociedade secreta e menos uma organização religiosa, e era liderada pelo arquimago Tuelhalva Asa Dracônica.

Até o ano de 1000 CV, estas diferenças filosóficas cresceram até que a sociedade inteira do Culto do Dragão em Sembia havia se dividido entre dois líderes e suas filosofias: Algashon e sua postura reformista influenciada por Bane ("Devemos governar como servos dos dragões eternos e do último tirano, Bane") ou a perspectiva pragmática de Asa Dracônica ("Podemos fazer qualquer coisa para expandir nosso poderio mundial explorando nosso conhecimento de dragões e a criação de dracoliches, nos servirá tanto agora quanto no futuro, quando dragões mortos-vivos governarem"). Aqueles leais a Asa Dracônica foram eventualmente forçados a se mover em segredo no Culto, quando Algashon trouxe ainda mais sacerdotes de Bane para reforçar-se dentro do grupo e intimidar todos aqueles que poderiam se opor, dando, ao menos, primazia às suas palavras de liderança.

As hostilidades continuaram crescendo, com escaramuças ocasionais que derramavam o sangue de ambas as seitas dentro do Culto. A violência posteriormente dividiu o Culto, e foi só uma questão de tempo até que um confronto final acontecesse dentro do Culto sembiano.

## O SUSSURROS DE GARGAUTH

No Ano do Despertar (1001 CV), Tuelhalva Asa Dracônica, Guardião do Tesouro Secreto e Membro dos Púrpura, foi enviado ao sul, em Peleveran, para investigar relatórios de um antigo dragão morto-vivo que espreitava nas catacumbas da capital de Peleveran, Peleveria (Peleveran ficava situado no triângulo formado entre a atual Torsch, Castelo Severo e a Grande Fenda. Sua capital, Peleveria, foi construído ao lado da Terra Alta). Tuelhalva não encontrou nenhum sinal de um dragão morto-vivo, mas descobriu um mal acumulado nas cavernas mais profundas. Das profundidades de uma cova infinita, uma voz réptil sussurrou promessas de poder absoluto apenas se as antigas travas que prevenia sua entrada no mundo fossem rendidas. Tuelhalva viu isto como a oportunidade de acabar com o culto sembiano e montar sua própria base de poder em outro lugar.

## A FÚRIA DOS DRAGÕES

No Ano da Fúria Dracônica (1018 CV), grande parte de Faerûn sofreu vários ataques de dragões. Enquanto historiadores do Culto tentaram assumir a responsabilidade por todos os anos de ataques de dragões, tal afirmação é claramente ridícula. Se o Culto realmente possuiu controle tão extensivo sobre as espécies de dragões do mal através dos Reinos, eles certamente teriam conquistado Toril há muito tempo. De qualquer forma, um evento daquele ano, a eliminação de Peleveran em um ataque de dragões foi realizada pelo Culto; de fato, foi provado que foi obra de Tuelhalva e Algashon.

Ambas as facções do Culto na Sembia alcançaram muita magia, múltiplos dracoliches e dragões vivos para dar suporte à sua filosofia. Durante 17 anos Tuelhalva trabalhou com magias antigas, até que finalmente pudesse lançar os encantamentos poderosos que a misteriosa voz revelou para ele. Com o lançamento de sua última magia, um grande demônio, o semideus Gargauth, elevou-se do abismo. Asa Dracônica sentiu que sua hora havia chegado, e usou seu novo suporte demoníaco para garantir um lugar de destaque para si na sua facção. Agarrando-se à oportunidade, os membros da facção pragmática mais leais a Tuelhalva declararam sua separação do Culto de Sembia, teleportando-se ou usando algum outro tipo de meio mágico, e uniram-se a Tuelhalva em Peleveran, juntamente com seu dracolich, híbridos e dragões aliados. Em troca por sua liberdade, o lorde diabólico convocou de imediato um exército de demônios para servir aos caprichos do arquimago. Tuelhalva, a horda de demônios e aliados dragões (principalmente espécies menos óbvias de dragões e alguns híbridos) marcharam adiante. O trono de Peleveran se tornou dele em menos de uma noite, e seus amigos se tornaram a nova nobreza.

Conforme Peleveran sucumbiu a um exército do baatezu, Gargauth, o grande demônio do abismo, disfarçou-se usando a forma mais agradável de um mago idoso e voou para o norte.





Quando ele alcançou Urmlaspyr, procurou os líderes do Culto ali, e sua voz sussurrante contou a eles a respeito da vitória de Tuelhalva e como o arquimago destruíra um rei dragão morto-vivo ancião que ele encontrara para obtê-la. Furioso, Algashon e 20 outros magos do Culto convocaram todos os seus dragões, dracoliches e híbridos de dragão aliados juntos em um enorme bando de dragões. Depois de um mês da coroação de Tuelhalva, a Fúria dos Dragões desceu sobre Peleveran, e quando ela passou, nenhum traço daquela nação ou de Tuelhalva restou.

Asa Dracônica, seus seguidores e um bando de dragões e dracoliches que controlavam, foram todos destruídos, mas a vitória da facção de Sembia teve um preço. Além de dizimar as frentes Sembianas de poderes drecônicos, Algashon, o grande sacerdote de Bane, caiu em confronto com Asa Dracônica. Algashon e Tuelhalva se encontraram bem acima das ruínas cobertas de fumaça de Peleveria, cada um sobre um poderoso dracolich.

O nome da montaria de Asa Dracônica foi perdido, mas Algashon montou Shargrailar, o Escuro, durante combate. Dos quatro, apenas O Sagrado, conforme Shargrailar desejou ser chamado, sobreviveu.

Após destruir a facção de Asa Dracônica, os Sembianos restantes voltaram para casa, mas com o fim de Algashon e muitos membros reformistas dos Púrpura, o Culto precisava de novos líderes. Enquanto os Banitas restantes tentaram manter o controle de Sembia novamente, acabaram sendo controlados e tiveram menos votos do que a facção pragmática mais numerosa, e a filosofia mais pragmática tomou o controle do Culto do Dragão de Sembia até os dias de hoje. O Culto de Sembia entrou em outro período de quietude depois disso, trabalhando tão acobertados a ponto de não chamar atenção para si ou simplesmente recuperando as perdas que o Culto sofrera.

## ATIVIDADES DAS RAMIFICAÇÕES DO

### CULTO

Outras ramificações do Culto tornaram-se proeminentes devido às suas atividades no século no qual Sammaster retornou a Faerûn como um lich. No Ano do Verme Alado (1225 CV), uma ramificação do Culto foi formada perto da cidade de Elversult. O Culto começou a se infiltrar em meio aos trabalhadores da doca na cidade portuária de Pros. A partir disso, eles ganharam (na verdade, muito mais extorquido e roubado) o suficiente para se aproximar de um grande dragão negro chamado Cipreste cujo covil ficava nos pântanos próximos. Cipreste não se tornou um dracolich por muitas décadas, pois suas raras habilidades psiônicas o permitiram controlar fácil e rapidamente os líderes humanos do Culto, até finalmente matá-los quando eles não mais lhe serviam (para ver o destino final de Cipreste, veja o romance *The Veiled Dragon* (*O Dragão Velado*)).

No Ano do Dragão Rosnador (1279 CV), apenas três anos

antes do renascimento de Sammaster, uma ramificação do Culto em Luskan que possuía três dragões brancos e um dracolich solitário se autodestruíu quando um dos dragões brancos e o dracolich atacaram os outros dois dragões, um casal, por causa de sua velhice. Muito antes, os membros do Culto foram levados a combate. Quando a batalha terminou, nenhum dos quatro dragões ainda se movia e os poucos membros sobreviventes do Culto levaram os itens mais valiosos de todos os dragões mais velhos e fugiram da área para sempre.

## A BATALHA DO RIO CRESCENTE

Foi apenas 60 anos mais tarde que se ouviu novamente a respeito da ramificação Sembiana do Culto do Dragão. No Ano do Leão (1340 CV), as forças do Culto e uma parte do exército da Sembia se engajaram em uma batalha mágica e marcial no Vale da Pena.

Acredita-se que o Culto estabeleceu um comércio ambulante e uma base de poder fora do Vale da Pena. Quando o Culto tentou tomar o controle do próprio Vale da Pena, eles pediram e receberam ajuda da patrulha fronteira da Sembia que estava na área. As forças da Sembia encontraram as do Culto em uma batalha que se tornou conhecida como a Batalha do Rio Crescente. As forças da Sembia e do Vale da Pena acabaram conseguindo derrotar os membros do Culto e seus aliados, mas o misterioso arquimago da Terra dos Vales, Mhzentul (criador dos *Sete Anéis Perdidos de Mhzentul* detalhados no *Guia de Volo Para Todas as Coisas Mágicas*) caiu em batalha. Mhzentul sacrificou sua vida para se tornar um pilar de fogo vivo. Então varreu as forças do Culto, fazendo com que os mercenários e magos do Culto fugissem de sua fúria. Os guerreiros do Culto se separaram e fugiram antes da menor, mas mais disciplinada, força militar de Sembia. Infelizmente, a poderosa magia teve seu preço, e assumiu-se que Mhzentul morreu no confronto que ele criou.

## UMA REVOADA DE DRAGÕES

No Ano do Verme (1356 CV), houve o mais recente ataque de dragões. Esse ataque começou nas terras além de Thar e terminou após os dragões terem causado grande dano nas terras civilizadas dos Reinos. No curso desse vôo, os seguintes danos foram causados:

- As cidades de Yûlash e Phlan foram completamente destruídas (Yûlash foi reconstruída mais tarde pelo Forte Zhentil).
- Mais de 9.000 guerreiros morreram na Cidadela do Corvo enquanto matavam dois dos três dragões que atacaram.
- O Forte Zhentil foi bastante destruído por duas grandes bestas que devastaram as ruas do Forte como dois grandes gatos e que pareciam evitar os ataques dos magos locais como se fosse água, antes de serem finalmente mortos.
- O maior dos dragões atacou a cidade de Colina Longínqua e foi morto pelos magos da cidade. O vasto corpo do dragão





caiu na enseada e ficou lá semi-submerso como uma ilha grotesca até que os magos da cidade explodiram e se livraram do corpo.

- Um grande dragão foi morto em Arabel por catapultas e arqueiros. Ele caiu na rua a leste dos portões da cidade, assim salvando a vida de muitos cidadãos.
- Os Arcanos de Guerra de Suzail, liderados por Vangerdahast, expulsaram um grande dragão verde através da Arte. O dragão voou para o sul, para o Lago do Dragão, e não foi visto novamente.
- Syluné, a bruxa do Vale das Sombras e Escolhida de Mystra, morreu depois de quebrar um cajado do mago no focinho de um dragão vermelho ancião que atacou o Vale e incendiou parte das florestas de Cormanthor.

Esses ataques, assim como o movimento em massa de tantos dragões de uma vez, foram postos sob responsabilidade do Culto do Dragão. O Culto não fez nada para negar essas acusações, e alguns de seus membros mais expressivos até mesmo se gabaram disso, mas não ficou claro se o Culto realmente liderou o ataque dos dragões ou se poderia duplicá-lo novamente.

O fenômeno dos ataques dos dragões e da ainda mais rara Fúria dos Dragões (um ataque de dragões de tamanho enorme, talvez envolvendo toda a raça dos dragões, especulada para acontecer a cada 300 anos) permanece como uma dos maiores mistérios não resolvidos dos dias modernos de Toril, apesar da lógica ditar que isso será explicado algum dia.

Alguns sábios dizem que tais ataques são apenas parte dos ciclos de vida dos dragões. Então, se for assim, conforme muitos cidadãos de conhecimento contaram, eles deviam ser mais comuns do que são. Outra proposta que diz que os ataques de dragões estão de alguma forma conectados ao movimento das estrelas é apenas um pouco mais ridícula. De qualquer forma, é possível que o Culto do Dragão tenha aprendido através de magia a causar certas agressões e a modificar biologicamente as espécies, talvez por acentuar a necessidade de manter o território e os tesouros para crescer em status e atrair um companheiro. Se os ciclos biológicos de muitos dragões são sincronizados, então certo número deles sente tal aumento de força simultaneamente, e um efeito do tipo dos ataques dos dragões pode ser gerado.

## ATIVIDADES RECENTES

Ultimamente, o Culto do Dragão tem começado a agir aberta e freqüentemente nas terras próximas ao Mar das Estrelas Cadentes. Uma indicação do poder do Culto foi demonstrada no Ano do Príncipe (1357 CV) quando o Culto se comprometeu em eventos com a possuidora do fogo primordial, Shandril Shessair. A jovem ladra foi capturada por uma maga do Culto que chamava a si mesma de A Sombrasil após os companheiros de aventura de Shandril terem sido varridos por membros do Culto.

A Sombrasil ofereceu Shandril para o dracolich Rauglothgor como um sacrifício, mas pediu que fosse permitida uma pergunta do Culto à garota antes do dracolich a consumir. Rauglothgor concordou, mas antes de qualquer informação ser extraída de Shandril, o caos surgiu no covil de Rauglothgor conforme os Cavaleiros de Myth Drannor e o futuro marido de Shandril, Narm, atacaram. Shandril acertou A Sombrasil com um objeto parecido com uma *bola de cristal*, ferindo a maga do Culto e danificando o item. Como se descobriu depois, o item era uma prisão para uma criatura que consumia magia conhecida como balhiir (veja *Villains Lorebook (Livro dos Vilões)*) que desnordeou as magias e habilidades mágicas de Rauglothgor, A Sombrasil, os conjuradores dos Cavaleiros e Narm.

Instruída por Elminster de que só ela poderia derrotar o balhiir, Shandril o fez, acordando suas habilidades latentes do fogo primordial no processo. Ao descarregar a energia do fogo primordial presa em seu corpo, Shandril destruiu o dracolich e seu covil. Buscando vingança e o próprio poder do fogo primordial, o Culto do Dragão perseguiu Shandril e seus salvadores. Essa perseguição eventualmente resultou na morte d'A Sombrasil, a então arquimaga dos Púrpura e sua montaria, o dracolich Aghazstamn.

Depois da destruição de dois dracoliches, Shargrailar resolveu punir o assassino a seu modo. Shargrailar atacou Shandril e seu marido, Narm, conforme eles viajavam por uma estrada. Fugindo do sol, Shargrailar primeiro atacou com muitos *relâmpagos* e então soltou seu sopro de fogo no casal. Shandril absorveu o máximo de magia que poderia usando suas habilidades do fogo primordial, mas Narm ficou terrivelmente ferido. Shandril varreu o dragão do céu e com a ajuda de um compatriota anão, destruiu o mais poderoso dracolich que havia nos Reinos. Após esses acontecimentos, o Culto considerou que o preço de continuar sua busca perigosa pelo fogo primordial era muito alta (veja o romance *Spellfire (Fogo Primordial)* e a sequência, *Crown of Fire (Coroa de Fogo)*, para mais detalhes sobre Shandril e seus amigos).

Além disso, o Culto de Sembia tem equipado e dado suporte a aventureiros para explorarem as grandes ruínas da cidade élfica de Myth Drannor. Líderes do Culto acreditam que ao controlar um bando de aventureiros, o Culto do Dragão ganha experientes aventureiros como fantoches para liberar grandes tesouros e magia que supostamente estão para serem descobertos para quem encontrá-las na Corte Élfica.

Deste modo, na última década ou um pouco mais, a célula do Culto em Sembia reuniu aventureiros, deu suporte a eles e então os enviou (muitas vezes para seu fim) para as ruínas de élficas. Acredita-se que a Companhia do Manto Púrpura é um desses bandos, pois essa companhia tem origens e motivos duvidosos e seu nome evoca a distinção de grandes líderes do Culto do Dragão em Sembia. Sabe-se que essa companhia já visitou Myth Drannor três vezes.

Mais recentemente, soube-se que Piergeiron, filho do Paladino, um dos lordes de Águas Profundas, destruiu o draco-





lich Kistarianth, o Vermelho. O Culto trouxe a besta de volta à vida após ter sido originalmente morto pelo pai de Piergeiron, apenas para que ele fosse derrotado pela mesma lâmina que um dia o matou (veja a aventura *Undermountain: Stardock* (*Montanha Subterrânea: Doca Estelar*) para mais informação sobre esse evento).

Também, um dracolich do Culto tem estado ativo recentemente na área de Elversult. Tanto os Harpistas quanto os emissários do império de Shou Lung em Kara-Tur se envolveram na luta contra ele (veja o romance *The Veiled Dragon* (*O Dragão Velado*), de Troy Denning).

## A LINHA DO TEMPO DO CULTO DO DRAGÃO

Abaixo estão as datas mais importantes e de maior relevância para Sammaster e sua criação vil, o Culto do Dragão. Nem todos os eventos descritos aqui foram dignos de nota em outro lugar, mas eles foram incluídos aqui para dar uma perspectiva que a narrativa não pode dar. Esses eventos citados não são apenas ações de Sammaster ou de sua sociedade secreta durante os tempos abaixo, mas sim os mais significantes eventos que podem ser confirmados independentemente.

Data	Acontecimento
cerca de 800 CV	Sammaster, O Primeiro Profeta, fundador do Culto do Dragão, nasce, apesar da data exata do seu nascimento estar perdida.
817 CV	<i>O Ano da Tocha Mortal</i> O mago viajante Mnethos aceita o jovem Sammaster como aprendiz, notando a feroz inteligência e fascinação do menino pela magia.
818 CV	<i>O Ano das Fechaduras Quebradas</i> Mnethos, o mago, apresenta Sammaster à glória da Senhora dos Mistérios, cuja adoração Sammaster logo adota.
cerca de 825 CV	Sammaster deixa o serviço de seu tutor de magia, Mnethos, tendo aprendido tudo o que poderia do mago itinerante.
cerca de 835 CV	Sammaster chega ao status de arquimago em uma idade jamais ouvida naquele tempo. Sammaster vaga por Faerûn extensivamente.
cerca de 840 CV	As pesquisas de Sammaster no campo da metamagia resultam em muitos encantamentos.

851 CV

cerca de 851 a  
852 CV

855 CV

cerca de 855 a  
861 CV

861 CV

864 CV

865 CV

866 a 874 CV

875 CV

### *O Ano da Lâmina Jasmal*

A Senhora dos Mistérios aparece para Sammaster, eles se divertem e a Deusa da Magia oferece a ele a opção de se tornar um Escolhido. Parece que a deusa havia previsto a morte de um Escolhido e Sammaster ficaria em seu lugar.

Sammaster se encontra com o sábio do Vale das Sombras, Elminster, e aprende como usar e controlar seus poderes de Escolhido, inclusive o fogo prateado.

### *O Ano das Pedras Fundamentais*

Na primavera, Sammaster encontra escravitas Zhent. Muitos morrem, inclusive prisioneiros inocentes.

Sammaster entra em um exaustivo período de pesquisa do processo da vida, morte e da volta da morte, criando muitos encantamentos necromânticos originais antes de novamente viajar por Faerûn.

### *O Ano da Orl Explosiva*

Sammaster conhece e começa um relacionamento com Elué/Alustriel, Escolhida de Mystra.

### *O Ano do Ramo Quebrado*

A relação de Sammaster com Alustriel termina de forma desastrosa para o bem emocional e mental de Sammaster.

### *O Ano da Dança das Chamas*

Sammaster encontra-se com Algashon Nathaire, um mago e sacerdote do inimigo de Mystra, Bane, perto de Portal de Baldur, e se tornam amigos.

Sammaster e Algashon viajam muito, enquanto as palavras dúbias do sacerdote conduzem Sammaster para a amargura, para o ressentimento e para o mal.

### *O Ano da Estrela Ferida*

Algashon convence Sammaster a atacar sua antiga amante, Alustriel de Lua Argêntea. Alustriel é ferida na investida inicial de Sammaster à cidade e pede ajuda a Khelben Arunsun e a Laeral Mão Argêntea, mais dois Escolhidos de





	Mystra. Sammaster tem seus poderes de Escolhido retirados. Algashon salva Sammaster da morte. Sammaster, insano, abraça o mal desse ponto em diante.			sul é interrompida pela igreja de Tiamat quando uma célula subterrânea do Culto cruza com um grupo semelhante adorador da Deusa Dracônica, na cidade de Surkh.
877 CV	<i>O Ano das Pérolas Caídas</i> As primeiras traduções de antigas profecias pelo louco Sammaster são distribuídas, incluindo seu precioso trabalho sobre Maglas, as Crônica dos Anos que Virão.	972 CV		<i>O Ano da Coroa de Quartzo</i> Depois da recente derrota em Surkh, dissidentes do Culto começam a questionar abertamente a liderança de Algashon e o peso da influência da igreja de Bane nas operações do Culto nos anos anteriores, com o mago Asa Dracônica se tornando um oponente particular e aberto do lugar do deus da tirania no Culto do Dragão.
902 CV	<i>O Ano das Lágrimas da Rainha</i> A pesquisa de Sammaster em necromância resulta no primeiro dracolich bem-sucedido do Culto, Shargrailar.	cerca de 972 a 995 CV		O Culto foca seus esforços na expansão ao Norte, criando pelo menos dez novas células nesse período. A única falha conhecida do Culto na área durante esse período é em Lua Argêntea.
905 CV	<i>O Ano da Palavra Apodrecida</i> Sammaster termina seu principal trabalho no Tomo do Dragão e cópias começam a aparecer em Faerûn, conforme a filosofia do Culto se espalha.			
916 CV	<i>O Ano da Sinhala</i> Os Harpistas e clérigos de Lathander fazem uma emboscada para Sammaster e seus companheiros quando eles viajam para visitar dois grandes dragões verdes ao sul de Cormanthor. Sammaster e o avatar do Deus da Manhã lutam. As ações de Sammaster ferem levemente o avatar antes de ele destruir o mago.	cerca de 995 a 1000 CV		Divisões dentro do Culto aumentam o número de muitos membros que se unem à reforma influenciada por Bane de Algashon ou Asa Dracônica. Facção pragmática.
cerca de 916 a 940 CV	Depois da queda de Sammaster, Algashon leva o Culto para o Subterrâneo pela primeira vez desde sua criação no século anterior. O Culto de Algashon adota muitos esquemas de recuperação de dinheiro para financiar as suas operações.	1001 CV		<i>O Ano do Despertar</i> Tuelhalva Asa Dracônica encontra Gargauth preso em um poço em Peleveran. As palavras de Gargauth o inspiram a armar uma quebra na célula Sembiana do Culto.
cerca de 950 CV	As células do Culto do Dragão aproximam-se de 100 unidades desta vez, o peso do poder do Culto através de Faerûn desde o começo da organização se inicia.	1018 CV		<i>O Ano da Fúria Dracônica</i> Asa Dracônica liberta Gargauth. Uma horda de baatezus abishai convocada por Gargauth permite que Asa Dracônica tome o país de Peleveran. A célula de Asa Dracônica se desliga do Culto de Sembia e se aloca em Peleveran. Menos de um mês depois, Algashon reúne tropas e incita uma Fúria de Dragões que destrói toda a nação de Peleveran. Tanto Asa Dracônica quanto Algashon perecem. Em um evento relacionado, um grande Ataque de Dragões acontece no Forte Zhentil nesse ano. O velho Forte é destruído, mas a cidade é salva por seus sacerdotes de Bane e magos. O Culto é amplamente culpado pela devastação no
cerca de 962 CV	O Culto alcança a parte sul mais distante do que jamais alcançou através da criação de uma célula no local, abaixo da cidade de Hlondeth, em Orla de Vilhon.			
971 CV	<i>O Ano das Crianças</i> A expansão mais profunda do Culto no			





- 1065 CV *O Ano do Bosque Vigilante*  
Harpistas no Norte encontram o covil do dracolich Alglaudyx e conseguem destruir a criatura morta-viva, pegando seu ouro para os fundos dos Harpistas. Com seu novo tesouro, os Harpistas investem em propriedades valiosas e negócios nas cidades para cima e para baixo da Costa da Espada.
- 1222 CV *O Ano do Chifre*  
O Culto do Dragão ataca os Harpistas, que caíram sob a influência do estiloso Rei Harpista, o lich Thavverdasz. As subseqüentes chegadas de Szass Tam e, então, de Elminster, resultaram em uma derrota significativa para o Culto.
- 1225 CV *O Ano do Verme Alado*  
Uma célula do Culto do Dragão se forma ao redor da cidade de Elversult. Inicialmente liderada por humanos cultistas, a célula é depois liderada pelo primeiro dracolich que a célula criou, Cipreste, o Negro.
- 1279 CV *O Ano do Dragão Rosnador*  
*Uma célula do Culto perto de Luskan se destrói quando dragões e dracoliches se envolvem em disputas por tesouros.*
- 1282 CV *O Ano das Muitas Névoas*  
Um lich que se autodenomina Sammaster aparece nas Montanhas Boca do Deserto e começa a juntar humanóides, mortos-vivos e dragões em um exército.
- 1285 CV *O Ano da Cobra Negra*  
Um grupo de aventureiros paladinos, A Companhia dos Doze, ataca o forte de Sammaster. Nove são mortos, mas a forma física do lich é destruída. Os sobreviventes afirmam que o lich era realmente o Primeiro Profeta, Sammaster.
- 1340 CV *O Ano do Leão*  
Forças do Culto na Sembia lutam contra
- 1356 CV membros do exército da Sembia perto do Vale da Pena.
- O Ano do Verme*  
O mais recente Ataque de Dragões ocorre, causando muita destruição em Faerûn. Apesar do Culto do Dragão alegar responsabilidade, a verdadeira causa do evento permanece um mistério.
- 1357 CV *O Ano do Príncipe*  
O Culto do Dragão na Sembia se envolve na tarefa de obter o fogo primordial de uma jovem dos Vales. Essa mulher custa à célula três dracoliches, incluindo Shargrailar, Rauglothgor e Aghazstamn, e dois Portadores do Púrpura.
- 1361 CV *O Ano das Donzelas*  
Quatro arquimagos do Culto do Dragão chegam do lado de fora de Lua Argêntea e usam magias para retirar Alustriel de lá. Ela e Taern Chifre de Lâmina derrotam dois deles facilmente, mas Taern e outros membros da guarda logo se mantêm ocupados com um dracolich solto nas muralhas sudeste. Alustriel derrota outro mago do Culto, mas apenas a chegada oportuna de Khelben “Cajado Negro” Arunsun e Laeral Mão Argêntea salva a vida de Alustriel contra o último arquimago.
- cerca de 1364 CV A célula Sembiana do Culto retoma suas atividades contra os Zhentarim, atacando caravanas e tentando tomar o controle de várias rotas de comércio.
- 1365 CV *O Ano da Espada*  
O Culto em Sembia convence Malygris, um dragão azul de Anauroch, a se tornar um dracolich. O dracolich, então, ataca, mata e substitui o governante do Grande Deserto por uma sociedade de dragões azuis.
- 1369 CV *O Ano da Manopla*  
Piergeiron destrói o dracolich Kistarianth, o Vermelho, no declive do Monte Águas Profundas durante a Colheita de Halaster. O dragão vermelho transformado fora morto em vida pelo pai de Piergeiron, Athar o Cavaleiro Brilhante.





# ○ CULTO ○ HOJE

**M**ais uma vez fui visitado pelo enviado do Culto, um mago de cheiro duvidoso que chama a si mesmo de Namirrha. Ele trouxe consigo ainda mais safiras e muito mais magias humanas com as quais eu não estava familiarizado. Ele estava acompanhado de um monte de lacaios, todos magos menores. Enquanto eles tentam seu melhor humano para disfarçar seu medo e espanto, isso lhes é pouco vantajoso conforme correm, alocando os encantamentos que ordenei que fosse colocados em meu covil e nas áreas próximas. Ninguém pode se aproximar do meu domicílio sem que eu saiba, nem tão pouco alguém pode, nem mesmo o arrogante Sussethilaris, simplesmente ordenar sua entrada agora. Se esse aspirante ao poder mais uma vez tentar interromper minhas contemplações, ele receberá outra longa lição do verdadeiro poder. O tão chamado suserano aprenderá sobre o poder à minha disposição, a verdadeira glória que estou destinado a receber!

Para esse fim, Namirrha e eu recentemente finalizamos um plano que beneficia tanto a mim quanto a seu Culto. De todos os mamíferos que encontrei, esses membros do Culto pensam mais como os da minha espécie do que os outros. Incluí-los nos meus esquemas por poder, glória e dominação foi uma sábia escolha realmente, simplesmente feita. Concordei em deixar o culto prover-me com informação sobre certas caravanas tentando atravessar o Grande Deserto que os humanos chamam de Anauroch. Essas caravanas eu destruirei ou meramente saquearei conforme eu desejar, tomando quaisquer que forem os prêmios que eu julgar valiosos o suficiente para satisfazer minha fome por comida, riqueza, conhecimento e status.

Conforme Namirrha detalhou, os membros do seu culto demandarão uma taxa das caravanas que quiserem atravessar o Grande Deserto para comercializar seus itens inferiores. Aqueles que se recusarem ou não aceitarem a proteção do culto são aqueles sobre os quais derramarei minha fúria. Além disso, Namirrha e eu negociamos uma parte da riqueza recebida desses comerciantes sábia ou apreensiva o suficiente para não arriscar minha cólera. Essa porcentagem será transportada regularmente para o meu covil, em modos facilmente transportáveis pelas formas fracas dos humanos. Gemas e tantas safiras quanto se puder obter, claro. Namirrha também concordou em me fornecer mais mamíferos. Itens mágicos menores (é melhor gastar minha atenção com problemas maiores) e um envio regular de delícias mamíferas raras (quando tais possam ser obtidas e entregues vivas

para mim).

O culto utiliza esse e muitos outros métodos de acumular riquezas, dos quais apenas alguns envolvem as táticas de dragão tradicionais de força e ferocidade, músculo e magia. Eles parecem capazes de enganar os humanos e outros bípedes estúpidos ao fazê-los acreditar que desistir de uma simples parte de riquezas em bases periódicas é, de alguma maneira, menos cansativo do que perder tudo. Essas criaturas continuam a me espantar com sua ingenuidade e, mais importante, sua cobiça. Eles são, de qualquer maneira, afortunados por ninguém ter sido tão atrevido a ponto de tentar tais táticas contra meus parentes. Nenhum dragão verdadeiro, nem mesmo aquele aspirante e covarde Sussethilaris, permitiria tão simples raciocínio acontecer; os perpetradores seriam instantaneamente e violentamente destruídos por sua arrogância.

Namirrha, então, me falou sobre outra tática do culto, esse tesouro maior que eles continuamente me aludiram. Namirrha revelou para mim que a maior profecia de Sammaster era que os dragões mortos um dia voltariam para governar o mundo. Para esse fim, o fundador desse culto encontrou um modo de transformar um dragão disposto em uma versão morta-viva de si mesmo. Eu ouvi que alguns mamíferos passam por tal processo abominável de se tornar um lich em uma tentativa insana de aumentar seu pequeno poder, mas eu me admirei do fato de dragões o fazerem tão prontamente. Namirrha, agora identificado por mim como um necromante, deve ter sentido minha dúvida no silêncio, pois ele afirmou que muitos dragões têm realmente se tornado dracoliches, os Sagrados, como ele os chama, e os Sagrados continuam a cooperar com o culto. Esse mago dos mortos até mesmo afirma que certos poderosos dragões antigos conhecidos por sua reputação por toda a minha espécie, há muito reconheceram a sabedoria que esse curso oferecia e se tornaram uma dessas, dessas... coisas.

Enquanto o ultraje me parte por dentro e minha energia me impulsiona para acabar com esse mamífero vil da existência por tudo que ele e seus outros insetos se atreveriam a fazer a nossas formas majestosas, eu exibi um controle magnífico. Enquanto ele falava e falava sobre essas coisas, sem precisar de comida ou de sono, como não é preciso temer a passagem do tempo e dos poderes formidáveis que eles ganhavam, eu guardei minha fúria. Ele tem sorte realmente de não ter me oferecido esse tesouro maior, ou eu teria certamente o enviado para viver com esse homem morto, Sammaster, que ele parece reverenciar de sobremaneira.

Pelas regras do conclave, eu o permiti terminar essa oração ruim, então proibi a ele e a todos os outros membros do culto de ficarem na





*minha presença por um dos anos humanos. Devo reconsiderar meus negócios com tais criaturas, apesar de eu estar seguro de minha palavra e do acordo fechado mais cedo.*

*– Dos registros do livro mágico de Malygris, dragão azul venerável do sul de Anauroch, cerca de 1364 CV*

## O CULTO HOJE

O Culto do Dragão dos dias de hoje não é menos perigoso que o Culto criado por Sammaster e mais tarde por Algashon. É bem verdade que essa não é uma organização unificada, mas suas células através de Faerûn mantêm boas linhas de comunicação entre os dragões e dracoliches que servem.

Reunida abaixo está a estrutura organizacional atual, objetivos, membros, maquinações e descrições das células ativas do Culto da maneira que melhor pude determiná-los. Em muitos casos eu usei a célula Sembiana do Culto como modelo, extrapolando informações mais amplas sobre a organização do Culto e o comportamento desse grupo, já que ele é de longe a maior, mais poderosa e menos discreta das células que conhecemos.

Dividi essa informação em duas perspectivas. A primeira trata dos membros humanos e humanóides das células do Culto e suas particularidades. Depois disso, apresento tal conhecimento que tive oportunidade de recolher sobre os membros dracônicos do Culto, tanto os vivos quanto os mortos.

Mais uma vez, essas informações não deviam ser consideradas como completas e como um relatório de autoridade a respeito das atividades de cada célula e de cada dragão que opera ou tem conexões com o Culto do Dragão. Mesmo eu estou limitado nos meus esforços na reunião de conhecimentos.

Fui forçada a me apoiar mais em especulação aqui do que me sinto confortável em fazer.

*– Oráculo Veshal Questa,  
Profeta de Savras e Harpista,  
De seu relatório para Belhual Thantharth, 1370 CV*

## INFORMAÇÕES BÁSICAS

As principais atividades do Culto hoje incluem servir como um apanhado de inteligência e uma rede de comunicação para os dragões do mal de Faerûn e os dracoliches do Culto, ou os Sagrados, como são comumente referidos pelo Culto (o número de dracoliches controlados pelo Culto é desconhecido, mas estima-se que chegue a uma dúzia). Os membros do Culto regularmente visitam covis dos dragões do mal, os adoram e lhes falam sobre o destino proclamado para eles por Sammaster, o Primeiro Profeta: governo absoluto de toda Toril. Os membros do Culto contribuem com muitos tesouros para esses dragões, oferecem assistência ao seu dispor (*poções de cura* ou uma troca de magias e outros conhecimentos mágicos),

aumentar ou expandir os covis dos dragões e, geralmente, trabalhar para persuadir os dragões a cooperarem ativamente com o Culto. Os membros do Culto também fazem as preparações necessárias para os dragões que consentam a se tornarem dracoliches. O Culto também toma conta de quaisquer ovos ou filhotes sendo chocados que possam estar presentes nos covis dos dragões. Em troca dos serviços do Culto, seus membros pedem aos dragões que os permitam usar seus covis como refúgios de emergência e para uma promessa de ajuda se o Culto chamá-los usando os *anéis dos dragões* (isso geralmente significa combater algum inimigo do Culto).

## MEMBROS DO CULTO

Além de servir os Sagrados, convencendo mais dragões do mal a passarem pelo processo para torná-los os Sagrados, e servindo como fios nas teias de comunicação, que objetivos um membro médio do Culto possui? A que uma pessoa aspira ao adorar um dragão morto-vivo, sem nem ao menos receber os benefícios por se adorar um deus verdadeiro, parece uma boa escolha para o benefício a longo prazo de alguém?

Enquanto não há como se negar o poder de dragões e a ideia de um dragão morto-vivo ser realmente horrível para alguns, o simples espanto pelo poder de tais criaturas não pode explicar totalmente o sucesso do Culto em recrutar membros nos últimos quatro séculos. A chave para entender o processo de recrutamento do Culto do Dragão, está, então, na compreensão do tipo de pessoas que se une a eles. Obviamente, a informação abaixo é generalizada, mas é válida para o propósito da discussão.

Para o membro comum do Culto (se tal conceito pode ser aceito), ao menos parte do atrativo do Culto é parecido com o de uma religião verdadeira. Os dragões são, talvez, os seres mais poderosos, e como tais, eles não estão distantes dos conceitos de deuses para muitas pessoas. Realmente, houveram muitos exemplos registrados de tribos primitivas de orcs, goblins, outros humanóides e até mesmo de bárbaros humanos reverenciando um dragão local como seu deus. Claro, essa ilusão é muitas vezes alimentada pelos próprios dragões, mas essas pessoas não são facilmente enganadas a ponto de entregar o controle de suas vidas a ninguém menos do que os seres mais poderosos que encontrarem.

Outro aspecto do Culto que atrai muitos são as profecias de Sammaster, especificamente sua infame interpretação das *Crônicas dos Anos que Virão* a respeito dos dragões mortos governando tudo. Muitas religiões promovem a ideia do juízo final, algumas na forma de um dia do julgamento ou outro tipo de contagem que pode ser pessoal (acontecendo quando uma pessoa morre) ou um cataclismo de proporções mundiais. Tais crenças geralmente promovem a ideia de que apenas os fiéis sobreviverão à catástrofe que está por vir ou que os deuses dos fiéis, através de sua benevolência, salvarão seus seguidores e os conduzirão a uma Época de Ouro que supostamente segue essas contagens profetizadas. Agora, enquanto todos os estu-





diosos de religião, sacerdotes conhecedores e magos seculares conscientes dos Outros Planos sabem que em nosso tempo iluminado a morte não é o fim, mas meramente uma passagem. Muitas pessoas não parecem aceitar qualquer mundo, qualquer reino que não os cerca realmente. As promessas de Sammaster a respeito da queda de todas as civilizações humanoides e a ascensão de dragões mortos para governar o mundo está presente aqui na realidade que chamamos de Toril, e, portanto, essa queda é um conceito aterrorizante para muitos. A certeza de Sammaster de que aqueles que servem os dragões serão recompensados de algum modo no futuro do reinado dos dragões mortos ajuda a amenizar esses medos. De um modo, juntar-se ao Culto é um tipo de segurança contra um fim que está por vir.

Finalmente, também há um senso na comunidade de que qualquer grupo de pessoas com uma crença comum pode se desenvolver. Ter amigos próximos em tempos difíceis provê um senso de segurança e de fazer parte de algo que não deve ser subestimado.

Claro, nem todo membro do Culto se une em uma tentativa de garantir seu futuro. Além de quaisquer aprendizados religiosos ou filosóficos, o Culto provê uma pessoa com poderes e tesouros imediatos, além da sensação de pertencer a algo, de ser alguém especial e até mesmo membro de uma elite privilegiada.

## OUTRAS RELIGIÕES

Muitas células do Culto percebem que há deficiência no poder religioso dentro do Culto e, ao menos em um nível pessoal, não impede membros de adorarem verdadeiros deuses, contanto que a reverência também seja dada aos Sagrados, e, em algumas células, até mesmo para Sammaster. Muitas células, incluindo o Culto em Sembia, têm sacerdotes entre eles ou até mesmo entre seus líderes.

Obviamente, ao considerar a história de vida de Sammaster, o Culto considera a igreja de Mystra entre seus maiores inimigos. Isso, além do fato de os magos (necromantes, especificamente) fornecerem ao Culto muito poder mágico. Para o bem do Culto, Mystra não demanda adoração ativa para que um mago use a Arte. Muitos necromantes do Culto também começaram a adorar Velsharoon, o Vanglorioso, o novo deus da necromância, como uma maneira de evitar o apoio direto de Mystra.

Também entre os inimigos do Culto estão a igreja de Tyr e de Torm. Como o deus cego da justiça e patrono dos paladinos, respectivamente, essas igrejas e suas afiliadas estão sempre espionando, procurando descobrir segredos e elucidar atividades de todos os tipos entre essas atividades do Culto, sendo a de adquirir renda a principal delas. Também há o fato de Piergeiron, o Lorde Conhecido de Águas Profundas, ter matado não há muito tempo, o dracolich do Culto, Kistarianth, o Vermelho. O pai de Piergeiron originalmente matou o próprio dragão anos atrás e o Filho do Paladino usou a mesma lâmina

para matar o morto-vivo Kistarianth.

Mais componentes na lista de inimigos religiosos do culto estão na igreja de Tiamat (que na verdade não deseja destruir o Culto, mas anexá-los a uma nova franquia da igreja), Azuth, Chauntea, Helm e Lathander. Devido o fato do avatar do Deus da Manhã ter matado Sammaster, o Culto reserva uma inimizade muito grande entre os seguidores do deus.

Enquanto o Culto não está formalmente aliado com nenhuma organização religiosa, a adoração dos seguintes deuses é comum entre os membros do Culto que professam tais crenças: Talos, Talona, Xvim, Velsharoon, Shar e Kelemvor. Um menor número de membros reverencia Cyric, Malar, Gargauth e Tiamat, e alguns membros do Culto também adoram o panteão de deuses dragões (incluindo Null), Garagos ou Siamorphe. A adoração a Cyric era maior quando ele era Deus dos Mortos.

## A ESTRUTURA DE UMA CÉLULA DO CULTO

O nível mais comum de envolvimento com o Culto não requer participação ativa em uma célula. Muitas pessoas periféricamente envolvidas com o Culto do Dragão são parceiros de comércio, suas vítimas, ou ambos. Muitas dessas pessoas são mercadores legítimos, componentes de caravanas e outros que pagam taxas de extorsão pela "proteção" do Culto.

Se esses desafortunados pagam a tempo, as forças do Culto não colidem ou destroem os negócios que as pessoas administram. Esse grau de envolvimento com o Culto cerca essas pessoas que têm pouco mais para contribuir com o Culto do que sua devoção e díizimos. Simples fazendeiros, criadores de gado e outros camponeses, especialmente aqueles nas áreas postas em perigo por dragões, unem-se ao Culto apenas em nome e dão uma parte de seu dinheiro na forma de díizimo, colheita ou outros produtos, por medo ou um simples senso de auto-preservação.

Finalmente, esse nível de envolvimento com o Culto inclui esses cambistas e outros que mantêm ou transferem os fundos do Culto e os criminosos que não pertencem ao Culto, mas que executam várias tarefas para a célula na ocasião e também entregam o ouro roubado para um membro do Culto, apesar, é claro, de tais ladrões possivelmente não saberem e certamente não se importarem com sua submissão como coletores do Culto.

O Culto paga bem pela ajuda na redistribuição de renda, e é bem considerado nos círculos do submundo por isso (claro que, ao servir como coletor, o membro ganha a oportunidade de pegar em primeira mão itens úteis ou interessantes cujo conhecimento seja ignorado pelos ladrões).

**Soldado de Infantaria/Mercenário:** O menor nível de atividade, apesar de sempre superficial, na sociedade do Culto é a de soldado de infantaria (ou mercenário, em muitos casos). Em troca por seus serviços, o Culto paga ao soldado um ordenado





mensal e frequentemente aloja o soldado em quartéis comuns perto do lugar de encontro de uma célula. Esses homens e mulheres também patrulham qualquer região na qual o Culto esteja em atividade ou a vizinhança (ou domínio) dos dragões ou dracoliches do Culto. Nesse caso, essas pessoas normalmente têm pouco a ver com as operações da célula. Eles simplesmente vão para onde são instruídos, fazem o que lhes é dito e matam quem são instruídos a matar.

**Guerreiros:** O próximo na fila dentro do Culto envolve o planejamento, gerenciamento e operações verdadeiras da célula com um todo. Muitas das pessoas envolvidas nesse nível são, ou foram, guerreiros, sacerdotes ou magos aventureiros de um tipo ou de outro. Obviamente, esses homens e mulheres guerreiros são sempre responsáveis pelas forças militares e pela segurança da célula. Guerreiros menores podem acompanhar os soldados do Culto nas patrulhas ou executam várias missões, e estão sempre incluídos sempre que membros do Culto vão encontrar um aliado dragão ou dracolich. Eles agem de modo a não atacar um dragão que vão encontrar, mas protegem membros do Culto durante a jornada e para guardar quaisquer tesouros e outros itens valiosos que o Culto deseja entregar ao dragão ou dracolich.

Muitos guerreiros se tornam mercadores bem-sucedidos no curso de suas aventuras, e muitos dos guerreiros mais poderosos do Culto estão aposentados dessa profissão. Ao invés disso, eles fazem seu dinheiro correr ou se tornam donos de várias máquinas de comércio, que são, em grande parte, as origens da renda que vai direto para os cofres do Culto. Mais de um guerreiro percorreu o caminho para chegar à posição de prestígio e poder dentro da célula do Culto durante os últimos 400 anos, e alguns até mesmo chegaram a assumir controle total de uma célula. De fato, a maior parte dos Portadores do Púrpura da célula Sembiana são tais mercadores-guerreiros.

**Ladinos:** Além dos ricos guerreiros acima, os ladinos do Culto são responsáveis por juntar a maior parte dos fundos da célula do Culto. Muitos desses fundos devem ser periodicamente dados para quaisquer dragões ou dracoliches aliados para assegurar a cooperação contínua desses dragões aliados com o Culto. Alguns sábios especulam que o Culto lida mais com dinheiro do que qualquer outra organização de Faerûn; outros colocam o Culto em segundo lugar, atrás apenas do Trono de Ferro. Certamente, se seus membros colocassem essa imensa fortuna para um uso melhor do que dá-la para as reservas dos dragões do mal, o Culto teria mais poder do que jamais teve.

Alguns ladinos do Culto são aventureiros, outros profissionais liberais que trabalham por fora em alguma comunidade ou guilda de ladrões (se houver alguma), e, em poucos casos, como na célula Sembiana, muitas das ações ilícitas da região são controladas pelo Culto através da guilda de ladrões local, que é tanto uma filial direta do Culto quanto controlada por ele. Muitos dos ladinos em tais áreas não têm consciência que uma parte dos seus lucros vai para o Culto, e poucos se importariam.

**Sacerdotes:** Aqui está a maior dicotomia do Culto: Para uma organização com a denominação "culto", com todas as conotações religiosas presentes nesse nome, o Culto do Dragão é como um todo quase privado de poderes sacerdotais ou coisas do tipo. Desde a expulsão dos Banitas após a morte de Algashon o Culto não mantém nenhum tipo de contingência clerical. Enquanto o Culto reverencia dracoliches, esses seres morto-vivos não são deuses e não podem garantir magias clericais ou outro poder comumente associado aos sacerdotes. Algumas células do Culto também reverenciam Sammaster como um tipo de deus, mas o Primeiro Profeta do Culto também não garante nenhuma magia ou resposta a uma oração. Como resultado, o Culto do tempo em que Sammaster o criou é uma sociedade muito mais secreta ao longo das linhagens dos Cavaleiros do Escudo ou da Sociedade Kraken do que qualquer tipo de religião do mal ou organização religiosa, tais como as igrejas de Cyric, Xvim ou Talos.

O Culto tem mais influência no mundo secular do que as imagens conjuradas pela palavra culto. Enquanto alguns membros do Culto provavelmente vestem robes para rezarem aos dracoliches e Sammaster em templos decrepitos e antigos, cantando em alguma língua incompreensível, fazê-lo traz poucos ou sequer algum benefício real. Ao invés disso, o Culto tem que se concentrar em se insinuar para o mundo secular e suas subcorrentes sombrias para sobreviver como tem sobrevivido por mais de quatro séculos.

Dito isso, o Culto tem realmente alguns sacerdotes ladinos no seu grupo, desde Algashon, um mestre do medo Banita. A célula Sembiana tem um sacerdote que pretende servir Talos entre seus Portadores do Púrpura, e sacerdotes de Xvim, Gargauth, Talona, Cyric, Shar, Velsharoon (muito recentemente) e outros deuses do mal aparecem de tempos em tempos como membros do Culto.

Um dos conflitos mais interessantes no qual o Culto se envolveu recentemente como entidade é a repetida tentativa de coagir a proeminência da igreja de Tiamat em Unther e sua missão de se expandir além das fronteiras dessa nação problemática no restante de Faerûn. O Culto foi aparentemente transformado em alvo por Tiamat e sua igreja como uma boa aquisição para a expansão da mesma. O conflito entre uma organização rebelde, secular e uma pequena, mas poderosa, religião clerical será fascinante de se observar e poderia ser usado como instrumento pelos Harpistas ou outros, tais como o Enclave Esmeralda, para impedir que ambos os grupos ganhem muita força.

**Magos:** O núcleo central de grande parte das facções do Culto do Dragão é composto por magos. Sem nenhum poder clerical importante, os magos e necromantes do Culto carregam uma pesada responsabilidade. Eles não são apenas os membros do Culto que têm de socorrer os dragões aliados com magias, pergaminhos e itens mágicos benéficos, mas também precisam preparar as poções requeridas por esses dragões que querem tentar o processo de conversão para se tornarem dracoliches e preparar os próprios dragões para o procedimen-





to. Além disso, como a força primária de poderes mágicos do Culto, eles devem tentar cobrir os espaços em capacidades deixadas devido à falta de clérigos e outros sacerdotes no Culto.

Criar e controlar mortos-vivos menores, criar e localizar poções de cura e outros meios de cura, ajudar as forças seculares do Culto em batalha, e fornecer suporte, frequentemente, liderando outros planos do Culto, mantém os magos ocupados.

Enquanto todos os tipos de magos são aceitos no Culto, necromantes estão em grande demanda. Considerando a enorme quantidade de pesquisa necromântica feita por Sammaster e os processos que são parte da criação de um dracolich, isso é compreensível. Necromantes, também, geralmente procuram uma célula do Culto para acessar as magias necromânticas sem igual que Sammaster desenvolveu, e a chance de trabalhar com criaturas mortas-vivas como dracoliches poderosos.

Alguns magos Zhentarim que já viveram no Forte Zhentil, ambos magos e especialistas de todas as variedades abandonaram sua aliança com a Rede Negra e se voltaram para as muitas células do Culto depois que o fiasco do *Cyrinishad* destruiu grande parte do Forte Zhentil, incluindo suas casas. Esse influxo de poder de um dos inimigos tradicionais do Culto foi um golpe súbito para as células do Culto que ganhavam seus serviços e seu conhecimento tanto dos assuntos dos magos como dos trabalhos internos da Rede Negra.

**Operativos:** A categoria final dos membros do Culto é a de profissionais liberais, o contato, o amigo secreto do Culto. Essas mulheres e homens podem não ser membros efetivos do Culto, mas eles fazem seu trabalho para uma célula, ou muitas em alguns casos, geralmente sem sequer encontrar mais de um ou dois outros membros do Culto que servem como seus contatos.

Os operativos incluem espiões diretos, agentes do Culto que se infiltram em posições ou lugares importantes ou sensíveis, e assim podem obter e passar informações que julgam importantes para o Culto. Esses operativos também podem facilitar operações mais eficientes do Culto ao usar qualquer influência legítima que possuem para amenizar as atividades do Culto, tais como contrabando, roubo e outras intrigas de geração de renda do Culto. Muitas autoridades locais estão nos bolsos da célula local e permitem ao Culto que as operações passem despercebidas em troca de subornos ou outros favores. Como um exemplo, Inaster Ravenar, um mercador da Divisão de Comércio de Águas Profundas é conhecido como um operativo do Culto. Ele costuma se encontrar regularmente na sua loja, que vende fechaduras, cofres, caixas e quebra-cabeças importados de Kara-Tur, com um pequeno número de outros operativos na região da Costa da Espada.

Outro tipo de operativos que o Culto emprega são as companhias ou grupos de aventureiros. Um membro da célula contrata um grupo desconhecido de aventureiros viajantes para executar alguns feitos aparentemente inofensivos ou de boa fé, que na verdade beneficia o Culto de algum modo, tal como libertar a terra de uma tribo de humanóides intrusos que inter-

ferem nas operações de contrabando do Culto na área.

Um membro do Culto que tem como tarefa realizar tais operações normalmente tem acesso a tesouros mais que suficientes para aguçar o apetite da maioria dos bandos de aventureiros, e para muitos uma oferta de ampla recompensa é tudo o que é preciso.

O tipo final de operativo do Culto é a sombra. Esta é uma mulher ou homem que toma uma parte mínima, se alguma, das atividades e esquemas do dia a dia no Culto. O trabalho dessa pessoa é permanecer como um cidadão honesto, um legítimo mercador ou qualquer que seja o papel que lhe couber até o Culto precisar que ele ou ela aja (essa categoria de operativo do Culto pode também incluir tais fantoches como mortos-vivos, criaturas convocadas e até mesmo muitos híbridos de dragões criados por Sammaster nas suas pesquisas mais antigas sobre a vida dos dragões; de qualquer forma, tais seres estão suficientemente descritos em algum lugar desse trabalho). Esses operativos das sombras normalmente se infiltram na hierarquia ou equipe de trabalho das organizações mais sensíveis ou lugares que o Culto considera ser a fonte de possíveis perigos, tais como a corte de um governante local que não pode ser comprado, o pessoal da cozinha de um membro poderoso dos Zhentarim ou os serventes de uma casa na base primária de uma das forças mais poderosas para o bem de Faerûn. Tais operativos podem realizar nada mais que uma ação para o Culto antes de serem descobertos e seu uso, então, chega a um fim: note a tentativa de assassinato do rei Azoun Obarskyr IV de Cormyr por um ladino do grupo disfarçado de cavalição real após Azoun ter destruído uma guilda de ladrões do Culto em Suzail, uma década atrás.

## MAQUINAÇÕES DO CULTO

Como uma célula do Culto do Dragão consegue dinheiro o suficiente para subornar oficiais, comprar componentes raros para magias necromânticas e contribuir com milhares de peças de ouro às reservas de dragões e dracoliches todo ano? Enquanto táticas específicas e esquemas particulares variam de célula para célula dentro do Culto, a maior parte das células usa muitos, senão todos, estratégias geradores de renda apresentados a seguir (manobras exclusivas de células individuais serão discutidas depois). Essas intrigas financiam os objetivos do Culto de convencer dragões do mal a passar pelo processo de se tornarem dracoliches e também a manter leis aqueles dracoliches que o Culto ajudou a criar. Essas operações também beneficiaram a criação da riqueza das células do Culto (e assim de seus membros), pois cada moeda gerada ou conseguida pelo Culto não chega, de modo algum, às reservas de um dragão.





### EMPREENHIMENTOS LEGAIS

Nem todas as células do Culto geram sua renda a partir de fontes ilícitas. Muitos membros do Culto são mercadores ricos e essas pessoas conseguem boa parte de seu dinheiro para o culto inteiramente em operações legais para outras atividades para o mesmo, como equipar o Culto e seus soldados, comprar material caro e raro para magias vitais ou obter serviços de ladinos que não sejam do Culto ou outros operativos quando a necessidade surge. Parte do dinheiro tão contribuído à célula volta à economia legal na forma de suborno e ajudantes para corromper oficiais locais, nobres, burocratas e contatos com forças policiais.

Outra vantagem indireta, mas apreciável, do aspecto mercantil de muitas células do Culto é a habilidade de mercadores do Culto conseguirem e passaram adiante informações importantes entre membros de uma célula separados geograficamente, entre a célula e dragões ou dracoliches aliados e para células com boas relações ou aliadas por toda Faerûn. Se os Dragões Púrpura de Cormyr, por exemplo, estão intensificando patrulhas nas fronteiras para diminuir contrabando e pirataria na área, o contato do Culto em Tilverton (suspeita-se ser Gaurnoth, o Kegler, NM hm Gue4) alerta um mercador do Culto indo a Yhaunn e a célula Sembiana do Culto é informada do perigo em poucos dias. Da mesma forma, o Culto se mantém informado de qualquer atividade dracônica maligna e emboscadas de tais dragões feitas contra bandos de aventureiros errantes. Algumas células do Culto também vendem informações que outros operadores do submundo ou do mercado negro pagam bem caro para ter.

### OPERAÇÕES ILEGAIS

Ao mesmo tempo em que nem todas as células do Culto geram seus fundos ilegalmente, a maior parte delas o faz. E os métodos que utilizam são numerosos. Enquanto o Culto não é, asseguradoamente, o único fornecedor das numerosas maquinações detalhadas aqui, muitas das atividades listadas abaixo são mais comumente consideradas como ações de uma guilda de ladrões de uma área específica ou mercadores costeiros afiliados com (ou parte do) Trono de Ferro. De fato, mais de uma facção do Culto se torna envolvida com tais grupos em uma batalha secreta nas ruas e becos escuros de uma cidade para determinar qual das duas facções poderia controlar certas atividades de uma região.

**Contrabando:** Com tantos interesses de negócios na sua região natal e através de seus contatos com outras células do Culto em outras regiões, o contrabando de qualquer natureza pode se tornar bem simples para o Culto. Itens que uma célula do Culto frequentemente trafica incluem itens roubados que são conhecidos o suficiente na região de origem para serem vendidos em segurança na mesma área, itens mágicos roubados (frequentemente transportados para outro lugar pela mesma razão), poções e outras substâncias de uso do Culto, substâncias ilícitas, venenos e outras substâncias destrutivas e,

em alguns casos, reféns e escravos.

**Seqüestro:** Enquanto a maior parte das células não possuem a prática regular de escravidão (talvez devido ao catastrófico encontro de seu fundador com escravos Zhents), algumas células do Culto seqüestram nobres ou pessoas dignas de caros resgates e secretamente os removerem de seus países ou cidades de origem para prevenir tentativas de resgate de suas famílias. Muitas vezes os reféns são soltos após o resgate ser pago. Famílias de futuros reféns ficariam relutantes em lidar com os seqüestradores (que jamais se revelam como afiliados do Culto, obviamente) se eles tiverem desenvolvido alguma reputação por terem matado reféns apesar do pagamento recebido.

**Chantagem e Extorsão:** Um meio menos extremo, porém rentável, de arrecadar fundos de comunidades próximas ao Culto é a chantagem. Com informação extensa e uma rede do submundo que muitas células maiores do Culto operam, informações incriminadoras ou simplesmente vergonhosas podem ser possuídas pela célula. Como exemplo, o magistrado local, chefe da guarda ou outra figura de autoridade e respeito pode ter algum segredo sombrio, como um passado de assassinato ou outro acontecimento vil, indiscrições românticas ou alguma aliança escondida com uma sociedade secreta ou grupo de poder (como os Cavaleiros do Escudo, o Trono de Ferro ou até mesmo uma casa nobre fora das graças ou um herdeiro a um trono agora ocupado por outra linhagem). Extrair uma taxa regular de tais indivíduos pode fornecer à célula uma fonte de renda segura. Claro, os membros do Culto à frente dessas operações devem ter certeza de não extorquir seus alvos demais ou com muita frequência. Fazê-lo pode resultar na percepção do alvo de que a exposição pública ou a humilhação valem mais à pena de se arriscar para se verem livres dos dedos ambiciosos do Culto.

A extorsão é parecida com a chantagem, mas a diferença está nas situações que requerem um pagamento único, após o qual o relacionamento entre quem extorque e quem é extorquido acaba, muito frequentemente quando o que extorque recebe o pagamento e volta ou destrói o objeto sobre o qual a taxa foi paga. Um exemplo disso pode ser quando um espião do Culto na corte real descobre uma carta de amor de um capitão da guarda para uma das criadas da rainha que está casada com um importante diplomata. A célula do Culto, então, tem o potencial de fazer dinheiro, ganhar favores e geralmente manter tanto o capitão quanto a mulher sob seu controle enquanto tiver posse da carta incriminadora. Claro, o Culto poderia vender a carta para o diplomata por um grande valor se eles realmente quisessem começar uma confusão na corte, talvez para distrair o monarca de outra armação.

**Pagamento por Proteção:** Outra forma de se fazer dinheiro pelo Culto é referida como "seguro". Em uma região onde a célula local do Culto domina o submundo, os seus membros regularmente (normalmente uma vez por mês) visitam mercadores, padeiros, tanoeiros, ferreiros e outros comerciantes da área controlada pelo Culto demandando uma parte dos lucros de cada loja para prevenir que acontecimentos desagradáveis





ocorram “acidentalmente” ao negócio em questão (a frase clichê que é comumente usada é algo como: “Que bom lugar você tem aqui; seria uma pena se algo acontecesse a ele”), Roubos, invasões, surras e incêndios esperam aquele que se recusa a pagar o Culto.

Outro aspecto dessa prática detestável é exigir uma parte do dinheiro ou carga levada por caravanas e mercadores que passam pela área da célula. Essa tradição se estende aos dias da fundação do Culto na Sembia quando Sammaster conseguiu boa parte dos fundos do Culto ao pedir 50% dos bens da caravana. Com a ameaça em potencial de destruição por um dracolich como Shargrailar para reforçar a exigência, Sammaster foi muito bem sucedido nessa tarefa. Essa manobra continua sendo bem sucedida até hoje, apesar de ser menos efetiva quando usada por uma célula nova e pequena ou por uma que não tenha à disposição a capacidade de retaliação armada substancial ou ataque de dragões se uma caravana se recusar a pagar o preço.

**Ágio:** Outra manobra para conseguir dinheiro que muitas células do Culto utilizam é dar empréstimos a pessoas, grupos, ou até mesmo governantes locais em desespero a taxas de juros exorbitantes. A célula encoraja tais taxas ultrajantes com as mesmas ameaças que usam contra caravanas ou simples sapateiros: destruição ou morte nas mãos (ou presas, garras e sopro) do Culto. Nem todas as células têm possibilidade de emprestar uma parte substancial de seus fundos com empréstimos arriscados, mas quantias de menos de 1.000 PO até 10 PO são emprestadas para fazendeiros em débito, mercadores e até mesmo pais que necessitam atrair pretendentes para suas filhas. Pagamentos subsequentes devem ser feitos a cada mês (ou às vezes a cada dezena), e tais empréstimos raramente, ou sequer, são pagos devido às altas taxas de juros. Os devedores que não realizam um pagamento são freqüentemente mutilados ou, sob ameaça de retaliação, coagidos a realizar serviços para o Culto, tais como espionar, roubar ou até assassinar. Há pouca esperança para pessoas presas em tais acordos a não ser a amizade com um nobre, membro da guarda, parente rico ou aventureiro que deseja acabar com a dívida para eles e fornecer-lhes defesa e para suas famílias enquanto a célula do Culto é erradicada. Muitos desafortunados, vendo-se sem saída, fogem ou até mesmo mais tragicamente, cometem suicídio.

**Venda de Substâncias Ilícitas e Perigosas:** O Culto do Dragão também ganha dinheiro ao promover vícios entre os fracos, desafortunados, corruptíveis e desiludidos que não encontram alegria e consolo na vida. Tais pessoas às vezes são presas pelos vícios que são economicamente alimentados pelo Culto e promovidos pelos esforços do contrabando. O Culto está mais do que feliz por alimentar essas almas, famintas por uma fuga artificial, forrando seus bolsos e fazendo o mal com o dinheiro que ganham o tempo todo (uma compatriota minha, uma sacerdote de Oghma chamada Tamelin, com o qual tive o prazer trabalhar, citou em certa ocasião o uso habitual de tais venenos como uma “busca falha pela espiritualidade”).

**Jogatina:** Outro vício compulsivo ao qual um número desafortunado de pessoas sucumbe é à excitação do jogo. Enquanto muitos fazem pequenas apostas como uma diversão prazerosa ocasional, para outros a experiência de jogar é tão viciante quanto uma droga perigosa. É por causa dessas pobres almas que as maiores células do Culto (aquelas com dinheiro suficiente e um lugar escondido) operam mantendo casas secretas de jogo nas regiões onde o jogo é proibido, taxado ou regulado de alguma forma. A maioria dessas casas pode desenvolver um ar de clube privado com a nobreza e pessoas de boa família do local apostando as frutas do trabalho dos seus lavradores por uma emoção momentânea. Células menores do Culto também arrumam jogos de chance para os novos ricos: um grupo de aventureiros que volta de uma missão bem sucedida de algum tipo, que de repente ficam ricos além de seus maiores sonhos. Se o Culto tem alguma presença próxima, os aventureiros são logo convidados para uma casa de jogo ou para uma casa de jogo mais amigável e menos formal patrocinadas pelo Culto.

**Banditismo:** O último tipo de atividade que muitas células do Culto adotam em algum momento é a da violência. Algumas células do Culto são melhores que outras em meios não violentos de coletar riquezas como as descritas acima. Quando esses métodos falham, ou em tempos que a liderança da célula decide que a ação direta é oportuna, a violência em larga escala é adotada.

Para as células com membros ou com dinheiro para comprar mercenários, ataques a caravanas de mercadores podem fornecer vastos lucros para a célula com um risco relativamente pequeno. Enquanto a possibilidade dos atacantes do Culto perderem a batalha em uma armadilha dos Harpistas existe, por exemplo, identificar os atacantes como algo mais simples que bandidos é geralmente difícil, isso é, a não ser que um dragão ou dracolich do Culto participe do ataque junto dos humanos.

Muitos ataques tomam a forma de emboscadas em uma estrada de certo movimento, a uma distância longe o suficiente de qualquer cidade ou posto de civilização para que alguém possa ajudar a caravana. Quem é o dono ou operador da caravana faz pouca diferença para o Culto. De qualquer forma, um alvo favorito para a célula Sembiana são quaisquer caravanas dos Zhentarim que possam ser emboscadas. Essa é uma tradição do Culto desde os tempos de Sammaster, quando ele aproveitou cada oportunidade de atacar ou acabar com operações dos Zhentarim de qualquer natureza dentro e nos arredores de Sembia.

Células com aliados dracônicos podem simplesmente permitir que seus compatriotas alados façam boa parte do roubo. A célula fornece o dragão ou dracolich com a localização, rota e velocidade da caravana em troca de uma porcentagem dos valores conseguidos. Dessa forma, a célula consegue algum dinheiro, constrói sua reputação (se o dragão se identificar como dracolich, a aliança é automaticamente atribuída ao Culto) e assim torna as extorsões futuras mais fáceis e o dragão





ou dracolich fica feliz com a adição ao seu tesouro, aterrorizando e matando um bando de mamíferos e também conseguindo uma boa refeição na barganha.

## CÉLULAS DO CULTO EM ATIVIDADE OU QUEM, O QUE, POR QUE E COMO?

As células detalhadas abaixo não são certamente as únicas em operação atualmente em Faerûn. Até mesmo detalhar as células conhecidas dos Harpistas consumiria as páginas de muitos volumes iguais a um relatório desse tamanho. Ao invés disso, as células discutidas abaixo são bons exemplos das quais muito da profundidade e diversidade dessa organização podem ser obtidas. A primeira célula discutida é a mais conhecida e a maior em operação, a célula do Culto que chama Sembia de lar.

### SEMBIA

Uma terra de mercadores, Sembia é o lugar perfeito para uma célula do Culto se esconder, assim como arrumar algumas peças de ouro com extorsão. Além do mais, que mercador de Sembia não pagaria um suborno ao invés de arriscar ser atacado por um dragão?

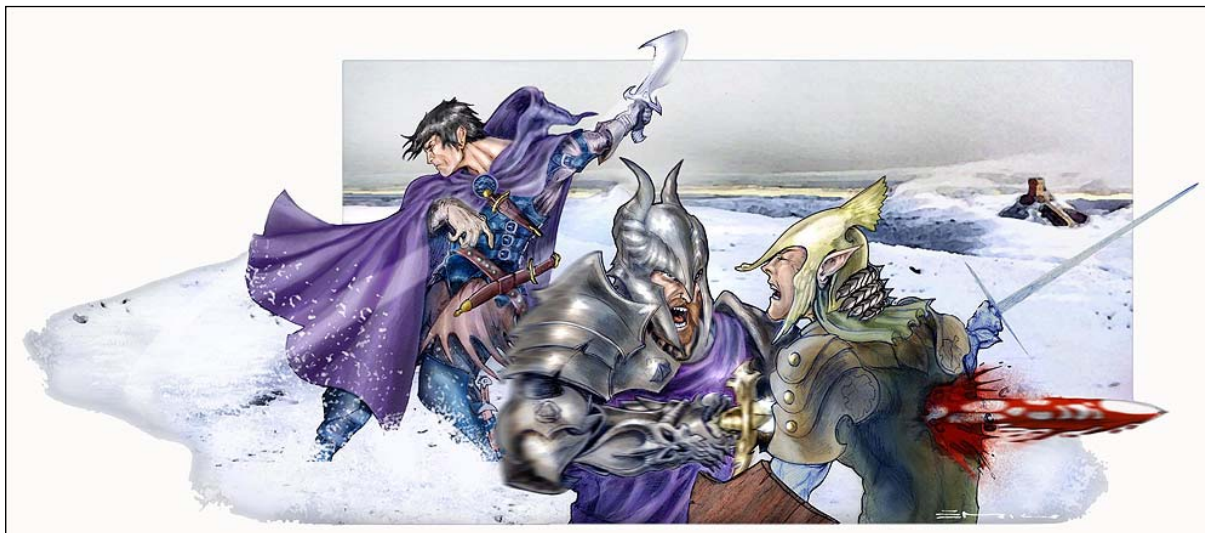
Saerloon é um prato cheio para roubos e intrigas, alguns dos quais são apoiados pelo Culto do Dragão. O Culto usa essa atividade para infiltrar agentes, contrabandear componentes de magia e também tesouros para seu mestre dragão de ossos. A Companhia do Manto Púrpura, um grupo grande e famoso de ladrões, guerreiros e magos são de Saerloon e há rumores de que são agentes do Culto do Dragão. Aqui, também, acredita-

se que o Culto do Dragão realocou seus quartéis-generais mais secretos, depois de décadas de crescimento silencioso, para uma fortaleza em Urmlaspyr.

A cidade de Urmlaspyr é uma cidade relativamente aberta e indulgente, mas essa aparência é apenas um disfarce para o Culto do Dragão, cuja célula Sembiana chamou de casa por muitos e muitos anos depois da morte de Sammaster pelas mãos de Lathander. O Culto controla quase todos os políticos na cidade e nada acontece em Urmlaspyr sem sua aprovação. Assume-se que existem um ou mais templos subterrâneos do Culto do Dragão em Urmlaspyr (câmaras de encontro secretas do Culto são citadas para alimentar a ilusão de sacerdócio ou de um poder divino no Culto).

Daerlun é governada por Halath Tymmyr, um velho mercador. De qualquer forma, o comandante da guarda de Tymmyr, Allathast (LM hm Gue8), puxa as cordas de Tymmyr. E já que Allathast é controlado pela magia e amigos do Culto que são membros do Culto do Dragão, Daerlun é um refúgio para o Culto. De qualquer maneira, o Culto do Dragão não conduz cerimônias ou operações fora de Daerlun, preferindo manter Daerlun como um ás na manga e um lugar de refúgio. O Culto usa Daerlun como um local para guardar suas armas e itens valiosos e um santuário para a recuperação de membros do Culto. Daerlun também tem um comércio de escravos pequeno e pouco divulgado que lida com os criminosos que são condenados nessa cidade Sembiana. O Culto do Dragão comanda esse comércio e lucra com ele.

**Líderes:** Os Portadores do Púrpura lideram a enorme célula em Sembia como uma união. Nem todos os membros atuais são conhecidos, mas os Portadores do Púrpura do tempo do incidente do fogo primordial de Shandril Shessair eram conhecidos como Malark, o Poderoso, arqui-mago (morto); Zilvreen, mestre dos ladrões (NM hm Lad19); Salvarad, sacerdote de Talos (LM hm Clr20 de Shar e Cyric; aparentemente Salvarad possui uma relação peculiar e única com esses dois deuses, que dão a ele magias e apenas exigem reverência a Talos, a quem



*Zilvreen e Commarrth, dois Portadores do Púrpura*

Ilustração por Enrico Tomasetti





ele não adora verdadeiramente); e o guerreiro e líder do Culto, Naergoth Lâmina Mestra (NM hm Gue22). Também parece que Sombrasil (NM hf Mag18) era a tenente de Malark na época de sua morte. Um Dargoth da Frota Mercante de Peldar; Commarth, comandante das forças de fronteira Sembiana; e cinco outros mercadores-guerreiros completam a fileira dos Púrpura atualmente (todos os membros não nomeados e não são de nível menor que 12).

Adições recentes conhecidas aos Portadores do Púrpura são Zannaster que, com as mortes tanto de Malark quanto de Sombrasil, ascendeu ao papel de arquimago dos Púrpura (LM hm Mag17), e Maenoth Espada Argêntea (NG mem Gue6/Mag6/Lad7, fingindo ser apenas um Gue6/Lad7). Naergoth Lâmina Mestra, Salvarad, e Zilvreen são conhecidos como residentes de Saerloon, e outros Portadores do Púrpura residem primariamente ali ou em Urmlaspyr (eu descobri tudo isso, pois os Harpistas conseguiram se infiltrar na célula Sembiana até seu núcleo, já que Maenoth é um espião dos Harpistas. Como aprendi, isso deve permanecer como um segredo, mas tenha certeza de que o Culto jamais conseguiria duplicar meus métodos).

Os líderes da célula Sembiana definiram seu grupo padrão de patrulha como uma força composta de 1 a 5 guerreiros e 2 a 8 ladinos de habilidades baixas a médias (1d4+1 guerreiros e 2d4 ladinos cada um com 2d4 níveis). Estes são liderados por um mago do Culto de alguma experiência (tendo 1d4+8 níveis) que às vezes é um necromante (40% de chance) e está quase sempre equipado com itens mágicos cabíveis para sua missão e para proteção pessoal (70% de chance de possuir 1d4 itens mágicos) (muitos itens favoritos de tais magos estão detalhados no capítulo **Magias e Monstros do Culto**).

**Intrigas:** A célula Sembiana teve dificuldades de repor três dracoliches que perderam para o poder da jovem Shandril Shessair, especialmente Shargrailar, o Poderoso. Além dos esforços usuais de aquisição de fundos para o Culto detalhados

acima, uma das mais recentes táticas da célula Sembiana para arrecadar capital e induzir terror é contratar assassinos do Culto equipados com um pequeno número de *adagas sorvedoras de vida* para qualquer pessoa que possa pagar para ter seu inimigo morto. Especula-se que essas *adagas*, ou mais especificamente as vidas que tiram, são de algum modo usados para envelhecer os dracoliches da célula, Malygris e Dretchroyaster, assim transformando-os em Sagrados mais poderosos.

## ELVERSULT

A cidade de Elversult é um campo de batalha para uma Guerra secreta entre os Harpistas e o Culto do Dragão. Os Harpistas têm aliados em lugares importantes, incluindo o grande amigo e governador da cidade, Vaerana Hawklyn, assim como nos templos da cidade. De qualquer maneira, o mercado negro dos assassinatos, envenenamentos, contrabandos e roubos são dominados pelo Culto do Dragão. O Culto controla seus operativos através de uma rede de ladrões, clérigos renegados e alguns monstros. Os membros do Culto são conhecidos por incluírem doppelgangers, ladinos de todas as raças, piratas do Mar Interno e alguns poucos sacerdotes de Shar e Malar. Os Cultistas são liderados por Indith Shalla, uma manto da noite (uma sacerdotisa especialista) de Shar (NM hf Clr16). Os Cultistas lutam continuamente contra os agentes Zhentarim, ladrões, piratas e outros que falhem ao se alinhar com o Culto.

Os Máscaras Púrpura, uma guilda de ladrões independente (até agora) também tenta sobreviver aqui, mas o Culto está se tornando mais eficiente em localizar os muitos menos habilidosos (ou que mais sobrevivem) ladinos que compõem os Máscaras

Púrpura. Nesse momento, os Máscaras aparentemente mantêm uma neutralidade tênue; não se sabe se eles se revoltarão contra o Culto do Dragão ou tentarão se associar aos Harpistas. De qualquer forma, um bardo viajante, o notório Leararn de Lua Alta (CB mem Brd7), reportou que os Máscaras Púrpura são, na verdade, agentes do Culto do Dragão. Leararn diz que o Culto está usando o bando de ladinos como isca para enganar os Harpistas e outros agentes do bem a se revelarem, e assim o Culto poderá eliminá-los. O que quer que seja, a verdade não foi confirmada, mas sabe-se que Leararn é procura-



Naergoth





do pelo Culto, e notícias circularam afirmando que eles pagaram 500 PO por sua cabeça entre os assassinos e caçadores de Elversult e cidades próximas de Ilipur e Pros.

As cidades portuárias de Ilipur e Pros no Lago dos Dragões são perfeitas para contrabando de textos mágicos, pergaminhos, componentes de magia e outros pacotes pequenos que o Culto precisa na Costa do Dragão. Por causa disso, as duas cidades são um berço para tramas e contra-tramas entre não apenas o Culto do Dragão e os Harpistas, mas também entre os Astorianos (uma guilda de ladrões de Teziir) e os Máscaras Noturnas (uma guilda de ladrões de Portão Ocidental).

**Líderes:** Até recentemente, a célula Elversultiana do Culto era conduzida por Cipreste, um dracolich que era um dragão negro antes de sua conversão. Algumas fontes insistem que Cipreste pratica a Arte Invisível (psionismo). Tais poderes são muito raros em Toril, ainda mais se estiverem presentes em um dragão. Se estas habilidades ainda estiverem presentes com ele após sua conversão em dracolich, há uma preocupação adicional para as criaturas de conhecimento e poder de tendência boa.

Em uma subsequente série de eventos, Cipreste contactou, através de sua Arte Invisível, Yanseldara, a regente de Elversult, e se apaixonou por ela e a seqüestrou. Ele também seqüestrou um mago wu-jen, Shou Lung, do comércio costeiro e embaixada do Palácio de Jade em Elversult, em uma tentativa de criar uma poção que fizesse com que a Senhora Yanseldara retribuísse seus sentimentos. A “bruxa” Bedine Ruha, a Harpista, e as forças do Palácio de Jade não apenas resgataram a Senhora e o wu-jen, mas também destruíram várias das formas físicas de Cipreste e finalmente o hospedeiro (a filacteria do dracolich) que abrigava seu espírito.

**Tramas:** Com a morte definitiva de Cipreste, a liderança da célula do Culto em Elversult e até mesmo a continuidade de sua existência possa estar em questão. O mago de mais alto cargo na célula, Essarlym, o Negro, (LM hm Nec15) é um provável candidato a se tornar o sucessor de Cipreste, dada a importância de tal mago dentro do Culto. Entretanto, Olivar (NM hm Lad17), que controla todos os contrabandos do Culto na região, pode estar fazendo um jogo de poder ao manter seus carregamentos, além de cortar a maioria, senão todas as operações do Culto (se os Harpistas ou uma coalizão de grupos e indivíduos de tendência boa estiverem para disparar um ataque decisivo na área no momento, antes que as disputas internas do Culto se assentem, eu especulo que a hierarquia do Culto na área entraria em colapso).

## HLONDETH

Conhecida tanto como a Jóia da Orla de Vilhon quanto a Cidade das Serpentes, os arcos altos e graciosos de Hlondeth dão a idéia de que a cidade portuária mais agitada de Vilhon é governada por uma casa nobre reptiliana de yuan-tis. O governante atual é Dedian Extaminos, uma fêmea mestiça yuan-ti (LM myf) que possui uma mente extremamente sagaz e uma

cauda de cobra além de suas pernas. O comércio da cidade traz a ela muita prosperidade, então poucos mercadores se importam com quem a governa, contanto que o governante não interfira com os negócios (para mais informações sobre a cidade e a região da Orla de Vilhon, veja o acessório de jogo *The Vilhon Reach* (A Orla de Vilhon)).

Como qualquer cidade mercantil grande e em crescimento, Hlondeth também sofre com sua porcentagem de crime e atividades do submundo, tais como contrabando e vendas no mercado negro. Foi esse ambiente corrupto que primeiramente atraiu a atenção do Culto do Dragão. Preocupado com sua fraca posição no sudeste de Faerûn, a célula Sembiana do Culto lançou uma expansão ambiciosa na cidade no Ano do Véu de Shandon (962 CV). Em poucas décadas, o Culto estabeleceu uma pequena, mas intensa célula em Hlondeth.

Desde então, através dos séculos, a célula permaneceu pequena, mas os esforços de recrutamento têm sido bem sucedidos. O Culto agora controla uma parte significativa do mercado negro e das operações de escravos dentro da cidade, apesar de não ser através da força bruta. A célula de Hlondeth é um bom exemplo de controle adquirido e reforçado por um pequeno grupo de pessoas em posições chave na cidade. O líder da célula do Culto em Hlondeth é um yuan-ti puro-sangue, e entre outras células do Culto, outros membros são um número de puros-sangues, além de aventureiros humanos, mercadores, pessoas de comércio variado e alguns mercenários meio-orcs. A corrupção, felizmente para o Culto, prevalece o suficiente em Hlondeth para alguns poucos considerarem que a verdadeira lealdade dos oficiais do Culto são uma mentira.

O maior obstáculo à expansão do Culto dentro da cidade é seu governo. Apesar de alguns yuan-ti terem sido atraídos pela idéia de dragões répteis tornando-se o grande poder em Faerûn, muitos dos membros do Culto do Dragão são mamíferos. Já que os líderes de Hlondeth são yuan-ti, há certa tendência anti-mamíferos na burocracia da cidade. Além disso, muitos criminosos de sangue quente pegos na cidade (que não têm nenhum acordo com os guardas) não são vistos novamente, ampla razão para o Culto agir de forma sutil.

**Líderes:** O atual líder da célula do Culto em Hlondeth não é ninguém menos do que o governador da cidade. Dmetrio Extaminos é um yuan-ti puro-sangue que parece ser humano, com exceção das pequenas presas que ele pode retrair no céu de sua boca. Dmetrio é mau ao extremo e está usando a célula do Culto para minar o sistema de sua mãe e aumentar seu poder pessoal. Ele quer usar o Culto como seu apoio para um dia governar primeiramente a cidade de Hlondeth e, então, a região inteira.

Para esse fim, Dmetrio também está cortejando a filha do Barão Esmaga Oponentes, o governante humano de Sespech. A jovem Gilsena pode ou não ser um membro do Culto, mas parece provável que ela desconheça os planos de Dmetrio para casar-se com ela e então assassinar seu pai, assim também ganhando apoio em Sespech. O Barão Esmaga Oponentes tem





resistido à relação de sua filha com um yuan-ti, mas só o que pode fazer é mantê-los separados. Gilsena é devotada a seu pai, mas se ele tomar outras providências além da óbvia demanda superprotetora e incômoda de um guarda e acompanhante andando com sua filha toda vez que Dmetrio e Gilsena se encontram, ele apenas aproximaria mais ainda os dois. Se Esmaga Oponentes soubesse da ligação de Dmetrio com o Culto, de qualquer maneira, o Barão tomaria providências para proteger sua filha sem se importar com as consequências.

**Tramas:** Além dos planos de Dmetrio para expulsar sua mãe e plantar a semente de sua futura dominação através da Orla de Vilhon até Sespech, o objetivo primário do Culto é fortalecer sua posição na cidade. A recente tentativa de expansão da célula na cidade do Lago Profundo, Surkh, falhou, pois outra célula do Culto está na cidade: Bem poucos dos homens lagarto de Surkh inclinados para o mal se juntaram secretamente à igreja de Tiamat, que tem uma posição em Surkh semelhante a do Culto em Hlondeth.

Ambos os cultos vêem esse conflito como um teste para suas respectivas organizações e, enquanto ambos desejam manter o choque tão secretamente quanto possível, tanto uma frequência maior quanto uma violência crescente existem em tais confrontos. Ambos os grupos estão trabalhando para interferir um com o outro nos esquemas de fazer dinheiro, distraíndo ou seqüestrando bens do mercado negro, roubando ou matando escravos e perseguindo outras táticas destrutivas ao invés de lutar um contra o outro, ao menos por agora.

A igreja de Tiamat em Surkh é encabeçada por Deiros Língua Bífida, um guardião dos dragões (sacerdote especialista) da igreja de Tiamat (LM hm). Ele imigrou para Surkh anos atrás, sendo informado por sua Rainha Dragão que sua mensagem seria bem recebida ali. Ele é auxiliado na cidade de homens lagartos pelo Fogo do Primeiro Lagarto, Ssenidak Lança do Dragão (LM homem lagarto Gue11/Clr9). Enquanto a igreja de Tiamat permanece no subterrâneo de Surkh, o sacerdote do dragão cromático recrutou muitos seguidores. Língua Bífida vê o conflito com o Culto do Dragão, apesar de distante, como uma forma de provar a afirmação de Tiamat para seus seguidores de que o Culto do Dragão não tem liderança, além de preparar sua conquista através ser divino correto – Tiamat na sua forma de Rainha Imortal, obviamente.

## YARTAR

Essa pequena cidade, localizada no norte da Costa da Espada onde o rio Dessarin e o rio Surbrin convergem, é um porto agitado com grande tráfego de barcos e muitos pescadores que navegam suas águas. A cidade de 6.000 habitantes é governada por um Barão das Águas, uma posição para a qual uma pessoa é eleita por toda vida. A Baronesa das Águas atual é Bellethe Kheldorna (LB hf Pal11), adoradora de Tyr. O antigo Barão das Águas era um membro da maligna Sociedade Kraken, é por causa disso, Bellethe passa muito tempo procurando oficiais corruptos e espíões (veja o *Livro dos Vilões* para mais detalhes

sobre a Sociedade Kraken).

A paladina tem seu trabalho abandonado por lá. Poucos dos residentes de Yartar vivem ali por causa do clima. Todos estão interessados em ganhar dinheiro e nem todos estão preocupados em como conseguirão realizar essa tarefa. Como uma parede primária na maioria das rotas do norte, Yartar atraiu mais do que apenas alguns membros da Sociedade Kraken. Há rumores de que os Zhentarim têm agentes na cidade, um illithid lich (possivelmente um membro da Runa Distorcida foi identificado na região e os ladrões locais estão sempre tentando organizar uma guilda. Bellethe também tem que lidar com aventureiros à procura de dinheiro que corre na cidade em negócios legais e ilegais, assim como mercadores independentes que lidam com negócios e serviços abaixo do legal.

Yartar é um caldeirão para tramas borbulhantes, esquemas e alianças por baixo dos panos, mas sem nenhuma presença unificadora do mal. Talvez o maior problema para o Barão das Águas seja Pox, uma lich fêmea, e sua montaria dracolich, Saurglyce. Esses dois seres mortos-vivos acreditam firmemente nos ensinamentos de Sammaster, e procuram organizar uma célula do Culto ao redor deles e na vizinhança de Yartar.

**Líderes:** Pox era uma maga de 20º nível antes de se tornar uma lich. Suas origens são desconhecidas, mas ela diz ter aprendido a fórmula para se tornar uma lich de uma cópia do *Tomo do Dragão*, apesar dessa afirmação ser duvidosa, já que outros leitores do Tomo e suas cópias jamais mencionaram instruções contidas nele que resultem na transformação de um humanóide em um lich, apenas dragões. Ela parece ter um ódio especial pelos Zhentarim, pelos Zhentilar e por todas as pessoas do Forte Zhentil, o que pode dar alguma dica sobre seu passado ou até mesmo sobre suas habilidades na feitiçaria.

Saurglyce, um dragonesa branca adulta antes da transformação, serve como montaria, servente e confidente para Pox. Pox afirma ter feito a poção que transformou Saurglyce em um dracolich a partir das instruções que encontrou no *Tomo do Dragão*. Se isso for verdade, é possível que um dos dois saiba a localização da cópia de tal maligno livro, se não o possuírem.

O primeiro dos Barões das Águas e toda Yartar sabia desses dois quando Saurglyce viajou na região vinda do norte com a lich em suas costas. As duas se fixaram em uma localização desconhecida nas Colinas ao redor de Yartar, e é provável que elas tenham mais de uma residência. Dos morros, elas ocasionalmente atacam as caravanas que passam pela região ou atacam fazendas em busca de comida. Às vezes elas são vistas voando sobre a cidade quando o sol se põe lentamente no horizonte oeste.

O propósito desses vãos ao crepúsculo é desconhecido, apesar de pessoas sábias especularem que elas o fazem para inspirar medo e assombro nos residentes de Yartar. Como a dupla de mortos-vivos no momento tenha pouco no seu caminho de estrutura de suporte, esses vãos podem acontecer para impressionar membros do Culto em potencial para que os procure para servi-las. Se for assim, um esforço mais direto da parte delas seria provavelmente mais efetivo, já que os residentes





continuam a evitá-las ao máximo.

**Tramas:** Formar uma célula tradicional do Culto ao redor de si na região parece ser o objetivo imediato da dupla. Apesar de distante, a lich e o dracolich têm conseguido persuadir apenas alguns poucos bandos de bárbaros a segui-las. Procurar por outras criaturas mortas-vivas, dragões do mal e magos poderosos para eliminá-los como ameaças ou convencê-los a se unirem à célula do Culto também seriam objetivos prováveis. A dupla parece não ter muitos fundos, mas de qualquer maneira, ultimamente, elas têm aumentando os ataques a caravanas para remediar a situação.

Pox e Sauryglyce parecem estar familiarizadas com ao menos alguns dos meios de células organizadas para conseguirem dinheiro. A lich tem, disfarçada, entrado na cidade e tentado organizar os ladinos da cidade em uma guilda dominada pelo Culto. Pox conseguiu sucesso limitado conforme seus atos de bater carteiras e suas maldades pela cidade são notoriamente independentes. Os já estabelecidos inexperientes ladinos da cidade, a guilda de Yartar conhecida como A Mão de Yartar, tem resistido às tentativas mais fortes de ser tomada, com seus próprios membros desaparecendo nas armadilhas da lich quando escolherem.

Uma razão menos óbvia para a decisão das duas de se mudarem para uma área pode ser para manter um olho morto-vivo na confederação/reino conhecido como Luruar e sua primeira governante, Alustriel (a quem seus súditos insistem em chamar de "Rainha"). Muitos dentro do Culto do Dragão ainda mantêm uma animosidade contra a Alta Senhora de Lua Argêntea, culpando-a por parte do sofrimento de Sammaster durante sua vida. Sammaster escreveu sobre essa desilusão com muita amargura no *Tomo do Dragão* e alguns Cultistas procuraram fazer seus nomes ao eliminar a senhora que falhou com Sammaster quando ele precisou. Se a dupla de mortos-vivos deseja agir como meros observadores ou como líderes de um grande ataque do Culto ainda não se sabe.

## DRACOLICHES DE NOTA

Abaixo estão detalhados três dracoliches de nota, e mais adiante nesse capítulo uma lista dos dracoliches e dragões afiliados mais conhecidos do Culto. Em algum outro lugar desse livro (no capítulo **Magia e Monstros do Culto**) há uma seleção de magias de dragões que todos os dragões e dracoliches podem conjurar. Essas capacidades mágicas devem ser mantidas em mente quando há um encontro com essas criaturas terríveis.

### AURGLOROASA, A SOMBRA SIBILANTE

Aurgloroasa (ore-GLOR-oh-ASS-ah) é uma dracolich que era uma dragonesa das sombras venerável antes de sua transformação. Ela clama cidade de anões Pedra do Trovão ao sul dos Picos do Trovão como seu reino subterrâneo e Sembia e as Terras dos Vales do Sul como sua esfera de influência. A

Sombra Sibilante (o nome comum de Aurgloroasa) residiu nas ruínas dos lendários salões dos anões por mais de três séculos (como dracolich por duas décadas e oito anos), e ela está bem oculta em seu reino.

Aurgloroasa é uma aniquiladora, uma sacerdotisa especializada de Null, o Dragão da Morte, e está obcecada com suas pesquisas sobre a morte, mortos-vivos, necromancia e magia das sombras. A Sombra Sibilante se considera a seguidora mais fiel do Dragão da Morte, e sua transformação em dracolich foi inevitável. É o desejo mais ardente de Aurgloroasa tornar-se a consorte de Null (e uma semi-deusa por direito) em um futuro não tão distante. Para esse fim, a grande dracolich das sombras aspira trazer um grande golpe a Faerûn sob sua proteção nas sombras e criar uma teocracia de dragões em nome do Dragão da Noite.

A Sombra Sibilante é uma representação gigantesca de suas (antigas) formas, e ela é muito vaidosa. A lenta decadência da forma física de Aurgloroasa é uma desvantagem que ela vê na transformação para um dracolich. Aurgloroasa usa uma combinação de magias de preservação e ilusões bem feitas para manter um brilho vivo e lustroso à translúcida e escura capa que é sua forma. Um exemplo da obsessão meticulosa da dragonesa é o fato de que ela recuperou cuidadosamente cada escama que deixou cair em toda sua vida (ou morte).

Não é por covardia ou por resignação ao destino que Aurgloroasa escolhe operar exclusivamente das sombras – o que faz dela uma manipuladora sinistra e pensativa – mas porque deseja apenas pequenas e graduais mudanças na continuidade dos eventos. Ela tem total consciência de que a imortalidade, tanto na vida quanto na morte, é conseguida diariamente.

Aurgloroasa mostra uma fascinação mórbida com o cataclismo e pequenos erros de cálculos daqueles que ela respeita, incluindo outros dragões e magos e sacerdotes poderosos, e ela não fará qualquer ação sem antes analisar todas as possíveis chances de falha. É por causa dessa preocupação e não apenas da sua aparência, que Aurgloroasa é conhecida a alguns membros do Culto do Dragão como a "Velha Sentença e Escuridão".

Aurgloroasa tem mantido um nível maior de desconhecimento do que muitos de seus amigos agradecem ao seu cuidado deliberado e natureza cuidadosa e à sua inclinação para mascarar-los como seus rivais. Mais de uma vez ela infligiu uma punição terrível em uma cidade na perseguição a um rival. Quando, aliás, as pessoas sobreviventes da cidade se reagruparam e procuraram um caçador de dragões experiente, a ilusão da Sombra Sibilante se certifica de que seja um rival que chame a atenção de suas magias e lâminas.

Aurgloroasa é uma lingüista experiente e habilidosa (apesar do fato de ela poder se comunicar com qualquer criatura inteligente), e ela se fascina com contadores de história que podem encantar uma audiência com nada além de sua voz. "A Voz nas Sombras", como Aurgloroasa às vezes se intitula, proporciona grande prazer ao paralisar seres inferiores com sua dragofobia,





Ilustração por Enrico Tomasetti

*Aurgloroasa, A Sombra Sibilante*

e então, lentamente se utiliza de uma teia de mentiras tão bem ligadas que faz com que o terror de sua vítima se dissipe e sua língua fale os segredos que a pessoa mantém tão próximos ao coração.

A relação entre a Sombra Sibilante e o Culto do Dragão foi tecida ao longo de décadas de cortejamento e, conforme está, incorpora uma rede de alianças e rivalidades. Aurgloroasa foi localizada e aproximada pelos Cultistas da célula Sembiana no Ano da Presa Rastejante (1305 CV), no começo da guerra dos dragões do Vale do Arco (descrita abaixo). Enquanto sua sedução pelo Culto foi um problema simples, Aurgloroasa já havia decidido passar pela transformação e deliberadamente deixou algumas pistas pelas quais o Culto certamente a localizaria. A Sombra Sibilante conseguiu extorquir uma quantia exorbitante (mesmo para os padrões do Culto) da rica célula Sembiana antes de concordar com o processo. O toque de sombras de Aurgloroasa era evidente até mesmo conforme passou pela transformação no Ano da Morte à Espreita (1332 CV). A grande besta subornou, chantageou e confundiu de maneira esperta o suficiente para enfraquecer severamente a ligação mágica dos Cultistas participantes normalmente incorporados durante a cerimônia para certificar o envolvimento contínuo do dracolich na assistência aos estratagemas do Culto.

Nos anos seguintes à sua transformação, Aurgloroasa ficou em cima do muro em muitas ocasiões. Por muitas vezes ela ajudou secretamente inimigos do Culto como os Zhents ou até

mesmo Harpistas para assim se certificar de causar um breve desespero quando os Portadores do Púrpura a chamassem. A dracolich das sombras mantém uma rede secreta própria (tanto dentro quanto fora do Culto) para espionar e manipular seus aliados e para ter certeza de que boa parte da organização responde ao seu toque sutil.

Depois da destruição de três dos Sagrados no fiasco dos esforços da célula do Culto em conseguir o fogo primordial, Aurgloroasa emergiu como um dracolich preeminente no Reino Mercante. Sob sua investigação, os Portadores do Púrpura começaram uma extensiva campanha para cultivar novos candidatos entre os dragões mais novos da região. Aurgloroasa, claro, se certificou de que a lista primariamente consistisse apenas de dragões que ela já tivesse atraído para sua vontade através de magia e obrigações.

**O Covil de Aurgloroasa:** O covil de Aurgloroasa localiza-se na parte sul dos Picos do Trovão, muitos quilômetros a norte e oeste de Castelo Elevado. A fortuna da Sombra Sibilante agora ocupa a sala do trono do último regente de Pedra do Trovão, e os ossos animados daqueles anões que falharam em fugir de sua fúria ficam como sentinelas em forma de esqueleto em sua cidade decaída, servindo eternamente sua rainha imortal. As lendas dos anões sobre Pedra do Trovão falam de uma cidade dos melhores e mais nobres mineiros e ourives dos Reinos.

O conhecimento anão afirma que os habitantes de Pedra do





Trovão eram favorecidos por Dumathoin, Guardião dos Segredos Abaixo da Montanha. Mas em um único dia os salões foram esvaziados quando o Guardião Silencioso varreu os anões de Pedra do Trovão para viver no paraíso com ele. Os poucos anões que não quiseram acompanhar Dumathoin selaram as portas antes de sair e os salões não foram perturbados novamente. Um mistério associado com a lenda de Pedra do Trovão sempre foi o destino daqueles que ficaram para trás, já que eles nunca chegaram a nenhum outro salão dos anões. A verdade por trás desse conto esperançoso é horrível e enraizada no mal sussurrante de Aurgloroasa.

No Ano da Caçada Sombria (989 CV), os mineiros anões de um posto remoto de Pedra do Trovão inadvertidamente chegaram ao covil de Aurgloroasa e acordaram a velha dragonesa das sombras de um sono de décadas. Aurgloroasa rapidamente despachou e amedrontou os mineiros anões e, então, espertamente cavou o túnel pelo qual eles chegaram ao seu covil para que ele parecesse natural.

Pela próxima dúzia de anos, Aurgloroasa observou as idas e vindas de Pedra do Trovão de longe através de magias poderosas e uma rede de espiões escondidos que ela invocou do Semiplano das Sombras. No Ano do Despertar (1001 CV), Aurgloroasa começou a sussurrar pensamentos sombrios nos sonhos do Grande Antigo Dagan, filho de Belgin, sangue de Jangarak. Durante os seguintes 33 anos, as ambições do grande sacerdote de Pedra do Trovão cresceram, assim como sua loucura e obsessão com a morte. Ele chamou a voz das sombras de Sombra Sibilante, um título que agradou Aurgloroasa. Ao seguir o conselho dos sussurros sempre presentes vindos das sombras, Dagan chegou a uma importante posição em Pedra do Trovão, apenas atrás do rei Emerlin III. Quando o idoso monarca faleceu em seu sono após o desaparecimento de seu único filho, o príncipe a ser coroado, em uma missão comercial em Selgaunt no Ano da Linhagem de Bane (1034 CV), Dagan foi logo nomeado Regente de Pedra do Trovão (ambos, o rei e o príncipe, foram vítimas dos agentes das sombras de Aurgloroasa).

Em poucos meses, a construção de um grande templo para Dumathoin começou no coração de Pedra do Trovão. Durante os próximos 20 anos, a loucura de Dagan começou a se manifestar publicamente conforme ele adquiria mais e mais artesões da cidade para participar da construção do templo e suas extensivas criptas abaixo dele. Quando tudo estava finalmente completa no Ano do Teror Anunciado (1054 CV), em uma grande cerimônia de dedicação onde todos os anões compareceram a Pedra do Trovão, o sacerdote regente dos anões dedicou o complexo à adoração Null, e não a Dumathoin, e o chamou de Necrópole dos Dragões. Conforme as notícias do feito impronunciável se espalhavam, Dagan completou o ritual profano ao invocar o “avatar” de seu novo deus – e Aurgloroasa estava a solta na cidade. No caos que se seguiu, menos de 30 anões escaparam do redemoinho de maldade que havia sido aberto. Em menos de uma dezena, Pedra do Trovão se tornou uma cidade sem vida, evaporando decadência.

Durante as semanas seguintes, a Sombra Sibilante caçou e matou cada anão que conseguiu escapar da carnificina em Pedra do Trovão, mas ela não conseguiu recuperar cada uma das *runas* mágicas capazes de revelar e abrir os portões selados da cidade dos anões. Muitas *runas* ainda existem fora de seu tesouro e estão espalhadas pelos Reinos, e seu verdadeiro propósito ainda é desconhecido para os que as encontraram. Quatro *runas* apareceram em tempos recentes, e seus possuidores estão listados abaixo.

- Acredita-se que a célula Sembiana do Culto possui uma ou possivelmente duas *runas*. Foi possível contatar Aurgloroasa originalmente por intermédio da *runa* recuperada pelos Portadores do Púrpura.
- Um segredo muito bem guardado pela Dama das Estrelas do clube de aventureiros das Estrelas Cadentes na cidade do Vale do Rastelo, é que um aventureiro e membro falecido, chamado Orytar, encontrou uma das *runas* perdidas, e essa chave tem facilitado muitas tentativas (falhas) para que os membros do clube vencessem o Desafio de Orytar (descrito abaixo). A Dama das Estrelas acompanhou cada expedição a Pedra do Trovão para partir os portais da cidade, e então ela espera fora de Pedra do Trovão, pois assim quando a expedição falhar (e inevitavelmente falhará) a *runa* possa voltar para as galerias do clube até a próxima tentativa.
- Outra *runa* foi recentemente comprada de um pescador em Portão Ocidental por um bando de aventureiros conhecidos como Os Investigadores que, de alguma forma, avistaram a pedra sendo usada como isca para peixe e reconheceram sua importância. O grupo é conhecido por ter partido de Saerloon para encontrar a cidade perdida, mas nenhuma palavra sobre suas descobertas foi revelada, mesmo depois de seu breve retorno. Os Investigadores foram vistos pela última vez a bordo do Cólera da Viúva, indo para Aglarond.

A cidade perdida de Pedra do Trovão foi transformada em uma galeria da morte. O ar impregnado cheira morte e perda. Salões imensos e câmaras apoiadas por pilares titânicos e cortados no coração das montanhas se tornaram magníficos sepulcros. Imensos ornamentos da decrépita nobreza dos anões e a vida diária das pessoas comuns permanecem como monumentos aos habitantes mortos há muito tempo. Hordas de esqueletos de guerreiros anões, trabalhadores e artesões caminham pelos corredores empoeirados como uma paródia distorcida de suas antigas vidas.

Bem no coração da montanha está o horrível e monstruoso edifício no centro da caverna de sombras bruxuleantes. A Necrópole do Dragão lembra os zigurates de Unther em forma de torre construídos em homenagem a Enlil e, então a Gilgeam anos atrás. Grupos de sombras e outros extraplanares do Semiplano das Sombras espalham-se silenciosamente nas catacumbas abaixo do templo, sua fome eternamente não-saciada. A dracolich venerável das sombras, Aurgloroasa, dorme com sonhos assombrados em uma cama feita de um





material de sombras na capela do templo central, entre um tapete trêmulo de *proteções*, *portais* e armadilhas à espreita.

**Os Domínios de Aurgloroasa:** Aurgloroasa reclama pede Pedra do Trovão para si, mas ela presta pouca atenção aos chamados competitivos dos dragões rivais com ambições territoriais na região dos Picos do Trovão. A Sombra Sibilante afastou ou matou cada dragão que se atreveu a desafiar sua passagem na região, e agora ela é amplamente ignorada e/ou evitada por rivais em potencial e jovens arrogantes. Alguns dragões mais velhos, tais como Thraxata, pagam a dracolich o antigo tributo anual pelo privilégio de permanecerem vivos (Thraxata é um jovem dragão vermelho que fica no topo do Pico Sangrento, um rochedo enorme na montanha que contempla as ruínas de Vale Sessre). Outro dragão vermelho adulto digno de nota é Nevalarich — deve servir Aurgloroasa sempre que ela ordenar (o covil de Nevalarich fica nos Picos do Trovão, a sudeste, e ele está se tornando bem conhecido por suas frequentes invasões em navios que atravessam a Garganta. Efetivamente, Aurgloroasa é o grande poder que mantém Nevalarich em controle, tanto que muitos na corte de Azoun se perguntam se ele realmente existe).

Antes de se tornar um dracolich, Aurgloroasa costumava caçar extensivamente pelas fazendas de cavalos de Kulta e entre as hordas de ovelhas vermelhas dos Picos do Trovão e, ocasionalmente, ela ainda rapinava wyverns de Canino do Wyvern, na parte mais ocidental do Vale Alto, para manter a população controlada. A Sombra Sibilante raramente se ventura a oeste do Pântano da Vastidão ou a norte de Fendas do Trovão, apesar de que suas razões para evitar o Reino da Floresta e as antigas terras da Corte Élfica sejam desconhecidas.

Na prática, Aurgloroasa considera todos os habitantes do Vale das Sombras, Sembia, Vale da Borla, Vale da Pena, Vale da Cicatriz, Vale Alto e do sul de Picos do Trovão, como sua esfera de influência, e ela possui uma extensa rede de Cultistas e agentes independentes à sua disposição através dessas terras. Enquanto ela procura controlar indiretamente seu território, a Sombra Sibilante também procura ativamente manipular eventos na região que favoreçam seus desejos e seu enriquecimento gradual.

**Os Feitos de Aurgloroasa:** Aurgloroasa nasceu no Ano da Aurora Negra (426 CV), de Shhuusshuru, que mais tarde precedeu-a como dracolich, com a ajuda do Culto. Aurgloroasa ficou espreitando pelos domínios de sua mãe nas Colinas Distantes por quase dois séculos antes de estabelecer seu primeiro covil na parte sudoeste de Picos do Trovão, no Ano dos Reis Enfeitiçados (616 CV), com seus 190 anos. A chegada de Aurgloroasa foi notada por rangeres élficos de Cormanthyr e patrulhas anãs de Lar do Trovão, mas nenhuma das nações escolheu desafiar seus recém aclamados domínios na época, para seu arrependimento. O relativo descanso de Aurgloroasa e o tumulto que estremeceu as Terras Centrais no século seguinte removeram-na de suas preocupações exceto a do mais ardente caçador de dragões (o qual nunca conseguiu, ao

menos, engajar-se em uma batalha contra ela), e ela foi lentamente esquecida pela maioria dos habitantes das regiões vizinhas.

Ainda que seu subterfúgio tenha resultado na queda de Lar do Trovão, este é, provavelmente, o maior triunfo de Aurgloroasa; a Sombra Sibilante foi a arquiteta por trás de incontáveis campanhas no Reino Mercante de Sembia e terras vizinhas. As Facas Noturnas, uma gangue autônoma de ladrões que atua em Saerloon, Selgaunt e Urmlaspyr, tem inflamado mais do que uma guerra mercante na direção escondida de Aurgloroasa, incluindo a quase desastrosa guerra civil de três anos que ameaçou despedaçar Sembia desde o Ano do Aço Silencioso, passando pelo Ano das Chamas Destruidoras até terminar no Ano do Trono Empoeirado (1254 CV a 1256 CV) com a morte de três quartos do Conselho Regente e dois Soberanos. A aparente falha da campanha dos Portadores do Púrpura em se infiltrar e controlar o Vale da Pena após sua derrota na Batalha do Rio Crescente no Ano do Leão (1340 CV) foi, na verdade, um truque muito bem elaborado e bem sucedido de Aurgloroasa para se livrar do intrometido Mhzentul, criador dos Sete Anéis Perdidos e escriba das Runas de Mhzentul, e obter a biblioteca de conhecimento arcano do arquimago para seu próprio uso.

Aurgloroasa, particularmente, prefere atacar embarcações através da sua rede de agentes, cujos donos não pagam seus tributos apropriadamente. Apenas os líderes veteranos sob a proteção abrangente das chantagens da dragoa fazem idéia de que Aurgloroasa é o poder por trás das ameaças extorcionistas; os donos das embarcações são apenas informados que aquele que falhar em pagar devidamente o tributo, desaparecerá. O local de caça favorito de Aurgloroasa fica próximo à abertura do Lago dos Dragões, no relativamente estreito desfiladeiro conhecido como a Garganta. Contudo, antes de predar as embarcações, a Sombra Sibilante sempre assume a aparência de Nevalarich, que já é conhecido por caçar na região. Aurgloroasa foi vista fora da costa do Portão Oriental pelo menos duas vezes na sua forma verdadeira, e a “Balada da Tempestade Sombria”, popular naquela cidade antes da morte do Rei Verovan, refere-se à pilhagem e ao afundamento do tesouro Anciã Cativante, próximo ao porto no Ano das Sepulturas Submersas (1091 CV) durante tal visita. Aurgloroasa considera clara a apropriação de Portão Oriental durante o reinado de Verovanis, mas o destino de Anaglathos, dragão regente de Turmish, no Ano do Basilisco Púrpura (1247 CV) reafirmou sua prática de exercer poder através das sombras.

Há cerca de 70 invernos atrás, no Ano da Garra (1299 CV), a Sombra Sibilante confrontou pelo menos uma vez com Arngalor, um dragão negro adulto de tamanho excepcional que habitava o Coração da Mina na cabeceira do Rio Arkhen. Anteriormente à batalha Aurgloroasa se disfarçou sob uma pele de dragão azul e, então, ela voou para o Vale do Arco anunciando seu desafio. Quando Arngalor se adiantou totalmente para a batalha, a grande dracolich despedaçou-o após





uma longa e terrível disputa ainda conhecida pelos habitantes do Vale do Arco como “a guerra do dragão”. Apenas levemente ferida, Aurgloroasa manteve seu disfarce e voou para o oeste como se estivesse gravemente ferida. Ela, então, retornou através de túneis subterrâneos para pilhar o tesouro de Arngalor antes que pudesse ser recuperado por aventureiros do Vale do Arco ou outros Anciões. Os esforços contínuos do Culto do Dragão para localizar o tesouro “perdido” de Arngalor são um grande divertimento para Aurgloroasa, e a sombria Sagrada ainda não deixou os Portadores do Púrpura descobrir seu ardil de décadas.

Recentemente, Aurgloroasa assegurou um fluxo corrente de sacrifícios através de uma trama incomum envolvendo a guilda de aventureiros Estrelas Cadentes no Vale do Rastelo. Aurgloroasa enfeitiçou um aventureiro azarado, de nome Orytar, que passava por Lar do Trovão antes de retornar para seus camaradas com uma runa convenientemente providenciada e lançar aquele que seria conhecido no seu clube como o Desafio de Orytar: “Procure o grande ancião sombrio que habita sob os Picos do Trovão e retorne em triunfo portando seu lendário Olho da Sombra, se fores realmente aventureiro de conhecimento”. Desde que o enfeitiçado Orytar lançou seu desafio, um fluxo contínuo de magia nascida através de petiscos deliciosos revitalizaram a obscuridade de Lar do Trovão. Orytar retornou quatro vezes para Lar do Trovão para que Aurgloroasa pudesse renovar seu feitiço no qual ela o tinha aprisionado. A cada vez que voltava, ele zombava de seus companheiros e os incitava a cometer tolices. Sua morte agora permanece como um monumento eterno ao tolo objetivo de perseguição pelo qual tantos aventureiros imprudentes jogaram suas vidas fora.

**A Magia de Aurgloroasa:** Aurgloroasa emprega uma variedade de magias únicas e incomuns e itens mágicos devido à sua posição como aniquiladora e membro do clero de Null, com ênfase nas suas habilidades de magia dracônica e magias e efeitos da escola de necromancia e da escola de magia arcana. Aurgloroasa é conhecida por usar frequentemente magias dracônicas incomuns de *espionar pelas sombras* e de *dragão de sombras*. Cultistas Sembianos (e, como resultado, Harpistas infiltrados) aprenderam, pelo menos, três magias raras ou únicas empregadas pela Sombra Sibilante: *asas afiadas*, *serpentes sombrias* e *projetar sombra*. Os meios através dos quais Aurgloroasa assume a forma e a tonalidade de outros dragões e mantém seu disfarce em batalha ainda não foi revelado, mas é provavelmente relacionado com a magia dracônica *mudar escamas* (as magias do tipo “sombra” são descritas no Player’s Option: *Skills & Power* e no Player’s Option: *Spells & Magic*). A maioria dos feitiços da escola de magia sombria sobrepõe com uma das duas escolas de ilusão e/ou necromancia. Magia sombria focaliza-se em magias relacionadas com as sombras ou com o Semiplano das Sombras.

Somando-se ao seu comando de magias de clérigo e de mago (conjuradas como conjurador dragão – componentes mágicos verbais apenas e número de conjurações igual a 1),

acredita-se que a Sombra Sibilante possua uma coleção de itens mágicos, muitos dos quais ela aprendeu a utilizar. Alguns dos seus itens mais preciosos incluem um *diadema do dragão*, que lhe foi presenteado pelo Culto do Dragão e uma armadura alada forjada por anões escravos seqüestrados e trazidos para Lar do Trovão pelo Culto ao seu comando.

### Asas Afiadas

(Mag 2; Alteração)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V

**Duração:** 1d4+2 rodadas

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** Um par de asas de dragão

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia é favorecida por dragões bem treinados no uso de suas asas para atacar seus oponentes. A magia altera as asas dracônicas do conjurador, tornando suas bordas principais tão afiadas quanto a mais afiada das lâminas e mais forte do que o aço. Não é possível observar a margem da lâmina, mas qualquer um que toque a borda mais anterior da asa dracônica afetada pode notar a fatalidade do seu efeito mágico. Em combate corpo a corpo, antes da aplicação do encantamento das asas afiadas, dobra-se a base normal de danos infligida pelo ataque das asas; o dano é aumentado ao equivalente de duas vezes o ataque normal das garras. A chance de derrubar uma criatura propensa com um ataque bem sucedido das asas não é afetada por esta magia.

### Serpentes Sombrias

(Mag 4; Adivinhação, Alteração, Sombra, magia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V

**Duração:** 1dia/nível até um máximo de 10 dias

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Através desta magia, o conjurador cria uma horda de pequenas serpentes compostas inteiramente de sombra. O número de serpentes sombrias criadas é  $10d8 + \text{nível conjurador}$  (máximo de 100). Cada serpente sombria é semi-autônoma e não pode ser destruída exceto através da magia *dissipar magia* ou similar, ou por exposição direta a luz brilhante em uma área que não tenha sombra ou escuridão dentro de 1,5 m de sua atual posição. *Serpentes sombrias* não são inteligentes e nem mesmo são vivas ou seres físicos, e não possuem ataques ou defesas. *Serpentes sombrias*, por natureza, flutuam entre a inconsciência, nunca deixando áreas de sombra ou total escuridão e ao mesmo tempo observam tudo o que acontece ao seu redor. *Serpentes sombrias* possuem uma taxa de movimento efetivo de 11 metros, mas apenas se direcionadas pelo conjurador. De outra forma elas rastejam em círculos de aproximada-





mente 9 m de raio.

O conjurador pode direcionar sua horda de serpentes coletivamente, mas não individualmente. Por exemplo, um conjurador pode direcionar todo o seu grupo de *serpentes sombrias* criadas através da sua magia para explorar uma casa, uma sala, um beco ou para seguir uma pessoa específica, mas o conjurador não pode especificamente direcionar um subconjunto do grupo para realizar a tarefa enquanto o restante do(s) grupo(s) realiza algo diferente.

Com esta magia, o conjurador pode observar uma cena de longe através da miríade de olhos de suas serpentes sombrias (alcance ilimitado, mas sempre no mesmo plano de existência). Entretanto, a constante mudança e sobreposição de imagens impede uma fácil compreensão do que está sendo observado. Como resultado, em qualquer rodada, há uma porcentagem de chance equivalente ao número de serpentes existentes de que o conjurador possa discernir o que está sendo observado da montagem míope.

A conjuração de *serpentes sombrias* dura até que a vontade do conjurador cesse, então a magia expira, ou até que todas as serpentes sejam destruídas. Alguns dizem que o suave som de serpentes sibilando pode ser ouvido em uma área fechada infestada pelas serpentes sombrias, enquanto outros dizem que isto é loucura.

### Projetar Sombra

(Mag 6; Alteração, Magia de Sombras)

**Alcance:** 9 m/nível

**Componentes:** V

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhum

*Projetar sombra* deve ser conjurada enquanto o conjurador estiver dentro de uma região de sombra ou escuridão. *Projetar sombra* é uma sombra mágica variante da magia mais comumente conhecida como *projetar imagem*. Assim como esta última, esta magia permite que o conjurador crie uma duplicata de si mesmo, projetando-a em qualquer lugar dentro do alcance da magia. Entretanto, diferente de *projetar imagem*, *projetar sombra* cria uma duplicata da sombra do conjurador. A sombra executa ações escolhidas pelo conjurador – andar, falar, conjurar – conforme a atual ação da sombra do conjurador, a menos que ele se concentre em fazê-la agir de forma diferente (neste caso, o conjurador está limitado à metade do seu movimento e não pode atacar). Note que magias podem ser conjuradas através de *projetar sombra* e funcionam como se estivessem sido conjuradas enquanto o conjurador estava no local da sombra projetada.

Enquanto que uma magia de *projetar imagem* é comumente empregada para enganar oponentes e fazê-los acreditar que estão enfrentando a forma física do conjurador, uma *projetar sombra* é raramente efetiva deste modo. Ao invés disso, ela é

comumente utilizada para ser escondida em regiões de escuridão ou sombra, tanto quanto para surpreender um oponente ou camuflar a identidade do conjurador quando ele necessitar negociar com oponente potencialmente perigoso.

Uma *projetar sombra* pode ser dissipada através apenas de uma magia bem sucedida de *dissipar magia*, à exposição direta de luz brilhante ou ao comando do conjurador. Todos os outros ataques passam inofensivos através dela. Uma magia de *projetar sombra* também pode ser conjurada através de qualquer dispositivo de observação (se o dispositivo for físico, tal como uma *bola de cristal*, ou um efeito mágico, tal como um criado por uma fonte mágica ou uma magia de *serpentes sombrias*), mas magias adicionais conjuradas não passam através do dispositivo. A imagem deve estar dentro do campo de visão do conjurador que a está projetando, durante todo o tempo, seja ela observada a distância ou diretamente, e se a visão do conjurador for obstruída por qualquer razão, a magia se quebra e é dissipada.

Diferente da magia *projetar imagem*, estar ou não o mago invisível no momento da conjuração não afeta *projetar sombra*. Se o conjurador usar *porta dimensional*, *teleporte*, *mudança de plano* ou uma magia similar que quebre sua linha de visão, a magia de *projetar sombra* termina imediatamente.

**O Destino de Aurgloroasa:** Enquanto Aurgloroasa lentamente estende sua influência através de Sembia e sobre a célula do Culto baseada no Reino Mercante, ela está, cada vez mais, atraindo atenção tanto para sua existência quanto para suas elaboradas maquinações a despeito das sombras nas quais ela se camufla em cada trama que executa. Devido a seu longo histórico de enganações, Aurgloroasa provavelmente tentará reverter esta situação indesejada de aumento de evidência dentro de duas décadas. Aubaerus, o Mestre dos Corvos, um druida hierofante ativo na região dos Picos do Trovão, especula que ela possa estar, até mesmo, tentando forjar sua morte de forma a retirar-se para as sombras.

## DAURGOTHOTH, "A MALDIÇÃO RASTEJANTE"

Este ancião morto-vivo é perigoso e demanda atenção. Não apenas por sua influência estar rapidamente se espalhando, mas o dracolich Daurgothoth (DOUR-goh-thoth), que era originalmente um dragão negro, está tentando ganhar algumas habilidades de outros tipos de dragões para voltar à vida o suficiente para poder se reproduzir e fundar sua nova espécie de dragão. Estas gêmeas obsessões de alcançar supremacia pessoal e criar uma nova raça têm mantido Daurgothoth ocupado durante um século, aprimorando suas habilidades do modo que puder, e procurando uma companheira adequada – ou planejando como construir uma, assim como ele, modificada em um morto-vivo.

As implicações do fascinante empenho de Daurgothoth são





obscuras, de fato. As únicas razões para que hordas de aventureiros ainda não tenham migrado até o dracolich procurando sua destruição, é que eles não conhecem nada sobre ele. Entretanto, muitos rumores estão se espalhando. Tanto Tolgar Anuvien quanto Malchor Harpell estão (independentemente) começando a desvendar a localização e atividades do ancião morto-vivo, mas os únicos que conhecem a vasta verdade sobre a natureza e metas de Daurgothoth são os Escolhidos de Mystra, poderosas figuras como Elminster, Khelben, Laeral e Alustriel. Esses arquimagos não vão atuar ou falar contra ele, já que os experimentos mágicos e avanços que Daurgothoth está engendrando são precisamente o tipo de coisa que a Divina Mystra encoraja para que a magia continue a crescer e se desenvolver.

Daurgothoth não possui nenhum remorso e procura energeticamente destruir qualquer criatura que descubra suas metas ou que perturbe seu covil. Ele já matou nada menos do que três grupos de aventureiros de aluguel que trabalhavam para ele em Águas Profundas – mas que ele julgou que haviam começado a suspeitar muito sobre ele. Suas magias lhe permitem falar com tais subalternos por meios de imagens (de aparência humana) projetadas e para espioná-los à distância. Quando faz isso, Daurgothoth costumeiramente age como um tipo de mago deliberadamente misterioso e renegado.

Em tais papéis, este dracolich tem começado a atuar em aumentar suas atividades nos trabalhos sombrios nas cidades de Águas Profundas, Portal de Baldur, Inverno Remoto e Secomber. Primeiramente, ele tem perseguido a aquisição de magias, itens mágicos e substâncias que podem servir como componentes mágicos, mas isto tem chamado a atenção de muitos conjuradores e autoridades (uma destas apelidou a causa desconhecida dos roubos de “A Maldição Rastejante”, um título que Daurgothoth alegremente adotou), então ele tem encoberto suas atividades atrás de uma teia de muitos grupos de bandidos e astutos mercantes, sem que estes soubessem.

Uma vez um grande ancião de considerável tamanho, com uma distintiva cicatriz em seu flanco esquerdo (um ferimento velho e quase mortal), Daurgothoth foi transformado em dracolich pelo insano mago do Culto do Dragão, Huulukharn. Ele imediatamente matou o mago e desapareceu do conhecimento e da influência do Culto. Hoje em dia, a Maldição Rastejante possui todos os poderes normais de um dracolich e de um grande ancião negro mais uma cauda com ferrão que golpeia uma vez por rodada até 10,8 m com o seu TAC0 normal de 1 que causa 2d6+12 pontos de dano por corte ou 4d4+12 de perfuração. Com seu sopro, Daurgothoth pode escolher empregar (uma vez a cada três rodadas) qualquer um dos seguintes efeitos:



Ilustração por Enrico Tomasetti

*Daurgothoth, A Maldição Rastejante*

- O sopro original deste dragão negro: um jato de ácido de 1,5 m de largura e 18 m de comprimento em uma linha reta, causando 4d4+12 pontos de dano.
- Um relâmpago similar ao de um dragão azul, mas menos potente. Este sopro de 1,5 m de largura estende-se por 21 m e causa apenas 4d8+6 pontos de dano.
- Um cone de fogo com 18 m de comprimento e largura variando de 1,5 m na sua proximidade até 9 m no seu limite, causando 7d10+7 pontos de dano.
- Um cone de gelo com 18 m de comprimento e largura variando de 1,5 m na sua proximidade até 9 m no seu limite, causando 8d6+8 pontos de dano.
- Um jato de ossos (um cone de lascas de osso em movimento) de 18 m de comprimento e largura variando de 1,5 m na sua proximidade até 6 m no seu limite, causando 12d4 pontos de dano por perfuração e corte. Se Daurgothoth assim escolher, este ataque pode causar apenas metade do dano, mas então, os ossos se unem para formar esqueletos que se levantam 6 rodadas depois como 1d4+4 esqueletos humanoides que estão sob absoluto controle do dracolich. Se um 1 for tirado na jogada para se determinar o número de esqueletos, este único esqueleto será um esqueleto gigante (veja Esqueleto Gigante no *Livro dos Monstros*).
- Uma peste que afeta os mortos em um cone de 12 m de





comprimento e largura variando de 1,5 m na sua proximidade até 6 m no seu limite, afetando somente criaturas mortas nesta área. Os cadáveres afetados pela peste levantam-se como zumbis em 1d3 rodadas ou como esqueletos em 1d2 rodadas. Em ambos os casos, as criaturas recém-animadas estão sob absoluto controle de Daurgothoth. Note que este sopro pode transformar restos parciais de esqueleto (de qualquer parte do corpo) em garras rastejantes e transformar serpentes ou criaturas voadoras em qualquer tipo de presas da morte (detalhado na caixa do *Ruínas de Undermountain*, na ficha do monstro Presas Voadoras). Criaturas vivas atingidas por este sopro sofrem 1d10 pontos de dano e não podem realizar nenhum teste de resistência contra este efeito (diferente da maioria dos sopros).

- Um sopro de banimento a mortos-vivos que forma um cone de 12 m de comprimento e largura variando de 1,5 m na sua proximidade até 6 m no seu limite e permanece efetivo durante 1 rodada. Todos os mortos-vivos que entram em contato com o sopro sofrem 4d4 pontos de dano. Além disso, qualquer criatura morta-viva com 5 DV ou menos (tais como carneçais, vultos, sombras, carniçais, zumbis e esqueletos) são instantaneamente destruídos. Dependendo de suas naturezas, o sopro destrói totalmente ou deixa restos de seus corpos, que podem ser erguidos novamente como novas criaturas mortas-vivas por outros tipos de magia (note que Daurgothoth pode fazer prontamente com que mortos-vivos hostis menores sejam destruídos e, então, reerguidos com o seu sopro de pestilência e tê-los sob seu comando. Criaturas mortas-vivas com 6 a 8 DV (aparições, múmias e espectros) podem realizar teste de resistência contra sopro para escapar da destruição eminente, e mortos-vivos mais poderosos não são afetados.

Daurgothoth é conhecido por desenvolver outros tipos de ataque de sopro. Em particular, ele está procurando modificar certas magias que possui em forma de ataque. O completo alcance e poder de suas magias ultrapassa de longe aqueles dos dracolichese e dragões normais de qualquer tipo, e eles parecem estar ao mesmo passo dos poderes de um arquimago de 25º nível. Além da lista de magias normal de dragão negro e das magias naturais diárias de dracolich, Daurgothoth agora possui uma lista de cinco magias memorizadas, de cada nível, que retornam individualmente para ele, 24 horas após terem sido conjuradas. Para mudar uma magia memorizada, Daurgothoth deve estudar como um mago humano faria. Ele conjura magias e realiza testes de resistência como um mago de 25º nível, mantendo os 45% de resistência à magia que ele possuía como um grande ancião negro vivo. Ele também sabe como modificar seu corpo morto-vivo para obter imunidade para as seguintes magias: *aprisionamento*, *palavra de poder: matar*, *inverter a gravidade*, *afundar*, *estase temporal* e *parar o tempo*.

Existem rumores de que a filacteria de Daurgothoth (veja o tópico sobre Dracolich no capítulo Magia e Monstros do

Culto) seja uma opala negra de insignificante tamanho, escondida em uma imensa pilha de gemas de todos os tipos e tamanhos que quase preenche uma caverna, que também possui os esqueletos de seis dragões menores que serviam a Daurgothoth como uma sucessão de corpos substitutos. Esta caverna é protegida por uma rocha tombada em algum lugar sob a caverna principal preenchida com as gemas de Daurgothoth. A rocha escavada lateralmente para alcançar a caverna pode conter a própria pilha de ossos do dracolich.

Daurgothoth é um brilhante artífice mágico, uma criatura eternamente inquisitiva e um experiente observador com uma impressionante memória. Ele é governado por uma prudente paranóia que o mantém sempre atento a inimigos que o espreitam e a possíveis ataques, e isso faz com que ele trabalhe constantemente em melhorar seu poder pessoal e suas defesas. Este é um ancião que nunca vai ser encontrado com a maioria ou todas as suas magias exauridas. Se ele alcançar tal estado (no calor da batalha), ele rapidamente parte para se esconder bem longe até que sua magia esteja novamente fortalecida. Ele é paciente em suas negociações e calmo em batalha; ninguém pode provocá-lo com sucesso, e o orgulho nunca o leva a ter excesso de confiança em uma batalha, ou qualquer recusa teimosa em recuar. Para um dracolich imortal que toma muito cuidado em resguardar a si próprio da destruição, sempre haverá um outro dia para lutar – ou procurar por vingança.

Sabe-se que Daurgothoth possui um cruel senso de humor e desfruta de táticas antecipadas, sempre à frente em qualquer conflito. Ele almeja por música e companhia de tempos em tempos, mas ele nunca deixa essas necessidades comprometerem a segurança de seu covil. Belas bardas que conseguem audiências com misteriosos homens solteiros em seus acampamentos no Norte são advertidas que poderão estar entretendo simples viajantes, licanthropos, doppelgangers, Harpistas, ou a Maldição Rastejante. Como uma nota reconfortante, Daurgothoth raramente molesta ou devora boas cantoras.

**O Covil de Daurgothoth:** O covil da Maldição Rastejante localiza-se na cidade abandonada de gnomos conhecida como Dolblunde, que fica a nordeste de Águas Profundas. Entradas conhecidas para este labirinto subterrâneo incluem os “Túneis dos Bandidos”, próximo da Torre Tumba da Donzela, certas passagens no vasto complexo de masmorras da Montanha Subterrânea, e um túnel inundado que conduz a partir do fundo lamacento do Rio Dessarin. Esta última, a mais larga das rotas, é uma das mais usadas por Daurgothoth, embora o dracolich utilize a magia *teleporte* em certas ocasiões.

As magias de Daurgothoth escavaram muitas cavernas grandes para sua conveniência, formando uma cadeia sempre crescente de túneis que se dirigem para o noroeste, para uma saída de emergência planejada, localizada nas montanhas ao norte de Águas Profundas. Para desencorajar intrusos, o ancião morto-vivo tem colocado muitas armadilhas nas pequenas passagens criadas pelos gnomos ao redor da grande caverna do covil. Há algumas armadilhas de blocos oscilantes sobre fossos, mas a maioria desses perigos são as armadilhas de queda de





espinhos de pedra (pedras afiadas suspensas por correntes no teto e que caem, causando 5d4 pontos de dano por perfuração).

Esses perigos mecânicos são auxiliados por leais servidores mortos-vivos: presas da morte e uma nova gama de monstros criados por Maldição Rastejante: espreitadores de ossos. Estas criaturas mortas-vivas aparecem como portas corrediças ou cortinas de grade feitas de ossos humanos e de bestas entrelaçados. Eles funcionam exatamente como os espreitadores fazem, exceto que seu ataque inicial é uma queda perfurante vinda de cima para atingir os inimigos abaixo, causando 4d6 pontos de dano. Depois de seu primeiro ataque, os espreitadores de ossos tentam envolver a criatura inimiga, assim como os espreitadores, comprimindo seus oponentes e causando 3d4 pontos de dano por perfuração, por rodada. Eles se movem através de voo (como os espreitadores) e lutam contra os inimigos que eles não comprimiram dando-lhes pancadas uma vez por rodada, e causando 1d6 ponto de dano.

Os espreitadores de ossos possuem uma Moral de 20 e nunca recuam, exceto sob o comando de Daurgothoth. Eles compartilham todas as imunidades a magia comum aos mortos-vivos e também sofrem apenas metade do dano de armas cortantes, assim como os esqueletos. Um espreitador de ossos possui um valor de 4.000 XP – mas foram encontrados alguns que são capazes de conjurar as magias de Maldição Rastejante sobre os inimigos, tais como: paralisar, fraqueza, medo ou cegueira; imagina-se que estas são magias que possam ser conjuradas nos espreitadores e, de alguma forma, transferidas para alvos vivos. Estes espreitadores de ossos que carregam magias valem 5.000 XP.

**Espreitador de Ossos:** CA 6; MV 1; Vn 9 (B); DV 10; TAC0 11; AT# 1; Dano 4d6 (golpe inicial de perfuração) ou 3d4 (dano continuado de perfuração por constrição) ou 1d6 (pancada); AE golpe inicial de perfuração e dano continuado de perfuração por constrição; DE penalidade de -4 para oponentes surpresos, não pode ser expulso, metade do dano de armas cortantes, imunidade a *sono*, *imobilizar*, encantamento, paralisar, veneno e magias que controlam a mente; TME (6 m de diâmetro); MO 20; Int. Não-inteligente (0); Tend. N; XP 4.000 ou 5.000.

Certas passagens no covil de Daurgothoth também ostentam aquilo que apenas pode ser a mais das recentes tentativas do ancião de criar um ferrão na cauda: conjuntos de esqueletos semelhantes a serpentes, fixos à parede, ao teto ou ao chão em um lado, mas pode enrolar e açoitar a partir de onde está ancorado para golpear e apunhalar os inimigos com um “ferrão-espada” ósseo tão comprido quanto a altura de um humano. Esta arma cortante e assustadora perfura, causando 3d8 pontos de dano ou corta, causando 2d6 pontos de dano.

Estes “ferrões” ósseos têm alcance de 9 a 21 m (embora eles possam retrair até um amontoado compacto menor do que 6 m). Apesar de serem constructos não inteligentes e que não

são afetados por magias desenvolvidas para controle mental, ou que enganam os sentidos, eles parecem aptos a sentirem a presença de criaturas vivas na sua área de alcance. Eles atacam todos esses alvos vivos. Cada ferrão possui 4 a 8 DV e CA 7. Um ferrão possui uma apunhalada e um golpe cortante por rodada com o TAC0 apropriado para seus dados de vida e estão sujeitos a serem afetados por magias que controlam mortos-vivos ou que tenham influência sobre ossos. Se um ferrão for arrancado de sua base ou separado em partes, estas partes arrancadas perdem seu movimento. Lascas dos ossos de um ferrão despedaçado não possuem nenhuma propriedade além daquelas que qualquer osso teria.

No centro do complexo de cavernas de Daurgothoth existe uma passagem lateral grande o suficiente para um dragão voar baixo. Ela é guardada por uma muralha de esqueletos de monstros (os restos mortais de uma tribo de gigantes da colina, armados com suas clavas) que têm ordens para atacar todas as criaturas que passarem pelo túnel e que não forem o próprio Daurgothoth. Acima deles encontra-se um tirano da morte com ordens similares (os poderes dos preciosos olhos deste beholder são desconhecidos).

Além destes guardiões, o túnel conduz a uma porta de pedra fechada, que é por si só um golem de pedra que ataca qualquer um que tentar abri-la e reflete 100% das magias utilizadas contra ela. A porta abre-se para uma vasta e devastada caverna de no mínimo três quartos de quilometro de comprimento, suas paredes queimadas e marcadas, e seu piso com amontoados de pedras quebradas. Esta é a câmara de conjuração do dracolich, onde ele faz seus experimentos com magia.

Um túnel lateral menor conduz para fora desta caverna, serpenteando muitas vezes até alcançar a caverna cheia de gemas onde Daurgothoth dorme e descansa sobre uma imensa pilha de ossos. Ao lado da tão falada câmara protegida que contém seu hospedeiro, duas cavernas menores separam-se da principal: uma vasta caverna abarrotada de tesouros mágicos de todos os tipos, estatuetas, moedas e coisas do tipo; e uma sala de estocagem onde o dragão mantém seus grimórios, itens mágicos que conhece o suficiente para se sentir seguro em usar (quais são estes itens permanece sendo um mistério) e uma prisão-fosso de muros lisos onde ele deixa criaturas vivas para usar depois. Muito do restante das coisas nesta caverna de estoque incluem uma vasta coleção de estranhas substâncias que podem servir como componentes materiais, incluindo corpos conservados de monstros grandes, tais como tartarugas-dragão, vermes púrpuras e remorhazes (e, naturalmente, muitas espécies de dragões).

Este fosso, de 9 m de abertura, possui muros lisos, com 30 m de profundidade. As paredes de pedra foram fundidas até um estado quase vítreo devido às muitas aplicações de seu sopro e de certas magias. O fundo do fosso é de areia úmida (perdido nele existe um *cajado do mago*, fato desconhecido por Daurgothoth). O dragão geralmente lança uma corda ao redor dos prisioneiros e lança-os ao fundo do fosso, prendendo a ponta superior da corda em uma “tampa” que consiste de uma





imensa placa de pedra de quatro toneladas que cobre o topo do fosso. Prisioneiros perigosos (tais como aventureiros conjuradores) são amarrados com um conjunto de *faixas de ferro de Bilarro* primeiramente; estas esferas estão preparadas em um buraco fora do fosso.

Em seu covil principal, as maciças pilhas de ossos de Daurgothoth dão a ele matéria-prima para alguns ataques ósseos. Ele possui a habilidade de teleportar todos os ossos não mortos-vivos e não encantados dentro de 12 m para dentro de si próprio para usar como sopro, se necessário (esses ossos voam com MV 6 (D) e não causam dano ao entrarem na forma esquelética do dragão). Se estiver longe da sua pilha de ossos, ele pode teleportar ossos da pilha a qualquer distância em Toril para suas vísceras para serem usadas em seu sopro.

**Os Domínios de Daurgothoth:** A partir de Dolblunde, Daurgothoth se mantém atento sobre o tráfego na Estrada Alta, na Estrada Longa e no Rio Dessarin, bem como em todo o território desde a muralha ao sul dos Campos Dourados até oeste na margem do Dessarin até a Ponte Zund, e ao norte de lá ao longo da costa até quase o Monte Sar. Ele não tem tempo para espionar Águas Profundas, mas emprega uma magia de *olho arcano* modificada para longas distâncias para ficar horas observando atentamente os acontecimentos na Cidade dos Esplendores quando está interessado em alguma coisa (quando há informação na cidade sobre um duelo de magos, por exemplo, ou quando Ordem Vigilante está reunida para discutir alguma coisa importante). Daurgothoth está interessado em todas as coisas sobre magia e em novidades sobre novos dragões e seus feitos. Entretanto, ele não está interessado em ser identificado e localizado por clérigos ou magos enxeridos, então ele raramente aparece abertamente em seu território. Um dia, quando seu covil alcançar a superfície em algum lugar nas montanhas, ele poderá voar adiante cada noite para destruir qualquer um que questione sua autoridade – uma vez que suas armadilhas estão preparadas para lidar com os arquimagos que vão inevitavelmente tentar destruí-lo. Brevemente, talvez...

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

Daurgothoth freqüentemente emprega nomes falsos como “o Mestre Mascarado” ou “Onalibar” quando tratando com seus subalternos (o último nome é uma piada particular: ele certa vez pertenceu a um mago do Culto que tentou escravizar o dracolich após sua inicial rebelião – e que foi prontamen-

te devorado). Ele recompensa os magos com magias úteis de sua coleção, guiando-os para roubarem ou desenvolverem outras magias para ele, em retorno.

**Os Feitos de Daurgothoth:** Livre da necessidade de caçar ou consumir qualquer tipo de alimento, Daurgothoth pode aspirar suas grandiosas realizações mágicas mais ou menos constantemente. Ele tenta se ocultar de outros dracoliches e de dragões vivos quando possível, bem como, também, dos irritantes e enérgicos membros do Culto do Dragão. Ele decidiu que se a após a organização provar ser muito irritante, ele vai tentar tomar a liderança do culto (ocultando sua verdadeira natureza) e colocá-los para trabalhar em sua busca pessoal de encontrar ou fazer uma companheira perfeita.

Daurgothoth é especialmente cuidadoso e fascinado por dragões ametista e dragões-fada. Ele julga que suas habilidades fazem deles imprevisíveis e, por essa razão, perigosos, além de ele também considerar a possibilidade deles serem a fonte de alguma coisa que possa ser criada ou modificada em sua companheira. Ele também se interessa em lagartos de fogo e dragonetes répteis de fogo, como possíveis materiais primários como estoque de procriação, então ele procura por notícias dos movimentos destas criaturas.

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

As atuais atividades de Daurgothoth incluem tentativas de se infiltrar em templos de Lathander para ganhar a magia relacionada com criação da vida (para seus próprios planos de criação) e, pessoalmente, tentar desenvolver um sopro que funcione como a *disjunção de Mordenkainen* contra a magia dos outros, exceto na sua. Além disso, ele pode usar um sopro com efeito cônico de *dissipar magia*, mas ele resiste a usá-lo em batalha já que tende a aumentar as fronteiras das áreas de magia selvagem, algumas vezes sendo pior pra ele do que bom.

**A Magia de Daurgothoth:** A Maldição Rastejante comanda uma vasta quantidade de magias pessoalmente modificadas, assim como fazem as Sete Irmãs, ou como outros conjuradores poderosos, tais como Elminster e Khelben Arunsun. Uma magia letal em particular merece mais atenção devido a seus efeitos espetaculares:





### Derreter Ossos

(Mag 8; Necromancia)

**Alcance:** 9 m + 9 m/nível

**Componentes:** V

**Duração:** 1 dia/nível

**Tempo de Execução:** 8

**Area de Efeito:** Uma criatura

**Resistência:** Especial

Esta magia transforma os ossos de uma criatura vertebrada viva, que falhe em um teste de resistência contra magia, em geléia, fazendo a vítima desmoronar ao final da próxima rodada como uma bolha indefesa, parecida com uma ameba rastejante. Respiração e movimento (rastejar, com MV 3) são possíveis, mas escalar, voar, utilizar itens e realizar outras tarefas do tipo se torna impossível. A vítima não morrerá decorrente desta alteração, mas muitas vezes resultará na falência dos órgãos, então um teste de colapso é necessário quando o estado da perda de ossos tiver efeito, ou a rápida falta de mobilidade causada pela magia. Daurgothoth pode reverter *derreter ossos* quando quiser (geralmente, para que a vítima seja morta e que ele a torne um servo morto-vivo), mas de outra forma, a magia tem duração de 25 dias. Criaturas que tenham perdido os ossos não necessitam comer, dormir, beber ou respirar, mas sofrem 4d4 pontos de dano por dia se forem expostas a luz do sol por mais do que sete horas contínuas. Quando a magia *derreter ossos* termina, seja devido ao término do seu tempo de duração ou pela vontade de Daurgothoth, as vítimas afetadas não precisam realizar outro teste de colapso para ver se continuam sobreviver; elas sobrevivem automaticamente.

Se um alvo desta magia obter sucesso num teste de resistência contra magia, apenas um membro é afetado (determine quais membros foram afetados aleatoriamente entre braços e pernas; cabeça e cauda não são afetados pela magia). Uma falha neste teste de resistência significa que a vítima perde os ossos como descrito abaixo.

Um membro sem ossos torna-se uma massa pendente e mole, que perde a força para segurar ou carregar objetos. Se o membro é utilizado normalmente para locomoção, a taxa de movimento da criatura cai em  $\frac{3}{4}$  (arredondando para cima), e a conjuração ou atividades que necessitem de um equilíbrio balanceado ou manipulações hábeis, se tornam impossíveis. Itens carregados ou vestidos podem ou não podem cair, dependendo da situação e das ações da vítima. Se o membro é normalmente usado nos gestos somáticos de conjuração, a magia que necessita este recurso possui seu tempo de conjuração aumentado em três se esta normalmente precisar de menos do que uma rodada para ser conjurada, ou em uma rodada se ela normalmente precisar de uma rodada ou mais pra ser conjurada. Certas magias podem se provar impossíveis de serem conjuradas, aos cuidados do Mestre.

Um dia após a magia afetar a criatura (24 horas), é permitido a elas que realizem um teste de colapso com penalidade de -25%. Se obtiverem sucesso no teste, a vítima retorna à sua

forma normal ao final de um turno. Vítimas que falharem neste teste deverão esperar até que a duração da magia expire ou que seja terminada por Daurgothoth, para que voltem ao normal. Embora esta magia seja usada apenas por dragões, e que de fato, apenas por Daurgothoth, seu tempo de conjuração reflete o fato de que o dracolich conjura magias como um mago humano com níveis ao invés de sua habilidade inata da sua forma dracônica.

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

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

### DRETCHROYASTER, "O MONARCA RENASCIDO"

Dretchroyaster (DRETCH-ro-YAZ-ter), mais comumente conhecido como Dretch, era um venerável dragão verde antes de sua recente transformação em dracolich no Ano da Espada (1365 CV). Dretchroyaster agora chama a si mesmo de "O Monarca Renascido", que reflete sua transformação e ambições por supremacia na região, tanto quanto suas insanas tentativas de se tornar um manipulador de magia (veja abaixo para maiores detalhes).

Bem conhecido no sul dos Vales por seus periódicos ataques que espalhavam destruição, Dretchroyaster é um terrível caçador de todas as formas de vida, que é conhecido por suas maneiras cruéis, ganância insaciável e inteligência superior. Menos apreciada é a covardia física de Dretch (embora ele possa lutar se encurralado) e seu desespero para evitar a morte a qualquer custo. Embora Dretchroyaster já tenha sido enfrentado por inimigos valorosos, ele não exibe a coragem moral comum à maioria dos dracoliches.

Dretchroyaster prefere iniciar combate com qualquer inimigo com uma série de dissimulações e distrações designadas para expor as fraquezas de seus oponentes. O dracolich possui uma compreensão superior de táticas e terrenos, e, se possível, ele sempre prepara uma grande variedade de armadilhas e frustrações designadas para enfraquecer e distrair seus inimigos. Em cada covil que ele já clamou, Dretch passou os anos criando uma quantidade cada vez maior de armadilhas físicas,





mágicas e fossos para estar preparado para as incursões de invasores inexperientes.

Como a maioria dos dragões verdes de Cormanthor, Dretchroyaster possui uma grande atração por carne de centauros, e ele os caça em qualquer oportunidade, mesmo agora que ele se transformou. Elfos são uma incrível especiaria para serem saboreados por meses, mas o Belo Povo é escasso e disperso. Como resultado, quando o dracolich verde precisa restaurar seu sopro, ele geralmente se alimenta de humanos e cavalos que compõem as caravanas. Para variar e satisfazer seu depravado senso de humor, Drecht se diverte em comer entes ainda vivos quando consegue os capturar. Apesar de sua coragem suspeita, a maior fraqueza de Dretchroyaster durante os anos tem sido sua tendência de baixar a guarda quando está se alimentando. Dada a sua crescente recusa para com seus alimentos favoritos devido sua transformação como resultado de várias experiências quase fatais, o dracolich é agora cuidadoso quando consome suas presas e parece improvável que abaixe sua guarda como fazia antes.

A transformação de Dretchroyaster em dracolich é um conto conhecido de corrupção e manipulação por parte dos Guardiões do Tesouro Secreto. O ancião verde tem sido há muito cortejado pelo Culto do Dragão, mas não aceitou até terem ocorrido dois ataques pelas mãos de aventureiros, que resultaram em suas mortes, quando então ele considerou as súplicas do Culto. O primeiro incidente ocorreu no Ano do Rosnado do Dragão (1279 CV) após Drecht ter despertado de um sono de um século e emergido do seu covil secreto para aterrorizar a região. Várias companhias de aventureiros normalmente independentes, que vieram a se chamar coletivamente de os Espadas Cruzadas, foram pagos para se livrar do dragão. Dretchroyaster foi fatalmente ferido, mas ele conseguiu escapar. Os Espadas Cruzadas não conseguiram encontrar o covil do dragão de tão secreto que ele era.

O Segundo incidente ocorreu recentemente, no verão do Ano da Coroa (1351 CV). Os Saqueadores Joviais cruzaram caminho com Dretchroyaster nos bosques élficos ao sul de Myth Drannor enquanto o ancião estava se alimentando de um trio de centauros da tribo Casco Fendido que ele acabara de matar. O grupo de aventureiros atacou o ancião incauto e feriu-o gravemente, e novamente Dretchroyaster quase não conseguiu escapar. Os Saqueadores Joviais não foram capazes de localizar o covil do dragão, mas encontraram um dos estreitos túneis de ventilação que Dretch havia cavado para melhorar a circulação de ar no seu covil. Os magos do grupo conjuraram várias magias de *névoa mortal* e de *nuvem incendiária* na passagem, conseguindo ferir o dragão posteriormente.

Desconhecido do dragão verde e até dos próprios, os Saqueadores Joviais foram secretamente contratados por Larkonlan, um mago de alto prestígio na célula Sembiana do Culto, como um jogo aberto na campanha do mago para convencer Dretchroyaster a se tornar um dracolich ou para tirá-lo da região. Logo após a segunda experiência quase mortal de Dretch, Larkonlan e seus aliados se aproximaram do dragão

com uma magnífica oferta em tesouro e propuseram a ele a transformação em dracolich. Naquela época, o mago mencionou que se o venerável dragão verde considerasse mudar seu covil, o Culto já tinha encontrado um novo local para ele considerar.

Dois anos antes, a Companhia do Gavião, um grupo de mercenários recrutado pela célula Sembiana do Culto, estava passando por um local único no bosque élfico enquanto retornava de uma investida mal sucedida em Myth Drannor. Uma planta imensa semelhante a uma grande teia cristalina tinha se expandido através de uma clareira do bosque, criando um covil parecido com um labirinto. Enquanto havia evidência que elfos haviam visitado o local previamente, magias de adivinhação determinaram que um indivíduo do Belo Povo tivesse pisado entre as teias cristalinas por, pelo menos, dois anos contados e, com o Êxodo para Encontro Eterno a caminho, parecia que era improvável que qualquer elfo remanescente poderia obter sucesso contra uma oposição simbólica de um recém dragão residente. Como ele já tinha considerado mudar-se para uma nova residência, Dretchroyaster tomou vantagem da descoberta do Culto e mudou seu covil para a Clareira da Queda do Monarca, como era conhecido pelos elfos, no Ano do Dragão (1352 CV) (apenas como nota, parte da motivação de Larkonlan em induzir Dretchroyaster a se mudar parecia estar relacionado com o fato de ele ter planos de instalar outro Sagrado na Mansão de Aencar, no Vale da Batalha, onde já estava estabelecido, e os dois covis estariam muito perto um do outro para evitar atrito entre os Sagrados).

Por mais de uma década, Larkolan e seus companheiros Cultistas visitaram Dretchroyaster em seu novo covil, sempre oferecendo novos presentes para o tesouro do dragão e sutilmente jogando com as palavras não ditas de Dretch, mas evidentes, do medo de aventureiros. Após 13 anos de tal cortejo, Dretchroyaster concordou em proceder com a transformação, mas apenas insistindo na construção de uma filacteria na certeza de aumentar suas chances de sobreviver se sua forma física fosse algum dia morta (veja abaixo detalhes em *Dragonslair*, a única filacteria de Dretchroyaster).

**O Covil de Dretchroyaster:** O covil de Dretch situa-se em um vale a leste das ruínas de Myth Drannor e ao sul de Colina Distante, conhecida como a Clareira da Queda do Monarca. A clareira foi assim nomeada devido a uma de muitas incomuns batalhas que foram travadas entre o Exército da Escuridão e os defensores de Myth Drannor durante o curso da Guerra das Lágrimas que levaram à queda da Cidade das Canções.

No 25º dia do Martelo no Ano do Dragonete de Fogo (713 CV), durante uma das muitas batalhas que compuseram a Guerra das Lágrimas, uma nave élfica caiu entre as árvores contra parte do Exército da Escuridão que estava invadindo Cormanthyr. A nave, movida a magia, havia sido despachada pela Frota Élfica Imperial do Espaço dos Reinos em resposta a um pedido mágico de um aliado no solo que estava entre os magos de Cormanthyr. Na Primeira e Segunda Guerras da Asa Verde, a nave élfica havia sido um componente importante das





Campanhas Frentes do Amanhecer e ajudaram a mudar a maré na guerra no norte da floresta em favor dos elfos. No terceiro encontro, no qual o *Monarca Mordaz* participou, entretanto, o orgulho do Capitão Oncith Ilbenalu superou seu sentido, e ele manobrou a nave muito próximo da copa das árvores. Galguth, o nycaloth, fugiu para o céu e separou uma das asas da nave com seu machado grande *Fende Coração*. O piloto morreu imediatamente como resultado do colapso mágico, e a nave e todos que estavam a bordo se perderam na queda.

Nos séculos que se seguiram a Terceira Guerra da Asa Verde, as asas fotosintéticas da nave élfica continuaram crescer, e grandes e cristalinas teias trabalhadas começaram a se enrolar em torno das clareiras e árvores nas imediações do local do acidente. Grandemente evitada por animais, as teias de cristais âmbar e esmeralda aparentemente eram usadas pelos elfos como reduto e abrigo na metade final da Guerra das Lágrimas e foram, provavelmente, usadas intermitentemente, após isto, de maneira similar.

Desde que fez sua residência nos selvagens restos tomado pela vegetação do *Monarca Mordaz*, Dretchroyaster passou horas intermináveis moldando e modificando seu covil. No Ano da Caneca (1370 CV), a Clareira da Queda do Monarca já tinha sido transformada em um labirinto tridimensional de vegetação. Pequenas passagens torcidas rosnavam pelo labirinto multidimensional; suas paredes e pisos eram compostos de caules e troncos de amoreira-preta e roseira, tecidos de forma a exibir seus inúmeros espinhos. Muitas das passagens eram pequenas demais para Dretch navegar, a menos que utilizasse uma magia de *reduzir* (a forma reversa da magia de 1º nível de mago *aumentar*), mas outras são grandes o suficiente para que o ancião possa espremer seu volume pesado através delas.

As paredes cristalinas e as amoreiras e roseiras crescidas em excesso do covil de Dretchroyaster bloquearam a maioria, mas não toda, a luz que atravessa a copa das árvores, emprestando uma matiz verde de luz fraca a toda iluminação similar àquela vista pela observação através de uma grande esmeralda ou de uma ainda encharcada alga marinha. As paredes de vegetação são grossas o suficiente para suportar muito peso (igual ou até acima do peso do próprio dracolich), mas os afiados espinhos infligem 1d6 pontos de dano por rodada na pele desprotegida (exceto na de Dretchroyaster).

Vapores levam muito tempo para dispersarem quando presos dentro dos túneis do labirinto de planta. Então, magias como *névoa fétida* e *névoa mortal* persistem por até duas vezes sua duração normal quando conjuradas dentro dos limites da Clareira da Queda do Monarca e contramagias como *lufada de vento*, são tipicamente ineficazes. Quando Dretch emprega seu sopro dentro do labirinto de vegetação, ele persiste por uma segunda rodada, causando dano similar como na primeira rodada a qualquer um que restar na área de alvo (aqueles que passaram com sucesso no teste contra o sopro na primeira rodada, entretanto, tomam, ao menos, metade ou um quarto do dano se passarem novamente em um segundo teste com sucesso). O Monarca Renascido construiu cuidadosamente

incontáveis minúsculas passagens entre túneis adjacentes que o impedem de utilizar seu sopro e outras magias de forma que ele possa atacar os intrusos sem se expor a estes ataques.

Alguns efeitos mágicos, possivelmente remanescentes de encantamentos que protegeram o *Monarca Mordaz*, fazem de toda a vegetação viva dentro da Clareira da Queda do Monarca imune a fogo. Chamas abertas e magias como *bola de fogo* infligem dano normal em criaturas dentro de sua área de efeito, mas na vegetação adjacente é tão resistente a fogo quanto pedra.

A antiga residência de Dretchroyaster fica localizada a sudoeste de Essembra, em uma rede de cavernas naturais. Túneis antigos conectam seu covil agora abandonado com os porões da Mansão Llundlar, um entre o Forte Fantasma ao longo da Estrada de Rauthauvyr. Desconhecido pelo Culto, o Monarca Renascido retornou à sua casa em mais de uma ocasião, já que é bem situada próxima uma rede de *portões* através dos quais o Monarca Renascido pode facilmente viajar para os confins distantes de Faerûn.

**Os Domínios de Dretchroyaster:** os domínios recém estabelecidos e vagarosamente expandidos se estendem através da maior parte da região norte da floresta élfica. O venerável dracolich verde clama a região triangular que se estende desde Yulasch até a Pedra do Acordo e a Árvore Élfica. Enquanto nenhuma parte do domínio de Dretchroyaster é livre de desafio por outros anciões, vivos ou morto-vivos, o dracolich verde clama cerco, particularmente vazio, sobre as vizinhanças da Corte Élfica e Myth Drannor e seus arredores.

Poucas criaturas vivendo, ou passando através dos domínios de Dretchroyaster estão cientes do novo residente, lorde supremo dracônico. Enquanto o grande dracolich se instala nos seus arredores, contudo, tal ignorância está para acabar. Dretchroyaster concordou em permitir, às caravanas mercantes sob proteção dos seus aliados do Culto, passarem em troca de considerável dízimo para seu tesouro, mas todos os outros transeuntes ele considera oferendas espontâneas das abundantes cidades de mamíferos que foram feitos para saciarem sua ganância consumista.

**Os Feitos de Dretchroyaster:** Entre a humanidade, Dretchroyaster é talvez melhor lembrado pela destruição que ele forjou por todas as partes do Vale da Batalha, Vale do Rastelo e Vale da Pena no Ano do Rugido do Dragão (1091 CV). Mais de 700 habitantes dos Vales perderam suas vidas no conflito de dois meses, e mais de que meia dúzia de vilas foram transformadas em terras devastadas e venenosas como resultado da cruzada ruínosa do ancião. Os eventos deste período negro foram recontados em uma triste balada ainda cantada hoje no sul dos Vales, intitulada "As Nuvens Subiram".

Entre os elfos, o ancião verde é mais conhecido por um duelo aéreo que ele travou sobre o Lago Sember com a velha dragoa negra Naxorlytaalsxar, o Terror Tenebroso, no Ano das Sepulturas Alagadas (1091 CV). Chuva de ácido e nuvens venenosas de gás do conflito, mais tarde chamado de Batalha da Matança dos Peixes, poluíram a água do lago e suas margens





por anos após isto. Os pequenos clãs de Alu'Tel'Quessir (elfos aquáticos) que viviam sob a superfície do lago foram devastados pelos contaminantes remanescentes, e muitos foram forçados a retornar para suas águas ancestrais no Mar das Estrelas Cadentes. Apenas os esforços incansáveis dos druidas e altos magos habitantes de Sember restauraram o Lago Sember à sua pureza original de uma década anterior.

Antes de sua transformação, Dretchroyaster considerava a venerável dragão verde Verthandantalynx, a Nuvem Verde, como sua parceira, mas passaram-se quase duas décadas desde que ele contatou-a pela última vez, e ela e sua última ninhada podem muito bem terem sido assassinados por aventureiros (acredita-se que a "Pequena Verthie", como Verthandantalynx mais comumente é conhecida por Dretch, faça seu covil a aproximadamente 130 km em direção a oeste de Myth Drannor, próximo as vilas de Trenahess e Caronal, ao longo dos bancos do Rio Ashaba. Como sua mãe e o clã de sua mãe a mil anos antes dela, a Pequena Verthie é venerada pelos humanos locais como uma deusa. Ela é descrita em no *Draconomicon*, da 2ª edição). Diferente dos outros jovens dragões verdes, Dretchroyaster e Verthandantalynx acasalaram em mais de uma ocasião e, igualmente atípico, Dretchroyaster deixou Verthandantalynx criar sua prole.

Desde sua transformação, o Monarca Renascido tornou-se obcecado com os remanescentes da embarcação mágica élfica que constitui muito de seu novo covil. Dretch investiu grande parte de seu tempo e energia para desvendar os segredos da embarcação mágica perseguindo sua nova obsessão. Como resultado de sua pesquisa, o dracolich conseguiu enxertar pedaços da planta cristalina de matiz esmeralda, que um dia compreendeu o *Monarca Mordaz*, em seu corpo parcialmente esquelético. Eventualmente, Dretchroyaster planeja cobrir toda sua estrutura esquelética com a planta continuamente crescente e transformar seu corpo físico em uma armadura como de uma nave espacial capaz de explorar os céus. Em direção a este fim, o Monarca Renascido continua a procurar pelo *elmo* espacial que um dia propeliu a nave élfica.

**A Magia de Dretchroyaster:** O Monarca Renascido emprega um número crescente de magias e itens mágicos incomuns e raros. Observadores élficos determinaram que Dretchroyaster tem acesso a, pelo menos, duas magias raras criadas pelo legendário Venominhandar – *constrição espinhosa de Venom* e *ampliar arbustos de Venom* – e presume-se que o Monarca Renascido possua vários tomos mágicos que um dia pertenceram ao legendário ancião verde do Vale Entrelaçado. Também se presume que Dretchroyaster tenha encontrado o livro do conhecimento do baú do capitão do *Monarca Mordaz*, já que ele empregou bem de perto uma magia protetora na Frota Élfica Imperial, *domar a vegetação*, para modificar seu novo covil extensivamente. Apesar de não ser um dragão mago, aparentemente ele tem se mostrado apto a conscientemente selecionar quais magias irá desenvolver como suas magias de habilidade semelhante a magia (as quais ele pode conjurar uma vez por dia e automaticamente recuperar no dia

seguinte, e as quais ele tem um tempo de execução de 1 e apenas componente verbal mágico) e também a utilizar tomos mágicos particulares, alguns dos quais ele aprendeu a ler através de meios desconhecidos, como referências em escolher diversos deles. Na verdade, é possível que ele possa escolher suas magias de um dia particular de uma lista de magias em excesso quatro magias do 1º nível e três magias de 2º nível que a sua idade normalmente o limitaria, apesar de ele não poder conjurar mais do que um número de magias por dia. Contudo, ele não estuda as magias de um livro de magia como um mago normal, então a maneira pela qual ele realiza isto deve ser de um jeito similar a uma fusão de habilidades mentais dracônicas com a ciência menos conhecida dos psiônicos.

Em adição a esta diversa seleção de magias, Dretchroyaster tem acumulado itens mágicos para seu tesouro e para salvaguardar seu covil. Em uma nota particular, o Monarca Renascido adquiriu vários itens de antiga confecção élfica no curso de várias pilhagens para o Fosso Perdido, local da legendaria batalha da Guerra das Lágrimas. Entre os ossos do Exército da Escuridão Dretch recuperou tais relíquias como o *cajado de diamante de Chomylla*, a *harpa de Azler* e a *mão opífera* (a *harpa de Azler* e a *mão opífera* são descritas na *Encyclopedia Magica*. O dracolich verde se tornou suficientemente hábil empregando a *mão opífera* para evocar remotamente os poderes da *harpa de Azler*. Esta habilidade o habilitou a escapar de algumas das ligações mágicas que o Culto ordenou durante sua transformação em dracolich). O mais importante item mágico no tesouro do Monarca Renascido, de longe é a *Dragonslair*, uma espada longa mágica cuja pedra preciosa incrustada na empunhadura serve como a filacteria do dracolich.

### *Cajado de Diamante de Chomylla*

O *cajado de diamante de Chomylla* é um dos três cajados do conhecimento de Uvarean, perdido há muito tempo. O cajado de diamante foi criado pela sua homônima, séculos antes da destruição das Terras do Conhecimento (como o reino élfico de Uvarean na floresta oeste central foi conhecido) por uma estrela cadente a mais de 6.000 anos atrás. Chomylla foi uma das poucas habitantes de Uvarean a escapar da catástrofe graças à sua fortuita visita à corte de Jhyrennstar, em nome da última Coronal de Uvarean, a Senhora Mnuvae, dias antes das Doze Noites de Fogo. No despertar da conflagração, Chomylla transmitiu seu *cajado de diamante* para a Quarta Coronal de Jhyrennstar para protegê-la antes que ela retornasse para sua terra natal para ver o que, se algo, pudesse ser salvo das bibliotecas de Uvarean. Nunca mais se ouviu falar da alta maga novamente, e seu *cajado de diamante* desapareceu misteriosamente dos cofres de Jhyrennstar logo depois disto. Embora o *cajado de diamante* tenha sido visto em posse de um orc no Exército da Escuridão ao norte nos bosques acima de Oloriil por um curto período de tempo, ele nunca ressurgiu após o término da Guerra das Lágrimas. O legendário *cajado do conhecimento* não foi recuperado até o (apropriadamente nomeado)





Ano do Cajado (1366 CV), quando Dretchroyaster descobriu o Fosso Perdido entre os restos da queda.

O *cajado de diamante de Chomylla* tem quase 1,8 m de altura, afila-se gradualmente na base, e é cortado de um diamante alongado magicamente. Seis facetas retangulares correm na altura do bordão, cada um inscrito com runas quase invisíveis em uma escrita élfica antiga há muito esquecida. A parte de cima e de baixo do cajado são encapadas por seis facetas triangulares cônicas bem afiadas que se unem como pontas.

Qualquer um em contato físico com o *cajado de diamante de Chomylla* pode detectar magia pelo ato silencioso da vontade. Em adição, o usuário do *cajado de diamante* pode conjurar *identificar*, *lendas e histórias* e *idiomas* três vezes por dia. Se usado em combate, o *cajado de diamante* de aço vítreo é leve como uma aduela de pinho de configuração similar, mas tão forte quanto adamantite, e serve como um *cajado* +3 nas mãos de um usuário perito. Uma vez por dia o usuário do *cajado de diamante* pode causar seu toque (requerendo um ataque bem sucedido) para transbordar a mente do alvo com uma torrente de informação (trate como os efeitos da magia *labirinto*). O *cajado de diamante* faz seu teste de resistência de item como metal, e é imune a magias como *despedaçar*.

A função primária do *cajado de diamante de Chomylla*, que é desconhecida tanto de Dretchroyaster quanto do Culto do Dragão, é liberar os segredos das bibliotecas de Uvarean. Enquanto muitas destas antigas casas de conhecimento não existem mais, algumas poucas ainda sobrevivem, embora geralmente em um estado debilitado, nas vizinhanças do Vale da Névoa. Para manter os segredos dos antigos elfos, o conhecimento de Uvarean foi codificado em incontáveis artefatos daquele reino. Exemplos incluem harmonias ajustadas para tocar múltiplas melodias élficas que revelam conhecimento inesperado, murais de pedra de cenas elaboradas onde runas em miniatura estão escritas, balaústres de cristal esculpidos que revelam pictografias internas que variam conforme a luz ambiente, etc. Na presença imediata das relíquias que contêm o conhecimento de Uvarean, um leve tinido é percebido pelo usuário do *cajado de diamante*, mesmo se ele não estiver ciente do conhecimento oculto em um objeto próximo. Se o usuário do *cajado de diamante* se concentrar em um trecho de conhecimento e realizar um teste bem sucedido de Inteligência, ele ganha um entendimento parcial do que é indicado pela informação contida em um item codificado. Para entender realmente o conhecimento escondido dentro das não ortodoxas bibliotecas das Terras do Conhecimento é necessário, obviamente, um estudo de período de vida élfico.

### Dragonslair

Dragonslair, pronuncia-se “Dragonslayer” (Matadora de Dragão), é uma *espada longa* +2, *matadora de dragão verde* que foi enfeitada por Larkonlan, um mago do Culto do Dragão no Ano da Espada (1365 CV). O punho da lâmina mágica é incrustado com uma *pedra da fuga* que serve como a filacteria do dragão verde Dretchroyaster. Quando concordou em passar

pela transformação lich, Dretchroyaster insistiu na criação desta filacteria única de forma a maximizar sua oportunidade de adquirir um novo corpo se algum dia fosse morto (*pedra da fuga* são descritas no *Guia de Volo para Todas as Coisas Mágicas*).

Dragonslair foi construída a partir do mais fino mitral por um mestre ferreiro duergar. Sua lâmina reluzente e reta foi tratada com *brilho eterno* e encantada de forma que sempre retenha seu brilho luminoso. Este tratamento previne qualquer oxidação, manchas, discoloração ou corrosão (*brilho eterno* é descrito no *Guia de Volo para Todas as Coisas Mágicas*). A empunhadeira de mitral é esculpida para se assimilar a um dragão envolto em uma espiral de sua própria cauda (que funciona como um apoio). Se examinada por alguém bem versado em conhecimento dracônico, a escultura da empunhadeira pode ser identificada como uma representação estilizada de um dragão verde. As mandíbulas do dragão alargam-se impossivelmente para formar uma proteção para as mãos, e uma gravura de uma nuvem de gás ondulante emitida da sua boca é esculpida na lâmina. Embutida na empunhadeira está uma pequena pedra preciosa, iridescente e inconstante, como a cor do arco-íris. Suas matizes de cores fluidas parecem quase líquidas sob luz normal. Quando o espírito do dracolich habita a *pedra da fuga*, a gema brilha com uma fraca luz verde.

Um exame mais detalhado da lâmina revela um padrão de runas incritas em nuvens de vapor nos dois lados da lâmina. As runas foram escritas em Auld Wyrnish (Dracônico Antigo) e significam “Dragonslair”. Uma variante permanente da magia *imcompreensão da linguagem* foi conjurada nas runas, garantindo que ninguém tente lê-las utilizando magia (tal como a magia *compreensão de linguagens* ou um *elmo de compreensão de linguagens e ler magias*), fazendo com que haja uma probabilidade de 95% que as runas sejam traduzidas erroneamente como “Dragonslayer”, como qualquer ladino utilizando sua habilidade de compreender linguagens. Uma *dissipar magia* conjurada na espada remove temporariamente este efeito de *imcompreensão da linguagem* durante 1d4 rodadas.

A espada possui todos os poderes de uma *espada longa* +2 *matadora de dragão verde*. A lâmina possui um bônus de +4 no ataque e no dano contra qualquer tipo de dragão genuíno. Ela inflige o triplo de dano contra dragões verdes (3d12+4), mas é considerada uma arma mágica sem bônus quando usada contra qualquer tipo de dracolich e não inflige dano triplo contra dracoliches verdes. Doze magias de *habitar jóias* (detalhada no livro *Páginas dos Magos*) foram conjuradas na *pedra da fuga* de aço vítreo incrustada na empunhadura, pelo menos sete delas conjuradas por poderosos magos do Culto e o restante conjurada por proprietários anteriores da jóia (desconhecidos pelo Culto do Dragão) (alguns dos primeiros usuários podem estar vivos até hoje na forma de liches, vampiros arquimagos ou coisa pior). A *pedra da fuga* facilita a localização da lâmina pelos magos do Culto, se necessário, assumindo que ela não esteja presa em um *concha antimagia* ou deixada em uma região de magia morta. Normalmente, a lâmina é uma arma sem tendência e não inteligente.





Quando o espírito de Dretchroyaster está contido na *pedra da fuga* (em outras palavras, o corpo do dracolich foi morto, mas não seu espírito), a espada ganha vários poderes adicionais. Ela se torna uma arma inteligente (tendência LM, Inteligência 12, Ego 21, Personalidade 33) que fala o idioma dos dragões verdes, Auld Wyrnish, e o idioma Comum, além de ser telepática. Ela irradia uma magia permanente de *esconder tendência* (contrário de *revelar tendência*) que não pode ser dissipada.

*Dragonslair* possui muitos poderes adicionais quando o espírito do dracolich habita a filacteria. O usuário da espada é imune a todos os gases nocivos, pode conjurar *respirar na água* à vontade, pode conjurar *torcer madeira* três vezes por dia, *ampliar plantas* uma vez por dia e *constrição* uma vez por dia. Além disso, o espírito de Dretchroyaster pode conjurar *sugestão* uma vez por dia apenas no usuário da espada e pode detectar a localização e a distância do(s) dragão(ões) verde(s) mais próximo(s) no mesmo plano, se houver, à vontade. Todas as magias conjuradas pela espada e pelo espírito de Dretchroyaster possuem 18º nível de conjurador.

Na vida e em pós-vida, Dretchroyaster é um cruel e rude conspirador conhecido por sua ganância e sua propensão aos excessos de destruição brutal. Quando seu espírito habita a filacteria da lâmina, Dretchroyaster imbui a espada com a mesma personalidade. O Dracolich verde utiliza seu poder de sugestão e habilidade de dominar personalidades fracas para conduzir qualquer usuário da espada tolo ou ferido na direção do dragão verde mais próximo, com a intenção de confrontar e matar o “aparente hospedeiro” do dracolich. Se for morto e aprisionado dentro da filacteria, o espírito do dracolich percorre qualquer distância para recuperar sua forma original, primeiro confiscando o corpo de um dragão (de preferência verde), como um proto-dracolich e, então, devorando seu corpo original para se tornar um dracolich novamente. O dracolich gosta de charadas e prontamente admite (verbalmente) que esta é uma lâmina encantada criada para servir como uma “dragon slayer” (na verdade, um trocadilho com “dragon’s lair”, que é o que ela realmente quer dizer), especializada em matar dragões verdes (isto é uma mentira). Dretchroyaster revela os poderes da espada apenas se desejar.

### **Constrição Espinhosa de Venom**

(Mag 1; Alteração)

**Alcance:** 27 m

**Componentes:** V

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** 18 m³

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia única para dragões tem sido usada com grande efeito pela progenia de Venominhandar e seu parceiro desde suas mortes, antes da Pedra do Acordo ser erguida. Por meios desta magia, o conjurador transforma a região de roseira-

brava e/ou de amoreira-preta em uma entrelaçada e espinhenta clareira de arbustos, onde o movimento é quase impossível. Dentro da área de efeito da *constrição espinhosa de Venom*, criaturas de tamanho Grande ou maior não podem passar sem sofrer 1d8 pontos de dano por rodada ou mover-se em uma taxa de deslocamento maior do que 1 (ou 9 m por rodada, se a distância for calculada mais facilmente desta maneira, por exemplo) sem qualquer forma de proteção mágica.

Criaturas de tamanho humanóide e menores não podem se mover em uma taxa de deslocamento maior do que 1 (ou 9 m por rodada, se a distância for calculada mais facilmente desta maneira, por exemplo) sem receber dano, a menos que esteja utilizando alguma forma de proteção mágica. Tais criaturas podem escolher mover-se em uma taxa de até metade da sua taxa normal de movimento, mas eles sofrem 1d6 pontos de dano por rodada se o fizerem.

Criaturas Minúsculas podem se mover até a metade da sua taxa de movimento normal sem tomar qualquer dano se utilizarem alguma forma de proteção mágica. Se escolherem se movimentar à sua taxa normal, entretanto, recebem 1d4 pontos de dano por rodada.

### **Domar Vegetação**

(Mag 2; Alteração)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M (V para Dretch)

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 1 hora (1 para Dretch)

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Desenvolvido há muitos anos atrás pela Tropa Imperial Élfica do Espaço Selvagem para capacitar reparos rápidos e precisos de naves élficas impulsionadas por magia, esta magia habilita o conjurador a esculpir e domar plantas vivas, assim como aquelas das quais as naves élficas são feitas.

Quando conjurada, *domar vegetação* habilita o conjurador a domar, podar, cultivar e de outra forma esculpir até 90 m³ (em outras palavras, uma tonelada de deslocamento em linguagem de embarcação mágica) de planta viva. A aplicação desta magia não habilita o conjurador a alterar radicalmente o estado atual das plantas dentro da área de efeito. Galhos podem ser aumentados, diminuídos, entortados, torcidos, afinados e/ou engrossados, mas nenhuma mudança pode alterar o estado original da vegetação por mais de 10% do valor original. Por exemplo, uma plântula de 25 cm poderia ser aumentada em altura até, no máximo, 28 cm, enquanto que uma planta de 3 m poderia ser aumentada até, no máximo, 3,5 m em altura. Quando aplicada em uma embarcação mágica élfica, esta magia habilita o conjurador a reparar um ponto de dano no casco por aplicação.

Alternativamente, esta magia pode ser usada para enxertar uma única planta à raiz de outra planta ou para ligar a raiz de uma planta a alguma substância estranha, como rocha, osso ou





qualquer outra do tipo.

Os componentes materiais para esta magia são um graveto com uma folha verde ainda ligada, uma bolota de carvalho, e pedras preciosas moídas no valor de, pelo menos, 500 PO.

### **Ampliar Arbustos de Venom**

(Mag 2; Alteração)

**Alcance:** 27 m

**Componentes:** V

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** 27 m<sup>3</sup>

**Resistência:** Nenhuma

Geralmente usada em conjunção com *construção espinhosa de Venom*, *ampliar arbustos de Venom* é uma magia favorecida por muitos dos dragões verdes de Cormanthor como meios de contruírem covis extensos por entre a vegetação florestal. É uma magia única para dragões verdes.

Por meio desta magia o conjurador faz com que a vegetação dominante dentro de uma área de 27 m<sup>3</sup> se espalhe para uma região adjacente ou de volume similar. Quando a vegetação preexistente não é morta pela direta utilização desta magia, as espécies que se propagam tipicamente dominam suas competidoras dentro de um ano após esta magia ser conjurada.

Se conjurada repetidamente, esta magia possibilita a propagação de uma única espécie sobre uma extensa região. É dito que Venominhandar e seu parceiro empregaram esta magia em conjunção com *construção espinhosa de Venom* para transformar o Vale Esmeralda no Vale Entrelaçado.

**O Destino de Dretchroyaster:** Dretchroyaster ainda está se acomodando no seu novo ambiente e com sua recente transformação. Como resultado, ele provavelmente irá continuar a exibir um grau de experimentações nas suas ações sobre os próximos séculos. Entretanto, com a retirada da maioria dos habitantes élficos de Cormanthor no Êxodo para Encontro Eterno, o dracolich verde estabeleceu, de fato, seu novo domínio sobre terras não reclamadas, e ainda parece provável que cresça dramaticamente em poder nos próximos anos. Em muitas maneiras, o grande desafio de Dretch, em curto prazo, foi evitar despertar a ira (e lâminas contratadas) de Maalthiir, o Primeiro Lorde de Colina Distante, dos mercadores de Sembia quando rompeu o comércio ao longo da Passagem do Mar da Lua.

As ambições de Dretchroyaster quanto às embarcações mágicas podem ser bem sucedidas se ele encontrar o *leme* como meio de propulsão e determinar como fazer seu próprio corpo morto-vivo se transformar em nave. Dretch já procurou a maior parte da área ao redor de seu covil pelo *grande leme* perdido na queda do *Monarca Mordaz*, entretanto, sem sucesso. Se, e quando, o Monarca Renascido adquirir o *leme*, ele irá se assegurar em dobrar seus esforços para explorar os céus. Nesse meio tempo, ele continua sua procura por volumes de conhe-

cimento e itens mágicos que irão ajudá-lo em sua louca jornada.

## **DRAGÕES E DRACOLICHES CONHECIDOS PELO CULTO**

Abaixo se encontra uma lista de todos os dragões e dracoliches que estão ou estiveram afiliados com o Culto do Dragão (detalhes específicos de jogo sobre estas criaturas são deixados a critério da determinação do Mestre). Dois pontos devem ser feitos a respeito desta informação. Primeiro, esta lista não foi feita para ser completamente inclusiva. Outros dracoliches podem certamente existir e mais dragões poderiam se aliar com o Culto ou passar pelo processo de transformação a qualquer momento. Segundo, todas as criaturas listadas aqui possuem referências geográficas. O Mestre deve sentir-se livre para mudar ou ignorar estas referências se ele escolher.

**Alasklerbanbastos (Dracolich Azul):** Este grande ancião competiu com o grande ancião vermelho Tchazzar pelo controle do oeste de Unther (agora Chessenta) nas décadas antes e depois do Ano dos Olhos Brilhantes (929 CV). Após a aparente ascensão de Tchazzar a divindade, mais tarde conhecido como o Pai de Chessenta, no Ano da Fúria Dracônica (1018 CV), Alasklerbanbastos se voltou para a recém nascida célula do Culto do Dragão em Mourktar em uma desesperada oferta por poder adicional e passou pelo ritual de transformação para se tornar um dracolich logo depois. No Ano da Luz de Lathander (1024 CV), a célula do Culto em Unther já havia se desintegrado em face de repetidos ataques pelos bem estabelecidos seguidores de Tiamat (um precursor da sangrenta batalha que eventualmente consumiu as duas seitas), e Alasklerbanbastos teve que se retirar para seu perpétuo sono sob a Montanha das Costas do Dragão, o pico mais ao norte ao alcance dos Picos dos Cavaleiros Celestes.

Exceto por pilhagens isoladas (como o longo reinado de terror infligido na região no verão do Ano da Morte à Espreita (1322 CV)), a presença do Grande Ancião de Osso, como Alasklerbanbastos veio a ser conhecido, foi grandemente ignorada em Chessenta e Unther até o Ano da Espada (1365 CV), sete anos após a morte de Tchazzar. Desde que se tornou aparente que Alasklerbanbastos reconstruía a célula do Culto em Unther e atraía um círculo de jovens dragões cromáticos sob sua bandeira nos anos recentes, e o Grande Ancião de Osso e seus agentes agora controlam todas as terras do norte do Rio dos Metais e o Rio de Jade (que correm a leste a partir das montanhas Cavaleiros Celestes, na baía de Chessenta, ao sul de Mordulkin), incluindo Threskel, Thamor, Mordulkin, Monte Thulbane e o Cabo dos Observadores.

**Aurgloroasa (Dracolich das Sombras):** Esta dragoa das sombras venerável espreitou os Picos do Trovão por séculos antes de sua transformação. A Sombra Sibilante, como ela é conhecida, foi responsável pela queda da cidade élfica de Lar do Trovão, a qual ela agora clama como seu covil, e sua rede





de agentes estende-se através de Sembia e ao sul da Terra dos Vales. Aurgloiosa é também notável por sua fervorosa adoração ao deus dragão da morte, Null.

**Blas Iwan (Dragão Vermelho):** Apesar de ser considerado jovem demais pelo Culto para ter muita atenção, este jovem dragão vermelho das Colinas dos Trolls ouviu a profecia de Sammaster e, aparentemente, decidiu que seu futuro estava no Culto. De maneira a poder acumular tesouros e experiência, o dragão, e a célula do Culto na qual ele atua, criaram um ardil para trazer aventureiros para o dragão para experiência em combate, pilhagem e alimento.

**Canthrax (Dracolich Azul):** Apesar de não estar associado às três irmãs verdes das Moonshaes, Ivy, Velora e Thalon, Canthrax, que foi um dragão azul adulto antes de sua transformação, também serve uma célula do Culto nas Ilhas Moonshae. Apesar de seu covil situar-se em local desconhecido, é dito que um deles pode localizar-se na ilha de Nevasca devido a inúmeras aparições que ele fez por lá ao atacar navios naquela área.

**Daurgothoth (Dracolich Negro):** Esta besta foi um grande ancião negro antes de sua transformação pelo insano mago do Culto, Huulukharn. Daurgothoth matou o mago e desapareceu do conhecimento e da influência do Culto após reconhecer que alguns dos feitiços incorporados no ritual eram designados a dar a Huulukharn e ao Culto uma medida de controle sobre o recém criado dracolich. A Maldição Rastejante, como o ancião morto-vivo é conhecido, adquiriu numerosos sopros alternativos e continua a perseguir realizações mágicas cada vez maiores. O covil de Daurgothoth é uma cidade gnomo subterrânea abandonada chamada Dolblunde, localizada ao norte e leste de Águas Profundas.

**O Dragão Atroz (Dragão das Sombras Morto-Vivo):** Este dragão das sombras aparentemente adquiriu a morte não intencionalmente por infortúnio da interação de magia com exposição a uma área de magia selvagem com alguns itens mágicos possivelmente desconhecidos. Embora não seja um dracolich ou esteja afiliado de forma alguma com os Seguidores do Caminho Escamoso, contos sobre o Dragão Atroz, e o Poço dos Dragões que ele guarda, sempre foi um objeto de grande fascinação para os seguidores de Sammaster. No Ano da Caneca (1370 CV), o Culto finalmente localizou o vasto caldeirão natural escondido com magia das sombras onde muitos dragões vão para morrer e o guardião imortal do local. Enquanto o Dragão Atroz não concordou, por quaisquer meios, com a aliança proposta oferecida pelos Cultistas, ele os permitiu partir relativamente ilesos após entreter suas propostas e aceitar suas ofertas extremamente generosas.

**Dretchroyaster (Dracolich Verde):** Este lich venerável esteve próximo à morte por duas vezes, nas mãos de aventureiros. Dretch é descendente do infame ancião verde Venomindhar e sua companheira que reinaram sobre o Vale Entrelaçado há séculos atrás. Dretch habita a Clareira da Queda do Monarca, o local de queda da embarcação mágica élfica que se perdeu durante a guerra entre Myth Drannor e o Exército da

Escuridão.

**Chama de Ébano (Dragão Vermelho):** Esta dragoa vermelha adulta do Culto é faminta por poder e guarda grande rancor contra a igreja de Lathander. Ela fez seus seguidores Cultistas atacarem o templo em Tilverton para ensinar aos clérigos do Deus da Manhã uma lição sobre o verdadeiro poder.

**Errante (Dragão de Bronze):** Rumores não confirmados sugerem que um dragão de bronze insano chamado Errante também sirva o Culto nas Moonshaes. Se isto for verdade, pelo curto tempo que esta besta, provavelmente, serve ao Culto como espiã entre os outros dragões metálicos e aqueles que tendem a acreditar em tais dragões, já que poucos, sem distinção, iriam desconfiar dele devido à sua espécie.

**Gotha (Dracolich Vermelho, morto):** Gotha foi um dracolich criado pelo deus Talos após a besta forjar tolamente um pacto com o Destruidor. Talos aprisionou o monstro sob uma montanha de gelo ao norte do Ermo Infundável e das Montanhas do Cume de Gelo por 237 anos, tempo suficiente para Gotha transformar-se lentamente em dracolich. Gotha encontrou sua morte servindo Talos no Ano da Espada (1365 CV) nas Moonshaes. Ele morreu nas mãos da Princesa Alicia Kendrick, cujo corpo foi brevemente incluso como avatar da Mãe Terra (Chauntea).

**Iltharagh (Dracolich de Topázio):** Esta besta foi um dragão de topázio muito velho antes de sua recente transformação em um Sagrado para o Culto do Dragão. Iltharagh habitava próximo à boca de Gelo Flutuante, ao norte de Luskan por séculos, e lutou inúmeras batalhas territoriais – algumas nos céus, diretamente acima da Cidade das Velas – com Arveiatrace, a Anciã Branca, uma dragoa branca venerável e sócia/consorte do recém-falecido mago humano Meltharond, que habitava a oeste no topo do Pico de Gelo. Cada luta inconclusa deixava as duas bestas mortalmente feridas e precisando de recuperação extensiva, mas a Anciã Branca sempre parecia ganhar levemente em cada confronto. Eventualmente, Iltharagh desesperando-se a cada derrota por sua odiada inimiga, consentiu com as incessantes súplicas do Culto e passou pelo ritual para se tornar um dracolich no Ano da Onda (1364 CV). O dragão noturno de topázio ainda não emergiu de seu covil desde sua transformação profana, mas seu ódio por Arveiatrace continua a arder fervorosamente no seu coração imortal enquanto ele planeja sua vingança. Acredita-se que Iltharagh, assim como Cipreste antes dele, tenha retido talentos psíquicos mesmo antes de sua transformação em morto-vivo; de fato, a transformação de Cipreste foi um experimento cuja promessa induziu os Seguidores do Caminho Escamoso a procurarem pela primeira pedra do dragão para se unir ao conjunto dos Sagrados.

**Incisivo (Dracolich de Presa):** Esta criatura foi um dragão de presa venerável até passar pelo processo de transformação. De seu covil até a cabeceira do Rio Águas Brancas (um tributário do Rio Loagrann), nas Montanhas Picos Cinzentos, Incisivo vaga pelo comprimento e largura das Terras Arruinadas e do Vale Cinzento. Contos falam da sua fabulosa riqueza, saqueada das ruínas da cidade anã de Ammarindar, bem como dos





incontáveis itens mágicos que ele saqueou das ruínas de Netheril e que aprendeu a usar (dragões de presa estão detalhados na caixa *Ruínas de Myth Drannor* e no *Compêndio dos Monstros Anual, Volume Um*).

**Hera Negociadora da Morte (Dracolich Verde), Velora, a Venenosa (Dragão Verde) e Garra Golpe Verde (Dragão Verde):** Hera, uma dracolich verde, e Velora e Garra, ambas dragoas verdes adultas, são irmãs da mesma ninhada de ovos. Todas trabalham para o Culto nas Ilhas Moonshae. Poucos alvos sobrevivem aos ataques da sua fúria conjunta, pois elas não destroem em seu ataque inicial, mas, inevitavelmente, dilaceram e devastam na sua subsequente disputa pelos espólios.

**Malygris, Suzerano de Anauroch (Dracolich Azul):** Esta besta era um dragão azul muito velho quando passou pelo processo de transformação. Na sua forma morta-viva, ele destruiu seu odiado regente, Sussethilasis, o suzerano de aproximadamente 20 dragões azuis que habitam as fronteiras do Grande Mar de Areia. O reinado de Malygris não ocorreu sem discordância, entretanto, já que vários dragões se recusaram a curvar-se diante de um dragão morto-vivo. Malygris assassinou alguns dos dissidentes mais fracos, mas aquilo apenas polarizou ainda mais a situação. Uma guerra aberta entre facções dragões em Anauroch deve ocorrer em breve.

**“A Antiga” (Dracolich Negro):** Esta dragoa era uma anciã quando se tornou uma dracolich; ela habita as ruínas de Orogoth, que ficam nos Charcos Elevados. Esta criatura possui uma família de dragões negros servindo-a: um casal, Wastirek e Vilholin, ambos veneráveis; seus dois filhos, Woklef e Aswidorg, um adulto e um juvenil, respectivamente; e sua filha Cheleen, uma adulta madura. Todos são suas crias, ou crias de suas crias e vivem em um complexo de cavernas ou ruínas nos Charcos Elevados.

**Mergulho (Dragão das Profundezas):** Acredita-se que Mergulho, um dragão das profundezas muito velho, habite em algum lugar abaixo de Damara ou Impiltur. Um forte seguidor dos ensinamentos de Sammaster, este dragão pode possuir uma cópia do *Tomo dos Dragões*. Ainda, a besta recrutou e organizou vários grupos de duergar para servi-lo, com objetivo de conseguir os ingredientes para a poção de transformação em dracolich. Dizem que os duergar concordaram em usar de meios monetários ou violentos para adquirir os itens requeridos.

**Ralionate (Dragão Verde):** Esta dragoa verde muito velha está atualmente sendo cortejada por uma pequena célula do Culto em Soubar. A dragoa reside dentro da Floresta dos Dragões a leste desta cidade. Dizem que a besta estava extremamente ferida, e os Cultistas tinham uma poção para ela consumir, mas a poção desapareceu.

**Estilha (Dragão Azul):** Esta dragoa azul lutou recentemente contra um grupo de aventureiros em seu covil, uma pequena ilha afastada da costa de Calimsan. Ela os destruiu, mas está morrendo dos ferimentos que sofreu. Uma célula do Culto de Zazesspur espera transformar Estilha em um dracolich antes que ela morra, mas o tempo está além do essencial.

**Shhuusshuru (Dracolich das Sombras):** Shhuusshuru, também conhecida como Asa das Sombras, foi uma grande anciã dragoa das sombras antes de se tornar um dracolich. Asa das Sombras faz seu covil no canto mais montanhoso das Colinas Distantes, onde ela conspira sua eventual tomada sobre o Forte Negro e, da sua fortaleza, a tomada completa do vale fluvial do Chionthar. Shhuusshuru foi transformada em dracolich pela célula recém nascida do Culto em Berdusk em uma oferta para obter o verdadeiro poder nas Terras Centrais do Ocidente há várias décadas atrás, mas ela rapidamente assumiu a liderança atual, se não nominativa, do grupo.

Pela insistência de Shhuusshuru, a segunda tentativa da célula do Culto para criar um dracolich foi uma tentativa de Greshrukk, um velho dragão vermelho conhecido como Olho Vermelho, mas ele foi morto pelos Harpistas na conclusão da cerimônia que transformou-o em um dragão noturno. Acredita-se que o espírito de Greshrukk ainda sobrevive dentro de sua filacteria – um rubi de aço vítreo colocado na empunhadura de uma *espada longa defensora +4*, chamada Dente do Dragão – e ambos, os Harpistas e o Culto do Dragão procuraram por esta arma, que desapareceu durante a conflagração.

**Sauglyce (Dracolich Branco):** Esta dragoa lich era uma adulta eperiente quando ela e o lich do Culto, Pox, apareceram pela primeira vez. Juntos, eles procuram estabelecer uma célula do Culto com base próxima à cidade de Yartar, no Norte. Os rumores dizem que o Culto pode estar usando as ações de Pox e Sauglyce para planejar um atentado e assassinar Alustriel ou um ataque ao seu povoado Luruaran.

**Veludo (Dragão Negro) e Malachita (Dragão Verde):** Veludo é um jovem dragão negro e Malachita uma dragoa verde venerável. Cada um deles possui uma célula do Culto para apoiá-los, mas um feudo existe entre as organizações e os próprios dragões. Ambos os dragões vivem ao sul de Mulmaster. Veludo na Floresta Inundada e Malachita na área de bosques ao norte. Acredita-se que a base das células esteja localizada em Mulmaster (a célula de Malachita) e Kurth ou Calaunth (a de Veludo).





# INIMIGOS DO CULTO

**O**<sup>H</sup>, batalha gloriosa! Ontem eu descarreguei minha fúria sobre as cabeças de outra tropa de infelizes mamíferos! Naquele dia, outra patética caravana caiu ante o poder de Malygris!

Tendo recebido notícia de que os insetos se aproximavam pelos meus antigos aliados do Culto, eu me adiantei para descarregar minha fúria reprimida e meu sopro cauterizante sobre as cabeças dos mamíferos tolos o suficiente para tentar cruzar a Ruína de Anauroch sem meu conhecimento ou licença. Eles pagaram o preço por sua arrogância com suas vidas, e sua carga, de interesses limitados na minha opinião, agora jaz sob uma pilha entre as mais recentes aquisições na minha sempre crescente coleção. Certamente eu possuo a maior horda em toda Anauroch, exceto pelo cínico Sussethilaris.

Eu planei alto sobre o pequeno grupo de carroças e carruagens, as quais, para quaisquer olhos que não os meus, devem ter se assemelhado a formigas vagando estupidamente através das areias infinitas do meu lar, meu domínio, enquanto eles fizeram um pretensão aparente alerta, nenhum me detectou enquanto eu mergulhava sobre eles direto do sol resplandecente e liberei meu sopro de energia crepitante sobre a parte de trás das carroças da caravana, e os bípedes fugiram como grilos. As bestas amarradas com cargas não puderam fugir e foram cozidas no mesmo local onde se encontravam, ainda atreladas em seus arreios. O aroma bem-vindo de carne cauterizada atingiu minhas narinas e saciou meu apetite por destruição.

Rugindo após completar meu primeiro rasanete sobre eles, eu abati, com minha garra dianteira, um mago que tinha se atrevido a não ser atingido pelo meu ataque, eu esmaguei sua frágil estrutura até que ele cessasse de gritar, eu, então, astutamente, chicoteei minha cauda sobre as carroças que haviam escapado do meu sopro, destruindo vários e desagradando outros. Os mamíferos montaram um fraco atentado para me dissuadir enquanto eu planejava o próximo rasanete. Para mostrar aos insetos o destino que os aguardava, eu levantei a carcaça do mago e levei-a à minha boca e rasguei-a em pedaços, então deixei-a cair aonde todos pudessem ver e poderar sobre seus últimos momentos.

Mas então, magias inferiores começaram a cintilar a partir do amontoado de mamíferos, revelando que aquela caravana possuía mais do que um conjurador de magia. Enquanto suas magias humanas pouco me afetavam, outros humanos fugiram ou tentaram desesperadamente me prejudicar com seus minúsculos misseis mágicos,

não necessário dizer que minha segunda passagem pela caravana destruiu-a totalmente o que restou e eliminou qualquer possibilidade de fuga para os mamíferos. Tendo tomado conta disto, eu pousei para examinar melhor minhas novas posses, e dar aos insetos a honra de poder ver mais de perto meu poder antes de morrerem. Mais magias me assaltaram, mas eu resisti às momentâneas punções de dor e procurei ferozmente por aqueles que as estavam me infligindo. Enquanto eu esmagava outro conjurador por entre minhas mandíbulas após arrancá-lo de seu esconderijo, os fracos insetos “guerreiros” atacaram-me com suas armas de mero aço afiado. Como qualquer raça que precise confeccionar tais armas simplesmente para atacar seus inimigos podem considerar-se envolvidas está além de meu conhecimento.

Em todo caso, minhas garras, asas e cauda logo distribuíram morte para a maioria daqueles que, de alguma forma, não haviam fugido da minha vista para morrer de sede na infinita Ruína. Uns poucos, contudo, pareceram antecipar meus ataques enquanto mais magias insignificantes me atingiram de diferentes direções. Estes, como os outros anteriores, gritaram em sua língua vil que eles tinham proteção, que eles eram de algum “forte” especial, e que eu certamente iria pagar pelo meu ataque sobre eles.

Dentro de momentos eu tinha dispensado o último dos magos e guerreiros desta distante fortaleza e procurei em seus tesouros. Enquanto esta tinha sido uma grande caravana para tal arriscada jornada (para eles), eu encontrei pouco de extremo valor. Líquidos (apenas poucos e de nenhuma potência mágica), tecidos, ouro, platina e algumas jóias adoráveis, todos foram recolhidos por mim e inspecionados. Antes de agir para levar os frutos do meu trabalho para meu covil, eu me alimentei o suficiente do suprimento de animais, vivos e mortos. Tal tipo de comida fresca não aparece sempre, apesar de que, desde que me afiliei ao Culto, tenho me alimentado mais regularmente. Saciei minha fome e, então, levei comigo o tesouro selecionado. Eu escolhi cuidadosamente, pois apenas o melhor deveria ser adicionado ao meu tesouro. Pesado pela comida e pelo tesouro, e portando um ainda mais pesado mando da glória, eu retornei para meu lar escondido.

Eu vomitei os tesouros e, arranjando-os de forma adequada, aco-modei-me sobre eles para descansar e comeci a anotar estes eventos. Este volume que eu dito se tornará uma leitura iluminada para gerações das minhas crias após eu atingir tudo o que estiver destinado a mim. Contudo, meu destino deve esperar enquanto eu procuro por ele.

Espere, um dos meus perímetros mágicos acabou de ser ativado por algum intruso. Certamente, nenhum dos mamíferos poderia se mover tão rapidamente, muito menos sobreviver à jornada para alcançar





*meu lar tão distante do local da vitória. Então, quem se atreve a interromper meu descanso?*

*— Do livro mágico de registros de Malygris, dragão azul venerável do sul de Anauroch, 1365 CV*

## INIMIGOS DO CULTO

*“Agora está na hora de mudar o foco deste registro além do alcance imediato do Culto para uma visão mais abrangente de Faerûn e da localização do Culto nela. Sammaster fez muitos inimigos no seu tempo, e o Culto continuou nesta tradição desde que o Mago Louco encontrou seu fim nas mãos e lâminas da Companhia dos Doze.”*

*“Desde que o Culto se dividiu em tantas quase contidas sub-organizações, a maioria dos inimigos das células do Culto são regionais por natureza. Autoridades locais, grupos de aventureiros, e até mesmo grupos rivais que procuram controlar a maioria do comércio ilícito que o Culto empenha, como guildas de ladrões, constituem a maioria dos antagonistas das células. Contudo, tais inimigos regionais não estão considerados neste relatório.”*

*“Ao invés, eu foquei nos grupos, sejam eles bons ou maus, que ameaçam o Culto como um todo e que poderiam, com sorte, destruí-los ou incorporar a maioria das células do Culto. As organizações discutidas aqui possuem os recursos e as motivações para atingir tais objetivos, apesar de que a própria desorganização do Culto faz desta tarefa, muito exaustiva e difícil.”*

*— Oráculo Veshal Questa, Profeta de Savras e Harpista, De seu relatório para Belhual Thantharth, 1370 CV*

Nos anos desde que Sammaster convenceu o grande ancião Shargrailar, o Negro, a passar pela transformação em dracolich, os Seguidores do Caminho Escamoso cruzaram espadas e magias com incontáveis indivíduos e grupos por toda Faerûn. Inimigos do Culto se encaixam em duas categorias: aqueles que se preocupam com os insanos seguidores de Sammaster apenas quando os Cultistas fazem sua presença suficientemente cansativa, e aqueles cujo conflito com os Guardiões do Tesouro Secreto é uma série de investidas e contra-ataques que produzem faísca em ocasião de conflito aberto.

A primeira categoria inclui grupos como os Escolhidos de Mystra, que consideram os iludidos herdeiros do legado do ex-Escolhido Sammaster como relativamente inconseqüentes em comparação com as ameaças representadas por Malaugrym e pela Runa Torcida, que consideram o Culto do Dragão simplesmente apenas como um outro peão a ser manipulado em seu engrenado estratagemas. Contudo, mesmo dentro destes grupos existem aqueles que possuem interesses mais ativos dentro dos Seguidores do Caminho Escamoso do que outros. Alustriel (CB hf Mag24), que já foi objeto da obsessão de Sammaster, ainda tenta conter o mal disseminado por ele e afasta os ataques de seus seguidores que procuram vingança pelo desprezo perceptível pelo Primeiro Orador (o último inci-

dente ocorreu no Ano das Donzelas (1361 CV)). Sapphiraktar, o Azul, (LM dracolich azul), um Mestre de Runas sênior da Runa Torcida cuja rede extensa de agentes envolve a maior parte de Faerûn, deve seu atual estado de morto-vivo aos ensinamentos de uma cópia há muito tempo perdida do *Tomo do Dragão*, mas o velho dracolich vê os Seguidores do Caminho Escamoso como incompetentes, com uma perigosa habilidade de criar potenciais rivais que possam ameaçar seu poder e, assim, como pestes problemáticas, devem ser neutralizados ou eliminados.

Inúmeros indivíduos e companhias de aventureiros se encaixam nesta categoria também. Enquanto o Culto faz alvo de tais grupos por curto período de tempo como vingança pela interferência nas suas conspirações ou para adquirir um item de poder que algum deles possa possuir, tais conflitos raramente crescem rápido em inimizade imortal de discussão infinita. Exemplos notáveis, no caso da célula Sembiana do Culto, incluem Shandril Shessair (CB hf conjuradora nível 9 do fogo primordial) e seu marido, Narm Tamaraiith (LN hm Mag5), o antigo dragão de bronze Bethildritar da Montanha da Espada da Tempestade (o pico mais ao sul dos Picos do Trovão), bem como os Cavaleiros de Myth Drannor, os Caçadores, os Chama Púrpura, os Lâmina Partida, os Adaga Negra, os Runden, o Trono de Ferro, o Punho de Ouro e o Culto da Naga Negra.

A última categoria de grupos que perseguem um jogo infinito de investidas e contra-ataques com o Culto inclui organizações como os Harpistas, agentes dos Magos Vermelhos de Thay, a Irmandade do Fogo Prateado, os Zhentarim e a igreja de Tiamat. Cada um destes grupos está detalhado abaixo, começando com um resumo do grupo e incluindo a razão ou razões por trás do conflito, uma discussão sobre o declínio e o fluxo do conflito entre os dois adversários, atuais conspirações, e uma descrição dos líderes e indivíduos proeminentes associados à organização.

### OS HARPISTAS

Fundado inicialmente no Ano da Liberdade dos Amigos (324 CV) como os Harpistas no Crepúsculo e refundado duas vezes desde então, Aqueles Que Harpam se tornaram ativos (se intrometendo) no Norte e nas Terras Centrais. Os Harpistas são uma sociedade semisecreta aliada a um número de igrejas e círculos druídicos bons e compostos de bardos, rangers e profissionais diversos cujos membros são, em sua maior parte, humanos, meio-elfos e elfos. Aqueles Que Harpam acreditam em uma luta por liberdade individual, no equilíbrio entre civilização e desolação, em leis administradas de maneira justa e perceptível e na preservação do passado. Os Harpistas lutam contra a vilania e a maldade onde quer que sejam encontradas, bem como contra a corrupção dentro de suas próprias linhas (para uma visão mais detalhada da história do grupo, sua organização e membros, veja o *Código dos Harpistas*).





## Raízes da Inimizade

O conflito entre os Harpistas e os Seguidores do Caminho Escamoso tem se estendido desde os primórdios do Culto do Dragão em Chondathan (antigamente chamado de Saerloon) e tem raízes nas diferenças filosóficas entre os dois grupos. Onde os Harpistas procuram liberdade individual e pequenos reinos, o Culto procura poder sobre todos e reinado dos dragões mortos-vivos maus que seus membros criaram. Onde Aqueles Que Harpam lutam pelo reino da lei, da paz e da prosperidade, os Seguidores do Caminho Escamoso procuram roubar tudo de valor para os tesouros dos Sagrados.

Três conflitos entre os Harpistas e o Culto destacam-se como particularmente notáveis no conflito que durou séculos entre os dois grupos. Começando no Ano do Sinhala (916 CV), 14 anos após Sammaster ter criado o primeiro dracolich, os Harpistas emboscaram Sammaster e seus seguidores em uma conflagração que resultou no aparecimento de um avatar de Lathander e na morte do Primeiro Orador do Culto.

Nas duas décadas que antecederam o retorno da Guerra da Harpa das Estrelas no Ano da Tumba (1182 CV), o Culto planejou várias armadilhas e com elas conseguiu sequestrar ou matar vários Harpistas. As fileiras d'Aqueles Que Harpam eram muito pequenas para efetuar um resgate, mas eles juraram que a vingança seria deflagrada.

Enquanto a Guerra da Harpa das Estrelas acontecia através dos planos, os Harpistas caíram sob a influência do Rei Harpista, o lich Thavverdasz. No Ano do Chifre (1222 CV), travou-se uma batalha entre o Culto e o Rei Harpista sobre o destino de uma grande quantidade de jóias destinadas ao dracolich Khalahmongre. Quando Szass Tam entrou na rixa em resposta a uma antiga traição, muitos Cultistas e Harpistas foram destruídos.

No século passado o Culto cresceu fortemente mais uma vez, criando muitos dracoliches e colidindo com os Harpistas em várias ocasiões. Em uma nota particular, foi no Ano do Verme (1356 CV) que os Seguidores do Caminho Escamoso clamam ter lançado o vôo dos dragões. Foi nesta depredação dracônica que Syluné das Sete Irmãs e muitos outros Harpistas e seus aliados foram mortos.

## Conflitos

O conflito entre Aqueles Que Harpam e os Seguidores do Caminho Escamoso aconteceu periodicamente em ciclos através de três fases de contenção. Muitos Harpistas sêniores acreditam que um novo ciclo está começando lentamente, unindo os dois grupos em combate novamente.

Enquanto o Culto cresce fortemente e as fileiras dos Sagrados se torna numerosa, os Harpistas começam a se infiltrar nas semiautônomas células do grupo. Com as novas informações conseguidas, os Harpistas atacam caravanas secretas que carregam tesouros saqueados e procuram e destroem dracoliches particularmente agressivos. Estes ataques atraem o Culto e Aqueles Que Harpam para um conflito obscuro entre

agentes individuais que levam morte às fileiras dos Harpistas e devastam muitas das células mais fracas do Culto, forçando-o a reduzir gastos. Com o Culto resultando em decréscimo em poder e efetividade, os Harpistas se mobilizaram para lutar com outros inimigos mais imperativos, e a sobrevivência dos Guardiões do Tesouro Secreto começou a atrasar o projeto de reconstruir suas fileiras e criar mais dracoliches.

## Tramas Atuais

Os Portadores do Púrpura em Sembia, sucessores da célula do Culto fundada por Sammaster e Algashon, ainda permanecem abatidos pela surra que levaram no Ano do Príncipe (1357 CV), a qual é referida como o “incidente do fogo primordial”. A perda de três Sagrados – Rauglothgar, o Orgulhoso, Aghazstamn e Shargrailar, o Negro – dizimou as fileiras de dracoliches aliados e forçou os Guardiões do Tesouro Secreto a começar novamente a criação de mais Sagrados. Esforços recentes neste campo trouxeram alguns sucessos, entre os notáveis exemplos, um que pode ser citado é o dracolich venerável Drethroyaster, e algumas falhas desastrosas, entre as quais o velho dragão vermelho, agora morto, ao sul do Pico do Trovão, que costumava pescar carpas no Lago das Águas Escamosas, uma lição infame.

Harpistas em Sembia há muito suspeitam que o Culto deve manter uma base ao longo do Caminho do Manticore, pois caravanas suspeitas do Culto que deixam Daerlun geralmente parecem chegar em Wheloon com menos carroças. Maenoth (NB mem Gue6/Mag6/Lad7), um agente Harpista que, obviamente, está operando sob uma identidade falsa magicamente reforçada, se insinuou para o serviço de Zilvreen (NM hm Lad19), mestre ladino da célula Sembiana do Culto, como um guerreiro/ladino e um dos ajudantes-chefe de Zilvreen. A partir do último relatório do Harpista, parece que todos ao redor de Maenoth confiam nele, inclusive o próprio sebosos Zilvreen – tanto quanto a maldade do homem o permitirá confiar em alguém – e o agente Harpista indicou que ele irá acompanhar uma caravana do Culto que se dirige a oeste, para Daerlun.

## Líderes

Os Harpistas operam em duas facções. A facção ocidental é a mais formal das duas. Seus agentes recebem missões, devem entregar relatórios regulares, e coisas do tipo. Os Harpistas de Berdusk (a facção ocidental) é dirigida (dentre outros lugares) do Salão do Crepúsculo em Berdusk, e este grupo da organização é conduzida por Belhvar Thantarth (CB hm Brd9) e Cylyria Torso Dracônico (LN mef Brd26), com Alustriel Mão Argêntea (CB hf Mag24) e Khelben “Cajado Negro” Arunsun (LN hm Mag27) servindo como conselheiros sêniores. A facção oriental, geralmente referida como os Harpistas do Vale das Sombras, é liderada por Storm Mão Argêntea (CB hf Brd22), com assistência de Elminster (CB hm Mag29 (e sábio)). Outros Mestres Harpistas proeminentes incluem Dove Garra de Falcão (CB hf Rgr14), Laeral Mão Argêntea (CB hf Mag25) e Obslin Minstrelwish (NB hf Brd7) (Muitos dos Mestres





Harpistas mencionados acima estão descritos em mais detalhes no *Código dos Harpistas* e no suplemento *As Sete Irmãs*.

## OS MAGOS VERMELHOS DE THAY

Desde que Rundorl Moonsklan dos Harpistas firmou sua barganha sombria com Szass Tam em uma série de eventos que culminaram na ascensão e queda do Rei Harpista e na destruição de um grande contingente de forças do Culto, agentes dos Magos Vermelhos de Thay se tornaram ativos nas Terras Centrais. Os Magos Vermelhos são os regentes das terras orientais de Thay, e eles procuram estabelecer aquela terra de magos como uma força política e magia superior nos Reinos. Os planos distorcidos dos Magos Vermelhos são tão intrincados e as rivalidades entre os diferentes Magos Vermelhos são tão sangrentas, que os Magos vangloriantes e orgulhosos parecem perder mais tempo tramando contra seus aliados pretendentes do que enfraquecendo o resto dos Reinos. Conhecidos, algumas vezes, a leste das Terras Centrais coletivamente como o arruinado Culto da Magia Vermelha (algo como um nome errôneo), muitos Magos Vermelhos de nível mediano servem ativamente como agentes do regente Zulkires de Thay.

### Raízes da Inimizade

Os Magos Vermelhos e o Culto do Dragão têm lutado pela supremacia em Sembia e pelas terras ao redor desde o Ano do Chifre (1222 CV), quando o Culto teve que lidar com um contratempo sério causado pelos ataques do primeiro Szass Tam e, depois, por Elminster durante a tomada do Culto à caverna do Rei Harpista nos limites do Pântano Vasto.

Enquanto a destruição infligida no Culto pelo futuro Zulkir da Necromância inflamou as tensões nas décadas seguintes, a inimizade entre os Magos Vermelhos e o Culto do Dragão foi enraizada devido aos objetivos similares que ambos os grupos dividem, e a contínua fricção criada entre seus planos se tornaram entrelaçados. Mais do que um indivíduo cobiçado por ambos os cultos escapou relativamente incólume quando agentes dos dois grupos se enfrentaram para ver quem conseguia tomar posse do prêmio, qualquer que fosse ele.

### Conflitos

Conflitos entre os Magos Vermelhos e os Seguidores do Caminho Escamoso tendem a acontecer a cada poucos anos entre um único mago vermelho e seus comparsas e um pequeno bando de Cultistas. Raras vezes tal conflito engloba mais do que um punhado de Magos Vermelhos ou mesmo uma célula inteira do Culto, e, geralmente, não dura mais do que algumas dezenas. Em muitos casos, as idas e vindas de um dos membros, tanto do Culto quanto dos Magos Vermelhos, acaba por revelar evidências mágicas ou de riqueza acumulada pelo outro grupo, que procura adquiri-la para si próprio, procurando encurtar sua escalada para o poder.

De nota particular são as tentativas periódicas de alguns Magos Vermelhos impetuosos de se infiltrarem em células do

Culto e adquirirem poder sobre um Sagrado. Ocorreu a mais de um Mago Vermelho a tática de controlar dracoliches e empregá-los contra seus rivais, apesar de todo histórico de tentativas frustradas. No Ano do Behir (1342 CV), por exemplo, não menos do que três Magos Vermelhos, independentemente, infiltraram-se entre os Cultistas que serviam o dracolich Kharlahmongre; todos os três Magos Vermelhos e muitos dos servos Cultistas morreram na batalha mágica que eclodiu quando o primeiro Mago Vermelho fez sua tentativa para o poder e Kharlahmongre emergiu ileso.

### Planos Atuais

A Máscara Cega, uma organização baseada em Saerloon e dedicada à escravidão (ou morte) de todos os magos, sacerdotes e nobres, é composta por quase duas dúzias de membros, incluindo quatorze Magos Vermelhos, muitos ladrões, alguns sacerdotes (de deuses desconhecidos) e vários guerreiros. Membros desse grupo procuram toda a riqueza e magia que possam conseguir, enquanto ao mesmo tempo procuram enfraquecer magicamente as regiões costeiras a oeste do Mar Interior, a fim de torná-las mais enfraquecidas para resistir a uma futura invasão.

Nos últimos meses a Máscara Cega aumentou a taxa de seus seqüestros em Saerloon e Selgaunt de modo a fundar uma expansão Daerlum adentro. Muitos dos mais recentes seqüestros (incluindo uma mal fadada tentativa que resultou na morte de Blanchard Passo do Wyvern) têm sido direcionados a mercadores proeminentes e suas famílias, os quais mantêm o Culto monetariamente, mas não são ativamente envolvidos em suas maquinações diárias. Em encontros clandestinos com os Portadores do Púrpura, pequenos grupos de mercadores têm exigido proteção e uma forte retaliação.

Ailoth (LM, humano, Mag6), um Mago Vermelho baixo e de cabelos brancos que reúne informações em Sembia e Colina Longínqua, através de uma pequena rede de espíões, está se disfarçando como um agiota e um comprador de itens de bens usados e avariados. Os Magos Vermelhos descobriram que um dracolich membro do culto, ultimamente está espionando e cobiçando caravanas que se deslocam pela Trilha do Mar da Lua entre a Pedra do Acordo e Colina Longínqua (ver o capítulo **O Culto Hoje** para mais detalhes sobre o Dracolich Verde Venerável, Dretchroyaster). Ailoth foi hábil em se deixar cair nas graças das autoridades de Colina Longínqua, e está procurando reforçar esta relação revelando a identidade e localização do Sagrado em troca de futuros favores. Ailoth aparentemente está fazendo isto para aumentar sua própria influência, enfraquecer o Culto, e, possivelmente, adquirir para si mesmo alguns dos tesouros do próprio dracolich no processo.

Farhanna Dracut (CM, humana, Mag5), uma rival de Ailoth recentemente enviada ao Vale da Borla e vinda de Thay, tropeçou recentemente em evidências das investigações de Ailoth e está procurando cortar as aspirações de seu rival arranjando maneiras de ter as maquinações de Ailoth expostas a Tarn Onda Negra (NM, humano, Gue2), um armeiro local ao qual





ela supõe ser um agente do Culto. Farhanna planeja seguir os rastros destas informações através da rede de agentes do Culto na esperança da descoberta de mais informações a respeito da hierarquia interna do Culto, e talvez evidências concretas da existência do dracolich da Trilha do Mar da Lua.

### Líderes

A liderança dos Magos Vermelhos ativos nas Terras Centrais tem sido de Naglatha, a Chama Negra (NM, humana, Enc10) desde a morte ou assassinato de Alzegund, o Negociador (LM, humano, Mag11) há quatro anos atrás. Enquanto posa de próspera negociante e mercadora de curiosidades e antiguidades, Naglatha é na verdade a líder de uma das mais ocultas operações para os Zulkires governantes da região do Mar Interno. Zulkires proeminentes incluem, Szass Tam (NM, humano [lich], Nec29), o Zulkir da Necromância; Lauzoril (NM, humano, Enc22), o Zulkir do Feitiço e Encantamento; e Aznar Thrul (CM, humano, Inv23), Tharchion de Priador e Zulkir da Invocação/Evocação (os governantes dos Magos Vermelhos são descritos com maior detalhe no suplemento *Spellbound*).

## A IRMANDADE DO FOGO PRATEADO

A Irmandade do Fogo Prateado é uma sombria assembléia de mulheres, encantatrizes dedicadas à destruição do patrimônio de Sammaster: os vis encantos inscritos no *Tomo do Dragão* e os dracoliches que mantêm este legado de loucura (os especialistas na escola de Encanto são conhecidos como encantatrizes se forem mulheres e encantadores se forem homens, e são descritos no **Apêndice 2: A Escola de Encanto**). A Irmandade é composta exclusivamente de humanas e meias-elfas, feiticeiras especializadas na escola de Encanto (a qual também inclui metamagia sob sua lâmina), que servem Mystra e procuram desfazer as influências corruptas de seu Escolhido Renegado.

Em princípio, as 20 ou mais seguidoras são indiferentes ao destino do Culto do Dragão e de seus membros. Mas na prática, encantatrizes individualmente procuram combater o Culto continuamente em seus esforços para purgar a influência de Sammaster sobre Faerûn. Muitas das Irmãs do Fogo Prateado sucumbiram às lâminas e magias do Culto anos afora, mas em retorno, têm tido grande sucesso em destruir dracoliches e o conhecimento corrupto contido no *Tomo do Dragão*. A despeito da duração desta secular cruzada, os Guardiões dos Tesouros Sagrados ainda são ignorantes sobre a existência desta organização, percebendo somente suas influências em suas perdas como uma série de infelizes ações de cruzadas individuais.

### Raízes da Inimizade

A Irmandade do Fogo Prateado foi fundada no Ano das Noites Brilhantes (985 CV) pela encantatriz meia-elfa Felitia Ledroa (985 CV), dita ser filha de Alustriel Mão Argêntea, e Yhelfanna, a Mascarada, uma bruxa Hathram de Rashemen. Na década posterior ao seu encontro, as duas encantatrizes confrontaram,

independentemente, o resistente legado da loucura de Sammaster, na forma de poderosos dracoliches que tentaram destruir suas terras natais: Everlund (ou Maranhetera) e Rashemen, respectivamente. Ambas as mulheres se sentiram compelidas a rastrear a fonte destas blasfemas contaminações na Trama, uma viagem que as levou até Sembia e aos templos secretos dos Guardiões dos Tesouros Sagrados.

Quando Felitia se mobilizou para atacar uma célula do Culto em Sembia, descobriu que seus membros já estavam envolvidos numa batalha com Yhelfanna. E no calor da batalha, as duas feiticeiras se aliaram e o poder combinado de sua Arte logo prevaleceu sobre os Cultistas ali reunidos e também sobre dois Sagrados conjurados às pressas. Após destruírem uma cópia do *Tomo do Dragão* mantido pela célula Sembiana do Culto, as duas concordaram em unir forças e continuar sua missão de destruir o legado de Sammaster. E desta parceria desenvolveu-se a Irmandade do Fogo Prateado, uma referência à dívida de Mystra aos seus Escolhidos a qual Sammaster havia corrompido. É particularmente irônico que muitas magias metamágicas pesquisadas, desenvolvidas ou adquiridas de outras fontes por Sammaster em sua juventude sejam agora utilizadas em suas batalhas para desfazer seu legado.

### Conflitos

Os membros da Irmandade do Fogo Prateado costumemente agem sozinhas ou em grupos de duas ou três. Pelos meios de sua Arte, cada encantatriz passa anos procurando cópias perdidas do *Tomo do Dragão*, das magias retiradas de suas páginas e caçando os dracoliches criados pelo Culto. Durante o curso de suas investigações, o Culto gradualmente se torna consciente de suas ações incômodas e tenta rapidamente desviar ou impedir seu progresso, muitas vezes com uma grande dose de esforço. Quando uma irmã se sente suficientemente confiante de suas habilidades e na informação reunida, ela tipicamente recruta outros aventureiros para auxiliá-las no ataque aos alvos selecionados. Quase invariavelmente, isto traz uma irmã em conflito direto com o Culto e a torna alvo de incansáveis ataques que perduram até a célula local do Culto ser destruída ou a irmã cair em combate.

Dammasae (CB, humana, Enz15), uma encantatriz humana nascida na Costa da Espada que também utiliza os poderes do fogo primordial, era membro sênior da irmandade do Fogo Prateado há muitas décadas atrás e também um notável exemplo de como as irmãs se comprometem com a Irmandade. Dammasae lutou por muitos anos contra o Culto, rastreando informações sobre o *Tomo do Dragão* e atacando covis de dracoliches pertencentes ao Culto, antes de ser capturada pelo Culto numa das investidas deles para descobrir os segredos do fogo primordial. Mesmo assim, Dammasae destruiu dois Sagrados com a ajuda de outros aventureiros que ela tinha recrutado anteriormente (um dos quais foi Gorstag, um guerreiro que mais tarde criaria Shandril Shessair, filha de Dammasae, que também era conhecida por usar o fogo primordial e batalharia contra o Culto).





O feiticeiro Garthond (NB, humano, Mag18), que acabou se tornando o esposo de Dammasae, era um aprendiz do mago Jhavanter, e o par enfrentou o Culto em Sembia diversas vezes. Quando o Culto assassinou Jhavanter e usurpou sua moradia, a Torre Tranquíla, localizada no flanco oriental dos Picos do Trovão. Garthond continuou seus estudos e sua contenda contra o Culto. Garthond acabou por resgatar a aprisionada e drogada Dammasae durante uma incursão contra uma caravana do Culto em rota rumo a uma das fortalezas do grupo. Os dois magos se apaixonaram, e, após viajarem e se aventurarem juntos por certo tempo, selaram seus votos de matrimônio diante de um altar de Mystra em Portal de Baldur.

Quando Dammasae ficou grávida, o casal estabeleceu residência em Elturel durante um tempo, até que a criança alcançou oito meses de vida. Quando se deslocaram para leste na companhia de Gorstag, o Culto os atacou na Ponte dos Homens Caídos e Garthond foi morto. Dammasae pereceu antes que pudesse alcançar Syluné no Vale das Sombras, e somente Gorstag permaneceu para esconder Shandril do Culto.

### Planos Atuais

Mavanna Espinha Negra (CN, humana, Enz7) tem rastreado uma cópia perdida do *Tomo do Dragão* na área da Orla de Vilhon por quase quatro anos. Nas últimas semanas, esta feiticeira de cabelos incrivelmente negros descobriu evidências de que uma célula do Culto situada em Hlondeth está criando urhistachii nas catacumbas da cidade, através do uso de uma versão modificada dos encantos do grimório de Sammaster. Mavanna agora esta recrutando aventureiros em Chondath e Sespech para se infiltrarem na Cidade das Serpentes e roubar a cópia do *Tomo do Dragão* desta célula do Culto.

Sem o conhecimento de Mavanna, ela está sendo observada pela Serpente Esmeralda de Vilhon, Medusanna Mahaairdual (CM, yuan-ti fêmea, Clr17 de Sseth), uma aberração yuan-ti e também uma alta sacerdotisa de um proeminente templo em Hlondeth, a Catedral das Escamas Esmeraldas, que tenta atrapalhar sensivelmente os planos de Mavanna. Medusanna procura enfraquecer sua arqui-rival, Dediana Extaminos, governante de Hlondeth, minando o cortejo de Dmetrio Extaminos à filha do Barão Esmaga Oponentes de Sespech. No curso das tentativas de Marvanna em recuperar a cópia perdida do *Tomo do Dragão*, Medusanna arranhou a exposição da liderança de Dmetrio sobre a célula do Culto em Hlondeth. Mavanna, uma amiga de longa data do Barão Esmaga Oponentes, assegurou-se de informá-lo do envolvimento de Dmetrio com os assuntos do Culto, dando ao barão um pretexto perfeito para encerrar o cortejo do puro-sangue yuan-ti a sua filha. A humilhação pública resultante irá enfraquecer Dmetrio e então, indiretamente, Dediana, mesmo através dos esquemas secretos do filho da governante contra ela (mais detalhes sobre a Catedral das Escamas Esmeraldas e seus habitantes pode ser encontrados no livro *Powers & Pantheons (Poderes e Panteões)*).

Cynmelin D'Athia (LB, meia-elfa, Enz8) tem sido há muito

tempo ativa no combate aos excessos mágicos no Vale do Delimbyr cometidos pelos demônios do Forte Portão do Inferno (agora Vale Portão do Inferno). Enquanto a destruição do Forte e muitos de seus habitantes é uma fonte de grande júbilo para as mais jovens encantatrizes, perturbadores indícios das atividades do Culto na região do Vale Superior as tem preocupado, e muito por final. Cynmelin acredita que o Culto tem despachado pesadas caravanas com tesouros para o covil da gigantesca dragoa branca Ghaulantatra, localizado em algum lugar nas montanhas ao norte da Passagem Alta, entre o Delimbyr e as Terras Arruinadas. A Grande Mãe Serpente, antigamente cultuada por algumas tribos orcs da região, se tornou um dragão fantasma desde que foi morta pelo beholder Thaluul, e Cynmelin suspeita que o Culto esteja planejando aplacar o dragão fantasma para colocar um Sagrado no covil estrategicamente situado. Cynmelin está quase certa de que tenha avaliado corretamente as atuais atividades do Culto, e acredita ainda que o olho tirano Thaluul possa ainda estar habitando o covil do dragão, apesar do estado fantasma do mesmo.

E, de fato, Thaluul é o responsável pela presença do Culto na região. Após Thaluul e um círculo de beholders aliados ter destruído Ghaulantatra e se apossado de seus tesouros, a dragoa branca retornou como um dragão fantasma e continuou a assombrar o beholder apesar das inúmeras tentativas do mesmo em destruí-la. Thaluul não pode despachar o dragão fantasma para o descanso eterno com seu antigo tesouro, visto que ele teve de dividir quase a metade deste com os outros olhos tiranos que o ajudaram a destruir a dragoa. No Ano do Verme (1356 CV), Ghaulantatra finalmente obteve sucesso em matar o olho tirano que a assassinou, mas, temendo sua morte, o olho tirano efetuou várias magias de contingência assegurando assim que ele pudesse sobreviver à morte como um beholder fantasma (também conhecido como Esfera da Destruição) e o conflito entre Thaluul e o dragão fantasma continua incansavelmente mesmo depois da vitória do dragão.

Relutante em desistir do covil pelo qual ele tanto sacrificou, Thaluul embarcou num novo plano para se livrar do problemático dragão fantasma. Através de uma pequena rede de agentes, Thaluul discretamente alertou alguns cultistas ao Norte da situação atual de Ghaulantatra e também da posição estratégica do covil da dragoa que permanece até agora desocupado. O Culto, como Thaluul esperava, respondeu despachando enormes caravanas, cheias de tesouros para o suposto covil abandonado na esperança de aplacar permanentemente o pobre espírito de Ghaulantatra e, assim, tomar posse do covil. Enquanto isto, Thaluul está se preparando para apossar-se do vultuoso carregamento de tesouros assim que o espírito da dragoa tenha sido aplacado. Para se livrar dos cultistas, uma vez que sua utilidade tenha sido cumprida, o beholder morto-vivo assegurou-se de que Cynmelin seja alertada das atividades do Culto, na expectativa de que ela recrute aventureiros para se livrar dos cultistas, deixando assim Thaluul incólume e na posse do recém adquirido tesouro do dragão e do covil da





Grande Mãe Serpente.

### Líderes

Com as mortes, nas últimas décadas, de Dammasae e várias outras Irmãs seniores do Fogo Prateado, a Irmandade é atualmente comandada por jovens praticantes de menos habilidade e conhecimento do que já possuiu em qualquer outra era em sua história. Notável entre o conselho livre das sete que atualmente gerencia o grupo estão Ioelena dos Robes Prateados (NB, humana, Enz12), Fieryat Ildacer (CB, meia-elfa, Enz9) e Blethran Lhlybihi, a Bruxa Cinza (N, humana, Enz10).

## OS ZHENTARIM

A Rede Negra dos Zhentarim é um não tão secreto grupo de aliados magos, sacerdotes, ladrões e beholders devotados ao projeto de dominar o comércio, e, através disto, adquirir poder por todas as Terras Centrais. Qualquer coisa que não possa ser controlada diretamente tem que ser ameaçada até a submissão ou danificada tanto que não possa ser considerada uma ameaça à Rede Negra. Os Zhentarim são ativos em todas as Terras Centrais, mas atualmente eles têm três grandes bases de operação, o Forte Zhentil, a Cidadela do Corvo e o Forte Negro. As desagradáveis atividades da Rede Negra incluem comércio de venenos, droga ilícitas, armas e escravos, bem como subjugação, assassinatos, roubos, extorsão, chantagem, seqüestros e tortura.

### Raízes da Inimizade

Enquanto o Culto atribui este ódio de todas as coisas Zhent devido às experiências anteriores de Sammaster com uma caravana escravista Zhent e a recusa dos habitantes do Forte Zhentil em acatarem as demandas do Culto por passe livre e taxas de suas caravanas, os Zhents notaram realmente os insanos Seguidores do Caminho Escamoso no Ano da Fúria Dracônica (1018 CV), quando um bando de dragões, que acreditava-se terem sido reunidos pelo Culto Do Dragão, quase destruiu Forte Zhentil. De qualquer modo, os últimos 350 anos têm sido testemunha de uma interminável onda de ataques e contra ataques entre os dois grupos enquanto se digladiam numa luta pelo poder.

### Conflito

Os Zhentarim não existiam até o Ano dos Sonhos Resplandecentes (1261 CV), mas após esta data eles rapidamente assumiram o duradouro ódio da cidade contra os cultistas, o qual foi bastante reforçado pelo mais recente ataque de um outro bando de dragões no Ano do Verme (1356 CV) no qual três grandes dragões atacaram a Cidadela do Corvo e outros dois voaram à solta destruindo as ruas do Forte Zhentil. A luta entre os Zhentarim e o Culto do Dragão tende a ocorrer nas sombras das áreas mais civilizadas, tais como Sembia, e a plena vista em áreas mais abertas como nas terras ermas das Terras Centrais, tais como o Anauroch, as Terras Rochosas e

Thar.

Através das cidades e vilas das Terras Centrais, os agentes do Culto e da Rede Negra lutam pelo controle das lucrativas operações ilícitas pelas quais ambos os grupos cobiçam. Sejam tais conflitos feitos nas ruas sombrias de Saerloon entre os Facas Noturnas infiltrados pelos Zhentarim ou pelas forças do Culto, ou através das áreas meridionais da Estrada Rauthauvyr entre as caravanas passantes, batalhas entre a Rede Negra e Culto do Dragão são freqüentes, breves, muito violentas e costumeiramente inconclusivas.

Fora das regiões habitadas de Cormyr, Sembia, e das Terras dos Vales, os Guardiões dos Tesouros Sagrados têm realizado ataques frontais utilizando tanto dragões quanto dracoliches, bem como ataques sorrateiros contra as fortalezas Zhentarim, e mais recentemente, eles começaram a atacar as caravanas de comércio Zhentarim na tentativa de adquirir as riquezas Zhent. Em contrapartida, os Zhentarim têm destruído dracoliches cujos desejos territoriais ameaçam as suas preciosas rotas comerciais e também atacaram caravanas cultistas que cruzaram terras sob seu controle ou, mais ainda, carregavam riquezas fabulosas demais para serem ignoradas.

### Planos Atuais

Os Zhentarim têm lutado muito para estabelecer rotas de comércio através de Anauroch, O Grande Deserto. Para chegar a este fim, a Rede Negra firmou um acordo com Sussethilaris, Suserano do Grande Deserto, permitindo, assim, que as caravanas Zhents atravessassem seus domínios com sua proteção em troca de significantes díizimos para seu tesouro. O Culto do Dragão enfraqueceu este acordo ao suplantar Sussethilaris com Malygris, um dragão azul venerável, induzindo-o ao caminho da não-vida como um dracolich, manipulando a rivalidade entre os dois grandes lagartos.

Os Zhentarim retaliaram as demandas extorsivas do Culto sobre as caravanas que cruzavam o Grande Mar de Areia atacando as fortalezas das células cultistas em Sembia com a força total do poder mágico dos Zhentarim. O Culto contra atacou enviando Malygris e sua recém transformada companheira, Verianthraxa, para a Cidadela do Corvo, mas a Rede Negra estava muito bem preparada e Malygris e sua rainha sucumbiram perante as lâminas e magias dos Zhentarim que os aguardavam ansiosamente.

A situação está ainda em estado fluido e incerto, e, futuramente, novos conflitos podem irromper entre os dois grupos. Provisoriamente, o comércio entre o Forte Zhentil e o Norte está quase parado, e a escassez de bens lícitos e ilícitos está aumentando vagarosamente, pois as caravanas estão seguindo cada vez mais ao norte evitando o Anauroch e tentando, assim, obter alguma vantagem da situação.

Uma célula do Culto localizada ao norte de Glistar conseguiu acordar o grande dragão negro Iyrauroth, assassino de Ologh, o arqu-rei do reino orc de Vastar, no Ano da Escuridão Atormentada (572 CV), de seu sono de muitos séculos embaixo das planícies de Thar, na esperança de induzir o grande dragão





e se tornar um dracolich. Meramente entretido com as oferendas do Culto, a fera anciã começou a atacar caravanas que trafegavam entre Glistler e Melvaunt ou Phlan, apenas por prazer, incluído também as envidas pelo Culto. Dada as atividades da célula Sembiana do Culto em Anauroch, os Zhentarim chegaram à conclusão que a célula do Culto em Glistler estava repetindo a mesma tática usada em Thar, quando uma caravana inteira em rota para Glistler simplesmente desapareceu, e agentes da Rede Negra entre os orcs e ogros de Thar informaram a recente atividade de um desconhecido dragão negro na região. Sendo assim, o Circulo Interno dos Zhentarim rapidamente tem movido Zhentilares para Thar, apesar das objeções de Phlan e Melvaunt. Em oposição ao militarismo Zhent, o Culto do Dragão em Glistler informou aos Sagrados de Galenas Ocidental e seus cultistas, da crescente ameaça e começou a atacar as tribos de Thar mais frequentemente. O resultado desta volátil guerra ainda é indeterminado, mas é quase certo que irá inflamar a Grande Terra Cinza de Thar por meses, se não por anos ou décadas por vir.

### Líderes

O Circulo Interno dos Zhentarim é composto por Manshoon (LM, humano, Mag19), Sememmon do Forte Negro (LM, humano, Mag15) e Fzoul Chembryl (LM, humano, Clr16 de Iyachtu Xvim) (todos os três são descritos detalhadamente no suplemento *Ruins of Zhentil Keep* e no *Villains' Lorebook*).

## A IGREJA DE TIAMAT

A Igreja de Tiamat é pouco conhecida nas regiões ocidentais dos Reinos, e venera o Dragão cromático, uma divindade de poder menor de Unther, cujos fiéis começaram a se espalhar por toda Faerûn. Também conhecida como A Nêtese dos Deuses, A Dama Sombria, Rainha do Caos (um tanto quanto impróprio), A Rainha Imortal, Inimiga de Bahamut e a Avarenta, Tiamat é a lendária Rainha dos Dragões Malignos. Seus seguidores buscam derrubar todos os outros deuses, e para chegar a este fim tentam adquirir o máximo de riquezas e magias que possa acumular. A Igreja de Tiamat é forte em Unthalass e na maioria da região de Unther, e têm crescentes centros de poder em Sembia, Orla de Vilhon e Vaasa (para mais detalhes de Tiamat e seus seguidores, veja o suplemento *Powers & Pantheons (Poderes e Panteões)*).

### Raízes da Inimizade

O conflito entre os fiéis de Tiamat e os Seguidores do Caminho Escamoso é de desenvolvimento relativamente recente, somente nas últimas décadas os dois grupos tomaram ciência da existência um do outro. A Rainha Dragão é pouco conhecida fora das fronteiras dos Velhos Antigos de Unther, Chessenta e Mulhorand, e aqueles que a conhecem, tendem a pensar nela mais como um poderoso e lendário monstro do que um poder divino. Durante o Tempo das Perturbações, Tiamat ficou convencida de que ela teria de adquirir rapida-

mente mais poder, se suas intenções nos Reinos era sobreviver a queda do Panteão de Unther.

O Culto do Dragão, composto de poderosos, mas infiéis, cultistas, predispostos a cultuar dragões, era muito tentador para que Tiamat não os absorvesse em sua religião e fé. A Dama Sombria espera uma forte resistência dos líderes das células mais poderosas do Culto, mas ela também sente que a natureza fracionária do Culto cai bem com seus planos, pois ela pode conquistar células menores do Culto com mais facilidade, utilizando-se da conversão dos membros cultistas. E então, com várias células menores sob suas asas e o benefício que mais fiéis adicionais dão a ela, poderia assim, suplantar magias mais poderosas. Tiamat está certa de que nenhuma organização secular pode resistir aos esforços coordenados de um grupo unido tanto pela fé quanto pelo poder clerical fornecido por uma divindade verdadeira.

Nos anos seguintes ao Tempo das Perturbações, os fiéis de Tiamat têm se infiltrado e catequizado a vasta rede de seguidores do Culto. Como era de se esperar, os esforços da Dama Sombria têm encontrado oposição a cada movimento pelos bem estabelecidos Guardiões dos Tesouros Sagrados, pois seus fiéis têm sido sujeitados a indizíveis torturas quando sua verdadeira fé é exposta. Apesar disto, Tiamat é calorosamente bem vinda por uma significativa minoria de cultistas desiludidos e por associados de posto mais baixo, os quais têm aceitado a deusa como a essência dos dracoliches, em sua manifestação como a Rainha Imortal. Em resposta a isto, poucos cultistas dissidentes de alta posição (particularmente nas células cultistas de Sembia) têm se voltado para Null, à divindade dracônica da Morte, para se opor a influencia crescente do Dragão Cromático (para mais detalhes sobre Null e seus seguidores, veja o **Apêndice 1: Divindades Dracônicas**).

### Conflito

Enquanto o Culto do Dragão tem sido lesado durante muito tempo pelas inúmeras contendas entre seus líderes, minado por espões e traidores, e ainda mais enfraquecido por ataques de grupos rivais e indivíduos determinados, ele nunca enfrentou uma religião verdadeira tentando anexar suas crenças as deles. Como resultado, as intrigas internas ameaçam dilacerar o que Sammaster criou, sendo mais caótico e menos direcionado do que o normal para os Seguidores do Caminho Escamoso.

A Igreja de Tiamat tem mirado mais do que uma célula cultista, o que tem se tornado uma espécie de padrão. Primeiro, alguns seguidores da Rainha Dragão rastreiam células suspeitas do Culto, identificando seus membros e se oferecendo para se juntar ao culto. Segundo, clérigos de nível médio procuram se elevar dos postos mais baixos fazendo um nome para si próprios graças as suas habilidades ocultas (fornecidas pela Dama Sombria, é claro). Terceiro, tais infiltradores secretamente revelam o "retorno da tão aguardada Rainha Imortal" para os cultistas desgostosos, que parecem descomprometidos com a hierarquia do Culto. Quarto, se eles ainda não tiveram sido





descobertos pelos líderes do Culto, os seguidores de Tiamat planejam uma divisão entre líderes rivais do Culto. Finalmente, eles oferecem seus serviços, bem como o serviço daqueles que atenderam ao chamado da Rainha Sombria, para a segunda mais poderosa facção em troca da aceitação de Tiamat como a presença divina por trás do Culto.

Os Guardiões dos Tesouros Sagrados têm respondido à ameaça de Tiamat ao seu poder pessoal de formas variadas. Alguns se opõem abertamente aos que têm sua lealdade suspeita, outros usam os métodos de seus oponentes, em concordância ao fenômeno observado de que os fracos são mais facilmente influenciados. Em Sembia, os Portadores do Púrpura têm traído qualquer membro de quem eles suspeitem que simpatizem com a Dama Sombria, expondo suas afiliações para as autoridades locais, aos Harpistas ou aos rivais Zhentarim. Como dito anteriormente, poucos dissidentes têm se voltado para Null, o Dragão da Morte, como uma resistência à crescente ameaça da religião de Tiamat, mas Null é despreparado para lidar com membros não dragões de sua fé (e, francamente, ele não se interessa por isto).

### Planos Atuais

Rumores sobre a existência de um dracolich de múltiplas cabeças abaixo do Castelo dos Perigos, começaram a circular entre os membros da célula Sembiana do Culto. Os Portadores do Púrpura estão divididos na maneira em como responder a esta ameaça ao seu poder. Enquanto a maneira de agir do Culto a uma informação de um novo dracolich, independente de quão estranha seja, seria enviar um pequeno grupo de agentes para investigar, Naergoth Lâmina Mestra (NM, humano, Gue22), está mais preocupado em que o Sagrado, se existir realmente, possa iludir alguns dos Seguidores do Caminho Escamoso menos comprometidos com o Culto do Dragão, a se converterem à religião de Tiamat crendo nas mentiras de seus clérigos. Para evitar que Tiamat ganhe autoridade sobre os seguidores de Sammaster, os Portadores do Púrpura deliberadamente deixaram vaziar evidências de um dracolich a vários grupos de aventureiros moderadamente hábeis e alguns poucos agentes Harpistas. Os líderes do Culto pressupõem que um destes grupos irá encontrar um meio de investigar o monumento do Rei Bruxo. E quando uma expedição for despachada, os agentes mais confiáveis dos dirigentes do Culto do Dragão em Sembia irão observar os resultados de longe e avaliar se o dracolich existe e qual a extensão de seus poderes, bem como qualquer outro, ou outros aliados que ele tenha conseguido sob seu serviço. Baseados na experiência, os Portadores do Púrpura poderão responder adequadamente.

Threskel, a quem se considera ter sido parte de Unther e Chessenta por várias vezes na história, sucumbiu sob o poder de Alasklerbanbastos, O Grande Dragão de Ossos. O covil de Alasklerbanbastos fica embaixo das Montanhas Dorso do Dragão, mais ao norte do pico das montanhas Cavaleiros Celestes entre Unther e Chessenta. O antigo lagarto azul é servido por vários dragões mais jovens e também por inúmeros

cultistas humanos. As ambições territoriais do auto proclamado arqu-rei de Chessenta ameaça o próprio coração de Unther, e também, a igreja de Tiamat situada em Unthalass. Os Escamas Sombrias de Unther estão reagindo a esta ameaça a sua liderança com uma violenta série de ataques contra os suspeitos de serem cultistas e protetorados do Culto por toda a anárquica Unther e as cidades-estado de Chessenta. Estes ataques ameaçam incitar uma revolta de dragões contra Unther e Chessenta, e, possivelmente, letais batalhas entre os dragões aliados a estes dois grupos. O resultado destas contendas feitas tão abertamente, seguramente vai devastar a população que já sofre com todos os problemas ocasionados pelos dois grupos.

### Líderes

A Igreja de Tiamat é liderada por altos sacerdotes da Rainha Dragão, que são coletivamente conhecidos como Escamas Sombrias, uma prática originada em Unther. Shudu-Ab (LM, humana, Clr18 de Tiamat), Princesa Dracônica do Escamas Sombrias e Alta Sacerdotisa do Altar das Escamas, localizada nas catacumbas das ruínas de Unthalass, tem sucedido Tiglath como líder do culto da Rainha Dragão. Shudu-Ab tem pretensões, dificilmente realizáveis, de unificar todos os fiéis de Tiamat nos Reinos sob sua liderança como a regente mortal a serviço da Dama Sombria.

Outros proeminentes líderes dos Escamas Sombrias incluem Hesthera Garra Dracônica (LM, humana, Clr13 de Tiamat), líder das Serviçais da Rainha Imortal abaixo das ruínas do Castelo dos Perigos, em Vaasa. Deiros Língua Bífida (LM, humano, Clr11 de Tiamat), um guardião dos dragões (clérigo especialista) e Ssenidak Lança do Dragão (LM, homem lagarto, Gue11/Clr9), Fogo do Primeiro Lagarto, líderes do Culto à Tiamat em Surkh; e Kedrak Gilbane (LM, humano, Cru\*15), Alto Lorde Juiz dos Cavaleiros da Rosa dos Cinco Espinhos e comandante titular dos Guardas Serpentes.

\* Cruzado





# MAGIAS E MONSTROS DO CULTO

**É** de algum modo... afortunado... que este livro ainda exista... para registrar meus pensamentos para prosperidade. Pouco ainda... resta de minha casa ainda. Mesmo meu próprio futuro... está em dúvida.

Fui cruelmente traído, atacado... aqui em minha própria casa, por Sussethilaris e um poderoso mago humano que de algum modo conseguiu escapar de minha vitória sobre a caravana. O mago deve ter fugido por magia, para o lado escamoso de meu suserano, contando para aquela cria bastarda de um wyvern que é Sussethilaris de meus planos.

Juntos eles viajaram até aqui, vindos do protetorado de Sussethilaris, ao norte, para me punir por minhas transgressões. O mago ajudou Sussethilaris a ultrapassar minhas proteções mágicas. Ele deve ter descoberto que aquelas medidas protetoras foram encantadas para impedir somente visitantes dracônicos e não humanos. O mago pôde, assim, desativar quase todos os alarmes, menos o primeiro, antes de desativá-los.

A batalha foi, de certo modo, espetacular; eu quase superei o par. Mas eles utilizaram-se de traição para derrotar todo o meu poder. Sussethilaris ignorou as regras do Duelo, e pior, permitiu que um humano duelasse ao seu lado. Ah, meu suserano tentava explicar sua covardia dizendo que seu ato indigno era retribuição, revanche pelos erros contínuos contra ele e seus acordos com os magos de um forte distante, sobre as rotas de comércio que cruzavam meu domínio n'O Deserto. Minhas "repetidas ofensas" originaram esta traição, eles disseram. Ao menos, aquele inseto, o mago humano, não sobreviveu à batalha. Minhas poderosas presas asseguraram isto.

E Sussethilaris permitiu que eu vivesse para "pensar sobre minha posição, minhas ações e reconsiderar meu futuro lugar em seus grandes planos", segundo suas próprias palavras. Mas se eu sobreviver aos meus ferimentos e me recobrar, chegará o dia em que vou mostrar a ele o seu lugar, e seu lugar nos meus grandes planos... mas primeiro... descanso e depois vingança... agora preciso descansar...

\*\*\*\*\*

Fui acordado de um sono profundo por Namirrha. Ele e seus seguidores untaram meus ferimentos com loções curativas, deram-me poções de recuperação, magias de cura (ele tinha um sacerdote consigo, eu acho). Ele também falou que havia ouvido falar de minhas

batalhas dias atrás e veio para partilhar de minha glória. Ao invés disto, eu temo que ele tenha salvado minha vida.

E enquanto seus servos ministravam curas ao meu corpo, Namirrha falava da terrível vingança que eu podia deflagrar em quem me atacou, quem me traiu. Ele gritava sobre minha horrível raiva, minha ira, a furiosa retribuição que eu poderia trazer sobre as cabeças de meus inimigos. Namirrha devia saber que, mesmo com suas débeis magias curativas auxiliando minha recuperação, ainda levariam anos de tempo humano antes que eu pudesse enfrentar, garra a garra, o infame Sussethilaris. E aguardar meu restabelecimento e reunir minhas forças era uma tática que até mesmo meu antigo suserano poderia prever e se preparar para quando eu pudesse finalmente desferir meu golpe. Não, eu temo que ainda preciso permanecer aqui com meus ferimentos, alimentando-me do meu próprio ódio nas profundezas de minha indignação até que chegue o tempo de reclamar meu domínio roubado como meu novamente.

"Não", Namirrha clamava, "Vingança", ele dizia, "pode ser sua em uma dezena". Namirrha disse que o Culto sempre estaria deseioso e pronto a oferecer seus poderosos tesouros ao mais forte dos dragões de Faerûn. Ele dizia também que poderia retornar com os componentes necessários sem demora, em um dia. E após seu retorno o processo poderia estar completo em meros sete dias.

"Imagine a surpresa de Sussethilaris, aquele pretensioso!", Namirrha sussurrava, "O dia que você irá voar até ele e derrotá-lo em seu próprio covil, encerrando, assim, seu reinado corrupto e profano. Imagine conquistar o reino de Sussethilaris e reinar no lugar dele. Então... então Anauroch irá ter um governante verdadeiramente poderoso, um dragão merecedor do título de Suserano".

E sua visão de táticas era inegavelmente excelente, pois, o tolo e o pretensioso nunca esperaria uma retaliação de tal força de minha parte, considerando o estado que os dois me deixaram, e o pensamento de que isto ocorresse tão breve certamente não passaria por sua mente tão insignificante. Tal plano poderia funcionar, mesmo se significasse sofrer a transformação...

Que Zorquan me perdoe, mas eu preciso fazer isto. Pois não é o direito de um dragão obter poder quando possível? Não é o meu direito me vingar do traidor que não segue suas próprias regras? Somente um tolo, como diz Namirrha, deixaria passar uma oportunidade destas. E não é magia? Recusar tal poder, qualquer poder, é realmente insanidade.

Então deixe a traição ser combatida com traição. Deixe minha vingança ser contada através deste plano e do tempo por vir. Então que assim seja...





“Muito bem”, eu disse ao necromante, “faça o quem tem de ser feito para executar a transformação. Deixe que os poderes de seu Culto, que o poder da magia desse Sammaster me preencha. Eu terei minha vingança em muito, muito breve”.

– Dos registros do livro mágico de Malygris, dragão azul venerável do sul de Anauroch, cerca de 1365 CV

## MAGIAS E MONSTROS DO CULTO

“A genialidade insana de Sammaster não pode ser subestimada. Seu desejo de explorar os limites da magia – e mais tarde da vida, morte e não-morte – impulsionaram seus estudos posteriores tanto da metamagia quanto da necromância muito além do que qualquer outro mago havia realizado antes. A importância do legado mágico de Sammaster não pode ser negada. E para entender o homem e outra de suas mais famosas criações, o Culto do Dragão, eu consegui reunir alguns dos feitiços criados por este mago insano.

Entretanto, não seja ingênuo de presumir que ele tenha descoberto tudo isto sozinho. Após Sammaster ter descoberto e, erroneamente, traduzido uma, agora famosa, passagem do tomos de Maglas, todas as formas de vida ou morte draconianas se tornaram uma obsessão. Sammaster realizou incontáveis experimentos mágicos ou não de hibridização com ovos, dragões jovens e maduros, muitos dos quais contra a vontade dos mesmos. Eu posso quase ter certeza que praticamente todas as criaturas descritas neste registro possam ter sido criadas pelos esforços de Sammaster ou dos membros do Culto com acesso às suas pesquisas (a única exceção talvez seja o dragão fantasma descrito anteriormente). Alguns pesquisadores do Culto, extremamente duvidosos, também clamam que dracoliscos, dracofínges e os dragones são criações dos experimentos deturpados de Sammaster. Como sempre, alguém tem de considerar a origem destas afirmações.”

– Oráculo Veshal Questa,  
Profeta de Savras e Harpista,  
De seu relatório para Belhuar Thantarth, 1370 CV

## MAGIAS DE SAMMASTER

Sammaster foi um brilhante mago, cujo início da carreira teve muitas descobertas e avanços significativos (e alguns dizem apropriações e desusos), no campo da metamagia (Encantarizes, em particular, sentem que ele tenha roubado muito da Escola de Encantamento). As magias metamágicas listadas aqui são raras na moderna Faerûn. Metamagia não é uma escola reconhecida de magia, sob qualquer aspecto é mais um ramo filosófico de manipulação de magias que afetam de

alguma maneira outras magias, itens ou efeitos mágicos. Apesar de algumas das magias relatadas aqui serem dadas como sendo da “escola” metamágica, muitas delas se classificam mais como magia de alteração. Para efeito de comparação, Simbul e Elminster são mestres modernos da escola de metamagia do pensamento e os exemplos de sua habilidade nesta área de pesquisa mágica incluem: *seqüenciador de feitiços*, *gatilho de feitiços*, *supremacia de feitiços* e *sinodecanto de Simbul*; do Sábio de Vale das Sombras, *evasão de Elminster* e *esferas radiantes* (ver o suplemento *Heroes' Lorebook* (Livro dos Heróis) para mais detalhes sobre estas magias).

Também são incorporadas na lista e nas descrições muitos dos feitiços necromânticos que Sammaster desenvolveu após sua queda nas graças da deusa Mystra. Mesmo com isso, seus desejos de criar não diminuíram, sua mente insana, mas brilhante, se voltou para campos mais perversos de estudo. Muitas de suas magias necromânticas descritas abaixo resultam deste trabalho, e na necromância, acabou por descobrir o processo de criação de dracoliches.

As magias conhecidas que Sammaster criou podem ser encontradas no livro que ele escreveu quando estava por criar seu culto, o *Tomo do Dragão* (veja na seção de **Itens Mágicos** abaixo, para mais detalhes deste grimório). Cópias deste livro foram disseminadas por todas as células cultistas e muitos líderes do Culto do Dragão o possuem; infelizmente, ou felizmente, nenhuma destas cópias duplicam exatamente o original graças a erros dos escribas e decisões sobre a importância relativa de várias seções feitas por células particulares do Culto (Mestres podem deixar certas magias listadas aqui indisponíveis ou julgar que elas não funcionam perfeitamente devido a algum erro de transcrição). O próprio Sammaster criou outras magias que não se dispôs a transcrever nas páginas do *Tomo do Dragão* original, mas mesmo este trabalho é possível de ser intuído, se não pesquisado novamente. De qualquer modo, muitas das magias que se seguem são disponíveis aos magos do Culto do Dragão. Uma lista das magias mais comumente conhecidas são dadas primeiro, seguida por uma detalhada descrição (em termos de jogo do *AD&D*) de outras magias menos conhecidas e de magias únicas ao Culto do Dragão.

## MAGIAS COMUNS

Estas magias comuns podem ser encontradas nas informações sobre livros, círculos e escolas entre parênteses: CBN = *Complete Book of Necromancers* (Livro Completo dos Necromantes); PFTM = *Pages From the Mages* (Páginas Arcanas); LdJ = *Livro do Jogador*; ToM = *Tome of Magic* (Tomo de Magias). Além disso, as magias encontradas no *Livro do Jogador* especificamente notadas abaixo, muitas outras magias necromânticas dos trabalhos de Sammaster podem estar incluídas no *Tomo do Dragão* original.

As magias são:

*Aceleração de Mordenkainen* (Mag 4; Alteração, Invocação,



Metamagia; LDJ)

*Alacridade* (Mag 3; Alteração, Metamagia; ToM)

*Animar animais mortos* (Mag 1; Necromancia; CBN)

*Armadilha de crânio* (Mag 3; Necromancia, Evocação; CBN)

*Aumentar I* (Mag 3; Invocação/Evocação, Metamagia; ToM)

*Aumentar II* (Mag 6; Evocação, Metamagia; ToM)

*Cadáver hospedeiro* (Mag 6; Necromancia; CBN)

*Cajado mágico* (Mag 5; Encantamento/Charme, Metamagia; ToM)

*Contingência* (Mag 6; Evocação, Metamagia; LDJ)

*Contingência em cadeia* (Mag 9; Evocação, Metamagia; ToM)

*Convocar espírito* (Mag 4; Necromancia; CBN)

*Dança dos ossos* (Mag 3; Necromancia; CBN)

*Dilatação I* (Mag 4; Alteração, Metamagia; ToM)

*Dilatação II* (Mag 6; Alteração, Metamagia; ToM)

*Disjunção de Mordenkainen* (Mag 9; Alteração, Encantamento, Metamagia; LDJ)

*Dissipar magia* (Mag 3; Abjuração, LDJ)

*Elo cadavérico* (Mag 1; Necromancia, Alteração; CBN)

*Elucubração de Mordenkainen* (Mag 6; Alteração, Metamagia; LDJ)

*Embalsamar* (Mag 2; Necromancia, Alteração; CBN)

*Enquadrar o círculo* (Mag 3; Alteração, Metamagia; ToM)

*Extender I* (Mag 3; Alteração, Metamagia; ToM)

*Extender II* (Mag 4; Alteração, Metamagia; ToM)

*Extender III* (Mag 5; Alteração, Metamagia; ToM)

*Extensão I* (Mag 4; Alteração, Metamagia; LDJ)

*Extensão II* (Mag 5; Alteração, Metamagia; LDJ)

*Extensão III* (Mag 6; Alteração, Metamagia; LDJ)

*Golpe de feitiços* (Mag 9; Alteração, Metamagia; PFTM)

*Imbuir morto-vivo com habilidade mágica* (Mag 6; Necromancia; PFTM)

*Intensificar convocação* (Mag 7; Conjuração/Convocação, Necromancia, Metamagia; ToM)

*Localizar restos mortais* (Mag 1; Necromancia, Divinação; CBN)

*Mãos esqueléticas* (Mag 2; Necromancia, Evocação; CBN)

*Obscurecimento da morte* (Mag 8; Necromancia; CBN)

*Permanência* (Mag 8; Alteração, Metamagia; LDJ)

*Prender mortos-vivos* (Mag 5; Necromancia; CBN)

*Rasyreados de Tulrun* (Mag 4; Divinação, Alteração; PFTM)

*Realce mnemônico de Rary* (Mag 4; Alteração, Metamagia; LDJ)

*Reduzir resistência* (Mag 5; Abjuração, Alteração, Metamagia; ToM)

*Reverter magia menor* (Mag 4; Abjuração, Metamagia; ToM)

*Roubar encantamento* (Mag 7; Encantamento/Charme, Metamagia; ToM)

*Sentido mutável* (Mag 2; Alteração, Metamagia; ToM)

*Símbolo da morte* (Mag 9; Abjuração, Necromancia; CBN)

*Toque vampírico* (Mag 3; Necromancia; LDJ)

*Transmutar osso para aço* (Mag 6; Alteração, Necromancia; CBN)

*Voz espectral* (Mag 1; Necromancia, Alteração; CBN)

## MAGIAS INCOMUNS E RARAS

### NÍVEL I

#### *Aumentar Esqueletos*

(Mag 1; Necromancia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1

**Duração:** 1 turno/nível

**Área de Efeito:** Um esqueleto

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia pode ser aplicada sobre todo, ou parte, de um esqueleto de tamanho humanóide ou menor, mas falha se usado em ossos de diferentes tipos de criaturas. É eficiente tanto em mortos-vivos ou restos de esqueletos normais, e não tem efeito nenhum no controle ou comando já em ação no morto-vivo afetado. Tampouco estabelece alguma forma de controle sobre o mesmo. Um *aumentar esqueleto* pode transformar um esqueleto animal em um esqueleto monstruoso e um esqueleto normal humano em um esqueleto gigante (como no *Livro dos Monstros*). Quando aplicado a restos não animados, é comumente utilizado para fazer o osso maior e mais pesado ser utilizado como ferramenta, arma ou decoração.

Esta magia pode ser usada para somente uma parte de um esqueleto tornando-a apenas o dobro do comprimento que tinha antes da magia ser aplicada. Isto é mais comumente usado para aumentar o toco de um braço destruído em um membro maior, mas pode ser usado como um ataque (por exemplo, fazendo uma das pernas de um esqueleto maior que a outra para que ele acabe impossibilitado de se mover direito). Esta magia não tem qualquer efeito em ossos de criaturas vivas.

#### *Comandar Mortos-Vivos*

(Mag 1; Necromancia)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1

**Duração:** 1 hora + 1 turno/nível

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Este feitiço permite que o mago comande criaturas mortas-vivas exatamente como um clérigo maligno do mesmo nível. O conjurador pode controlar o mesmo número e tipo de criatura e requer a mesma jogada de dados que a tabela de Expulsar Mortos-Vivos para poder ter o comando. O mago pode tentar apenas um lance de comando por encontro pela duração da magia; se obtiver sucesso, o conjurador pode controlar 2d6 mortos vivos. Se a tentativa de comando falhar, o conjurador não pode tentar novamente.





### Ouvrões Espectrais

(Mag 1; Necromancia, Alteração)

**Alcance:** 10 m/nível

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1

**Duração:** 1 turno/nível

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Ao executar esta magia, o conjurador estabelece um elo auditivo entre ele e um esqueleto ou zumbi dentro do alcance do feitiço. Isto permite que o conjurador ouça quaisquer sons ocorridos nas cercanias do morto-vivo afetado por este feitiço. O conjurador pode escutar exatamente como se estivesse no lugar do morto-vivo (um mago/ladino pode utilizar a habilidade de ouvir sons também).

Esta magia também permite que o conjurador dê comandos ao morto-vivo através deste elo. Tais comandos são limitados a quatro palavras somente (“dê a volta”, “ande dois passos adiante”, etc). Se os mortos-vivos afetados se moverem para além do alcance desta magia, ela imediatamente termina. Se o esqueleto estiver sob o controle direto de outro ser ou criatura, a função de comandar desta magia automaticamente falha.

O componente material deste feitiço é uma orelha mumificada.

### Servo Morto-Vivo

(Mag 1; Necromancia)

**Alcance:** 9 m

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Duração:** 1 hora + 1 turno/nível

**Área de Efeito:** 1 corpo ou esqueleto

**Resistência:** Nenhuma

Este feitiço permite que o conjurador anime temporariamente o corpo ou osso de um cadáver humano, semi-humano ou humanóide de tamanho humano ou de menor. A criatura animada é tratada como se fosse um esqueleto ou zumbi (veja o *Livro dos Monstros*). O morto-vivo obedece a comandos verbais simples até ser destruído, dissipado ou até que a duração da magia termine.

O componente material é uma pitada de terra de um cemitério.

## NÍVEL 2

### Animar Esqueletos

(Mag 2; Necromancia)

**Alcance:** 15 m + 1,5 m/nível

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Duração:** Instantânea

**Área de Efeito:** 1 esqueleto/nível

**Resistência:** Nenhuma

Esta versão especializada da magia *animar mortos* produz um esqueleto para cada nível do conjurador. Os esqueletos animados obedecem a comandos simples dados pelo conjurador e duram até serem destruídos em combate e acidentes ou até serem expulsos por um clérigo; a magia não pode ser dissipada.

Somente esqueletos de humanos, semi-humanos e humanóides bípedes com 1 dado de vida ou menos podem ser animados por este feitiço. O nível de experiência anterior dos mortos é ignorado e os esqueletos recém animados são tratados como esqueletos animados normais (ver *Livro dos Monstros*).

Os componentes materiais são uma gota de sangue e uma pitada de pó de osso ou uma lasca de osso, mais uma dose de uma loção especial que custa pelo menos 10 PO por dose para ser produzida. O conjurador precisa esfregar esta loção nos ossos a serem animados e uma dose pode cobrir apenas um esqueleto e requer uma rodada para ser espalhada. O conjurador pode esperar até 24 horas antes de finalizar o feitiço com uma única palavra. Os esqueletos tratados com a loção mais próximos do conjurador, de acordo com os níveis deste, se animam.

### Armadura da Morte

(Mag 2; Abjuração, Necromancia)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 2

**Duração:** 1 rodada/nível

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Especial

O conjurador precisa gastar duas rodadas completas untando a si próprio e suas vestes com um unguento especial. Uma vez feito isto, a *armadura da morte* pode ser invocada a qualquer momento nas próximas 8 horas com um Tempo de Execução de 2. Se o mago não ativar a proteção concebida pela magia durante este tempo, o unguento é gasto e se torna inútil.

Esta magia circunda o conjurador com uma aura negra crepitante que fere qualquer criatura que venha a entrar em contato físico com o conjurador. Uma vez que o conjurador tenha ativado a magia, qualquer criatura que o toque com as mãos nuas ou com suas armas naturais (garras, presas, etc) necessita fazer um teste de resistência contra morte mágica. Uma falha significa que a criatura sofre 2d6 pontos de dano. O conjurador recebe o dano total de qualquer ataque que tenha tido sucesso contra ele. Muitos animais normais e qualquer monstro atacando sem armas estão sujeitos a esta magia, incluído criaturas humanóides que escolham agarrar, derrubar, atropelar ou prender o conjurador. Armas e ataques a distancia infringem



dano normalmente.

Qualquer número de criaturas pode ser afetado, contando que os mesmos tenham tido sucesso num ataque contra o mago, sofrendo assim o efeito por cada ataque que tenham realizado. Criaturas de inteligência animal ou semi-inteligentes, se atacarem, costumemente param os ataques posteriores (caso tenham múltiplos ataques) se receberem dano no primeiro ataque. A *armadura de morte* é uma defesa passiva, e sendo assim, o conjurador precisa fazer uma jogada de resistência contra seus efeitos se ele tentar agarrar (ou manobra semelhante) um oponente. O feitiço termina após uma rodada por nível do conjurador. Um conjurador morto enquanto usando a *armadura de morte* é envolto numa explosão de energia negra, e sua próxima jogada no teste de sobrevivência a ressurreição precisa ser feita com uma penalidade de -20%.

O componente material para esta magia é um unguento raro valendo pelo menos 300 PO.

### Atrair Carniçal

(Mag 2; Necromancia)

**Alcance:** 1,2 km/nível

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 2d12 horas

**Duração:** Instantânea

**Área de Efeito:** Um carniçal

**Resistência:** Especial

Esta magia convoca um carniçal para agir como um auxiliar ou familiar do conjurador (funciona somente para um necromante especialista e, infelizmente, outros magos somente perceberam isto após o juramento desta magia). Esta magia pode vir a não atrair um carniçal, dependendo da existência ou não de um na área de alcance do feitiço; a chance de sucesso sobre um carniçal na área de alcance é de 10%, mais 5% por nível do conjurador que o execute. O conjurador pode conversar facilmente com o carniçal e divide um elo empático com a criatura. O conjurador pode ordenar comandos mentais até o alcance de 1,2 km, recebendo de volta respostas emocionais tais como: fome, raiva, medo, etc. O carniçal pode servir como guarda, batedor ou espião, executando todas as atividades necessárias para o serviço, mas em retribuição, o necromante precisa manter o carniçal bem alimentado e fornecer um covil bem defensável de natureza apropriada à criatura. Se o necromante não cumprir estes requisitos, o carniçal simplesmente volta às suas atividades anteriores, geralmente abandonando o local. Há uma chance de 5% de que este feitiço atraia um carneçal, o qual irá atacar o conjurador a menos que ele seja de 6º nível ou maior. Se assim for, ele servirá ao conjurador do mesmo jeito que um carniçal o faria.

O carniçal é um exemplar excepcionalmente inteligente e forte, com pelo menos 10 pontos de vida e inteligência mediana (ao invés de inteligência baixa). Um necromante não pode ter mais do que um destes carniais ligados a ele por vez e tende, também, a não se relacionar com qualquer outro fami-

liar que o conjurador possa ter. Quaisquer outros carniais criados pelo carniçal sob o efeito deste feitiço não estão de modo algum sob o comando do necromante e podem atacar o mago a menos que o carniçal servo esteja presente.

Se o carniçal ficar mais do que 1,2 km de distância do conjurador por até uma semana inteira, o elo empático é quebrado, e a criatura não mais é compelida a obedecer ao conjurador (mas pode ter uma disposição mais favorável ao seu mestre antigo se for tratado bem). Se o carniçal for destruído, o necromante é imediatamente alertado do ocorrido com a criatura, e deve fazer um teste de colapso; falhar neste significa incapacidade por 1d6 horas.

O feitiço *atrair carniçal* é uma magia incomumente difícil de se executar e poderosa, e pode ser conjurada somente uma vez por ano.

A magia requer um incensário cheio de mirra e ervas amargas valendo no mínimo 500 PO.

### Encontrar Familiar para Necromante

(Mag 2; Evocação)

**Alcance:** 1,6 km/nível

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 2d6 horas

**Duração:** Especial

**Área de Efeito:** 1 familiar

**Resistência:** Especial

Este feitiço pode ser lançado somente por magos especialistas em necromancia. Exceto pelo tipo de familiares, o momento da conjuração (deve ser sob a lua cheia), e o custo dos ingredientes (que é dobrado para 2.000 PO), este feitiço é muito parecido com o *conjurar familiar* de mago. O necromante usa uma tabela especial para determinar qual familiar, se houver algum, está vindo.

Diabretes e quasits não servirão a um mestre de menos que 4º nível. Se um chegar ao chamado de um necromante de 1º ao 3º nível, ao invés de servi-lo, concordará em retornar quando o necromante estiver mais poderoso. Enquanto isto, o necromante poderá encontrar outro familiar, pois quando o diabrete ou quasit retornar, ele matará o outro familiar e comerá seu predecessor para selar o acordo. O necromante sofre as penalidades normais pela morte de seu primeiro familiar: um teste de colapso é requerido e um ponto de Constituição é perdido.

1d20	Familiar	Poderes Sensoriais
1-3	Gato Preto	Excelente visão noturna & audição superior
4-5	Rato Gigante	Poder de olfato superior
6	Sapo	Visão grande angular
7	Centopéia Gigante	Toque super sensível
8	Aranha Grande	Visão grande angular
9	Morcego	Audição superior
10	Corvo	Excelente visão
11	Diabrete	Ver <i>Livro dos Monstros</i>





12 Quasit Ver Livro dos Monstros  
13-20 Nenhum familiar, não poderá realizar nova tentativa até o próximo mês

Um familiar diabrete ou quasit adquirido com esta magia não recebe pontos de vida de bônus, baseado no nível do conjurador, nem definha se separado do necromante. Se for morto, o necromante sofre as penalidades padrão pela perda de um familiar.

### **Olhos Espectrais**

(Mag 2; Necromancia, Alteração)

**Alcance:** 9 metros/nível

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 2

**Duração:** 1 turno/nível

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia estabelece uma ligação visual entre o conjurador e um esqueleto ou zumbi dentro do alcance da magia. A magia permite que o conjurador veja o que a criatura morta-viva vê como se ele estivesse olhando pelos olhos da criatura. Se o conjurador possuir infravisão, ele verá o que a criatura vê com infravisão também. A magia também permite que o mago dê ordens à criatura (cada comando pode ser feito com até quatro palavras). Se a criatura mover-se além do alcance da magia, esta termina imediatamente. Se o esqueleto está sob o controle ativo e direto de outro ser, a função ordenar da magia automaticamente falha.

O material componente desta magia é um olho cuidadosamente preservado.

### **Proteção contra a Ruína dos Mortos**

(Mag 2; Necromancia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1

**Duração:** 2 rodadas/nível

**Área de Efeito:** Criatura Tocada

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia permite um mago proteger uma criatura morta-viva dos efeitos mágicos que são particularmente perniciosos para mortos vivos. Primeiro, a criatura morta-viva recebe +2 de bônus contra magias que tenham efeitos especiais sobre os mortos. Além disto, estas criaturas poderão realizar testes de Resistência se criaturas que não forem mortos-vivos puderem, mesmo que o efeito normalmente a negue para mortos-vivos. Segundo, a proteção nega qualquer dano extra que especificamente afete mortos -vivos vindo de qualquer fonte (magia, item, etc.). Por exemplo, enquanto a proteção não é efetiva contra o poder de desintegração de uma *maça de disrupção*, é efetivo contra os bônus de dano da arma. A proteção dura duas

rodadas por nível do conjurador e está sujeita a *permanência* e magias similares.

O material componente são cinzas espalhadas em um círculo em volta da criatura a ser protegida.

### **Resistência à Expulsão**

(Mag 2; Abjuração)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 2

**Duração:** 2 rodadas/nível ao menos que esteja engatilhada

**Área de Efeito:** 4,5 metros de raio

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia protege uma criatura morta-viva contra expulsão ou fascinação de clérigos (inclusive paladinos). Quando uma tentativa de expulsão é realizada contra um morto-vivo protegido, o Mestre secretamente rola os dados em um único teste de resistência. Ela tem sucesso com um resultado de 16 ou mais em um 1d20, ajustado pela diferença entre o nível do conjurador e do clérigo que executar a expulsão. Por exemplo, se o conjurador é do 9º nível e o clérigo que expulsa é do 5º, o resultado necessário para resistir a expulsão é de 12 ou melhor. Uma resistência de sucesso significa que a tentativa de expulsão falha, independente da diferença de nível.

Uma vez que a proteção é disparada, a magia protege os mortos-vivos na área por aquela rodada e termina. Se não for disparada, com duas rodadas por nível do conjurador, a magia termina.

O conjurador pode centrar sua magia nele próprio, em uma criatura ou objeto particularmente tocado, ou em uma localização fixa. A magia protege os mortos-vivos que estiverem até 4,5 metros do ponto focal no instante da execução da tentativa de fascinar ou expulsar. A área move-se com seu foco.

### **Tornar-se Ossos**

(Mag 2; Ilusão/Fantasma, Necromancia)

**Alcance:**

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 2

**Duração:** 1 turno + 1d6 rodadas

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia altera temporariamente o corpo do conjurador, dando-lhe a aparência de um esqueleto humano, fazendo a carne, tecidos, órgãos (incluído olhos), roupas e equipamento se tornarem invisíveis. As habilidades, mobilidade e funções do corpo e itens permanecem inalteradas. Enquanto nesta forma, criaturas mortas-vivas não inteligentes ignoram o conjurador.

Esta magia é normalmente utilizada para disfarçar a identidade do conjurador (ou mesmo a sua presença, se usada numa cripta). Pode ser cancelada antes (e instantaneamente) se o conjurador assim quiser. Os efeitos não terminam automática-



mente se o conjurador fizer uma ação de ataque como na magia *invisibilidade*.

### NÍVEL 3

#### Animar Zumbis

(Mag 3; Necromancia)

**Alcance:** 9 metros + 4,5 metros/nível

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 3

**Duração:** Instantâneo

**Área de Efeito:** 1 zumbi/nível, 3 metros/nível

**Resistência:** Nenhuma

Essa variação de *animar os mortos* produz um zumbi preparado para cada nível de experiência do mago. O mago deve imergir os corpos em um banho de sal mineral e especial por um turno antes de conjurar a magia. Uma vez que os cadáveres tenham sido apropriadamente tratados, o mago pode animá-los usando *animar zumbis* a qualquer hora no período compreendido entre as próximas 24 horas.

Somente os corpos de humanos, semi-humanos e humanóides de 1 DV ou menos podem ser animados por esta magia. O nível de experiência quando foram mortos são ignorados - os novos zumbis animados são tratados exatamente como os descritos no *Livro dos Monstros*. Eles obedecem os comandos do mago que os animou e permanecem animados até serem destruídos em combate ou expulsos por um clérigo. A magia não pode ser dissipada.

O material componente para esta magia é uma gota de sangue e uma pitada de pó ou lasca de osso, mais uma banheira com sais especiais, que custam 200 PO para serem produzidos. Uma banheira pode acomodar até 10 corpos do tamanho de um homem, um de cada vez, antes de se exaurir. O mago pode criar uma banheira grande o suficiente para mergulhar dois corpos por vez à 400 PO, três por 600 PO, e por aí vai.

#### Frustrar Encantamento

(Mag 3; Abjuração, Metamágica)

**Alcance:** 0

**Componentes:** G

**Tempo de Execução:** 3

**Duração:** 1 rodada/nível

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia (um experimento desenvolvido por Sammaster durante seu treinamento básico) protege seu conjurador contra magias de encantamento/feitiço. O conjurador faz um teste de Resistência contra Magia contra todos as magias da escola encantamento/feitiço que normalmente não permitam testes de Resistência e um bônus de +3 nos testes quando este é permitido.

Um leve e agudo som musical é ouvido em volta da cabeça de um ser protegido por *frustrar encantamento*. O som é audível por 6 metros em condições de silêncio e por 3 metros em condições de ruídos normais ou médios. *Frustrar encantamento* pode ser encerrado instantaneamente antes de seu prazo de duração pela vontade silenciosa de seu conjurador.

#### Invocar Mortos-Vivos I

(Mag 3; Necromancia, Conjuração/Evocação)

**Alcance:** 30 metros

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 3

**Duração:** 2 rodadas + 1 rodada/nível

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Uma rodada depois de completar esta magia, o mago conjura 3d4 esqueletos ou 3d4 esqueletos de animais (50% de chance de obter cada tipo) em um ponto específico no alcance da magia. A criatura morta-viva ataca os inimigos do conjurador com o melhor de suas habilidades até que este mude o comando de atacar para parar, ou a duração da magia expire, ou que sejam derrotados ou expulsos. O morto-vivo invocado por esta magia desaparece após ser derrotado. Se nenhum inimigo estiver presente para se engajar em uma luta, ele segue qualquer outro comando ou executa pequenas tarefas para as quais o mago o direcione.

O material componente desta magia é um pouco de osso tirado de um carniçal, vulto ou carneçal.

#### Luz do Pós-Vida

(Mag 3; Evocação, Necromancia)

**Alcance:** 20 metros

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 3

**Duração:** 9 rodadas

**Área de Efeito:** Uma criatura morta viva corpórea

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia faz com que qualquer criatura morta-viva corpórea, a escolha do conjurador, se incendeie com chamas azuladas (similares em aparência àquelas causadas pelo efeito *escudo gélido* da magia *escudo do fogo*). A magia é primariamente usada para aumentar o dano feito por um servo esqueleto ou zumbi ou para impressionar um intruso hostil. A criatura morta-viva não precisa desejar ser o alvo do encanto, mas ela não sofrerá a ação das chamas, que também não terão efeitos sobre materiais não-vivos como a roupa usada pelo morto-vivo, pergaminho ou outros papéis que ele estiver segurando e por aí vai.

As chamas frias criadas por esta magia queimam somente carne viva e causam 2d4 pontos de dano por contato (ou por rodada de contato contínuo). Seu dano é adicionado a qualquer ferimento causado pela criatura morta-viva nos seus ataques normais à criaturas vivas. Esta magia não pode ser lança-





da em mortos-vivos não-corpóreos e criaturas corpóreas que se transformem ou que estejam transformadas em um estado não-corpóreo, o que causará um colapso (expiração) da magia, que desaparecerá gradativamente em um círculo de chamas desvanecentes. As chamas desta magia nunca ferem criaturas mortas-vivas.

O componente material desta magia é um vagalume vivo ou dissecado, ou uma larva brilhante.

### **Mãos Lívidas**

(Mag 3; Necromancia)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 3

**Duração:** 2 rodadas/nível

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Quando esta magia é conjurada, a matéria das mãos do mago muda, lembrando a de um carneçal. Aqueles a 3 metros do mago sentirão um fedor nauseante; se houverem encontrado carneçais antes, irão reconhecer o fedor como muito similar ao odor que exala daquelas criaturas, mesmo que não haja nenhum outro efeito adverso.

Qualquer humano ou semi-humano (incluindo elfos) tocados pelo mago deve fazer um teste de Resistência com sucesso contra paralisação ou ficará paralisado por 4+1d6 rodadas. Somente uma criatura pode ser tocada por rodada, e o mago deve fazer um ataque de sucesso para isto. O mago pode finalizar o encanto a sua vontade (mas não a paralisação, que continuará em curso).

### **Putrefação**

(Mag 3; Alteração)

**Alcance:** 9 metros/nível

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 3

**Duração:** Instantâneo

**Área de Efeito:** 4,5 metros de raio

**Resistência:** Especial

Esta vil magia deteriora toda a comida e água na área de efeito. Poções mágicas e água benta podem ser arruinadas: jogue 1d20 para cada poção ou recipiente com água benta na área; um resultado de 8 ou mais (que é, o teste de Resistência de um mago de nível 12) deixa os fluídos intactos.

Além disso, todas as criaturas na área de efeito sofrem 1d4 pontos de dano e devem fazer um teste de Resistência contra veneno. Todos aqueles que falharem sofrerão 1d4 pontos de dano adicionais e terão 25% de chance de adquirir uma doença que se mostrará fatal em 1d6 meses. Por cada mês, a decomposição progride, e uma criatura afetada perde 2 pontos de Carisma permanentemente. Diferentemente da doença de múmia, esta doença não afeta a cura de ferimentos.

O material componente desta magia é um pouco de carne apodrecida.

### **Raio de Paralisia**

(Mag 3; Necromancia)

**Alcance:** 20 metros + 5 metros/nível

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 3

**Duração:** Instantâneo

**Área de Efeito:** 1 criatura

**Resistência:** Especial

Esta magia projeta um raio de energia debilitante, verde e da espessura de um lápis, no alvo. À criatura atingida é permitido um teste de Resistência contra Sopro (bônus ou penalidades de ajustes defensivos de Destreza são aplicados) para desviar-se do estreito raio completamente. Se a criatura se desviar do raio, outra... que estiver por trás dela, em uma linha direta, pode ser atingida, a critério do Mestre.

Uma criatura atingida pelo *raio de paralisia* ficará paralisada por 3d4 rodadas. Uma magia de *remover paralisia* ou um *dissipar magia* conjurado com sucesso pode anular o efeito da paralisia antes que o tempo de duração da magia acabe.

### **Tenente dos Mortos-Vivos**

(Mag 3; Necromancia)

**Alcance:** 55 metros

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 3

**Duração:** 1 rodada/nível

**Área de Efeito:** 1 criatura morta-viva

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia permite a organização de mortos-vivos menores em grupos coordenados pelo conjurador. O morto-vivo tenente deve ser ao menos de baixa inteligência. Quando é alvo da magia, este é imediatamente tratado como líder pelos mortos-vivos menores (que são as criaturas mortas-vivas com menos DV do que o tenente possui). Os mortos-vivos menores seguem as ordens do tenente pela duração da magia. Os mortos-vivos menores devem ter sido criados ou controlados pelo conjurador, ou estarem aliados a este.

Além disso, se o tenente estiver até 18 metros dos mortos-vivos menores, estes seguidores não são afetados pela expulsão dos clérigos ou por comandos, a menos que o tenente também tenha sido afetado.

Se duas criaturas mortas-vivas seguem o mesmo mestre e são afetadas pela magia na mesma área, a mais poderosa delas se torna o tenente superior. O nível de poder é determinado pela ordem dos DV, e também pelos seus pontos de vida; o conjurador deve resolver empates. Se o tenente mais poderoso for incapacitado, o tenente menor assume.

Se tenentes mortos-vivos de diferentes conjuradores estão operando na mesma área, eles podem cooperar ou não, obede-



cendo a sugestão de seus mestres, entretanto, a menos que uma subordinação de hierarquia seja feita, cada morto-vivo tenente afetará somente os mortos-vivos que estiverem diretamente sob seu próprio comando.

O conjurador pode suspender instantaneamente a magia com uma palavra.

## NÍVEL 4

### **Açoite de Sammaster, O**

(Mag 4; Evocação, Necromancia)

**Alcance:** 18 metros

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 4

**Duração:** 9 rodadas

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Especial

Esta magia anima uma tira voadora e estalante de uma energia amarelo-claro, que ataca os inimigos ao comando do invocador, realizando um ataque por rodada com TAC0 14 (independentemente do TAC0 do invocador). Ela se move acrobaticamente e silenciosamente. Não pode ser atingida ou afetada por nenhum meio conhecido, exceto por *dissipar magia* ou com o contato com qualquer barreira mágica criada por uma magia de 5º nível ou superior, sendo que ambas as magias podem destruí-la. O açoite parece atraído para tais barreiras e não desvia delas, a menos que sua aproximação tenha a intenção de atingir um alvo que esteja inteiramente na direção oposta da localização de uma barreira com uma pequena superfície de área.

Para a vítima de um ataque com o *açoite de Sammaster* é permitido um teste de Resistência contra Magia. Se houver sucesso, a vítima sofre 4d4 pontos de dano. Se falhar, a vítima não sofre dano físico direto, mas ficará paralisada pela rodada inteira que se segue ao contato com o açoite. Se o usuário do açoite o usa para atacar uma vítima paralisada novamente durante aquele tempo (para estender a paralisia), outro teste de Resistência é permitido (O dano pode ocorrer, ao invés de mais paralisia, independentemente da vontade do conjurador do açoite). Em todo caso, a paralisia causada pelo *açoite de Sammaster* termina instantaneamente se a vítima é atingida por um ataque físico que cause dano.

O material componente desta magia são três cabelos de carneal amarrados juntos.

### **Desviar Força**

(Mag 4; Alteração, Metamágica)

**Alcance:** 30 metros

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 4

**Duração:** 1 rodada

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Especial

Esta magia envolve o seu conjurador com uma proteção temporária contra todas as magias hostis e descargas de itens mágicos que tenham um alvo específico - quando este é o conjurador. *Desviar força* permite ao conjurador redirecionar todas estas magias para outro alvo adequado no alcance da magia. O novo alvo nunca pode ser a fonte original do ataque (por exemplo, esta magia não permite a reflexão direta de ataques mágicos) e o novo alvo não pode ser inválido, segundo os termos do ataque. Ao novo alvo é permitido um teste de Resistência contra Magia; em caso de falha, a magia ataca com todo o seu efeito, ao invés de atingir o conjurador de *desviar força*.

Se o teste de Resistência do novo alvo tiver sucesso, o ataque mágico ricocheteia para atingir um novo alvo válido (exceto a fonte original e o conjurador de *desviar força*) a 30 metros do novo alvo pretendido. Este alvo secundário não pode ser escolhido pelo conjurador do *desviar força*, e se mais que um alvo válido existir, o alvo afetado é escolhido aleatoriamente.

O alvo secundário possui um teste de Resistência normal contra Magia; se falhar, o alvo secundário sofre a força total do ataque original. Se o teste de Resistência do alvo tiver sucesso, a magia desvanece inofensivamente e é perdida, não atingindo nada e ninguém.

Um *desviar força* protege o conjurador contra todas as magias hostis durante sua rodada de existência; o conjurador pode redirecionar múltiplos ataques contra vários alvos sem penalidades por “estar muito ocupado”. Qualquer invocação de magias por parte do conjurador de *desviar força* é negada enquanto a magia estiver agindo, mas este pode empregar itens mágicos e empreender atividades físicas vigorosas, incluindo combate, escalada e preparação de materiais componentes para magias futuras.

### **Fortalecer Esqueleto**

(Mag 4; Necromancia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Duração:** Até ser ativado

**Área de Efeito:** Um esqueleto morto-vivo

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia imbuí um esqueleto (que já deve ser um morto-vivo, apesar de não necessariamente ter que estar sob o controle do conjurador) com a habilidade de conjurar uma magia de mago simples, do nível 1 ao 3, quando condições específicas delineadas pelo conjurador durante o lançamento do fortalecimento forem atendidas. Anos podem se passar antes das condições serem atingidas, ou elas podem acontecer imediatamente (conjuradores descuidados têm sido atacados por suas próprias magias porque suas presenças preencheram as condições que eles estabeleceram!). O esqueleto somente libera a magia escolhida uma vez, antes do fortalecimento ser descarregado em situações quando não está claro se as condições





foram atendidas, o esqueleto não conjura a magia.

A magia, para ser conjurada pelo esqueleto, deve ter sido executada pelo conjurador do fortalecimento na rodada imediatamente posterior a conjuração do *fortalecer esqueleto*. O arcano não precisa estar tocando o esqueleto durante esta segunda conjuração, mas ele deve ser capaz de vê-lo. Esta segunda magia desaparece sem efeito aparente no esqueleto, para ser conjurada mais tarde, quando as condições de conjuração forem atingidas. Funciona como se fosse executada pelo conjurador e ataca um número aleatório de alvos, se mais de um estiver presente e forem alvos válidos quando as condições da conjuração da magia forem atendidas. O mago perde o espaço relativo a esta magia em seu grimório até que o esqueleto a conjure ou seja destruído. Múltiplos *fortalecer esqueleto* não podem ser conjurados no mesmo esqueleto.

O material componente desta magia é um punhado de cinzas de um pergaminho que foi incinerado quando ainda continha uma magia intacta de mago ou clérigo.

### Invocar Mortos-Vivos II

(Mag 4; Necromancia, Conjuração/Invocação)

**Alcance:** 36 metros

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 4

**Duração:** 3 rodadas+1 rodada/nível

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Um aperfeiçoamento da magia de 3º nível *invocar mortos-vivos I*, esta magia relembra sua versão mais fraca, com a exceção de que *invocar mortos-vivos II* conjura 3d4 zumbis (75% de chance) ou 2d3 heucuvus (25% de chance). Os monstros atacam os inimigos do conjurador com o melhor de suas habilidades até que este dê o comando para que parem, a magia expire, ou os monstros serem derrotados ou expulsos. Os mortos-vivos invocados por esta magia desaparecem quando mortos. Se não existem inimigos presentes para os mortos-vivos combaterem, eles seguem qualquer outro comando ou empreendem tarefas simples para as quais o mago conjurador os direcionar.

O material componente é um pouco de osso retirado de um inumano, carneçal, ou múmia.

### Obscurecência

(Mag 4; Alteração)

**Alcance:** 60 metros +10 metros /nível

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 4

**Duração:** 1 turno/nível

**Área de Efeito:** 36 metros de raio

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia enfraquece fontes de luz de qualquer tipo na área de efeito. Luzes iguais a iluminação do dia em brilho ou intensidade (incluindo *luz contínua*) são reduzidas a uma profunda

obscurência de crepúsculo. Tochas e armas mágicas iluminam apenas um raio de 1,5 metros, e lâmpadas, lanternas e outras luzes mágicas iluminam somente um raio de 3,0 metros. A magia cobre um raio de 36 metros, área que pode ser móvel se o feitiço for lançado em um objeto.

Penalidades relativas a luz para criaturas das trevas são negadas na área de efeito, e monstros que não podem ser tocados pela luz do dia (como vampiros, por exemplo) serão completamente capazes de agir sob o véu de *obscurência*; Magias baseadas em luz e seus efeitos de combate são reduzidos pela metade quando conduzidos sob a magia de *obscurência*; por exemplo, uma explosão de luz de uma *varinha da iluminação* é reduzido de 6d6 pontos de dano para 3d6 pontos de danos contra mortos vivos.

O material componente para esta magia é um incenso especial preparado pelo conjurador.

### Proteção contra Ruína dos Mortos, 3 metros de raio

(Mag 4; Necromancia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 4

**Duração:** 2 rodadas/nível

**Área de Efeito:** 3 metros de raio ao redor da criatura tocada

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia é semelhante a *proteção contra a ruína dos mortos* do 2º nível, exceto pelo aumento da área de efeito. Todas as criaturas mortas-vivas na área são protegidas contra os efeitos de magia que são particularmente nocivas aos mortos-vivos. O morto-vivo protegido recebe dois benefícios: primeiro, eles ganham um bônus de +2 para testes de Resistência contra magias que tenham efeitos especiais sobre criaturas mortas-vivas. Além disto, eles recebem um teste de Resistência se criaturas não mortas a tiverem, mesmo se o efeito normalmente proibir uma para criatura mortas-vivas. Segundo, a proteção nega qualquer dano adicional que especificamente afete mortos-vivos vindo de qualquer fonte (magias, itens, etc). Por exemplo, sendo a proteção não efetiva contra o poder de desintegração de uma *maça da disrupção*, ela é efetiva contra os danos adicionais daquela arma. Esta proteção dura por 2 rodadas por nível do conjurador.

A magia é centrada no alvo e move-se com a criatura tocada, que pode ser o conjurador ou qualquer criatura mortaviva. Se invocado em uma criatura muito grande para caber na área de efeito, a magia opera como uma *proteção contra a ruína dos mortos* para uma criatura somente.

O material componente é um punhado de cinzas espalhadas em um círculo de 6 metros de diâmetro.

### Realce Mágico de Rary

(Mag 4; Alteração, Metamágica)

**Alcance:** Especial



**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** Especial

**Duração:** Especial

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia de uma única palavra focaliza e aumenta a efetividade de uma magia conjurada pelo mago. Ele libera uma complexa e especial magia que permite ao conjurador invocar duas magias na mesma rodada. O *potencializador de magias* é conjurado primeiro, seguido imediatamente pela magia a ser potencializada, durante a mesma rodada. A magia potencializada ataca com um poder maior, resultando em uma penalidade de -2 em quaisquer testes de Resistência que a magia requeira.

### Toque Mágico

(Mag 4; Encantamento, Metamágica)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Duração:** Especial

**Área de Efeito:** 1 item (de peso e volume inferiores ao do conjurador)

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia, conjurada em um item não vivo, permite que qualquer magia do 3º nível ou menor conjurada na rodada seguinte (não necessariamente pelo conjurador) seja armazenada e permaneça latente até que o item toque uma criatura alvo. O conjurador do *toque mágico* pode especificar que raça, sexo, e tipo de criatura (morto-vivo, seres invocados, vivos, aves, etc.) irá acionar ou ser afetada pela segunda magia. A segunda magia (que não precisa ser conhecida ou conjurável pelo conjurador de *toque mágico*) é liberada pelo contato entre o item e a criatura que aciona o gatilho. Quaisquer testes de Resistência permitidas pela magia armazenada são resolvidas normalmente.

Por exemplo, uma gema colocada em um trono pode liberar uma magia de *bola de fogo* quando engatilhada pelo toque de um guarda ("um humano vivo homem ou mulher" pode ser especificado, mas não "um mago" ou "o rei").

Durante a invocação, o conjurador pode designar um único tipo de ser como sendo imune a magia. Um ser imune não disparará o gatilho da magia armazenada e, se estiver na área de efeito da magia liberada, receberá +4 de bônus em qualquer teste de Resistência que a magia permitir.

Os componentes mágicos desta magia são um pouco de pó de gemas (de um valor por nível da magia armazenado) e uma pitada de cinzas deixadas por qualquer fogo criado ou aumentado por uma magia, combinada com uma gota de água, que devem estar em contato com item no momento da conjuração. Os componentes da magia armazenada são também necessários. O item deve ser purificado e magicamente preparado para a conjuração, um processo que requer uma semana inteira por

nível de magia a ser armazenado.

## NÍVEL 5

### Aura do Medo

(Mag 5; Abjuração)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 5

**Duração:** 2 rodadas/nível

**Área de Efeito:** 18 metros de raio

**Resistência:** Especial

Quando esta magia está ativa, a mera visão do conjurador causa a fuga, em pânico, de todas as criaturas com 2 DV ou menor. Criaturas com mais de 2 DV, mas menos DV que o nível do conjurador, devem ter sucesso em um teste de Resistência contra Magia, com uma penalidade de -2 ou serão imobilizadas, incapazes de agirem. Criaturas imobilizadas pelo terror podem tentar desviar dos ataques, sofrendo -1 de penalidade na CA; elas não podem atacar. A cada rodada, uma criatura imobilizada pode tentar um novo teste de Resistência sem penalidade para deixar o efeito da magia e reconquistar sua liberdade de ação.

Criaturas cujos níveis ou DV sejam iguais ou superiores ao do conjurador não são afetadas, bem como as criaturas sem mente ou imunes ao medo.

O material componente é um tecido da mortalha de um lich.

### Esqueleto Conjurador

(Mag 5; Necromancia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Duração:** Até a ativação

**Área de Efeito:** Um esqueleto

**Resistência:** Nenhuma

Uma versão mais poderosa da magia *fortalecer esqueleto*, ela imbui um esqueleto (que já deve ser um morto-vivo, apesar de não ser necessário que esteja sob o comando do conjurador) com a habilidade de conjurar uma magia quando condições específicas determinadas pelo conjurador durante a conjuração dela forem atendidas (nota: conjuradores desatentos têm sido atacados pelos suas próprias magias quando sua presença preenche as condições que determinaram). O esqueleto pode conjurar uma magia específica de 1º ao 3º nível. Ele não pode escolher a melhor oportunidade para fazê-lo, apenas liberará a magia na primeira rodada na qual as condições do gatilho forem atendidas.

A magia a ser liberada pelo esqueleto pode ser conjurada nele por qualquer mago na rodada imediatamente posterior a





conjunção de *esqueleto conjurador*. Esta segunda magia desaparece sem efeito aparente no esqueleto (mesmo se o mago que a conjure tenha a intenção de fazê-lo para atacar o esqueleto), para ser executada mais tarde, quando as condições de conjuração forem atendidas. Se mais de uma magia selecionada atingir um esqueleto na rodada posterior a conjuração de *esqueleto conjurador*, aleatoriamente será escolhida qual o esqueleto irá liberar.

A magia aprisionada opera como se fosse executada pelo conjurador original quando ativada, e é conjurada em um alvo aleatório se mais que um alvo presente for considerado com alvo válido, quando as condições de disparo forem atendidas. Em situações quando não estiver claro se as condições forem atendidas, o esqueleto não conjurará a magia (note que um esqueleto comandado por *esqueleto conjurador* não poderá ser enganado por ilusões que camuflam as condições de disparo). Múltiplos *esqueletos conjuradores* não podem ser aplicados no mesmo esqueleto, apesar de um único *fortalecer esqueleto* e um *esqueleto conjurador* poderem ser conjurados no mesmo esqueleto.

O material componente desta magia é uma mão cheia de cinzas de um pergaminho que tenha sido queimado quando ainda continha ao menos uma magia intacta de mago ou clérigo de 4º nível ou maior. A necessidade deste material componente não pode ser eliminada por qualquer meio, incluindo magias ou itens particularmente projetados para permitir a conjuração de outros encantos sem componentes materiais (Se Sammaster nunca conseguiu uma maneira de contornar isto, como qualquer outro mago poderia fazê-lo?).

### **Frasco do Mestre da Morte**

(Mag 5; Necromancia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 5

**Duração:** Especial

**Área de Efeito:** 1 ou mais frascos

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia ativa um fluido maligno que está selado em um frasco especialmente preparado. A mistura ativa pode ser arremessada como um projétil do tipo granada. Um ataque direto inflige 2d8+3 pontos de dano por putrefação.

O conjurador ativa um frasco para cada 3 níveis de conjurador (por rodada, no mínimo de um), até um total de cinco frascos no 15º nível. Os frascos devem ser usados depois de duas horas de exposição ao sol direto, ou depois de, ao menos, 2d10 dias, caso sejam mantidos na escuridão. Os frascos irradiam o mal.

O material componente da magia é a base do fluido, que é feita de uma fervura de restos de carniçais ou carneçais, realizada por 24 horas e onde se adiciona várias substâncias nocivas no valor de 300 PO. Esta quantidade proporciona líquido suficiente para preencher 6 pequenos frascos (como os usados

para carregar água benta/profana).

### **Invocar Mortos-Vivos III**

(Mag 5; Necromancia, Conjuração/Invocação)

**Alcance:** 45 metros

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 5

**Duração:** 4 rodadas+1 rodada/nível

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

A próxima magia na série de invocação para mortos-vivos, ela invoca 1d4 carniçais (50% de chance) ou 2d4 zumbis (50% de chance) para auxiliar o conjurador. Os monstros atacam os inimigos do conjurador com o melhor de suas habilidades até o arcano ordenar o cessar do ataque, a duração da magia expirar, ou os monstros serem derrotados ou expulsos. O morto-vivo conjurado pela magia desaparece quando derrotado. Se nenhum inimigo estiver presente para que o morto vivo se engaje em combate, ele seguirá quaisquer outros comandos ou executará tarefas simples para o qual o mago o direcione.

O material componente é um pedaço de osso retirado de um inumano, carneçal ou múmia.

### **Perfurar Resistência Mágica**

(Mag 5; Alteração, Metamágica)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 5

**Duração:** Especial

**Área de Efeito:** Uma magia

**Resistência:** Nenhuma

*Perfurar resistência mágica* faz com que outra magia fique mais potente, podendo perfurar a resistência mágica e alguns encantos que protegem um alvo de certas magias. Conjurando *perfurar resistência mágica* afeta somente a magia que o mago conjurar na próxima rodada. Se o alvo da segunda magia tiver Resistência à Magia, seu teste de Resistência será jogado duas vezes. A menos que os dois testes tenham sucesso, a magia perfurará a Resistência à Magia da criatura.

Por exemplo, se Therdillion, o Invocador, conjurar *perfurar resistência mágica* e uma magia de *desintegração* em uma criatura com Resistência à Magia de 50%, o Mestre fará o teste duas vezes para ver se ele será efetivo. A menos que ambos os testes de Resistência tenham sucesso, a magia passará através da proteção, forçando a criatura a fazer um teste de Resistência contra a *desintegração*. Se o teste de Resistência falhar, a criatura é desintegrada.

A magia *perfurar resistência mágica* tem 50% de chance de instantaneamente dissipar proteções contra magias de 5º nível ou inferiores, incluindo *escudo arcano*, *reflexão do olhar*, *globo menor de invulnerabilidade*, *proteção contra truques*, *proteção contra armas* (qualquer uma), *proteção contra magia* (qualquer uma), bem



## NÍVEL 6

como qualquer magia de muralha com estas limitações, incluindo *muralha de energia*.

Talismãs e amuletos não metálicos que adicionem +2 ou menos ao teste de Resistência contra Magia podem fazer um teste de Resistência contra Desintegração ou se quebrarão depois que o teste de Resistência da criatura for executado.

O material componente é um pequeno pino ou faca de ferro.

### Realce Mágico Superior de Rary

(Mag 5; Alteração, Metamágica)

**Alcance:** Especial

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** Especial

**Duração:** Especial

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia potencializadora aumenta a quantidade de dano causado por uma magia conjurada por um mago. Ela coloca em ação uma complexa e especial magia que permite ao invocador conjurar duas magias na mesma rodada. O *realce mágico superior* é conjurado primeiro, seguido pela magia de ataque que será potencializada. Quando a magia de ataque é conjurada, todos os testes de Resistência contra a magia serão realizadas com -1 de penalidade. A magia inflige um ponto de dano adicional por dado de dano da magia. Assim, uma bola de fogo inflige 1d6+1 pontos de dano por dado. Quando *misséis mágicos* é conjurado após a magia potencializadora, cada míssil inflige 1d4+2 pontos de dano.

### Trinca

(Mag 5; Alteração)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 5

**Duração:** 2 rodadas

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia temporariamente aumenta a efetividade de seu conjurador em combates físicos, assim como, para cada ataque físico empreendido pelo conjurador (incluindo ataques com armas mágicas e tentativas de efetuar magias de toque), ele recebe três jogadas de ataque. Somente um ataque é efetivamente realizado, mas a jogada de melhor resultado é usada. Para cada ataque de sucesso do arcano, três jogadas de dano são feitas, e o melhor resultado (e somente aquele) é usado. Se forem permitidas às criaturas alvo testes de Resistência contra estes ataques, estas devem ser feitas três vezes, e o pior resultado usado.

O material componente desta magia são três samaskites (gemas negras e opacas) de tamanho muito similar.

### Explosão Mística

(Mag 6; Alteração, Metamágica)

**Alcance:** 9 metros

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 6

**Duração:** Instantânea

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Especial

Esta magia faz com que qualquer barreira mística no alcance, criada por uma magia de 5º nível ou menor, desapareça em uma explosão de força mágica. A barreira é destruída, e a energia destrutiva dos raios da explosão flui diretamente para longe do mago, causando 1d6 pontos de dano por nível da magia que a criou (teste de Resistência contra Magia para sofrer somente metade do dano) para todos os seres a seis metros do ponto de ignição.

Todos os seres pegos na área afetada por *explosão mística* devem fazer também um teste de Resistência contra Magia. Uma falha indica que eles ficaram atordoados (cambaleantes, sem condições de pensar coerentemente ou executar um ato deliberadamente) por 1d4 rodadas e, se for um conjurador, perde uma magia aleatoriamente escolhido entre os que memorizou. Um sucesso indica que eles estão atordoados apenas por uma rodada.

O material componente desta magia é um fino fuso de vidro soprado, especialmente manufaturado, que é partido entre os dedos do conjurador durante a execução da magia.

### Invocar Mortos-Vivos IV

(Mag 6; Necromancia, Conjuração/Invocação)

**Alcance:** 54 metros

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 6

**Duração:** 5 rodadas+1 rodada/nível

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Simplesmente uma versão mais poderosa das magias anteriores de invocar mortos-vivos, ela conjura 2d4 carneçais (40% de chance), 2d4 sombras (20% de chance) ou 2d4 zumbis (40% de chance) para auxiliar o conjurador. Os monstros atacam os inimigos do conjurador com o melhor de suas habilidades até o arcano ordenar o cessar do ataque, a duração da magia expirar, ou os monstros serem derrotados ou expulsos. O morto-vivo conjurado pela magia desaparece quando derrotado. Se nenhum inimigo estiver presente para que o morto-vivo se engaje em combate, ele seguirá quaisquer outros comandos ou executará tarefas simples para o qual o mago o direcione.

O material componente é um pouco de osso retirado de uma múmia, vampiro ou lich.





## Partir Ossos

(Mag 6; Necromancia)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 6

**Duração:** Instantânea

**Área de Efeito:** Feixe de 6 metros de largura × 9 metros de comprimento

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia cria um feixe estacionário que é arremessado do corpo do conjurador em uma direção e um ângulo, indo da posição vertical até a horizontal, escolhidos pelo mago. O feixe é visível como uma área cinzenta levemente iluminada. Todas as criaturas mortas vivas tocadas ou envolvidas por este feixe que forem ao menos parcialmente corpóreas (sólidas) sofrem 4d4 pontos de dano. Esqueletos destruídos desta maneira explodem em partículas de pó, ao invés de se dismantelarem em ossos que podem ser recuperados.

O material componente da magia *partir ossos* é um cristal mineral, uma gema lapidada, ou uma “jóia” feita de vidro transparente que tenha brilhado nos raios do sol do meio-dia.

## Pronúncia Urgente de Rary

(Mag 6; Alteração, Metamágica)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Duração:** Até 24 horas

**Área de Efeito:** Uma magia

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia potencializa o mago para que ele prepare especialmente outra magia para ser conjurada rapidamente em uma emergência. A *pronúncia urgente* é conjurada primeiro, seguido da magia que ficará pronta, a exceção da última palavra dela. Quando o mago precisar conjurar a magia preparada, precisará somente pronunciar a palavra final dela. A pronúncia da palavra final terá tempo de execução de 1, economizando tempo na maioria das magias.

A magia preparada ficará na mente do conjurador por somente um dia antes que desapareça de sua memória. Não mais que duas magias preparadas podem permanecer na mente do conjurador de uma vez. Quase qualquer magia de 6º nível ou menos pode ser preparada para a conjuração rápida, exceto os seguintes: *encontrar familiar*, *espelho encantado*, *conjurador elemental*, *contingência*, *encantar item*, *aprisionar*, *proteger fortalezas*, *lendas e histórias*, *transformação de Tenser*, *desejo limitado*, *simulacro*, *nome verdadeiro*, *obstrução*, *permanência*, *auxílio imediato*, e *desejo*.

O material componente é uma safira no valor de 1.000 PO, que deve ser esmagada quando a magia for conjurada.

## NÍVEL 7

### Invocar Mortos-Vivos V

(Mag 7; Necromancia, Conjuração/Invocação)

**Alcance:** 63 metros

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 7

**Duração:** 6 rodadas+1 rodada/nível

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia assemelha-se a *convocar criaturas V*, exceto que esta conjura 3d4 carneçais (40% de chance), 2d3 esqueletos gigantes (40% de chance) ou 1d3+1 banshees (20% de chance) para auxiliar o conjurador. Os monstros atacam os inimigos do conjurador com o melhor de suas habilidades até o arcano ordenar o cessar do ataque, a duração da magia expirar, ou os monstros serem derrotados ou expulsos. O morto-vivo conjurado pela magia desaparece quando derrotado. Se nenhum inimigo estiver presente para que o morto-vivo se engaje em combate, ele seguirá quaisquer outros comandos ou executará tarefas simples para o qual o mago o direcione.

O material componente é um pouco de osso de uma múmia, vampiro ou lich.

### Penúltima Reflexão de Mordenkainen

(Mag 7; Alteração, Metamágica)

**Alcance:** 1,6 quilômetros

**Tempo de Execução:** 1

**Componentes:** V, G

**Duração:** Instantânea

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Este encanto permite ao mago levar a mente uma magia de 1º ao 6º nível de um de seus grimórios pessoais, que estiverem a até 1,6 quilômetros de distância. A magia deve ser uma que o conjurador conheça, como explicado no *Livro do Jogador*. A magia não pode ser retirada de um pergaminho ou de um grimório de outro mago. Somente uma magia pode ser retirada por cada conjuração da conjuração da *penúltima reflexão*. A magia convocada pode ser conjurada em qualquer rodada subsequente como se ela tivesse sido preparada depois da quantidade de estudo e descanso apropriadas. Existe 10% de chance que a magia convocada seja magicamente apagada do grimório do mago após a conjuração da magia.

### Persistência

(Mag 7; Invocação/Evocação, Metamágica)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Duração:** 1 dia/nível

**Área de Efeito:** O conjurador



**Resistência:** Nenhuma

Semelhante tanto às magias de *contingência* quanto a de *permanência*, *persistência* permite a um mago conjurar uma magia de 6º nível ou menor e mantê-la até quando esta for necessária. Existem dois usos gerais para *persistência*: para usar uma magia que esteja no conjurador (efeito pessoal) quando é necessário que ela tenha a duração máxima de *persistência*, ou para preparar uma magia instantânea e mantê-la preparada até que o conjurador deseje usá-la. Estes usos são definidos abaixo.

*Persistência* não pode ser usada com magias que provoquem danos ou que sejam ofensivas (por exemplo, *esfera flamejante* ou *muralha de fogo*). Um mago não pode ter mais que uma magia de *persistência* ativa; se ela ou ele conjurar uma nova magia enquanto uma antiga estiver ativa, a antiga é simplesmente substituída pela nova.

Efeito pessoal: qualquer magia que aumente as habilidades naturais do mago - *detectar magia*, *proteção contra o mal*, *salto*, *infravisão*, *voô*, *forma ectoplásmica*, ou outras que afetem o conjurador - podem ficar “persistentes” pelo uso da magia. O mago conjura *persistência*, e imediatamente depois, a magia desejada. Ao invés de provocar um efeito imediato, a *persistência* mantém a magia pronta para o uso, necessitando somente de um simples ato de vontade para ativá-lo. O mago pode “ligar” ou “desligar” a magia de apoio sempre que ela estiver na duração de *persistência*. A duração da magia de apoio somente passa a contar quando a *persistência* estiver ativa. Então um mago de 15º nível que deseje executar uma magia de *vôo* persistente, será capaz de usar 1d6+15 turnos de vôo (a duração normal de *vôo*) durante os próximos 15 dias (a duração de *persistência*).

Esta magia é especialmente útil porque permite ao mago invocar a magia de apoio e *persistência* e ter os efeitos disponíveis enquanto ele pode memorizar outra magia em lugar do que foi feito *persistente*. Também é útil porque a magia de apoio pode ser ativada instantaneamente por um ato de vontade. A diferença principal entre esta magia e a de *contingência* é que a de uma magia persistente pode ser conjurada várias vezes (dentro do limite de sua duração normal) enquanto a *persistência* funciona somente uma vez.

Manter magia: Magias que tenham efeitos instantâneos, como a maioria das magias de ataque e alguns de movimento como *teleporte* ou *porta dimensional*, podem ser também feitos persistentes. A magia mantida pode ser ativada ou descarregada em qualquer tempo, durante a duração de *persistência*, mas sua magia se exaure como se ele tivesse sido conjurado normalmente. Este efeito se assemelha ao de *contingência*, mas não existem pré-condições definidas e a conjuração simplesmente ocorre quando o mago a deseja.

O material componente para esta magia é um cálice de cristal de raro processo de manufatura, valendo ao menos 2.000 PO.

### Semipermanência

(Mag 7; Alteração, Metamágica)

**Alcance:** Especial

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Duração:** Especial

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia afeta a duração de outras magias determinadas, fazendo com que suas durações fiquem significativamente mais longas. Para um observador causal, os efeitos parecem permanentes, mas de fato a duração é limitada a algum número de anos, baseados no nível do conjurador: Jogue 1d20 e subtraia o resultado do nível do conjurador para visualizar a duração da magia em anos; se o resultado for 0 ou menos, jogue 1d12 para encontrar a duração da magia em meses. O Mestre deve jogar estes dados para a duração da magia e manter os resultados em segredo. Invocar esta magia não gera efeitos no valor de Constituição do invocador.

Magias de alcance pessoal conjuradas com semipermanência que são efetivas são os mesmos listados para *permanência*, a magia mais poderosa. O mago conjura a magia desejada em si mesmo, e em seguida, a magia de *semipermanência*. Esta aplicação de *semipermanência* pode ser dissipada somente por um mago de maior nível que o conjurador que lançou a magia. Entre as magias que podem ser utilizadas estão: *compreensão de linguagem*, *detectar o mal*, *detectar invisibilidade*, *detectar magia*, *infravisão*, *proteção contra truques*, *proteção contra o mal*, *proteção contra projéteis normais*, *ler magia*, *compreender idiomas*, e *servo invisível*.

A magia de *semipermanência* pode ser usada para alongar a duração de algumas magias que afetam criaturas, objetos ou áreas, como os que se seguem: *expandir*, *medo*, *lufada de vento*, *invisibilidade*, *boca encantada*, *esfera prismática*, *nuvem fétida*, *muralha de fogo*, *muralha de gelo*, e *teia*.

Finalmente, as seguintes magias podem ser conjuradas sobre objetos ou áreas somente e tornarem-se *semipermanentes*: *alarme*, *som ilusório*, *globos de luz*, *névoa sólida*, *muralha de fogo*, *distorção de distância* e *teleporte*.

Em outras aplicações diferentes daquelas direcionadas ao conjurador, esta magia pode ser dissipada normalmente para anular seus efeitos.

O mestre pode permitir que outras magias sejam selecionadas para serem semipermanentes. A magia selecionada deve ser pesquisada mais uma vez, custando tanto e levando tanto tempo quando na pesquisa original. O mestre deve decidir se uma magia específica pode ser feita semipermanente. A magia de *semipermanência* não pode ser usada no processo de manufatura de itens mágicos

Os materiais componentes são uma gota de sangue de anão e uma pequena bigorna de metal (valendo no mínimo 50 PO).

### Trinca Suprema

(Mag 7; Alteração)





**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 7

**Duração:** 4 rodadas

**Área de Efeito:** Criatura tocada

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia temporariamente aumenta a efetividade de seu conjurador ou de uma única criatura tocada em combates físicos, assim como para cada ataque físico empreendido (incluindo ataques com armas mágicas e tentativas de efetuar magias de toque), ele recebe três jogadas de ataque. Somente um ataque é efetivamente realizado, mas a jogada de melhor resultado é usada. Para cada ataque de sucesso, três jogadas de dano são feitas, e o melhor resultado (e somente aquele) é usado. Se são permitidas às criaturas alvo testes de Resistência contra estes ataques, estas devem ser feitas três vezes, e o pior resultado usado.

O material componente desta magia são três turmalinas de tamanho muito similar, cada uma custando ao menos 100 PO cada.

### **Zona Perigosa**

(Mag 7; Evocação, Necromancia)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 7

**Duração:** 1 hora/nível

**Área de Efeito:** Esfera de 18 metros de raio

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia cria uma esfera luminosa cinzenta ou uma zona no ar. Ela pode ser conjurada para atravessar, ou atravessar parcialmente, o solo ou objetos sólidos como paredes; seu funcionamento não pode ser impedido pela presença de materiais sólidos. O contato com qualquer parte nesta área auxilia criaturas mortas-vivas e fere criaturas vivas, com a exceção do conjurador, que é imune aos efeitos de sua própria *zona perigosa*. Criaturas mortas-vivas recuperam 2 pontos de vida perdido para cada rodada que fizerem contato (ou que permaneçam em contato contínuo) com uma *zona perigosa*. Este benefício nunca poderá fornecer pontos de vida extra para as criaturas mortas-vivas.

Criaturas vivas sofrem 1 ponto de dano e devem fazer um teste de Resistência contra Magia com uma penalidade de -2 para cada vez que entrar ou rodada adicional de contato contínuo com a *zona perigosa*. Se o teste de Resistência falhar, a criatura viva sofre 1d4 pontos de dano adicional, perde 1 ponto de Força (que retorna após dois turnos), e tem a sensação de um frio terrível. Criaturas vivas as quais a Força ou os pontos de vida cheguem a 0 (zero) ou menos enquanto estiverem dentro da esfera cinza não deterioram-se mais. Eles são mantidos em latência até que a *zona* termine ou forem removidos dela. Magias de cura de qualquer tipo não podem ajudar criaturas

dentro da *zona perigosa*; tentativas de utilizar tais ajudas fazem com elas sejam gastas sem efeito algum.

Os componentes materiais de uma *zona perigosa* são uma gota d'água, um fragmento de osso que uma sombra (a criatura) tenha tocado e uma pedra preciosa de hematita que valha pelo menos 25 PO.

## **NÍVEL 8**

### **Conjurador**

(Mag 8; Encantamento, Metamagia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Duração:** Permanente

**Área de Efeito:** Um objeto

**Resistência:** Nenhuma

Ao usar esta magia, um mago imbui um objeto estacionário com a habilidade de estocar, então posteriormente conjurar repetidamente outra magia (gemas e estatuetas são receptáculos comuns para esta magia). O objeto a ser encantado deve ser da mais alta qualidade, com um custo que exceda 10.000 PO. Após o objeto ser encantado, uma magia é conjurada sobre ele. Em seguida, o item conjura a segunda magia, com efeitos normais centrados sobre, ou originados do item, em intervalos de 1 a 10 rodadas. O intervalo é determinado quando o item é encantado; e não pode ser mudado.

Qualquer magia até o 3º nível, exceto *dissipar magia*, pode ser usada como a magia a ser duplicada. Um *dissipar magia* bem sucedido afeta tanto a magia *conjurador* quanto a magia duplicada; a eliminação de ambas torna o item inutilizável. Mover o objeto também quebra o encanto. Quebrar o encanto não destrói o objeto que iria ser encantado.

O componente material desta magia é uma dobradiça feita de platina no valor de pelo menos 500 PO.

### **Criados Mortos-Vivos**

(Mag 8; Necromancia)

**Alcance:** 9 m

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 8

**Duração:** Permanente

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Quando um conjurador conjura este feitiço, ele imbui uma Inteligência limitada a esqueletos e zumbis animados. A magia fornece a estes mortos-vivos a habilidade de falar, podendo responder perguntas, agir em certas situações, gritar alertas quando atacados ou fazer introduções. Este feitiço afeta um máximo de um esqueleto ou zumbi para cada nível de experiência do conjurador, porém o número exato de mortos-vivos afeta-



dos dependerá do número de tarefas que cada servo irá fazer. Por exemplo, um mago de 30º nível pode afetar 30 criaturas mortas-vivas, cada qual capaz de realizar uma única tarefa – ou um servo morto-vivo que poderia realizar 30 tarefas diferentes.

Uma tarefa pode ser tão simples como abrir a porta quando convidados chegam ou tão complexa quanto cozinhar um prato específico, cada tarefa não pode tomar mais de uma hora. As tarefas podem ser rotineiras, realizadas todos os dias, quando uma certa situação acontece ou quando um comando apropriado é dado. Os ajudantes mortos-vivos possuem Inteligência baixa no intuito de determinar o que eles sabem ou como irão reagir. Eles mantêm suas imunidades a magias como *encantar*, *paralisia*, *sono* e assim por diante.

Demora um turno para esta magia afetar cada criatura após a conjuração. Uma vez que a magia for lançada, os servos mortos-vivos não necessitam de monitoramento, exceto qualquer comando necessário para iniciar tarefas específicas.

Os componentes materiais são fragmentos de ossos humanos e o cérebro de um dragão.

### Guardião Esqueleto

(Mag 8; Evocação, Necromancia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Duração:** 1 dia/nível até o máximo de 20 dias

**Área de Efeito:** Ossos das mãos

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia transforma os ossos de uma mão humana em esqueletos mortos-vivos completos. Um esqueleto é criado por cada dedo utilizado na conjuração da magia, até um máximo de oito. Estes mortos vivos estão sob o completo e inquebrável controle do conjurador e respondem as ordens mentais deste. Outros feitiços por parte do mago não atrapalham este controle e, de fato, os esqueletos podem prontamente ser imbuídos ou alterados com magias adicionais conjuradas posteriormente pelo conjurador de *guardião esqueleto*.

Os esqueletos permanecem a 20 m do conjurador. Se forçados a irem além desta distancia (por exemplo, o conjurador teleporta-se além do alcance), eles tornam-se desprovidos de movimento até que o conjurador esteja a 20 m novamente, ou até sejam destruídos ou que a magia termine.

Os esqueletos surgem em qualquer lugar em que o conjurador atire os ossos (contanto que o lugar onde caíam esteja a 20 m) no final da rodada seguinte e, instantaneamente, respondem aos comandos do conjurador (eles ficam parados se nenhuma ordem for dada). Eles possuem todas as propriedades de um esqueleto morto-vivo humano como descrito no *Livro dos Monstros*, exceto que são expulsos como criaturas “especiais”. Eles esfarelam, tornando-se areia quando a magia termina.

Os componentes materiais para esta magia são até oito ossos de dedos humanos intactos (não necessariamente do

mesmo esqueleto).

### Invocar Mortos-Vivos VI

(Mag 8; Necromancia, Conjuração/Invocação)

**Alcance:** 72 m

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 8

**Duração:** 7 rodadas +1 rodada/nível

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia invoca 1d3+1 múmias (40% de chance), 1d4+1 aparições (40% de chance) ou 2d4 vultos (20% de chance) para ajudar o conjurador. Os monstros atacam os inimigos do conjurador com o melhor de suas habilidades até que o conjurador comande que o ataque cesse, que a duração da magia acabe ou que os monstros sejam derrotados ou expulsos. Os mortos-vivos invocados por este feitiço desaparecem quando eliminados. Se nenhum inimigo estiver presente para o morto-vivo combater, eles seguem quaisquer outros comandos ou realizam tarefas simples que o conjurador desejar.

O componente material é um pedaço de osso de um vampiro ou lich.

### Não Vida

(Mag 8; Necromancia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 8

**Duração:** Permanente

**Área de Efeito:** Uma criatura humanóide

**Resistência:** Anula

Utilizada apenas por magos necromantes especialistas, esta magia permite ao conjurador transformar uma única vítima humanóide em uma criatura morta-viva sob seu controle. O conjurador toca o alvo, que deve fazer um teste de resistência contra morte. Se falhar, o alvo instantaneamente morre e é transformado em uma criatura morta-viva sob o controle do conjurador.

O tipo exato de morto-vivo criado depende do nível da vítima. Indivíduos do 1º ao 3º nível (ou com 1 a 3 DV) tornam-se esqueletos (50%) ou zumbis (50%). Aqueles do 4º ao 6º nível (ou com 4 a 6 DV) tornam-se carnicais, os do 7º ao 8º (ou com 7 a 8 DV) nível tornam-se vultos e aqueles do 9º nível ou maior (9 DV ou mais) tornam-se aparições.

Ao utilizar esta magia, o conjurador pode controlar um número de criaturas mortas-vivas igual ao seu nível.

O componente material desta magia é terra de uma cova recém utilizada.

### Trinca Suprema

(Mag 8; Alteração)

**Alcance:** 0





**Componentes:** V, G, M  
**Tempo de Execução:** 8  
**Duração:** 4 rodadas  
**Área de Efeito:** O conjurador  
**Resistência:** Nenhuma

Esta magia aumenta temporariamente a efetividade de seu conjurador em desferir tanto ataques físicos quanto mágicos. Cada um destes ataques é determinado usando o melhor resultado de três jogadas (se aplicável). Desta maneira, três jogadas são feitas para duração e dano (se aplicáveis), e o melhor resultado é utilizado. Se às criaturas alvo for permitido um teste de resistência contra estes ataques, três devem ser feitos e o pior resultado utilizado.

Os componentes materiais desta magia são três safiras negras de tamanho similar que valham no mínimo 250 PO cada.

## NÍVEL 9

### Absorção

(Mag 9; Abjuração, Evocação, Metamagia)

**Alcance:** 0  
**Componentes:** V, G, M  
**Tempo de Execução:** 9  
**Duração:** 5 rodadas/nível  
**Área de Efeito:** O conjurador  
**Resistência:** Nenhuma

Esta magia permite ao conjurador absorver e redirecionar até 10 níveis de energia mágica. A magia que se aproxima é anulada e a energia é armazenada para uso posterior. Qualquer tipo de magia pode ser absorvida, exceto as seguintes: magias de área não direcionadas diretamente ao conjurador, magias de toque e os efeitos de dispositivos mágicos. Magias divinas, qualquer pergaminho e quaisquer habilidades similares a magia utilizadas podem ser absorvidas (contanto que não dupliquem as funções de algum dos tipos de magia proibida).

A qualquer momento dentro da duração da magia, o conjurador pode gastar a energia armazenada para conjurar uma magia memorizada sem tirá-la de sua memória. Este efeito possui um tempo de execução de 1. Por exemplo, um mago absorve uma magia *enfraquecer o intelecto* (5º nível) e conjura um *relâmpago* (3º nível), possui dois níveis de energia disponíveis e pode absorver mais cinco níveis de energia mágica antes que a capacidade da magia seja completamente utilizada. Energia não utilizada e capacidade de armazenagem são perdidas quando a magia termina.

Se uma magia que se aproxima exceder a capacidade restante de absorção de magias, ao invés de absorvê-la, o conjurador recebe um bônus de +2 em seus testes de resistência para cada nível de magia que se aproxima e seria absorvida, mesmo contra magias que normalmente não permitem testes de resistên-

cia. Uma jogada de 1 sempre falha, não importando o total de modificadores.

O conjurador pode suprimir voluntariamente a absorção durante uma rodada no intuito de receber magias que lhe dêem benefícios, mas não pode absorver magias hostis nesta rodada.

O componente material desta magia é um amuleto no valor mínimo de 1.000 PO que deve estar em poder do conjurador enquanto durar a magia. O amuleto bilha quando a energia mágica é armazenada e se desintegra no final da magia.

### Combinar

(Mag 9; Invocação/Evocação, Metamagia)

**Alcance:** 0  
**Componentes:** V, G, M  
**Tempo de Execução:** 9  
**Duração:** Até um turno  
**Área de Efeito:** O conjurador  
**Resistência:** Nenhuma

*Combinar* permite ao conjurador misturar duas magias diferentes memorizadas para que possam ser conjuradas simultaneamente com efeitos conjuntos. As duas magias não podem exceder mais do que sete níveis de magia, assim, uma magia do 3º e do 4º nível podem ser combinadas, uma 5º e do 2º ou qualquer combinação que esteja dentro destes limites. As magias permanecem ligadas na mente do conjurador por até um turno completo. Se a forma combinada não for conjurada neste tempo, as magias ligadas automaticamente se dissociam, e a magia *combinar* é desperdiçada.

Quando o par de magias é efetivamente conjurado, o mais restritivo tempo de lançamento, alcance, área de efeito, etc., são utilizados. Por exemplo, se *dreno temporário* e *lentidão* forem combinadas, a união de magias iria afetar apenas uma criatura já que *dreno temporário* atinge apenas um alvo. O tempo de execução seria 4 e o alcance seria 9 m/nível de acordo com as características de *dreno temporário*, mas a duração seria baseada em *lentidão* e seria de 3 rodadas mais 1 rodada/nível.

O componente material é um pequeno par de anéis de ouro.

### Conjunção de Sammaster

(Mag 9; Alteração, Metamagia)

**Alcance:** Especial  
**Componentes:** V, G, M  
**Tempo de Execução:** 1 rodada  
**Duração:** Especial  
**Área de Efeito:** Especial  
**Resistência:** Nenhuma

Este poderoso encantamento possui duas formas.

*Combinada:* A forma combinada traz para a existência um ovo de 23 m de altura, que emite uma brilhante luz azul, diretamente na frente do conjurador. Nas duas rodadas subsequen-



tes a conjuração da *conjunção de Sammaster*, o conjurador deve conjurar mais duas magias (ambas do 7º nível ou menor). Se uma destas magias adicionais for uma evocação de ataque, o conjurador permanece fora do ovo e conjura o feitiço em direção ao objeto; o conjurador move-se para dentro do ovo se conjurar qualquer outro tipo de feitiço. Ambas as magias são tragadas pela *conjunção de Sammaster*, a qual, então, some de vista, agora carregada com as duas magias. Logo após, quando o conjurador repetir a última palavra pronunciada em sua conjuração da *conjunção de Sammaster*, ambas as magias armazenadas instantaneamente, e simultaneamente, fazem efeito, operando normalmente, com a *conjunção de Sammaster* dando poder ao conjurador para manter controle normal sobre as duas magias ao mesmo tempo. Por exemplo, o conjurador poderia conjurar uma magia *bola de fogo* e ao mesmo tempo teleportar-se para longe usando uma magia *teletransporte*. Esta forma da magia permite ao conjurador memorizar outras magias no lugar das duas absorvidas pela *conjunção de Sammaster*.

**Associada:** A forma associada da magia permite ao conjurador escolher quaisquer duas magias memorizadas que ele pos-sua enquanto a *conjunção de Sammaster* é conjurada. Na próxima rodada ou em qualquer rodada posterior no mesmo turno, se o conjurador recriar o processo normal de conjuração para a magia mais simples, rápida ou de mais baixo nível das magias selecionadas, ambas fazem efeito de uma vez, com o controle do conjurador sobre elas inalterado, como se ele estivesse devotando toda a concentração necessária para uma magia só (por exemplo, conjurar *misséis mágicos* dispararia a própria magia e *bola de fogo*, ou conjurar *invisibilidade* poderia também atirar um *relâmpago* sobre um dos inimigos). Estas magias são descarregadas da memória de maneira normal.

Se a magia mais simples não for conjurada durante o turno, nenhuma das magias escolhidas faz efeito, mas a *conjunção de Sammaster* (e o elo entre as magias) é perdido. O conjurador é livre para utilizar a sequência das magias memorizadas independentemente de suas maneiras normais.

Os componentes materiais são um fio de cabelo originado da cabeça de um (atual ou do passado) Escolhido de Mystra e um cristal de quartzo polido e facetado.

### Gema Triade

(Mag 9; Alteração, Metamagia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Duração:** Especial

**Área de Efeito:** Um rubi especialmente encantado

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia é utilizada para armazenar outras magias em uma pedra preciosa especialmente preparada que serve como matriz. O conjurador conjura *gema triade* em um rubi e no turno imediatamente seguinte ele conjura três outros feitiços

quaisquer de sua preferência sobre a gema. Tempos de execução, componentes materiais e afins são utilizados normalmente; obviamente, o conjurador deve possuir estas magias, ser capaz de conjurá-las e as ter previamente memorizadas; além disso, seu tempo de execução combinado não pode exceder um turno.

Uma *gema triade* começa a evaporar após três dias, silenciosamente e sem a ocorrência efeitos mágicos, perdendo uma magia (escolhida aleatoriamente) no quarto dia e outra a cada dia subsequente até que desapareça por completo no sexto dia. Se utilizada antes deste tempo, ela some. Qualquer criatura pode liberar as três magias na gema ao quebrá-la (note que isso pode ocorrer não intencionalmente) ou empunhá-la e pronunciar uma palavra secreta (escolhida pelo conjurador durante a execução da *gema triade*). Apenas o conjurador pode controlar as magias disparadas de sua *gema triade*; em qualquer outro caso elas são disparadas selvagememente, produzindo seus efeitos em áreas e alvos aleatórios.

Se controladas pelo conjurador, as magias armazenadas numa *gema triade* fazem efeito tanto em conjunto, de uma vez só, ou sucessivamente de acordo com a escolha do conjurador, de uma até três por rodada. A sequência de lançamentos é determinada pelo conjurador no momento da liberação das magias. O conjurador precisa apenas designar alvos ou efeitos precisos por concentração silenciosa (e assim pode empregar estas magias enquanto amarrado, lutando, fingindo dormir ou de qualquer outra maneira física ou mentalmente ocupado).

O componente material para esta magia é um rubi de qualquer tamanho com valor mínimo de 500 PO, sobre a qual o conjurador tenha conjurado alguma magia de encantar item ou uma magia de *chama eterna* (descrita no *Guia de Volo Para Todas as Coisas Mágicas*). A necessidade deste componente material não pode ser eliminada por qualquer maneira, incluindo magias ou itens normalmente designados para permitir a conjuração de outras magias sem necessidade de componentes materiais, já que a função da magia é encantar a pedra.

### Guarnição de Algarth

(Mag 9; Alteração, Metamágica)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 9

**Duração:** 1 dia/nível

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Esta infame magia é algumas vezes chamada de *caixa de magias*. É uma das poucas magias conhecidas que permite ao conjurador lançar mais de uma magia numa rodada. Após a conjuração da magia, o mago pode conjurar até seis magias adicionais (cada qual de maneira normal, requerendo componentes materiais normais e afins) e armazená-las, sem conjurá-las, como parte da *guarnição de Algarth*. Magias armazenadas





são como as memorizadas, e impedem o conjurador de memorizar outras magias em seu lugar. Para cada magia armazenada, o conjurador perde 1d4 pontos de vida que não podem ser recuperados até que a magia armazenada seja liberada (quando isto acontecer, o dano pode ser recuperado por cura ou descanso; os pontos de vida não retornam automaticamente).

Magias de quaisquer níveis que o mago possa conjurar podem ser armazenadas. Elas podem ser liberadas com uma ação mental silenciosa a qualquer momento numa velocidade máxima de duas por rodada. Nenhuma outra criatura pode disponibilizar feitiços para a *guarnição de Algarth*. Note que o conjurador deve estar consciente, e para certas magias, deve ser capaz de ver um alvo, mas não necessita falar, mover ou empregar componentes materiais para colocar as magias armazenadas em ação.

As magias armazenadas em uma *guarnição de Algarth* não podem ser liberadas ou destruídas por nenhuma magia do tipo *disjunção de Mordenkeinen*. Elas persistem mesmo com a morte do conjurador, que pode posteriormente ser reanimado como um morto-vivo, sendo capaz de liberá-las. Se o conjurador extrapolar a duração da magia sem conjurá-las todas, no entanto, aquelas não utilizadas são perdidas.

Os componentes materiais da *guarnição de Algarth* são quatro gotas de água e uma gema que não valha menos de 4,000 PO.

### Invocar Mortos-Vivos VII

(Mag 9; Necromancia, Conjuração/Invocação)

**Alcance:** 80 m

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 9

**Duração:** 8 rodadas + 1 rodada/nível

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

A versão mais poderosa da magia *invocar mortos-vivos*, esta magia conjura 1d3+1 espectros (50% de chance), 1d3 vampiros (40% de chance) ou 1 revenant (10% de chance) para ajudar o conjurador. Os monstros atacam os inimigos do conjurador com o melhor de suas habilidades até que o conjurador comande que o ataque cesse, que a duração da magia acabe ou que os monstros sejam derrotados ou expulsos. Se acontecer a invocação de um revenant, o monstro seleciona um oponente designado pelo conjurador como seu odiado nêtese e ataca apenas a vítima selecionada. Os mortos-vivos invocados por este feitiço desaparecem quando eliminados. Se nenhum inimigo estiver presente para o morto-vivo batalhar, eles seguem quaisquer outros comandos ou realizam tarefas simples que o conjurador desejar.

O componente material é pedaço do osso de um lich.

### Perfurar Qualquer Escudo

(Mag 9; Alteração, Metamágica)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Duração:** 1 rodada

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Uma versão mais poderosa de *perfurar resistência mágica*, esta magia é conjurada uma rodada antes de um feitiço ofensivo. A próxima magia que o conjurador de *perfurar resistência mágica* conjurar não pode, então, ser impedida por qualquer meio conhecido: resistência a magia, absorção ou expulsão de magia, *concha anti-magia*, *imunidade a contra-magia* e assim por diante. A única defesa para o alvo desta magia é um teste de resistência – se a magia em questão permitir. Mesmo assim, tal jogada sofre uma penalidade de -5. A magia *perfurar resistência mágica* não previne um evento que normalmente poderia interromper o lançamento da segunda magia.

O componente material é uma estaca ou faca de prata.

### Símbolo da Morte

(Mag 9; Abjuração, Necromancia)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Duração:** Até duas vezes o nível do conjurador em DV são atingidos

**Área de Efeito:** 1 porta, portal ou pequeno objeto

**Resistência:** Anula

Ao cobrir uma passagem com a mais proibida e letal das runas necromânticas, um mago pode proteger um pequeno portal para que qualquer criatura que tente passar pela área marcada, sem antes pronunciar uma palavra de comando, seja imediatamente sujeita a uma magia *morte* modificada. O símbolo pode ser conjurado sobre um item (geralmente um livro de magia ou amuleto) ou na entrada de um túnel ou caverna que não seja maior que 10 m de diâmetro.

A despeito de sua letalidade, este não é um símbolo discreto. A área ou objeto protegido é literalmente coberto com intrincadas runas arcanas e símbolos no momento da conjuração. Estes glifos podem reluzir agourentamente uma pálida luz azul ou vermelha, quando alguém se aproxima a menos de 3 m. Toda a área irradia uma aura mágica de necromancia letal.

Uma única aplicação desta magia pode matar até o dobro, em Dados de Vida ou níveis de criaturas, do nível de experiência do mago que conjurou o feitiço (assim, um mago de 20º nível pode matar até 40 níveis com um único *símbolo da morte*). A cada criatura que passe pela proteção é permitido um teste de resistência contra morte com uma penalidade de -4; se bem sucedido, o indivíduo sobrevive e o símbolo não perde nem um pouco de sua letalidade. No entanto, aqueles que falharem em seus testes de resistência são imediatamente mortos (como por uma magia *morte*) e seus níveis ou dados de vida são subtraídos do potencial da magia. Aqueles com Dados de Vida



maiores que a potência atual do símbolo não são afetados pelo feitiço.

Por exemplo, um lich do 18º nível conjurou *símbolo da morte* (que pode matar até 36 níveis) na entrada de seu santuário secreto. Um grupo de quatro personagens, cada um no 15º nível, entra em seu lar e estupidamente atravessam o símbolo. O primeiro membro falha no teste de resistência e perece, reduzindo a efetividade do símbolo para 21. O segundo personagem obtém sucesso e, assim, escapa de qualquer efeito (o símbolo continua inafetado, no entanto). O terceiro personagem falha e também morre, reduzindo o símbolo a 6 níveis de potência. O quarto personagem do 15º nível possui muitos níveis de experiência para ser afetado pelo símbolo enfraquecido, que permanecerá ativo até ser disparado por uma criatura menos poderosa.

Se estiver no mesmo plano de existência, o conjurador é imediatamente avisado que o *símbolo da morte* foi disparado. Ao concentrar-se, o mago que conjurou a proteção pode determinar seu nível de letalidade atual, não importando a distância.

Este terrível feitiço é um segredo guardado a sete chaves, ciumentamente protegido pelos mais poderosos e de coração negro, como os necromantes e liches. Foi originalmente desenvolvido por liches, já que eles podem facilmente suportar os rigores de conjurar tal magia.

Magos mortais que empregarem este poderoso feitiço têm uma chance de 25% de tornarem-se insanos (assim como pela magia *contatar outro plano* e com duração permanente a não ser se for curado por uma magia *cura* ou outra magia), ficarem permanentemente paralisados (por meio de uma pancada) ou sofrer de uma doença terminal (assim como causada por *causar doenças*) escolhida pelo Mestre. O perigo é reduzido em 5% para cada ponto que a Inteligência do mago exceda 18, mesmo assim esta chance nunca será menor do que 5%. Liches e outros conjuradores mortos-vivos são completamente imunes a estes perigos. Rumores dizem que certos antigos dragões maléficos desenvolveram uma versão ainda mais potente desta magia, e podem empregá-la impunemente em seus covis.

O componente material é uma tinta fabricada especialmente para esta magia. A lista dos perniciosos ingredientes desta tinta é longa e complexa, mas inclui o veneno de vários animais peçonhentos e o mordaz sangue de criaturas extraplanares. A acumulação destes componentes mortais e a subsequente fabricação da tinta por si só, possui a mesma chance que o conjurador da magia de provocar um resultado nocivo.

Enquanto o processo de escrita (a conjuração propriamente dita) do *símbolo da morte* leva apenas um turno, o processo de fabricação da tinta (após os ingredientes apropriados serem reunidos) leva 1d4 dias. A tinta também requer o pó de peridot e granadas vermelhas valendo entre 2.000 e 8.000 PO.

## ITENS MÁGICOS

Estão detalhados aqui vários dos itens mágicos comumente utilizados pelo Culto do Dragão. Muitos destes itens foram fei-

tos pelo próprio Sammaster para o uso de seus seguidores. Se o Mestre determinar que um exemplo em particular de algum item desta lista foi feito pelas mãos do Mago Louco, ele pode aumentar seu nível de poder ou adicionar outros e únicos poderes a este item.

Dentre os itens listados no *Livro do Mestre*, o Culto utiliza com mais frequência ou procura adquirir itens que o uso os permita reparar sua deficiência em poderes clericais: *poções de cura* e *peripatos de cicatrização* estão entre os mais populares. Itens que permitem aos membros do Culto imitar as habilidades de seus ídolos dracônicos, como *varinhas de fogo, frio e relâmpago* e dispositivos que permitam o voo são comuns. Membros do Culto também procuram por itens (ou os criam, em casos raros) que seus dracoliches ou dragões desejem ou peçam. Embora os dragões e dracoliches não gostem de admitir, muitos destes itens são de natureza defensiva ou de aviso.

### Amuleto do Poder Dracônico

Valor em XP: 6.000      Valor em PO: 30.000

*Amuletos do poder dracônico* são a chave secreta do espantoso truque do Culto em convencer seus aliados dracoliches a realizar atos para os humanos do Culto (mais comumente atacar algum inimigo do Culto). Criados secretamente por Sammaster (uma façanha desconhecida até mesmo por Algashon) e detalhados em um código mágico escrito somente no original e atualmente perdido *Tomo do Dragão*, estes itens funcionam em conjunto com o *anel dos dragões* detalhados abaixo. Seis amuletos foram feitos, mas nenhum novo pode ser feito a não ser que o *Tomo do Dragão* original seja recuperado.

Um *amuleto do poder dracônico* garante um bônus de +1 na CA e em todos os testes de resistência quando utilizado por uma criatura má (criaturas boas e neutras não ganham qualquer benefício por usar o *amuleto do poder dracônico*). Quando utilizado em conjunto com um *anel dos dragões*, estes bônus aumentam para +2 (no total) na CA e em todos os testes de resistência. Além disso, um utilizador de ambos os itens é totalmente imune a dragofobia (incluindo a dragofobia de dracolich) e recebe um bônus de +5 contra o sopro de qualquer dragão maligno. Este bônus de +5 nos testes de resistência sobrepuja o bônus de +2 mencionado acima.

O verdadeiro poder dos *amuleto do poder dracônico*, no entanto, é muito mais potente. Quando utilizado por uma criatura má que também esteja utilizando um *anel dos dragões* e que tenha sido instruída no uso dos dois itens, o utilizador pode comandar todos os dracoliches de uma maneira similar àquela que clérigos maus comandam mortos-vivos menores. Uma intrínseca parte do processo de criação de dracoliches pelo Culto liga todo dracolich criado a todos os amuletos. A habilidade de comando se baseia nesta ligação e funciona como a habilidade de chamado detalhada na descrição do *anel dos dragões*. Ele possui alcance ilimitado e apenas dracoliches e, quando desejado, dragões maus podem ouvi-lo. Além disso, o utilizador do *amuleto do poder dracônico* pode especificar apenas cer-





tos dracoliches ou dragões para ouvir o comando.

Aquelas criaturas que ouvirem o comando sabem a localização do utilizador do *amuleto do poder dracônico* e podem seguir a direção do comando (dracoliches não podem ignorar o comando, mas circunstâncias únicas, como designadas pelo Mestre, podem impedir que eles ouçam). O comando permanece ativo para todos os dracoliches e dragões designados até que seja vontade do utilizador que termine ou o *amuleto do poder dracônico* seja removido. No entanto, diferente do chamado de um *anel dos dragões*, qualquer comando dado por uso de um *amuleto do poder dracônico* para um dracolich do Culto, com os quais as ligações aos *amuleto do poder dracônico* estão intactas (a maioria das ligações dos dracoliches estão) não pode ser recusado. O dracolich está ciente de que está sendo controlado, mas não pode fazer nada para impedir a si mesmo de continuar a tarefa a que foi designado. A magia de Sammaster é muito poderosa para ser resistida por uma criatura essencialmente criada pelo Mago Louco.

Após a tarefa comandada ser cumprida, o dracolich pode desejar despejar sua fúria sobre o utilizador do *amuleto do poder dracônico* que o comandou, mas nenhum dracolich pode atacar um utilizador do *amuleto do poder dracônico* de qualquer forma. Além disso, se o utilizador for suficientemente sagaz para comandar o dracolich a não retaliar, o dragão de ossos pode fazer pouco além de enfurecer-se em seu covil ou desferir sua raiva sobre outro alvo – a não ser, é claro, se o utilizador tenha proibido este tipo de ação também.

Dragões vivos maus, graças ao inigualável conhecimento e percepção de Sammaster sobre sua natureza, também estão susceptíveis a habilidade de comando do *amuleto do poder dracônico*, porém menos do que os dracoliches. Aos dragões vivos maus é permitido um teste de resistência contra a habilidade de comando; qualquer resistência à magia que o dragão possua também se aplica. Se o teste de resistência falhar, o dragão é controlado da mesma maneira descrita acima. Se o dragão resistir, está totalmente ciente do que foi tentado e a localização e identidade da criatura que fez a tentativa (diz-se que o uso desta capacidade do *amuleto do poder dracônico* provocou o vôo dos dragões em 1356 CV). Por esta razão e devido o segredo, a habilidade de comando é raramente usada, e apenas quando o suborno e a coerção falham é que o uso do *amuleto* chega a ser considerado sobre um dragão vivo.

### **Anel dos Dragões**

Valor em XP: 750    Valor em PO: 4.000

Sabe-se que este tipo de anel é usado apenas pelos membros de maior prestígio do Culto, e eles guardam os segredos de sua criação. Estes anéis podem ser utilizados por qualquer criatura inteligente, não importando raça, classe ou tendência. Eles aparentam ser anéis de latão comuns, no entanto já foi dito que eles parecem cobras ou dragões mordendo suas próprias caudas quando examinados de perto. Existem cerca de 70 *anéis dos dragões* atualmente. Eles são ativados pela vontade do usuário,

produzindo os efeitos a seguir:

- O usuário torna-se capaz de comunicar-se verbalmente e telepaticamente com qualquer dragão verdadeiro.
- O usuário pode conjurar a ilusão de um dragão uma vez por dia. Esta ilusão deve permanecer a menos de 20 m do usuário, possui a aparência e soa como qualquer dragão que o usuário tenha visto pessoalmente. A ilusão não possui massa física e não pode de maneira alguma causar qualquer dano, mesmo se acreditado. Esta ilusão serve como um símbolo de reconhecimento ou como diversão, se necessária.
- O usuário pode enviar um chamado a todos os dragões maus e dracoliches do Culto. Este chamado tem alcance ilimitado, mas apenas dragões maus (e todos os dracoliches) podem ouvir o chamado. Aquelas criaturas que ouvirem o chamado sabem a localização do usuário do anel e podem se dirigir ao chamado se decidirem responder a ele.

O chamado permanece ativo para todos os dragões e dracoliches interessados até o usuário desejar que cesse ou que o anel seja removido da mão do usuário. Dragões maus e dracoliches podem decidir ignorar o chamado do anel; eles não sentem compulsão alguma em responder.

### **Armadura Dracônica Maléfica**

Valor em XP: 1.000    Valor em PO: 7.500

Outro poderoso item mágico que pode ser feito a partir de um dragão morto é uma potente armadura de talas feita da própria pele do dragão. Desta maneira, dizem os Cultistas que fazem uso de tais armaduras, o dragão que perece em batalha pelo Culto (ou que morre por qualquer outra maneira que o Culto possa clamar que tenha sido em nome deles) pode continuar servindo de auxílio ao sonho de Sammaster. Mesmo sendo estas peças de armadura feitas de dragões maus, clérigos e guerreiros de todos os alinhamentos podem vesti-las.

Para iniciar o processo de produção de uma *armadura dracônica maléfica*, um dragão mau (branco, negro, vermelho, azul ou verde; armaduras amarelas e marrons são possíveis mas nunca foram construídas) com idade pelo menos adulta deve ser morto sem o uso de magias e, preferencialmente, por meio de repetidos ataques com armas de esmagamento. Mesmo um único ataque mágico desferido contra o dragão, bem sucedido ou não, tendo causado dano ou não, arruína o potencial protetor do couro da criatura e tornam impossíveis tentativas posteriores de encantamento. Se o dragão for ferido com armas pontiagudas, existe uma chance que o couro seja cortado e danificado de tal maneira que torne-se inutilizável como armadura. Para cada ataque bem sucedido no dragão com uma arma pontiaguda (não importando quanto de dano tenha sido feito), adicione 5% à chance do couro ser danificado, impedindo o uso (além disso, se o dragão tomar 20 ataques de armas pontiagudas, não há nenhuma chance do couro ser usado como armadura). Se, e quando, o dragão for morto, a chance de que o



couro seja estragado deve exceder um teste de porcentagem no intuito de que o processo de produção da armadura continue.

O couro deve ser removido com cuidado, e neste momento crítico uma arma pontiaguda bem afiada é essencial para cortar o couro tão limpo e eficientemente quanto possível. O instrumento deve ser capaz de ser controlado com precisão, o que quer dizer que não pode ser maior do que uma adaga de combate comum. Se o personagem fazendo a retirada da pele utilizar uma lâmina normal (não mágica), existe uma chance de 30% que, não importando seus maiores esforços, de o couro não se separar corretamente do corpo e que os pedaços restantes de pele de dragão sejam inutilizáveis como armadura. Se uma lâmina encantada for utilizada, a chance de falha neste ponto do processo cai 10% para cada nível de bônus mágico do instrumento (-10% para +1, -20% para +2, e assim por diante); assim, com uma lâmina +3 ou melhor, a retirada da pele com sucesso é garantida.

Uma vez que a pele seja removida e transportada para a civilização (considerando que o dragão não tenha sido morto na praça da vila), os serviços de armadureiros, coureiros e alfaiates peritos devem ser contratados para tornar o couro em uma armadura. Este processo leva 1d10+20 dias para cada peça de armadura, e os preços dos serviços necessários são três vezes mais caros do que o normal. Apenas um conjunto de armadura pode ser produzido do couro de um único dragão.

A peça de armadura resultante é equivalente a uma cota de malha normal com Classe de Armadura (CA 6) e a quantidade de dificuldade de carga que ela possui. Ela pesa cerca de 13 kg, um pouco mais leve do que os 18 kg de uma cota de malha normal. Se a armadura sem o encantamento for atingida uma única vez por uma arma pontiaguda, ela não pode ser encantada em uma *armadura dracônica maléfica*.

O encantamento da armadura deve ser feita por um mago com no mínimo 16 níveis que irá cobrar um generoso pagamento em peças de ouro ou a promessa e prova de algum outro benefício que possa vir a ser oferecido. Pelo menos metade do pagamento deve ser dado como sinal, e o restante pago quando a armadura for entregue.

O mago deve primeiro conjurar com sucesso um *encantar item* sobre a armadura e então aplicar uma segunda magia ou procedimento (que varia dependendo do tipo de armadura) para agir como catalisador, ativando a capacidade da armadura de resistir a uma forma de ataque em particular. Este segundo passo deve ser aplicado ou iniciado até 12 horas depois que *encantar item* esteja completo. Se o processo de encantamento falhar, seja devido a conjuração mal sucedida de *encantar item* ou devido a segunda magia não ter sido aplicada dentro do tempo requerido, o mago não é obrigado a fazer uma nova tentativa sem cobrar.

O segundo passo neste processo depende do tipo (cor) de couro de dragão usado. Para completar uma armadura de um dragão branco, uma magia *tempestade glacial* deve ser conjurada sobre o couro; para uma armadura de dragão negro, o couro pronto deve ser imerso em ácido por 1d12+12 horas;

para completar uma armadura de dragão verde, uma magia *névoa fétida* deve ser conjurada sobre (ao redor) do couro; para uma armadura de dragão azul, uma magia *toque chocante* é necessária, e para uma armadura de dragão vermelho, *mãos flamejantes*. Nenhuma destas magias ou substâncias danificam a armadura quando são aplicadas; sua função é ativar a resistência inata no couro que já foi “aflorada” pela magia *encantar item*.

Quando o encantamento está completo, a *armadura dracônica maléfica* é equivalente a uma cota de malha +1: Classe de Armadura 5, peso 7 kg. Além disso, cada tipo de armadura colorida fornece ao usuário resistência ou imunidade para uma forma particular de ataque. A resistência inclui estes benefícios: O utilizador da armadura recebe um bônus de +1 em todos os testes de resistência contra a forma de ataque específica e não é afetado por qualquer ataque do tipo específico que cause 6 ou menos pontos de dano em uma rodada. Em todos os casos, o portador está sujeito a um modificador de -1 em toda e qualquer jogada de dano (com um mínimo de 1 ponto de dano por dado). Se aplicação deste modificador reduzir o dano tomado em uma rodada para 6 ou menos, o utilizador não toma dano algum (como estipulado anteriormente).

As propriedades especiais de cada tipo são:

**Armadura de Dragão Branco:** Resistência contra sopro de dragão branco, sopro de lobo do inverno, magia *cone de frio* e outras formas de ataque envolvendo frio, gelo ou congelamento.

**Armadura de Dragão Negro:** Resistência contra sopro de dragão negro, saliva de lesma gigante, ácido digestivo de ankhég, e outras formas de ataque envolvendo ácido ou efeitos semelhantes.

**Armadura de Dragão Verde:** Resistência contra sopro de dragão verde, sopro de golem de ferro, magia *nuvem assassina* e outras formas de ataque envolvendo gases venenosos.

**Armadura de Dragão Azul:** Resistência contra sopro de dragão azul, magia *relâmpago*, o ataque elétrico de um gigante da tempestade e outras formas mágicas e normais de relâmpagos e eletricidade.

**Armadura de Dragão Vermelho:** Resistência contra sopro de dragão vermelho, magia *bola de fogo* e outras formas de ataque usando calor e fogo.

### Dente de Dragão

Valor em XP: 100/DV    Valor em PO: 1.000/DV

Dentes de dragão são raros, porém são mais comumente usados por membros do Culto do que por qualquer outro nos Reinos. Alguns dragões morrem enquanto trabalham para o Culto, e mais ainda falham em sobreviver ao processo de conversão ao estado de dracolich. Magos do Culto dispõem de um uso melhor para um *dente de dragão* do que fazer dele uma caneca. Com as magias e materiais apropriados, o dente pode ser usado para criar “a cria do dragão”.

Um *dente de dragão* pode ser encantado de tal maneira que





quando plantado no solo e dada uma palavra de comando (geralmente “cresça”), o dente germina um guerreiro armado com Classe de Armadura e tendência apropriados à forma do dragão que possuía o dente. Cada homem-dragão também possui habilidades únicas para seu tipo.

Quando descobertos como parte de uma pilha de tesouros, *dente de dragão* podem ser encontrados em coleções de 1d20, geralmente dentro de uma bolsa de couro. Um simples *dente de dragão* tem geralmente entre 8 a 36 centímetros de comprimento. O Mestre pode utilizar a tabela a seguir para determinar o tipo de dente encontrado em poder do Culto:

Resultado	Tipo de Dragão
01-20	Azul
21-40	Verde
41-65	Negro
66-90	Branco
91-00	Vermelho

Outras cores, como *dente de dragão* amarelos e marrons são possíveis, mas nunca foram encontrados (*dentes de dragão* bons também são possíveis de se encontrar, mas não aos cuidados do Culto. Veja nos tomos da *Encyclopedia Magica* (*Enciclopédia Mágica*) sob o título “Dente, Dragão” para a descrição de seus efeitos). Algumas vezes (10% de chance), uma bolsa pode conter um contingente misturado de dentes, os tipos diferentes determinados utilizando as porcentagens acima. Nestes casos, os dentes podem estar coloridos ou marcados de alguma maneira que os personagens jogadores devem discernir por si mesmos ou não.

Homens-dragão podem atacar ou obedecer a pessoa que fez o dente crescer, dependendo das tendências dos envolvidos. Homens-dragão de uma tendência oposta àquele do possuidor do dente (como leal e bom contra caótico e mal, ou caótico e bom contra leal e mal), recusam-se a obedecer o possuidor dos dentes de dragão e atacar em algum momento.

Se a tendência do possuidor for diferente em apenas um aspecto do homem-dragão (leal bom contra leal e mal, por exemplo) ou seja neutro, então o homem-dragão deve fazer um teste de resistência contra magia para determinar se obedecerá seu possuidor. Uma falha indica que o guerreiro obedece, embora relutante e sem entusiasmo. Jogadas diárias são feitas para determinar a continuidade da lealdade. Um teste bem sucedido permite ao homem-dragão desertar, e ele pode, se a oportunidade surgir, ferir ou atrapalhar o possuidor do dente de alguma maneira. Homens-dragão da mesma tendência do possuidor do dente são leais até a morte (homens-dragão continuam a “viver” até serem mortos). Sendo construtos mágicos, eles e todos seus aparatos e itens se desintegram quando mortos, sem nenhuma possibilidade de ressurreição ou salvação.

Para valer a pena ser encantado, um *dente de dragão* tem de estar em perfeitas condições – sem lascas, rachaduras ou falhas feitas pela idade, manuseio descuidado ou extração. Um dra-

gão, de acordo com certa fonte, possui, normalmente, 64 dentes em sua boca. Após ser morto em combate, 2d8 dentes são danificados pela luta ou perdidos durante agonia mortal da besta. Se Cultistas (ou aventureiros) decidirem retirar o que sobrou dos dentes para vender a um mago, cada dente restante deve fazer um teste como osso contra esmagamento durante a extração. Uma falha no teste significa que o dente foi danificado durante a extração e está inutilizado para ser encantado. Personagens jogadores e magos do Culto que desejem criar *dente de dragão* encantados podem usar o método a seguir para fazê-lo. Depois que o dente tenha sido preparado para ser encantado pelo uso de uma magia *encantar item*, é imerso em uma cuba de cristal contendo um caldo composto de uma mistura do sangue do dragão parental e pelo menos um dos ingredientes a seguir, de acordo com o tipo de dente a ser encantado.

#### Dragão Ingrediente

Negro	Ácido de dragão negro, saliva de lesma gigante, glândulas de besouro bombardeador ou grandes quantidades de um ácido forte.
Azul	Várias enguias elétricas esmagadas, pó ou gemas do corpo de um shocker, cabelo ou pele de um umpleby, barbas voltaicas ou o esqueleto de um boggart.
Verde	Pó dos ossos de um carneçal, glândulas de cheiro de vários gambás, uma grande quantidade de almíscar de carcajú, uma grande quantidade de cheiro de uropygi (pedipalpo gigante), sangue de rato vaporizado, suco de planta provoca-vômito, grandes quantidades de excreção gordurosa de um taer ou um copo de saliva de flumph ou almíscar de fedor murcho.
Vermelho	Sangue de quimera, sangue de cão do inferno, sangue de salamandra (uma única gota é suficiente), um olho de pyrolisk, sangue de dragonete de fogo, sangue de salamandra do fogo ou cogumelo de fogo.
Branco	Sangue de cogumelo de gelo, sangue de raposa da geada, sangue de lagarto do gelo ou um olho humano congelado (aquele coberto pelo tapa-olho).

Depois que um ingrediente apropriado é encontrado e colocado dentro da cuba, fogo baixo deve ser mantido sob ela e é permitido que o dente fique embebido por uma hora. O mago deve, então, conjurar um *desejo restrito* sobre o dente e deixá-lo em descanso durante uma noite na mistura. Logo após, o mago pode remover o dente e conjurar a magia *identificar* para determinar se o encantamento teve êxito.

Alguns dos resultados possíveis ao se utilizar dentes de cada um dos cinco grandes tipos de dragões cromáticos do *Livro dos Monstros* estão descritos abaixo. Cada dente pode criar um guerreiro que possui um nível de habilidade em batalha igual a



metade do número de Dados de Vida que o dragão parental possuía (arredondado para cima). Cada guerreiro também possui metade dos pontos de vida que o dragão parental tinha (novamente, arredondados para cima). O guerreiro faz testes de resistência como um guerreiro ou mago de mesmo nível que seus Dados de Vida (qual for mais vantajoso). Um homem-dragão é do mesmo sexo do dragão parental.

**Dragão Negro:** Surge um guerreiro com CA 3 vestindo uma cota de malha negra com escudo e armado com uma espada longa negra. Caótico e mal na tendência, com Inteligência 10 e Destreza 15, o guerreiro é imune a todos os ataques baseados em ácido e pode conjurar *flecha ácida de Melf* uma vez por dia (1d4+1 de dano pela flecha, 2d4 pelo ácido com teste de resistência permitido, +1 nas jogadas de ataque).

**Dragão Azul:** Surge um guerreiro com CA 2 equipado com uma meia-armadura azul com escudo e armado com uma maça. Leal e mau na tendência, com Inteligência mediana 12, este guerreiro é imune a todos os ataques elétricos e pode conjurar *toque chocante* (1d8+3 de dano) uma vez por dia.

**Dragão Verde:** Surge um guerreiro com CA 2 vestindo uma cota de talas coberta por roupas verdes e carregando um arco, uma aljava com 20 flechas e um machado de mão. Este guerreiro leal e mau possui Inteligência 11 e Destreza 18 (+3 para jogadas de ataque com armas a distância). Ele é imune a ataques com gás venenoso e pode conjurar a magia *névoa fétida* de duas rodadas de duração uma vez por dia.

**Dragão Vermelho:** Surge um guerreiro com CA -1 vestindo uma meia-armadura vermelha com escudo e portando uma espada bastarda. Caótico e mal na tendência, este guerreiro possui Inteligência 16 e Destreza 17. Ele é imune a todos os ataques baseados em fogo e calor e pode conjurar *mão flamejantes* uma vez por dia, causando 1d6+1 pontos de dano.

**Dragão Branco:** Surge um guerreiro com CA 3 vestindo uma cota de talas branca com escudo e carregando um machado de batalha. Este guerreiro frenético caótico e mal possui Inteligência 8. Em batalha, há uma chance de 50% dele entrar em um frenesi furioso e ganhar +2 nos ataques e danos ofensivos e -2 em todas os testes de resistência e Classe de Armadura. Ele é imune a frio. Uma vez por dia ele pode infligir 1d10 pontos de dano com seu *olhar gélido* (proteção contra magia para metade dano), similar ao ataque de um homem gélido.

## Tomo do Dragão

*O poder tem sua própria beleza. Talvez a mais bela combinação de graça e força dentre as criaturas mortais de Toril seja um dragão.*

– Sammaster o Louco, Tomo do Dragão

O *Tomo do Dragão* original contém todas as teorias, experimentos e conclusões alcançadas por Sammaster a respeito dos dragões, dracoliches, seu destino final como senhores de toda Faerûn, o papel de seu Culto em tornar isto realidade e sua favorecida posição na nova ordem de Toril. Nas páginas deste

livro estão anotadas todos os experimentos de hibridação que Sammaster conduziu com dragões, que proporcionaram a ele um melhor entendimento de como a vida dracônica funciona. Isto, sucessivamente, o levou a compreender melhor como trazer os dragões de volta daquela forma de vida como dracoliches. Estas anotações permitem qualquer mago do Culto (ou outro mago que de alguma maneira consiga decifrar os textos criptografados de Sammaster) a criar qualquer um dos híbridos dracônicos detalhados em outros lugares neste livro.

Além disso, este tomo contém todas as magias detalhadas anteriormente na seção **Magias de Sammaster** (incluindo todas as magias necromânticas do *Livro do Jogador*). Este tomo também contém os procedimentos e processos necessários para criação de um dracolich (veja a nota do *Compêndio dos Monstros* mais a frente neste capítulo). Finalmente, ainda mais criptografado numa escrita mágica de sua própria criação, diferente da do restante do manuscrito, Sammaster detalha os processos para a criação e os materiais necessários para a criação dos *amuletos do poder dracônico*. Ninguém mais pode criar novos *amuletos do poder dracônico* sem as instruções de Sammaster.

Em aparência, o *Tomo do Dragão* original tem 35 cm de altura por 25 cm de largura e 12 cm de grossura e é encapado com escamas de dragão curtidas e tratadas. Ele é fechado com uma fivela com o símbolo do Culto. A capa não possui adornos, a não ser por um símbolo do Culto em alto relevo, feito em uma chapa de ouro.

As capas do Tomo irradiam magia, e se um *dissipar magia* for conjurado sobre o *Tomo do Dragão* antes dele ser manuseado, o livro pode ser examinado e lido com segurança durante 1 turno por nível do conjurador do *dissipar magia*. Se tal precaução não for tomada, qualquer um que toque o *Tomo do Dragão* deve fazer um teste de resistência contra morte ou será afetado pelo sopro de dragão disparado pelo livro. Após isso, um 1d20 é rolado para cada página virada e comparado a uma jogada secreta de 1d20 feita pelo Mestre; quando a jogada do personagem for mais baixa que a do Mestre, um sopro de dragão é lançado e afeta o personagem.

O sopro de dragão do *Tomo do Dragão* é gerado pelos seus encantamentos e nunca afeta o livro que o produz. A cada vez um sopro irromper, existe a possibilidade de um dos efeitos a seguir acontecer (determinado aleatoriamente pela jogada de 1d6), originando-se do *Tomo do Dragão*, exceto quando dito o contrário:

1. Ácido de dragão negro irrompe até a distância de 18 m, causando 4d4+2 pontos de dano (teste de resistência contra sopro para metade do dano). Itens em poder dos personagens que não passem no teste devem fazer um teste de resistência contra ácido para os itens.
2. Eletricidade de dragão azul projeta-se em uma linha reta de 21 m, causando 4d8+2 pontos de dano (teste de resistência contra sopro para metade do dano). Itens em poder dos personagens que falharem no teste devem fazer um teste de resistência contra eletricidade para os itens.





3. Gás de dragão verde é expelido em uma nuvem de 12 m de distância por 6 m de altura e largura, infligindo  $4d6+2$  pontos de dano (teste de resistência contra sopro para metade do dano).
4. Fogo de dragão vermelho explode para fora num cone de 18 m de distância, 6 m de largura na sua origem e 6 m de largura no final de sua extensão, infligindo  $4d10+2$  pontos de dano (teste de resistência contra sopro para metade do dano). Itens em poder dos personagens que não passem no teste devem fazer um teste de resistência contra fogo mágico para os itens.
5. Sopro gélido de dragão branco irrompe num cone de 12 m de comprimento, 6 m de largura em sua origem e 6 m de largura no final de sua extensão, infligindo  $2d6+2$  pontos de dano (teste de resistência contra sopro para metade do dano). Itens em poder dos personagens que não passem no teste devem fazer um teste de resistência contra frio para os itens.
6. Dois efeitos de sopro ocorrem, um com origem no *Tomo do Dragão* e outro começando a 12 m de distância diretamente atrás do personagem manuseando o *Tomo do Dragão* e mirado na direção do mesmo.

Diz-se também que há um encantamento invisível e não marcado numa página particular do *Tomo do Dragão* (uma página que dispara uma magia), que permite alguém que o conheça e que esteja em contato direto com a página dizer uma palavra secreta de ativação, que imediatamente causa 3d8 pontos de dano, mas dá poder ao conhecedor permitindo que ele dispare um sopro de dragão de sua escolha (dentre aqueles listados acima que o *Tomo do Dragão* pode emitir e idêntico em dano e extensão) uma vez por rodada nas próximas três rodadas. Noutra página do *Tomo do Dragão*, diz-se que há um encantamento invisível que é despertado da mesma maneira que o poder do sopro de dragão (ao se proferir uma palavra secreta enquanto toca a página). Ela age como uma magia *teleporte exato* na pessoa que disparou a habilidade. O *Tomo do Dragão* é deixado para trás, mas o usuário e todos os itens não vivos que ele carregue ou vista são levados em segurança para um local remoto na superfície de Faerûn. Infelizmente, o destino (aleatório) é escolhido pelo *Tomo do Dragão*, não importando as vontades do ser teleportado.

O livro é escrito numa escrita mágica criada por Sammaster que resiste a todas as tentativas de decodificações mundanas e mágicas (como a magia *compreender linguagens*). Alguma forma de magia está emaranhada com as escritas, já que as próprias letras são registradas com uma magia *detectar magia*. Assim, algumas magias utilizadas pela igreja de Deneir possivelmente poderiam ser capazes de quebrar o código, mas a única maneira conhecida de ler os escritos é através do conhecimento de como tornar as páginas legíveis, que é passado de mago do Culto para mago do Culto verbalmente. Tais magos são coagidos a nunca revelar o segredo a qualquer não membro do Culto, mesmo sob tortura ou compulsão mágica.

Através dos séculos, desde a morte de Sammaster, muitas cópias do *Tomo do Dragão* foram feitas pelos membros do Culto, no intuito de divulgar os ensinamentos divinos de Sammaster (a maioria das principais células do Culto possui sua própria cópia e outros indivíduos também; porém, estas pertencentes a outros indivíduos são, geralmente, cópias distorcidas). Enquanto estes textos geralmente possuem alguma forma de proteção mágica sobre si, o volume único e original do *Tomo do Dragão* é quase indestrutível e qualificado como um artefato. Nenhuma magia conhecida ou ataque mundano pode estragar permanentemente o livro de qualquer maneira.

Algumas citações que vazaram de cópias do trabalho de Sammaster através dos anos incluem:

*“Benevolência é a melhor máscara para manipulação. Aqueles que possuem poder são preguiçosos e esbanjadores se não o utilizam, mas são sábios se aprenderem muitas maneiras para alcançar seus fins. Existe um momento para o assalto reverenciado e um momento para a hábil dissimulação. E então existem ocasiões cruéis quando alguém perde o tempo escolhendo como proceder. Estes, é melhor manter raros”.*

*“Magos são superiores a todos os outros mortais, pois eles sozinhos possuem lisura, aspereza e liberdade pelas mãos guiadoras dos deuses, o poder que move e dá vida a tudo. É certo que magos dominam”.*

*“A morte não deve ser temida, mas passada e superada. Além da morte existe razão fria e imortalidade na qual o poder é tudo – como sempre deve ser”.*

*“Repensar sobre alguma ação tomada é jogar fora o tempo melhor empregado em enfrentar outra coisa. Vá em frente; Faerûn provê a todos uma infinita carga de inimigos”.*

*“Perigo não está nas armas e magias dos inimigos, mas nas dúvidas e medos do próprio indivíduo. Magos não têm tempo a perder pensando em perigos se de fato tornar-se-ão mestres da magia”.*

*“Existe um termo mais curto para magos gentis. Alguém pode e deveria chamá-los ‘tolos’”.*

*“É raro que os deuses permitam a qualquer um de nós uma segunda chance contra um inimigo que nos tenha vencido anteriormente. Desperdiçá-la é insultá-los – e eles irão mostrar sem pestanejar como aceitam tais desfeitas”.*

Sábios harpistas teorizam que, se o *Tomo do Dragão* original pudesse ser encontrado, somente o fogo prateado dos Escolhidos de Mystra (e talvez até o fogo primordial de Shandril Shessair) poderia ser capaz de danificá-lo. Rumores e lendas também dizem que o *Tomo do Dragão* original carrega alguma longa e terrível maldição, além das armadilhas detalhadas acima, conjurada sobre qualquer não Cultista que entre em contato com ele.

## MAGIAS DRACÔNICAS

Magias dracônicas são criadas por dragões, para dragões; outras criaturas simplesmente não podem utilizar magia dra-



cônica, a não ser que criem suas próprias versões dessas magias, que geralmente apresentarão efetividade reduzida uma vez prontas. Estas magias estão disponíveis apenas para dragões e dracoliches. Qualquer dragão capaz de conjurar magias dracônicas pode conhecer estes feitiços, não apenas os dragões e dracoliches que estão associados ao Culto.

Note que dragões, em geral, são capazes de usar “magia” de três maneiras. Apenas duas estão disponíveis para dragões que não possuem níveis de personagem em alguma classe de conjurador (mais comumente dragões magos, porém algumas vezes dragões clérigos, bardos, etc.): habilidades similares a magia através da idade e da raça, e magias. Magias dracônicas de “personagens” estão disponíveis para dragões que possuam níveis de personagem.

**Habilidades Similares a Magia Através da Idade e Raça:** Estas são habilidades inatas para os dragões e são adquiridas a medida que o dragão envelhece. Por exemplo, um dragão azul jovem pode *criar* e *destruir água* três vezes por dia e dragões verdes adultos experientes podem *torcer madeira* três vezes por dia. Estas habilidades não são consideradas como magias arcanas ou divinas de um certo nível, são apenas capacidades destes tipos e idades que dragões possuem. Habilidades similares a magia deste tipo têm um tempo de execução 3 e não são interruptíveis. Dragões não precisam estudar, se concentrar ou fazer qualquer ação, seja elas quais forem, para ganhar a habilidade de usar estes poderes novamente após os terem utilizado. Enquanto o dragão ainda está vivo (ou em existência, no caos de criaturas mortas-vivas), ele ganha novamente estas habilidades no dia seguinte.

**Magias:** Magias dracônicas são expressas em quantidade como magos e clérigos de certo nível. Mais frequentemente, um dragão tem de alcançar uma certa idade para começar a conjurar feitiços e, a medida que envelhece, um número maior de magias de níveis mais altos tornam-se disponíveis para ele. Magias dracônicas de qualquer tipo são aprendidas casualmente, e a maioria dos dragões não podem escolher quais magias aprenderão – de repente algo desperta e eles sabem como conjurar uma magia em particular (isto significa que os Mestres deveriam determinar as magias que a maioria dos dragões sabem aleatoriamente). Dragões podem conjurar cada magia que sabem uma vez por dia (a não ser que a determinação aleatória de suas magias resulte na mesma magia duas vezes, neste caso ele pode conjurar a magia duas vezes por dia).

Magias dracônicas possuem um tempo de execução de 1 e usam apenas o componente Verbal. A maioria dos dragões não utiliza livros de magia ou oram para deuses para conjurar suas magias (no entanto, um deus geralmente revela aos dragões capazes de conjurar magias divinas como conjurar a primeira magia que eles sabem). Eles dormem por tempo suficiente para estarem bem descansados e concentrados suficientemente para guardar em suas mentes a maneira pela qual eles conjuram uma magia em particular, e eles, então, lembram-se de suas magias (certos dragões, como os dragões dourados, possuem livros de magia e procuram por treinamento mágico for-

mal. Isto significa que eles estudam repetidamente suas magias assim como magos fazem, mas todos os outros aspectos em sua maneira de utilizar magia como espécie seguem estas explicações). Magias dracônicas podem ser interrompidas, e dragões não podem atacar fisicamente, usar seu sopro, usar suas habilidades similares a magia ou voar (exceto planar) enquanto estiverem conjurando uma magia.

**Magias Dracônicas de “Personagem”:** Estas magias dracônicas funcionam quase identicamente às magias normais de magos e clérigos, exceto que elas são ligeiramente mais poderosas do que aquelas magias de níveis comparáveis usadas por humanos, semi-humanos e humanóides. Elas podem ter qualquer combinação de componentes mágicos verbais, gestuais ou materiais, possuindo tempo de execução diferente de 1, etc.

Para conjurar uma magia desta maneira, um dragão tem de ser um único indivíduo com níveis de personagem numa classe que conjure feitiços arcanos ou divinos. Dragões magos desta estirpe possuem livros de magia e devem aprender os feitiços da mesma maneira que magos comuns o fazem. Eles recuperam magias através do sono e estudam da mesma maneira que os magos o fazem. Dragões clérigos deste tipo oram por magias assim como clérigos o fazem e estão restritos por esferas assim como clérigos humanos e dependem de sua classe e da divindade que servem (personagens dragões do acessório *Council of Wyrms™ AD&D* (*Conselho dos Dragões™ AD&D*) são exemplos deste tipo de dragão, assim como Daurgothoth, um dracolich descrito no capítulo anterior **O Culto Hoje**).

Note que magias dracônicas de personagem podem ser aprendidas como magias dracônicas normais e então serem conjuradas com apenas o componente Verbal e tempo de execução de 1 quando a magia dracônica de personagem teria componentes mágicos adicionais ou um tempo de execução mais longo. No entanto, dragões não podem, geralmente, conjurar ambas as magias normais dracônicas ou magias de personagem dracônicas. Eles ou são dragões normais ou dragões especiais que usam as regras para personagens, não ambos.

**As Magias Detalhadas Aqui:** As magias detalhadas aqui são descritas nos termos necessários para utilizá-las como magias dracônicas de personagem. A maioria dos dragões que sabem da sua existência as conhecerão, no entanto, como magias dracônicas normais. Quando utilizadas como magias dracônicas normais, estes feitiços possuem apenas componente Verbal e tempo de execução de 1. Para os propósitos de uso destas magias como magias dracônicas normais, se os efeitos, duração, etc. da magia dependerem do nível do conjurador, o nível de conjurador do dragão é dependente de sua espécie e idade, definidos no *Livro dos Monstros* em sua descrição (por exemplo, um dragão negro de idade anciã conjura magias – e utiliza habilidades similares a magia como se fosse do 16º nível).





### *Espionar Pelas Sombras*

(Mag 1; Adivinhação; Magia das Sombras)

**Alcance:** Especial

**Componentes:** V

**Duração:** 1 turno +1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Ao conjurar esta magia, um dragão pode usar uma sombra de seu covil como um dispositivo de espionagem. A sombra escolhida como foco da magia deve estar na linha de visão do dragão e a não mais do que 9 m de distância.

Uma vez que a magia seja conjurada, o dragão pode contactar outra sombra do seu covil e ver através dela como se estivesse sobre aquela sombra, não importando o tamanho ou formato da sombra ou os limites do covil do dragão. O dragão pode ver tudo dentro do alcance da sombra conectada, incluindo a passagem de criaturas invisíveis, já que as capacidades normais da visão de um dragão funcionam normalmente através da magia *espionar pelas sombras*. Sombras fora do covil não podem ser conectadas.

O Mestre deve usar o bom senso quando decidindo a extensão do covil do dragão. Por exemplo, enquanto um dragão pode clamar uma floresta inteira como seu território (e pode da mesma maneira controlar grandes quantidade de terreno), seu covil deve ser considerado como a área onde o dragão dorme, guarda seus tesouros e geralmente sente-se mais confortável e poderoso.

Pelo tempo em que a magia permanecer em efeito, o dragão pode mudar as sombras para inspecionar áreas diferentes ou ver a mesma área através de sombras separadas para ganhar um diferente ponto de vista. No entanto, apenas uma sombra pode ser contactada por vez. A magia não permite ao dragão conjurar outros feitiços através da ligação entre as sombras; permitindo apenas a visão.

Mudar de uma sombra conectada para outra requer uma rodada e comandos mentais do dragão conjurador; a sombra utilizada como foco de *espionar pelas sombras* não muda. Não é necessária completa concentração para a magia, mas um pouco de atenção se faz necessária. Se o dragão conjurar outra magia, mover-se a mais de 9 m de distância da sombra foco ou não mais desejar usar a magia, o feitiço termina imediatamente.

Como magias de espionagem normais, *espionar pelas sombras* é revelada por uma magia *detectar espionagem*. A sombra conectada emite um brilho fosco e, uma vez detectada, magias como *dissipar magia* ou *animação ilusória* podem ser usadas contra (a última magia nega *espionar pelas sombras* se conjurada com sucesso). Magias que obscurecem detecção e localização impedem o efeito da magia, assim como estas magias impedem todas as outras magias de adivinhação. Eliminar as sombras com luz clara ou escuridão absoluta impedem o funcionamento da magia nas áreas iluminadas ou escurecidas, mas o dragão

conjurador poderia ainda ver a área de uma sombra longe de tais efeitos.

### *Mudar Escamas*

(Mag 1; Alteração)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Duração:** 1 turno/nível

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** As escamas do conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Com esta magia, um dragão pode mudar a cor de suas escamas para a de outro tipo de dragão. Note, no entanto, que a mudança de cor deve ser dentre aquelas do grupo relacionado do dragão (por exemplo, dragões cromáticos podem mudar sua cor apenas para aquelas de outros dragões cromáticos). Assim, um dragão vermelho pode mudar a cor de suas escamas para verde, azul e assim por diante, mas não para dourado, prateado, esmeralda, safira, etc.

Esta magia muda apenas a cor do dragão, não suas características físicas. Desta maneira, se um dragão branco mudar a cor de suas escamas para preto, ele mantém a forma de um dragão branco. A mudança de cor geralmente é suficiente para enganar a maioria dos observadores, no entanto, existem alguns seres que podem reconhecer um dragão por sua anatomia. Exceções comuns a esta regra são outros dragões, sábios que se especializam em dragões e pessoas com conhecimentos especiais sobre ou experiência extensa com dragões (e o último deve provavelmente ter apenas um grande conhecimento sobre um tipo particular de dragões).

Enquanto a magia durar, o dragão pode mudar sua coloração a vontade, mas fazer isto na frente de outros pode arruinar a ilusão. Retornar a cor original do dragão encerra a magia imediatamente. Um *dissipar magia* bem sucedido acaba com a magia prematuramente também.

Já que a maioria dos dragões enfatiza a superioridade de suas próprias subespécies em particular, esta magia não é muito popular entre a raça dracônica como pode parecer. Geralmente, a magia é usada por dragões que devem contar com a enganação para assegurar sua sobrevivência. Dragões fracos ou aleijados são os usuários mais comuns, já que a trapaça é uma questão de sobrevivência e, muito mais, uma necessidade. Dragões mais velhos nestas condições geralmente usam esta magia em conjunto com *alterar sopro* para tornar a farsa ainda mais convincente.

### *Polimento*

(Mag 1; Alteração, Abjuração) *Reversível*

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V

**Duração:** 1 dia/nível

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** Até 500 kg/nível



**Resistência:** Nenhuma

Esta magia é empregada regularmente por muitos dragões de cobre, bronze e latão, cujas escamas normalmente adquirem uma cobertura de má aparência com o tempo. Dragões de cobre, em particular, empregam esta magia para remover o verdete que infesta suas escamas em climas secos.

*Polimento* pode ser utilizada sobre qualquer metal – incluindo ouro, prata, bronze, latão ou cobre – para restaurar seu lustro e brilho natural, não importando onde foi encontrado, mesmo como um pequeno elemento de outra substância. Além disso, dragões metálicos podem empregá-la em si próprios ou em seus tesouros. Até 500 kg de metal (em outras palavras, 10.000 moedas) por nível de conjurador podem ser polidos pelos efeitos desta magia.

Já que dragões metálicos contêm apenas pouca quantidade de metal em suas escamas, uma aplicação desta magia é suficiente para restaurar a cor natural de um vaidoso ancião, não importando quão grande ele seja.

Além disso, pela duração da magia, qualquer metal encantado pelos efeitos desta magia não perde o brilho sob quaisquer condições. Esta proteção pode ser encerrada pelo uso de um *dissipar magia* ou encanto similar. Quando o tempo de duração da magia acaba, a perda de brilho se inicia de maneira normal.

O reverso desta magia, *macular*, foi inventada por um malicioso e vaidoso dragão de cobre que comumente a empregava para manchar o lustro de seus rivais, particularmente quando competindo por uma fêmea. *Macular* cobre metais preciosos com uma crosta de má aparência, diminuindo seu lustro e pode também ser empregada sobre substâncias com apenas traços de metal em suas composição.

### Servo do Tesouro

(Mag 1; Conjuração/Invocação)

**Alcance:** 9 m

**Componentes:** V

**Duração:** 1 hora/nível

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia é a versão dracônica da padrão *servo invisível*. Já que as necessidades de um dragão são muito incomparavelmente maiores do que as das raças menores (de acordo com os dragões), um *servo invisível* comum simplesmente não possui a força física para cumprir as tarefas necessárias.

Diferente de *servo invisível*, um único propósito de *servo do tesouro* é guardar os tesouros do dragão que o conjurou. De fato, a magia é conjurada sobre o próprio tesouro, prendendo o *servo do tesouro* a ele pela duração da magia; ele nunca pode mover-se a mais de 9 m de distância do tesouro sem negar a magia (note que o tesouro de um dragão está guardado em uma única localidade para os propósitos desta magia, não estando segregado em covis separados).

Uma vez que a magia seja conjurada, o *servo do tesouro* pule jóias e gemas, separa e empilha moedas, organiza baús e caixas, etc. É mais forte do que um *servo invisível* comum e pode carregar 25 kg ou puxar e empurrar 50 kg sobre superfícies lisas. Ele também suporta mais dano do que o *servo invisível*, possuindo 15 pontos de vida ao invés dos normais 6. Um *servo do tesouro* é idêntico a um *servo invisível* com diferença em suas limitações e meios de destruição.

Esta magia é particularmente apreciada por dragões metálicos e de gema, ambos parecendo ser mais interessados na aparência de seus tesouros do que outros dragões.

## NÍVEL 2

### Acalmar

(Mag 2; Alteração)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Duração:** Concentração

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

A magia *acalmar* permite ao dragão anular temporariamente os efeitos de sua aura de medo. Enquanto o dragão concentrar-se, criaturas não sofrem os efeitos morais pela visão ou presença de um dragão. A magia acaba assim que o dragão pare de concentrar-se nela. Ela também termina se o dragão sofrer dano ou conjurar uma magia do 4º nível ou maior.

### Aceleração Aérea

(Mag 2; Alteração)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V

**Duração:** 1 turno +1 turno/nível

**Tempo de Execução:** 2

**Área de Efeito:** Criatura tocada

**Resistência:** Nenhuma

Apesar de ter sido criada por dragões, *aceleração aérea* pode afetar uma criatura qualquer que voe, seja por meios naturais ou mágicos, quando tocada pelo dragão conjurador. Esta magia reduz a resistência do ar, aumentando o movimento em voo de uma criatura em 50%. Assim, um dragão com uma taxa de movimento de 24 pode voar a 36 enquanto durar a magia. No entanto, enquanto voando nesta velocidade aumentada, a classe de manobrabilidade do dragão cai em um, e manobras aéreas especiais (por exemplo, agarrar) tornam-se impossíveis. O dragão não é obrigado a mover-se na taxa de deslocamento aumentada e pode diminuir a velocidade para impedir as vantagens da magia. *Aceleração aérea* não pode ser cancelada pela vontade, mas um *dissipar magia* bem sucedido ou uma magia mais poderosa pode forçá-la a terminar prematuramente.





te.

Dragões comumente utilizam esta magia antes de uma batalha aérea para aumentar suas chances de pegar inimigos de surpresa ou, se as coisas forem mal, como uma maneira de distanciar-se de seus perseguidores. Dragões criativos podem encontrar outros usos para esta magia.

Esta magia depende muito da habilidade inata do dragão de visualizar padrões de voo e correntes de ar. No arbitrio do Mestre, dragões que empreguem esta magia frequentemente podem ser considerados voadores experientes e podem manter sua classe de manobrabilidade normal e táticas aéreas. Esta deve ser uma exceção e não uma regra.

### **Aura de Terror**

(Mag 2; Ilusão/Fantasma)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Duração:** 1 turno / nível

**Tempo de Execução:** 2

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Especial

Esta magia é popular entre dragões mais jovens e fracos, porém dragões de todas as idades e tipos são conhecidos por utilizá-la. Pelo uso desta magia, um dragão aumenta sua habilidade de espalhar terror em criaturas sujeitas a sua aura de medo. Veja a seção geral "Dragão" do *Compendio dos Monstros* para uma visão geral dos detalhes sobre medo dracônico.

Quando a magia é conjurada, o dragão libera uma ilusão que melhora sua imagem de ira e experiência em batalha: múltiplas cicatrizes de batalha, aspecto alterado ou desfigurado, espinhos dorsais protuberantes, presas, garras e assim por diante. Tudo isso faz o dragão parecer muito mais ameaçador do que o normal. A ilusão não pode alterar o tamanho do dragão ou sua espécie, mas faz o dragão aparentar mais idade.

Uma vez que a magia seja conjurada, o dragão ganha duas categorias de idade para propósitos de determinar o alcance, teste de resistência e efeito de sua aura de medo. Dragões jovens e juvenis ganham uma aura de medo que eles normalmente não seriam capazes de criar; dragões mais velhos ganham uma aura mais poderosa. Graças a mudança na categoria de idade efetiva, testes de resistência contra a aura de medo de dragões de idade jovem adulto e mais velhos recebem uma penalidade de -2. Assim, o teste de resistência normal não modificado para um dragão velho torna-se um teste de resistência com penalidade de -2, a aura de um grande ancião inflige uma penalidade de -5, e assim por diante. Além disso, o poder aumentado da aura permite ao dragão espalhar pânico em criaturas de até 2 Dados de Vida e medo em criaturas que normalmente não seriam afetadas (ou seja, aqueles com até dois níveis ou Dados de Vida a mais do que o dragão).

O dragão não precisa se concentrar para manter uma *aura de terror* e pode se ater a outras ações de acordo com sua vontade (por exemplo, combate, usar seu sopro ou conjurar outras

magias). O dragão pode encerrar a magia a vontade. Criaturas tentando desacreditar a ilusão recebem um teste de resistência contra magia para negar a aura. Mesmo se isto for feito com sucesso, no entanto, testes de resistência normais contra a aura de medo normal do dragão se aplicam. *Detectar magia* pode indicar a presença de uma *aura de terror* e um *dissipar magia* bem sucedido pode removê-la.

### **Mão**

(Mag 2; Invocação/Evocação)

**Alcance:** 4,5 m/nível

**Componentes:** V, G

**Duração:** 2 rodadas/nível

**Tempo de Execução:** 2

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia traz para existência uma área de força fracamente brilhante similar em tamanho e forma a uma mão humana. Ela possui quatro dedos e um dedão oposto. Os dedos da mão são muito mais precisos em seus movimentos do que, por exemplo, um *servo invisível*. A habilidade Destreza dos dedos é igual a Inteligência do dragão conjurador mais 1d3-1.

A mão é muito fraca se comparada com a força normal do dragão. Ela pode levantar objetos pesando até 30 kg e pode aplicar uma quantidade equivalente de força. Assim, ela pode quebrar apenas os objetos mais frágeis. A mão pode empunhar uma arma ou arremessar um objeto.

A mão pode fazer um simples ataque de tapa por rodada; seu TAC0 é o mesmo do dragão. O tapa não causa dano, mas um acerto pode quebrar a concentração de um conjurador e arruinar uma magia.

O dragão deve ter uma linha de visão direta até a mão. Assim que a vista da mão for bloqueada, a magia termina.

Para dragões impossibilitados de metamorfosearem-se ou de mudar a aparência para uma forma humana ou semi-humana, a impossibilidade de manipular pequenas coisas é um grande problema. Eles não podem escrever, eles não podem abrir pequenas caixas de jóias e assim por diante. A magia *mão* resolve estes problemas.

### **Ruína Dracônica**

(Mag 2; Adivinhação)

**Alcance:** 9 m/nível

**Componentes:** V

**Duração:** 1 turno +1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** um caminho de 9 m de largura

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia altamente especializada combina os feitiços *detectar magia* e *identificar* de uma maneira que o conjurador dracônico pode determinar quais objetos dentro da área de efeito podem produzir algum efeito especificamente relacionado a



dragões ou magias dracônicas. Assim, qualquer item mágico capaz de descarregar magias dracônicas (ou que foram criados com magia dracônica), armas de exterminar dragões, *poções de controlar dragões* e até uma *Orbe dos Dragões* são notados pelo dragão. Da mesma forma, *ruína dracônica* detecta magias ativas (incluindo feitiços de magia dracônica) que produzam tais efeitos. O dragão não aprende as propriedades ou poderes exatos de nenhum encantamento até agora mostrado. Por exemplo, uma única *espada +1 ou +2 contra dragões* não parecem mais ou menos perigosas do que uma *espada inteligente +5 assassina de dragões* com poderes especiais que permite matar um dragão com um único golpe. A única coisa que o conjurador sabe é que estas armas são mais poderosas contra dragões do que contra outras criaturas.

Em qualquer caso, esta magia não substitui *detectar magia* ou *identificar*. Sua função primária é ser utilizada em batalha, já que permite ao dragão determinar quando seus inimigos estão utilizando itens mágicos e magias que são especialmente perigosos aos dragões. Desta maneira, o dragão sabe em quem concentrar seus ataques ou quem evitar se as coisas ficarem difíceis.

### NÍVEL 3

#### Armadura de Tesouro

(Mag 3; Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, M

Duração: 1 hora/nível

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: O conjurador

Resistência: Nenhuma

*Armadura de tesouro* é utilizada pelos dragões tanto para tirar vantagem do grande número de moedas e gemas que engrossam seus tesouros para propósitos defensivos, assim como para estontear outras criaturas com uma extravagante exposição de sua riqueza. Quando esta magia é conjurada, quaisquer gemas e metais soltos (cobre, prata, electrum, ouro ou platina) que tenham menos de 250 g em peso por peça e a menos de 6 m do conjurador, são atraídos para os arredores do corpo deste. As gemas e os aglomerados de metais preciosos (geralmente moedas) formam um casulo giratório ao redor do conjurador, que brilha e reflete quase todas as intensidades de luz. Pelos meios mágicos desse feitiço, o invólucro de tesouros nunca cobre a face do conjurador, as mãos (garras) ou pés, sendo assim possível comer, falar, conjurar magias, lutar ou andar normalmente.

Se o conjurador for de tamanho Enorme ou Colossal, para cada 1.000 gemas ou moedas de metal precioso atraídas pela magia, ele recebe um bônus de +1 na sua CA. Se o conjurador for de tamanho Médio ou Grande, o bônus na CA é de +1 para cada 100 gemas ou moedas de metal precioso. Se o conjurador

for de tamanho Pequeno ou Miúdo, o bônus na CA é de +1 a cada 20 gemas ou pedras preciosas. Em todos os casos, o bônus máximo na CA resultante desta magia é de +5.

No entanto, o conjurador não carrega fisicamente os componentes materiais da *armadura de tesouro*, todas as taxas de movimento do conjurador são reduzidas em 3 e, se ele puder voar, seja por meio de asas ou locomoção similar não mágica, sua classe de manobrabilidade é reduzida em um (num máximo de E).

Quando esta magia termina ou quando um *dissipar magia* ou encanto similar for conjurado com sucesso, a *armadura de tesouro* imediatamente cai e está mais uma vez sujeita a força da gravidade.

Conjurar esta magia é custoso, particularmente para dragões naturalmente avarentos, pois 1% das gemas e peças de metais preciosos que compõe a *armadura de tesouro*, selecionadas aleatoriamente, são consumidas pela mágica deste feitiço e perdidas para sempre. Como resultado, esta magia não é comumente empregada como era de se esperar.

Os componentes materiais desta magia são 1% das gemas e peças de metais preciosos usados para condensar a *armadura de tesouro* que são consumidas quando a magia termina.

#### Invocar Familiar Humanóide

(Mag 3; Conjuração/Invocação)

Alcance: 1.600 m/nível

Componentes: V

Duração: 1d20 horas

Tempo de Execução: Especial

Área de Efeito: 1 familiar

Resistência: Especial

Esta magia é similar a magia arcana *invocar familiar*, exceto que o familiar invocado é um humanóide. Apenas raças do tipo goblinóide são possíveis para tornarem-se familiares (em outras palavras kobolds, goblins, orcs e hobgoblins).

O humanóide atraído é totalmente leal ao conjurador dracônico (moral 20), de boa vontade, dando a própria vida por seu mestre. O dragão e o humanóide possuem a habilidade de comunicar-se telepaticamente a uma distancia de até 8 km. O dragão não recebe nenhum bônus sensorial e não sofre nenhum dano se o familiar humanóide morrer.

A conjuração leva um tempo considerável. O dragão deve estar em um estado calmo e relaxado, bem distante de qualquer distração e deve repetir continuamente um mantra monótono e hipnótico até que o familiar apareça. É impossível para o dragão manter o mantra por mais de 20 horas, se no final deste período nenhum familiar tenha aparecido, a magia falha. Um dragão pode conjurar esta magia não mais que uma vez por ano e não pode possuir mais de um familiar por vez.

Quando o familiar chega, ele é totalmente leal a seu mestre. *Invocar familiar humanóide* é, na verdade, uma forma de encantamento; ele dá a vítima uma oportunidade de desvencilhar-se dos efeitos. De tempos em tempos, o familiar pode fazer um





teste de resistência contra magia. Este teste sofre uma penalidade de -1 para cada 3 categorias de idade que o dragão conjurador possuir. A frequência do teste de resistência depende da raça do familiar.

Um teste de resistência bem sucedido significa que o familiar desvencillhou-se dos efeitos da magia e possui sua vontade novamente (sua primeira reação provavelmente será fugir). Se o dragão estiver a menos de 8 km do familiar, e acordado quando ele escapar de sua influencia, ele sentirá o rompimento do elo telepático e, assim, saberá que o familiar está livre. A resposta do dragão a isso depende de sua tendência e humor.

O Mestre pode selecionar um humanóide apropriado como candidato dependendo de onde o dragão estiver conjurando a magia, ou pode utilizar a tabela abaixo:

d20	Familiar	Frequência do Teste de Resistência
1-6	Kobold	A cada 2 anos
7-11	Goblin	A cada ano
12-14	Orc	A cada 9 meses
15-16	Hobgoblin	A cada 6 meses
17-20	Nenhum humanóide disponível; a magia falha	

Matar o familiar enquanto o elo da magia está ativo não é um comportamento aceitável e lança sobre o dragão a fúria de vários poderes celestiais (matar um ex-familiar, uma vez que a magia tenha acabado, não é problema; no entanto, dependendo da tendência do dragão ou da situação, tal comportamento é permitido).

### Jóia Explosiva

(Mag 3; Alteração, Evocação)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, M

**Duração:** Até o disparo

**Tempo de Execução:** 1

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Especial

Através do uso desta magia, um dragão traça um glifo invisível em uma pedra preciosa valiosa. O símbolo pode ser visto apenas pelo dragão que o traçou, no entanto um *detectar magia* irá detectar uma aura fraca, enquanto *detectar invisibilidade*, *visão verdadeira* ou magia similar revelam o glifo. Um *dissipar magia* bem sucedido remove o glifo sem danificar a jóia em si antes que os efeitos do glifo possam ser ativados. Porém, a magia se mantém dormente até que o dragão decida ativá-la.

Ao comando mental do dragão, a pedra explode com grande força, espalhando-se por uma área de 6 m de raio numa saraivada de estilhaços. O dragão pode ativar a explosão de qualquer distancia, mesmo que mil quilômetros separem o dragão da gema. Se a jóia e o dragão são separados por limites planares ou se o dragão for morto, então a magia é imediatamente encerrada.

Todas as criaturas dentro da área de efeito sofrem 5d4 pon-

tos de dano, se bem sucedidas em um teste de resistência contra sopro, sofrem a metade. Se, no entanto, a gema for carregada em um baú, caixa de metal ou recipiente semelhante rígido e firme, então a explosão é contida e nenhum dano é causado a nenhuma criatura, mas objetos dentro do recipiente (e o próprio recipiente) devem fazer um teste de resistência contra esmagamento ou serão destruídos. A explosão de energia mágica é suficiente para rasgar algibeiras, sacos, mochilas, alforjes e assim por diante, mesmo se tais itens forem feitos de couro ou outro tecido resistente. Itens como *buracos portáteis* e *bolsas de carga* recebem um teste de resistência contra desintegração para resistir; se mal sucedidos, todos os componentes restantes são perdidos em um plano extradimensional.

Dragões usam esta magia como a proverbial "ultima risada" contra ladrões. Quando um dragão nota que uma de suas *jóias explosivas* sumiu, ele simplesmente ativa o feitiço, assim destruindo a gema e enviando uma mensagem para a criatura que teve a audácia de tomá-la.

O componente material é uma pedra preciosa que valha no mínimo 50 PO. A pedra deve ser uma peça individual e separada; não pode estar em algum tipo de jóia ou afixada em uma arma. A jóia é completamente destruída na explosão; nada além de pó resta.

### Presa Afiada

(Mag 3; Alteração)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Duração:** 1 rodada/nível num máximo de 1 turno

**Tempo de Execução:** 3

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia simples é a preferida entre os dragões que gostam de cravar seus dentes em combate. A magia altera os dentes do dragão, tornando-os mais duros e afiados. Em combate corpo a corpo, isto adiciona +1 para cada duas categorias de idade (arredondadas para um mínimo de 1 ponto) em cada jogada de dano de qualquer ataque de mordida bem sucedido pelo tempo da duração da magia. Dragões também empregam *presa afiada* para roer uma refeição dura, porém gostosa, como orcs, anões usando armaduras ou cavaleiros em armaduras completas.

### Poeira Venenosa

(Mag 3; Invocação/Evocação)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G

**Duração:** 1 mês/nível

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Área de Efeito:** quadrados de 30 cm/nível

**Resistência:** Especial

A magia *poeira venenosa* permite ao dragão criar pequenas



quantidades de poeira venenosa altamente tóxica. A poeira pode, então, ser espalhada sobre qualquer objeto, aonde aderirá. Qualquer um que toque um objeto assim tratado com as mãos desprotegidas, deve fazer um teste de resistência contra veneno ou morrerá em uma rodada. Mesmo com um teste bem sucedido, a vítima sofre 2d10 pontos de dano. O dragão conjurador é totalmente imune a toxicidade de sua própria poeira.

Para cada nível efetivo do dragão, a magia cria poeira suficiente para cobrir uma área de 30 cm quadrados. Assim, um ancião vermelho que conjura magias como 20 níveis de conjurador pode criar *poeira venenosa* suficiente para cobrir uma área de 1,2 m por 1,5 m.

*Poeira venenosa* pode ser detectada com *detectar magia* e torna-se inofensiva com um teste bem sucedido de *dissipar magia* ou *neutralizar veneno*. O dragão pode destruir a poeira, tornando-a inofensiva a vontade.

Dragões frequentemente usam *poeira venenosa* para proteger as partes mais preciosas de seus tesouros.

### Proteger Ninhada

(Mag 3; Alteração)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** Especial

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia simples e ainda assim muito utilizada, emprega a magia de *teleporte* para proteger os ovos em desenvolvimento do dragão. Durante a conjuração, o dragão segura cada ovo da ninhada, e o processo todo dura 1 rodada de tempo de execução por ovo. Após isto, a magia fica latente até ser ativada.

Após o feitiço estar completo, nenhuma outra criatura além do dragão conjurador pode tocar um ovo da ninhada sem disparar a magia. Quando a magia é ativada, todos os ovos imediatamente são teleportados com *teleporte sem erro* para outra localidade conhecida apenas pelo dragão, que é determinada durante a conjuração do feitiço. Se cada ovo estiver sujeito a uma conjuração separada da magia, no entanto, um ovo pode individualmente ter seu próprio ponto de destino (mas isto raramente é feito).

Além disso, o dragão conjurador é imediatamente avisado de que a magia foi disparada, não importando a distancia entre o dragão e seus ovos (incluindo fronteiras planares). Se o dragão estiver adormecido no momento em que os ovos teleportam, ele é instantaneamente acordado e alertado.

A duração da magia é indefinida, e se mantém dormente até ser ativada. Uma vez ativada, a magia deve ser conjurada novamente para os ovos permanecerem protegidos. Por outro lado, nada mais fraco que um *desejo restrito* pode negar a magia. Se um ovo eclodir antes da ativação da magia, o dragão recém nascido não dispara o feitiço, porém o filhote não está mais

protegido por *proteger ninhada* e é deixado para trás se a magia for ativada posteriormente.

### Pseudodragão

(Mag 3; Conjuração/Invocação)

**Alcance:** 27 m

**Componentes:** V

**Duração:** 2 rodadas+1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 3

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia é a versão dracônica para as várias magias *invocar criaturas*. Ela invoca 2d4 pseudodragões durante 1d4 rodadas em um ponto dentro da área de alcance da magia. Os pseudodragões invocados são pequenas réplicas de seu conjurador; isto quer dizer, um dragão verde invoca pseudodragões verdes, um dragão azul, azuis e assim por diante. Os pseudodragões mantêm a tendência do dragão que os invocou e o servem com total lealdade. Sob outros aspectos, os pseudodragões mantêm as habilidade e características dos pseudodragões como no *Livro dos Monstros*.

Uma vez invocados, ele lutam em defesa do dragão conjurador até serem mortos, até que o dragão os mande parar de lutar ou até que a duração da magia termine. Se todos os oponentes forem mortos, o invocador deve garantir aos pseudodragões uma porção dos mortos.

Se nenhum oponente estiver disponível, o dragão pode dar aos pseudodragões outras tarefas. Em troca, o dragão deve dar a cada pseudodragão uma pedra preciosa (antes que a ajuda seja executada) no valor mínimo de 50 PO. Se nenhuma gema estiver disponível, os pseudodragões invocados imediatamente retornam de onde vieram. De forma similar, o dragão deve dar a cada pseudodragão sobrevivente uma gema de 50 PO após a batalha com os inimigos do dragão. Se o dragão tornar um hábito matar ou recusar-se a pagar os pseudodragões, aqueles invocados por conjurações subseqüentes podem se recusar a ajudar ou simplesmente não responder a invocação.

### Queimar Sangue

(Mag 3; Invocação/Evocação)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V

**Duração:** 5 rodadas

**Tempo de Execução:** 3

**Área de Efeito:** 1 criatura

**Resistência:** Especial

Também conhecida como *ferver sangue*, esta magia é empregada apenas pelos dragões mais diabólicos, já que causa uma morte agonizante em sua infeliz vítima. Dragões vermelhos em particular apreciam conjurar esta magia sobre magos presunçosos e guerreiros arrogantes.

Quando conjurada sobre uma criatura viva, esta magia faz





com que qualquer líquido dentro do corpo da criatura torne-se muito quente em questão de segundos. Quando conjurada sobre animais, *queimar sangue* faz com que o sangue do alvo literalmente entre em ebulição junto com as artérias e veias, causando 2d4 pontos de dano por rodada (isto torna impossível a conjuração de magia enquanto os efeitos da magia continuarem). Água armazenada dentro de plantas começam imediatamente a ferver, causando 1d4 pontos de dano por rodada. Limos, mucos e gosmas imediatamente dissolvem com esta magia e são instantaneamente destruídas (se não forem bem sucedidos no seu teste de resistência inicial). Criaturas mortas-vivas e criaturas imunes a fogo ou calor não são afetados por esta magia.

Se o alvo desta magia for bem sucedido num teste de resistência contra magia, ele não é afetado. Alvos que falharem em seus testes de resistência podem tentar outro teste no início da terceira rodada do efeito da magia (após ter recebido um total de 4d4 pontos de dano) e a cada rodada subsequente com uma penalidade de -3. Quando tal alvo obtém sucesso em um destes testes subsequentes, a magia termina e não causa mais dano (no entanto, na rodada em que o teste de resistência for bem sucedido, alvos afetados ainda não podem conjurar magias, pois estão recuperando os sentidos pelo resto da rodada).

Por outro lado, a única maneira de evitar o feitiço antes de ele expirar é conjurar um *dissipar magia* bem sucedido (ou encanto similar) sobre o alvo da magia ou conjurar alguma forma de magia de frio, como *cone de frio*, que envolva o totalmente (note que magias de frio não causarão seu dano normal). Se a magia de frio cobrir apenas parcialmente o alvo (como uma magia *dedos gelidos* ou um *cone de frio* conjurado de muito perto), os efeitos de *queimar sangue* ficam inativos durante aquela rodada (nenhum dano por fogo é causado), mas logo após ele imediatamente se espalha através dos fluidos da vítima novamente, infligindo dano normal na próxima rodada.

### Saraivada de Escamas

(Mag 3; Alteração)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Duração:** Instantânea

**Tempo de Execução:** 3

**Área de Efeito:** 15 m de raio

**Resistência:** ½

Dormir sobre o chão frio de pedra ou rolar sobre uma pilha de tesouros é duro para as escamas. As freqüentes estocadas e baques de armas, estalagmites e os restos do lanche de ontem que usava uma armadura, freqüentemente fazem com que as escamas dos dragões desprendam-se em camadas e caiam, deixando vãos. Sem falar nas moedas, gemas e um ocasional halfling ladino esmagado ali! *Saraivada de escamas* toma vantagem desta condição ao arremessar as escamas soltas, as gemas, as moedas, os ossos e o que houver saindo do corpo do dragão

como armas de arremesso. Quando a magia é conjurada, todas as criaturas na área de efeito são atingidas por estes projéteis, sofrendo 1d6 pontos de dano por categoria de idade do dragão num máximo de 10d6. Um teste de resistência contra sopra reduz o dano pela metade.

Esta magia não é muito utilizada como era de se esperar, já que muitos dragões gostam da idéia de ter pedaços de tesouros presos em suas escamas – isso os faz parecer mais impressionantes. Assim, a utilidade da magia é sobrepujada pela vaidade do dragão.

## NÍVEL 4

### Atar Asas

(Mag 4; Evocação)

**Alcance:** 12 m/nível

**Componentes:** V

**Duração:** 1 hora/nível

**Tempo de Execução:** 3

**Área de Efeito:** 1 dragão

**Resistência:** Especial

*Atar asas* é uma magia de combate altamente efetiva que é rara mesmo entre dragões. Ela cria uma teia ou rede de força que tem o mesmo efeito de um ataque de imobilização: o dragão fica impossibilitado de voar e despenca em direção ao solo.

O dragão alvo recebe um teste de resistência inicial contra magia para evitar os efeitos da magia. No final de cada rodada subsequente, ele recebe outro teste de resistência contra magia, mas com uma penalidade cumulativa de -3. uma jogada bem sucedida significa que o dragão livrou-se da rede de força.

A magia *atar asas* permanece ativa até que a duração acabe, que a vítima seja bem sucedida em um teste de resistência, que o conjurador seja morto ou fique inconsciente, que o conjurador intencionalmente quebre a magia ou se a vítima atingir o solo.

Um dragão com *atar asas* cai a uma velocidade de 38 m por segundo ou 2.350 m por rodada. Após o termino de *atar asas* – seja qual for a razão – a vítima continua a cair por mais 2d10 segundos (75 a 785 m). Se atingir o chão durante este tempo, sofre 1d6 pontos de dano para cada 3 m de queda até um máximo de 20d6.

### Focar Medo

(Mag 4; Alteração) Reversível

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 4

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Especial



Similar a função da magia *aura de terror*, *focar medo* aumenta a potência do pânico e da aura de medo dos dragões. Ela é útil para todos os dragões de idade adulta ou mais velhos, e pode ser utilizada em conjunto com a *aura de terror*.

Através do uso desta magia, o dragão reduz o raio de sua aura de medo, focando o poder daquele medo. Para cada 4,5 m que o dragão reduza sua aura, o modificador no teste de resistência contra o medo do dragão recebe uma penalidade adicional de -1.

No entanto, um dragão não pode reduzir sua aura de medo para um raio menor que 13,5 m de qualquer maneira. Um dragão adulto com uma aura de medo normal de 18 m de raio e um modificador de teste de resistência de +2 pode reduzir sua aura para 13,5 m e mudar o modificador para +1. Da mesma maneira, um grande ancião pode condensar o raio de sua aura para 13,5 m, partindo de 45 m, mudando seu modificador de proteção normal de -4 para -11. Um 20 natural é um sucesso, não importando os modificadores.

O reverso desta magia, *estender medo*, permite ao dragão aumentar o raio de medo até um máximo de 45 m. Uma aura estendida se enfraquece com os modificadores de teste de resistência, funcionando de maneira oposta a *focar medo*. O reverso pode ser usado tanto por dragões jovens quanto por adultos jovens (se eles possuírem as habilidades mágicas necessárias), mas é inútil para grandes anciões.

Ambas as versões desta magia dão ao dragão um controle tão afinado de sua aura de medo que ele pode alterar as dimensões do raio numa mesma base a cada rodada. Obviamente, a aura pode ser alterada apenas dentro dos parâmetros da versão empregada (isto é, qualquer raio entre o raio normal do dragão e os limites para a versão apropriada da magia). Para mudar o raio enquanto a magia está em funcionamento, o dragão deve deixar o que estiver fazendo e concentrar-se; ele não pode se prender em atividades naquela rodada. De qualquer outra forma, o dragão é livre para conjurar magias, lutar, voar, usar seu sopro e assim por diante, já que a magia não requer concentração alguma.

O dragão pode cancelar a magia a qualquer momento. Um *dissipar magia* não tem efeito algum sobre qualquer versão desta magia, mas magias como *desejo*, *desejo restrito* e afins terminam com o encantamento imediatamente.

Ambas as versões da magia são bastante comuns entre dragões capazes de conjurar magias deste nível.

### Guardar Tesouro

(Mag 4; Abjuração, Evocação)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Duração:** 1 hora/ nível

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Área de Efeito:** Como o sopro

**Resistência:** Nenhuma

Ao usar esta magia, um dragão pode proteger seu tesouro de

tal maneira que torna roubos virtualmente impossíveis. Quando *guardar tesouro* é conjurado, o sopro do dragão muda temporariamente. Ao invés do tradicional fogo, eletricidade, ácido e assim por diante, o sopro torna-se pura energia mágica que deve ser lançada pelo dragão dentro de 1 rodada após a conjuração da magia ou ela será perdida. O dragão sopra esta energia (que funciona nas mesmas dimensões do sopro normal do dragão) sobre seu tesouro, tentando atingir o máximo possível do tesouro dentro da área de efeito.

Esta energia gruda qualquer parte do tesouro que toque em uma massa sólida. Esta magia não estraga o tesouro de qualquer maneira, nem altera sua aparência ou posição; os itens junto do tesouro permanecem soltos e separados. No entanto, a magia *guardar tesouro* preenche os espaços entre moedas, gemas, armas, baús, lingotes e assim por diante, individualmente, e os mantém unidos como uma sólida montanha de riquezas. Esta cola invisível previne que o tesouro seja dividido, separado para transporte, espalhado ou de qualquer outra maneira movido ou manipulado como itens separados. Como ele se torna, essencialmente, uma massa única, levantar o tesouro como um todo é impossível para qualquer criatura, exceto através de magias poderosas.

O tesouro assim protegido não pode ser atingido por ataques físicos ou mágicos sem antes ser removida a magia *guardar tesouro*. É também impossível para intrusos quebrar peças ou seções do tesouro e carregá-los.

Dissipar magia não tem efeito em um tesouro protegido pela magia, e *campo antimagia* libera apenas tanto tesouro quanto couber em sua área de efeito (se tesouro livre não for removido da pilha, a magia *guardar tesouro* se refaz assim que o campo expira ou se move). Um *desejo restrito* nega uma *guardar tesouro* durante uma hora (e se o tesouro não for separado neste tempo, *guardar tesouro* retorna como descrito acima). Um *desejo* destrói a magia permanentemente.

Tesouros adicionados a uma pilha já protegida por esta magia não ganham os benefícios do feitiço. Novos tesouros requerem um *guardar tesouro* para si, mas o dragão pode incluir novos tesouros após a duração do primeiro *guardar tesouro* acabar e uma nova magia for conjurada.

A magia afeta apenas o tesouro do dragão. Ela não funciona sobre criaturas ou itens que possuam, a não ser que o dragão adquira os itens e os adicione a sua pilha.

Esta magia geralmente protege o tesouro do dragão enquanto ele está fora caçando ou procurando novos tesouros. Alguns dragões arrumam seus tesouros de tal forma para que todo monte possa ser protegido por uma única magia. Outros fazem várias pilhas menores para reduzir os poderes mágicos dos invasores ao negar repetidamente o feitiço e assim minimizar a perda final de tesouros.

### Rastro de Fogo

(Mag 4; Invocação/Evocação)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V





**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 4

**Área de Efeito:** Um rastro de 12 m de comprimento/nível

**Resistência:** Especial

A magia *rastro de fogo* foi criada por um ancião vermelho, morto há muito tempo, chamado Thermal, para um propósito específico: atear fogo na cidade e nas outras construções que a criatura queria atacar. Esta é uma magia muito rara e apenas alguns poucos dragões maus a conhecem.

Esta magia deve ser conjurada pelo dragão enquanto voa. Como seu nome diz, ela cria um rastro de pequenas gotas incandescentes no ar atrás do dragão. Estas gotas caem no chão a uma taxa de 9 m por rodada. Quando tocam o chão ou qualquer objeto sólido, elas explodem em chamas, cada uma queimando por apenas alguns segundos, mas com a mesma intensidade de calor de uma tocha queimando. Este fogo possui 80% de chance de incendiar qualquer coisa inflamável (modificadores normais se aplicam sobre material molhado, etc). O tamanho do rastro é de 12 m por nível efetivo do dragão conjurador. Assim, um ancião vermelho (nível efetivo 20) poderia criar um *rastro de fogo* de 240 m.

Enquanto o rastro estiver caindo, ele pode ter seu curso desviado por magias como *lufada de vento* ou por ventos naturais. Estes efeitos não impedem que as gotas alcancem o solo, no entanto; eles apenas as espalham, possivelmente aumentando seus efeitos (o Mestre deve julgar isto cuidadosamente, dependendo das circunstâncias).

Apesar do propósito maior da magia ser atear fogo em uma cidade, *rastro de fogo* pode também ser usado para causar sérios danos individuais. Qualquer um sob *rastro de fogo* quando ele alcança o chão é atingido por 1d20 gotas, cada qual causa 1d2 pontos de dano (um teste de resistência contra magia é permitida para metade do dano).

Qualquer criatura estúpida o suficiente para voar por entre um *rastro de fogo* descendente é atingido por 3d10 gotas, cada uma infligindo 1d2 pontos de dano (teste de resistência para metade do dano).

## NÍVEL 5

### *Bloquear Sopro*

(Mag 5; Evocação)

**Alcance:** 9 m/nível

**Componentes:** V

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 2

**Área de Efeito:** Escudo com 15 x 15 m

**Resistência:** Nenhuma

A magia *bloquear sopro* é muito parecida com a magia arcana de 1º nível *escudo arcano*. A magia traz para a existência uma placa invisível de força de 15 m em um lado do dragão que é total-

mente impenetrável por todos os tipos de sopro de dragão. O dragão pode criar a barreira em qualquer lugar dentro do alcance máximo e pode movê-la instantaneamente para qualquer ponto dentro desse alcance. A barreira de força pode ser manejada como um escudo para proteger o dragão, outras criaturas ou objetos valiosos (ou seja, tesouros). Se posicionada diretamente a frente da boca de um dragão pronto para lançar seu sopro, este é refletido ou volta-se sobre o dragão que executou o sopro. A não ser que o dragão seja imune a sua própria forma de ataque – o que normalmente acontece – o dragão sofre metade do dano de seu sopro (teste de resistência contra sopro para um quarto do dano). Qualquer outra criatura a menos de 9 m do dragão que executou o sopro, mas em seu lado de *bloquear sopro* também sofre metade do dano (teste de resistência para um quarto do dano).

O mais espetacular uso desta magia foi quando o lendário dragão dourado Autophon derrotou seu inimigo Lash e o dragão vermelho que o servia de montaria. Assim que o dragão vermelho preparou-se para usar seu sopro, Autophon conjurou, *bloquear sopro*. O fogo do dragão vermelho ondulou ao redor dele, não causando nenhum dano ao dragão, mas enfurecendo o demônio até que atacou sua própria montaria. Isto aliviou a pressão sobre Autophon o tempo suficiente para ele matar o demônio e o dragão vermelho.

### *Dragão de Sombras*

(Mag 5; Alteração; Magia de Sombras)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Duração:** 1 turno/nível

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Usada quase que exclusivamente por dragões de sombra, esta magia permite um dragão transformar-se em puras sombras. Enquanto transformado, o dragão mantém todos os seus poderes e habilidades, incluindo uso de magias, sopro e assim por diante. Em áreas escuras e sombreadas, um dragão afetado por *dragão de sombras* pode esconder-se nas sombras com 90% de chance de sucesso, e fica totalmente invisível em escuridão absoluta (tanto mágica quanto natural).

Uma vez nesta forma (e durante a rodada completa que demora para o dragão se transformar), o dragão fica invulnerável a maioria dos ataques, embora não totalmente. Ataques que podem ferir um dragão de sombras incluem:

- Magias baseadas em luz causam 1d6 pontos de dano por nível de magia a cada rodada que o dragão de sombras permanecer em sua área de efeito. Além disso, uma *luz* ou *fogo das fadas* causa 1d6 pontos de dano por rodada de exposição, uma *luz contínua* causa 3d6 e a luz de uma *esfera prismática* causa 9d6 pontos de dano a cada rodada que o dragão de sombras permanecer em seu raio de efeito. Magias que



criam um efeito de flash ou explosão causam o dobro desse dano, mas permitem um teste de resistência contra magia para metade do dano. Todas as outras magias não ferem um dragão de sombras, a menos que seja especificamente designado que ela afete sombras ou criaturas compostas de sombras ou dragões em geral (embora *bola de fogo* e outras magias baseadas em fogo produzem algum tipo de luz, elas não são consideradas magias baseadas em luz para estes propósitos).

- Armas normais não ferem os dragões de sombra, a menos que sejam melhoradas com uma magia baseada em luz, que em tal caso, o dano causado será de acordo com a magia utilizada (a arma em si não causa dano, nem devido aos seus bônus mágicos ou por altos valores de Força). Uma arma melhorada implica o uso de luz, luz contínua ou magias similares que foram conjuradas diretamente na arma.
- Armas mágicas causam dano igual ao seu bônus mágico. Se melhoradas com uma magia baseada em luz, o dano de luz e o dano mágico são combinados. Bônus de Força e danos de armas normais não são considerados. Armas mágicas que normalmente emitem luz, causam dano como uma arma melhorada.
- Luz do sol nega imediatamente a magia e força o dragão a voltar para sua forma verdadeira. A mudança ocorre em uma rodada, durante a qual o dragão fica vulnerável e não pode fazer nada a não ser sofrer a transformação forçada. Oponentes ganham uma rodada livre de ataques. Enquanto a transformação ocorre, os ataques baseados em luz anotados acima não possuem nenhum efeito, mas outras formas de ataque possuem efeitos normais.

### Presas de Lâmina

(Mag 5; Alteração, Magia de Sombras)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 5 rodadas

**Duração:** 1 rodada/nível até o máximo de 1 turno

**Área de Efeito:** O conjurador

**Resistência:** Especial

Esta magia é uma versão altamente melhorada da magia *presa afiada*. Quando uma magia de *presas de lâmina* é conjurada, os dentes do dragão tornam-se excepcionalmente duros, fortes e afiados. Devido esta alteração, qualquer ataque de mordida bem sucedido inflige +2 de dano a cada duas categorias de idade (para um mínimo de 2 pontos de dano). Além disso, em uma jogada natural de 19 ou 20, a mordida decepa um membro do oponente (ou outra extremidade apropriada), como se a vítima tivesse sido atingida por uma *espada afiada*. Se a vítima falhar no teste de Resistência contra morte mágica, tornando-se vítima de tal ataque bem sucedido, sua cabeça é decepada como se atingida por uma *espada vortal*.

## NÍVEL 6

### Alterar Sopro

(Mag 6; Alteração)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Duração:** 1 rodada/nível

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Com esta magia, o sopro de um dragão toma a aparência e as propriedades do sopro de um outro tipo de dragão. Para dragões que possuam múltiplas formas de sopro, apenas uma é alterada pela magia. Em qualquer caso, a magia é uma alteração de fato, e não uma ilusão. Além disso, a quantidade de dano causado pelo sopro alterado é a mesma do sopro original do dragão; apenas o tipo, não o poder do sopro, é alterado.

Por exemplo, um dragão vermelho pode usar esta magia para mudar seu sopro de fogo em uma nuvem de gás de cloro (como usado pelos dragões verdes), mas com um dano potencial equivalente ao seu dano por seu sopro usual de fogo. Ao usar esta magia, o dragão está apto a ferir criaturas que são normalmente imunes ou resistentes ao seu sopro de fogo (por exemplo, outro dragão vermelho). É claro, as criaturas imunes a gás de cloro ou a sopros de dragão em geral ainda não são feridos pelo ataque.

*Alterar sopro* pode terminar prematuramente com um *dissipar magia* bem sucedido ou efeito similar, ou pela vontade do próprio dragão. Entretanto, a magia não permite que o dragão mude entre vários tipos de sopro; uma vez que um tipo específico de sopro seja escolhido para a conjuração da magia, ele não pode ser mudado ou guardado para reverter ao sopro verdadeiro do dragão, a não ser que a magia seja encerrada. Da mesma forma, múltiplos *alterar sopro* não podem estar em efeito ao mesmo tempo. Se um segundo *alterar sopro* for conjurado antes que o primeiro tenha expirado, ambas as magias são imediatamente negadas.

## NÍVEL 7

### Contatar Arquétipo

(Mag 7; Adivinhação)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 4 rodadas

**Duração:** 1 pergunta/3 níveis

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** Nenhuma

Esta magia é similar à magia arcana de 5º nível *contato extraplanar*, exceto que com ela, um dragão pode contatar um dos dois arquétipos dos dragões metálicos e cromáticos – Bahamut, o Dragão de Platina, ou Tiamat, o Dragão Cromático. Ambos os





poderes se ressentem de tal contato, e apenas respondem às perguntas feitas pelo conjurador da magia. Para cada três níveis efetivos (ou fração deste) que possua, o dragão pode responder uma pergunta. Entrar em contato com tão poderosas criaturas pode causar o risco de insanidade; entretanto, para dragões poderosos, este risco é geralmente menor do que para humanos que entram em contato com seres extraplanares. Se a insanidade ocorrer, ela atinge o conjurador tão logo a pergunta seja feita e dura 2d10 semanas.

Poder	Chance de Insanidade*	Chance de Conhecer	Chance de Veracidade
<b>Bahamut</b>	30%	70%	90%
<b>Tiamat</b>	45%	85%	75%

\*Para cada nível efetivo do conjurador, a chance de insanidade diminui em 1%.

Se o arquétipo não sabe uma resposta e o teste de veracidade for falso, o arquétipo enfaticamente dá uma resposta incorreta. Se a resposta não for conhecida e o teste de veracidade for bem sucedido, a resposta do arquétipo é “desconhecida”.

A chance de veracidade de Tiamat cai em 15% para cada grau distante da tendência do inquiridor em relação à tendência leal e má de Tiamat (dessa forma, se o inquiridor for um dragão de bronze caótico e bom, a chance de veracidade é de apenas 15%).

### Portal da Morte

(Mag 7; Necromancia)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 2 rodadas

**Duração:** Afeta 50 Dados de Vida ou níveis

**Área de Efeito:** 1 passagem/portal

**Resistência:** Anula

Ao usar esta magia, o conjurador dracônico pode guardar uma passagem ou portal em particular para que qualquer criatura que tente atravessá-lo sem antes dizer uma palavra de comando seja imediatamente o sujeito de uma forma modificada de *magia de morte* (aqui, a palavra “portal” pode também se referir a abertura de uma caverna ou túnel com não mais do que 9 m de diâmetro). Uma única aplicação desta magia pode matar até 50 Dados de Vida ou níveis de criaturas, antes de se tornar inerte.

Cada criatura passando através do portal deve realizar um teste de resistência contra varinhas com uma penalidade de -2; um teste de resistência bem sucedido significa que a criatura sobrevive. Mesmo se a criatura for bem sucedida no teste de resistência, os Dados de Vida ou níveis da criatura são deduzidos do poder total restante na passagem guardada. Se a criatura que estiver passando através da porta possuir mais Dados de Vida ou níveis que restam na magia, o feitiço termina, e a criatura

sai ilesa.

*Exemplo:* um dragão conjurou *portal da morte* na entrada de sua caverna. Três personagens tentam passar através do portal – um guerreiro de 15º nível, um clérigo de 16º nível e um mago de 16º nível. O guerreiro e o clérigo falham em seus testes de resistência e morrem imediatamente; o mago faz seu teste de resistência e sobrevive. O *portal da morte* utilizou 47 níveis (15+16+16), o que significa que restaram apenas 3. Mais tarde, um ladrão de 4º nível atravessa o portal. Uma vez que o ladrão possui mais níveis que o restante da magia, a magia termina e o ladrão não é afetado.

Note que apenas a passagem ou portal é guardado. Um indivíduo poderia quebrar ou de outra forma, penetrar através do muro que cerca a passagem para entrar de forma segura.

Um portal protegido por uma magia de *portal da morte* irradia uma forte aura de magia necromântica. Na ocasião da conjuração da magia, o dragão pode escolher se a proteção vai ser visível ou não. Se o dragão escolher a visibilidade, o portal é circundado por um suave brilho azul; este brilho não é forte o suficiente para ser visto na total luz do sol, mas se torna óbvio sob condições de crepúsculo ou de escuridão.

## NÍVEL 8

### Cortina de Frio

(Mag 8; Necromancia)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 2 rodadas

**Duração:** Especial

**Área de Efeito:** 1 passagem/portal

**Resistência:** Anula

Esta é outra magia de proteção bastante similar a *portal da morte*. Ao usar esta magia, o conjurador dracônico pode guardar uma passagem ou portal em particular para que qualquer criatura que tente passar através do portal sem antes dizer uma palavra de comando seja imediatamente sujeito a uma forma modificada de dreno de energia. Um portal protegido por uma *cortina de frio* irradia uma forte aura de magia necromântica, e a área protegida possui uma temperatura de cerca de 6 °C a menos que a área ao redor da cortina (aqui a palavra “portal” pode também se referir a abertura de uma caverna ou túnel com não mais do que 9 m de diâmetro). O portal guardado deve ser apenas a entrada para uma sala ou câmara não maior do que um volume de 216 m<sup>3</sup> (uma sala cúbica de 6 m de lado, por exemplo).

Uma única aplicação desta magia pode drenar até 30 Dados de Vida ou níveis de criaturas antes de se tornar inerte. Cada criatura passando através do portal deve fazer um teste de resistência contra varinhas com uma penalidade de -2; um sucesso no teste de resistência significa que a criatura não foi afetada.



Uma falha no teste de resistência significa que a criatura é sujeito ao efeito total da magia *cortina de frio*. Tão logo a criatura passe através do portal, ela perde um nível ou um Dado de Vida (como se atingida por um vulto). Um monstro perde 1 Dado de Vida permanentemente, sofrendo perdas tanto nos pontos de vida quanto nas habilidades de ataque. Um personagem perde um nível, um Dado de Vida, pontos de vida e pontos de habilidade permanentemente (a menos que os recupere através de aventuras, se aplicável, ou outros meios mágicos que restaurem dreno de níveis).

Ao fim de cada rodada que a criatura permaneça dentro da área protegida pela *cortina de frio*, ela perde outro nível ou Dado de Vida. Não há testes de resistência contra essas perdas subsequentes. Essa perda continua a cada rodada até que a criatura volte através da cortina até a área fora do local protegido (essa passagem de dentro para fora não causa a perda de outro nível).

A cortina pode afetar qualquer número de criaturas simultaneamente. Quando for drenado um total de 30 Dados de Vida ou níveis, a magia termina.

Note que apenas a passagem ou portal é guardado. Um indivíduo poderia quebrar ou de outra forma penetrar através do muro que cerca a passagem para entrar de forma segura.

Na ocasião da conjuração da magia, o dragão pode escolher se a proteção vai ser visível ou não. Se o dragão escolher a visibilidade, o portal é circundado por um suave brilho cintilante azul que é totalmente transparente; este brilho não é forte o suficiente para ser visto na total luz do sol, mas se torna óbvio sob condições de crepúsculo ou de escuridão.

### Matriz da Morte

(Mag 8; Evocação, Necromancia)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 turno

**Duração:** Permanente

**Área de Efeito:** Especial

**Resistência:** ½

Quando esta magia é conjurada, um padrão de energia mágica extremamente poderoso e complexo é tecido junto à força vital do dragão, e não pode ser negado (ou mesmo detectado) por quaisquer meios menores do que um *desejo*. Dessa forma, a magia permanece dormente até ser ativada, mas cresce em força enquanto o dragão envelhece, devido à sua conexão com a força vital do dragão.

Com a morte do dragão, a *matriz da morte* é disparada, fazendo com que o cadáver do dragão estoure em pedaços em uma imensa explosão que emite uma esfera de estilhaços de 15 m de raio composta de escamas com gemas incrustadas, músculos e tendões, ossos, garras, presas, vísceras e sangue, junto com um incontrolável disparo do sopro do dragão. Todas as criaturas dentro deste raio devem realizar imediatamente um teste de resistência contra sopro. Se o teste for bem sucedido,

o dano causado pela explosão é reduzido pela metade. De outra forma, a explosão causa uma quantidade de dano equivalente ao sopro do dragão. Ainda pior, qualquer dano resultante de valores 1 ou 2 são estimados para 3; dessa forma, o disparo da *matriz da morte* de um dragão vermelho ancião causa impressionantes 84 a 252 pontos de dano (24d10+12, contando todas as jogadas de 1 ou 2 como 3).

Note, entretanto, que já que a explosão inclui partes do corpo do dragão arremessadas com força concussiva básica, além do sopro do dragão, imunidades ao tipo de sopro não conferem imunidades ao dano. Por último, objetos expostos à explosão devem fazer um teste de resistência de itens contra desintegração, ou serão destruídos. Criaturas ou objetos mortos ou destruídos pela explosão são completamente obliterados.

Como dito, apenas um *desejo* pode remover a *matriz da morte*. Além disso, há apenas um método de evitar o disparo de uma *matriz da morte*, que é a instantânea aniquilação do dragão. Uma magia como *desintegrar* ou um item mágico tal como uma *esfera de aniquilação* é necessária para obliterar o dragão instantânea e completamente. Sem o cadáver do dragão (ou uma fração dele), a *matriz da morte* não pode causar uma explosão e simplesmente dissipa-se em uma onda de energia mágica notada por criaturas nas proximidades como uma sensação de formigamento. Dessa forma, ela é inofensiva e não pode ser absorvida ou usada de outra forma. Se até mesmo uma escama restar do dragão, a *matriz da morte* é disparada no momento de sua morte (o dano causado é consideravelmente diminuído se apenas uma fração do corpo do dragão restar. O Mestre deve usar o seu próprio julgamento ao modificar o dano em tais casos).

Obviamente, o nível desta magia a põe fora de alcance para o uso da maioria dos dragões, a despeito de sua idade ou espécie. Além disso, a maioria dos dragões deve contar com pergaminhos que contêm a magia para que consigam executar uma *matriz da morte*.

## ITENS MÁGICOS DRACÔNICOS

A criação de itens mágicos dracônicos é uma faceta da magia dracônica que é geralmente negligenciada e freqüentemente mal entendida. Ao longo do jogo D&D, poucos itens mágicos são conhecidos por terem sido criados por dragões puramente para uso de dragões. O *Draconomicon* fornece um punhado de tais itens, e esta seção fornece mais alguns.

Dragões podem usar quaisquer itens não restritos a classes específicas. Fica a cargo do Mestre decidir se um dragão pode usar um *anel de proteção* (em um dos chifres, por exemplo). Dragões conjuradores, por outro lado, podem utilizar itens mágicos restritos às classes as quais eles conjuram magias. Um





dragão capaz de conjurar magias arcanas poderia usar qualquer item que um mago usaria. Dragões que podem conjurar tanto magias arcanas quanto divinas podem usar apenas itens restritos a estas classes. Mestres devem determinar como os dragões devem usar varinhas, *bolas de cristal*, etc.

Os valores de XP para estes itens mágicos estão incluídos nas estatísticas para um melhor entendimento. Eles são particularmente úteis em campanhas que usam parte da regras de jogo do cenário *Council of Wyrms (Conselho dos Dragões)*, entretanto, personagens dracônicos naquele cenário devem acumular pontos experiência de modo a avançar em nível. Em outros cenários, os valores de XP podem ser ignorados.

### **Amuleto da Supremacia**

**Valor em XP:** 10.000    **Valor em PO:** 100.000+

Acredita-se existir apenas um punhado destes poderosos dispositivos, pois a habilidade de criá-los está limitada aos mais poderosos dragões, tanto em idade quanto em habilidade mágica. Entretanto, qualquer dragão é capaz de usar estes dispositivos.

Um *amuleto da supremacia* não é nada menos do que uma obra prima, pois é construído dos mais puros metais, das melhores jóias e gemas e do melhor talento artístico de um mestre joalheiro. De fato, o valor da jóia por si só para o uso deste dispositivo aproxima-se dos 100.000 PO. Para um dragão, o *amuleto da supremacia* não tem preço.

Quando usado, um *amuleto da supremacia* faz com que o sopro do dragão, magias e habilidades similares a magias funcionem em seu potencial máximo (por exemplo, máximo dano, duração, área de efeito, etc.). Entretanto, testes de resistência contra estes efeitos ainda se aplicam.

Um *amuleto da supremacia* é um dispositivo estritamente dracônico; se utilizado por qualquer outra espécie, a morte é imediata, geralmente tomando a forma de uma imolação ou desintegração instantânea, sem testes de resistência permitidos.

### **Anel do Ancião**

**Valor em XP:** 2.000    **Valor em PO:** 10.000

Esta faixa de platina geralmente não possui adornos e melhorias mágicas ou correias para se ajustar com conforto na frente de qualquer dragão que o utilize. Enquanto estiver usando o anel, um dragão recebe todo o poder de um ancião da espécie apropriada. Isto inclui aumento no dano do sopro, aumento dos Dados de Vida, aumento dos modificadores de combate e aumento do TAC0. Um dragão recebe automaticamente os poderes inatos mágicos que são ganhos normalmente pelos dragões quando eles atingem a categoria de ancião. Por último, um dragão pode conjurar magias como um ancião (entretanto, ele não aprende automaticamente as novas magias, então este pode não ser um benefício muito significativo).

Tudo isso assume que o dragão não é um ancião ou um grande ancião. Anciões geralmente não são afetados pelo anel,

enquanto grandes anciões diminuem em poder quando usando o mesmo.

O *anel do ancião* pode ser removido a qualquer momento, mas o choque mental faz com que a criatura fique atordoada durante 1d4+1 rodadas. Para cada rodada que o dragão se engaje em combate corpo a corpo, existe uma chance de 5% (não cumulativa) de que o *anel do ancião* caia, atordoando o dragão. Se o dragão agarrar ou for agarrado por outro dragão, a chance aumenta para 10% (não cumulativa) por rodada por todo o tempo que o dragão continuar nesta manobra. Há também uma chance única de 7% de o *anel do ancião* cair durante uma manobra de voo.

Dragões podem somente usar o *anel do ancião* quando em sua própria forma. *Metamorfose* e *alterar forma* fazem com que o anel caia, atordoando o dragão.

Existem lendas sobre um *anel do grande ancião*, mas este item mágico nunca foi encontrado.

### **Armadura para Asas**

**Valor em XP:** 1.000    **Valor em PO:** 5.000

Quando comparado com o resto de seu corpo, as asas do dragão são especialmente suscetíveis a danos graves e até mesmo debilitantes. A carne relativamente fina das asas de um dragão é facilmente rasgada pelas presas e garras de outro dragão. Tais ferimentos podem reduzir sua efetividade de voo, forçando-o a pousar, ou pior ainda, fazer com que o dragão mergulhe incontrolavelmente em direção ao solo.

Devido a este perigo em potencial, aqueles dragões que podem obtê-lo, fazem uso da *armadura para asas*, um par de mangas compostas de um tecido metálico extremamente fino e fibroso (a cota de malha élfica não contém este material) que é jogado por cima das asas para aumentar a proteção. A *armadura para asas* é virtualmente sem peso e se ajusta magicamente às asas do dragão, mas não atrapalha os movimentos ou a habilidade de voo do mesmo de qualquer modo. De fato, as mangas se ajustam tão bem que amarras e correias são desnecessárias para mantê-las presas.

A *armadura para asas* não fornece qualquer bônus na CA do dragão, mas ela mantém as asas do dragão imunes a perfurações e rasgos por armas perfurantes e cortantes, bem como garras e presas. Note, entretanto, que uma asa ainda pode ser ferida por força concussiva de tais ataques; a *armadura para asas* simplesmente previne a perfuração e o rompimento das asas do dragão.

### **Focalizador de Objeto**

**Valor em XP:** 1.000    **Valor em PO:** 5.000

Um dos mais sérios dilemas que um dragão deve encarar quando defendendo seu covil contra invasores é como despachar tais oponentes sem destruir seu tesouro. Muitos dragões contam com a magia *guardar tesouro* para resolver o problema, mas a maioria não tem acesso a essa magia. Além disso, tais dra-



gões devem recorrer a outros métodos, tal como o *focalizador de objeto*.

*Focalizador de objeto* assume muitas formas, mas a maioria delas se assemelha com uma peça de joalheria que o dragão pode vestir, já que o dragão deve estar em contato com o dispositivo para que desfrute de seus poderes.

Um *focalizador de objeto* permite que o dragão reduza a área de efeito de seu sopro de modo que apenas um alvo único sofra o dano de um ataque direto, além disso, sopros na forma de nuvem ou cone se tornam jatos estreitos. Sopros que já possuem esta forma (como por exemplo, sopros de ácido, relâmpago, etc.) não podem ser reduzidos pelo dispositivo (obviamente, *focalizador de objeto* possui uso limitado entre os dragões, já que tais dispositivos são restritos a dragões cujos sopros possuam uma grande área de efeito). A despeito de suas dimensões alteradas, o dano do sopro não diminui, e os testes de resistência contra ele não são modificados pela redução da área.

### Pedra do Tesouro

Valor em XP: 5.000    Valor em PO: 25.000

O status de um dragão entre seus semelhantes é determinado por muitos fatores. O poder pessoal do dragão é o mais óbvio, mas sua espécie, idade, experiência e inteligência também são importantes. Entretanto, talvez o elemento menos considerado seja o valor do tesouro do dragão. Frequentemente, o valor do tesouro de um dragão é tão importante para seu status quanto qualquer um dos outros fatores. Uma *pedra do tesouro* aumenta o status do dragão neste sentido, aumentando temporariamente a qualidade e o valor dos itens em sua proximidade (em outras palavras, o tesouro do dragão).

Uma *pedra do tesouro* sempre assume a forma de uma gema sem imperfeições de qualquer tipo, mas deve possuir um valor de pelo menos 5.000 PO. Ela funciona de maneira bem semelhante a uma *jóia da perfeição*, mas enquanto a jóia afeta apenas gemas, uma *pedra do tesouro* afeta todos os itens dentro de sua área de efeito (uma esfera de 15 m de raio ao redor da *pedra do tesouro*), incluindo itens aparentemente de baixo valor.

Todos os objetos dentro da área de aumentam em 25% do seu valor. No caso de tesouro monetário, este é um aumento imediato e óbvio. Por exemplo, imperfeições em jóias e gemas desaparecem ou diminuem, metais preciosos se tornam puros, trabalhos de arte se tornam mais intrincados ou vibrantes, e assim por diante. Entretanto, itens mágicos não crescem em poder, mas os materiais dos quais eles são feitos aumentam em qualidade e valor. Por exemplo, um cajado incrustado de gemas de torna mais valioso monetariamente (em outras palavras, as gemas aumentam de valor, a madeira de torna de melhor qualidade, os entalhamentos se tornam mais intrincados, etc.), mas ele não ganha cargas adicionais e nem seus efeitos se tornam mais poderosos.

Itens que não possuem valor monetário (por exemplo, uma pedra comum ou um pedaço de madeira) não se tornam sub-

tamente favorecidos. Ao invés disso, a influência da *pedra do tesouro* resulta no aumento da qualidade e do valor desses objetos em relação a itens semelhantes. Por exemplo, um tronco de madeira sem valor permanece um tronco de madeira sem valor, mas a influência da *pedra do tesouro* o faz mais durável, pois fortalece suas fibras, aumentando a resistência e dureza da madeira, e assim por diante. Sendo assim, o pedaço de madeira pode ser de valor para um escultor, mas até então ele permanece um pedaço de madeira comum.

Itens que são separados da influência da *pedra do tesouro* mantêm o aumento de seu valor por um período de tempo equivalente ao seu tempo de presença junto à *pedra do tesouro*. Por exemplo, uma gema que passou um ano sob a influência de uma *pedra do tesouro* mantém seu valor aumentado por um ano após ser separado daquela influência. Uma vez que um ano tenha se passado, a gema retorna ao seu valor normal.

Embora a *pedra do tesouro* irradie magia, os itens sob sua influência não irradiam, a menos que tais itens já sejam normalmente mágicos (se o tesouro inteiro do dragão irradiar magia, qualquer visitante dragão que o proprietário do tesouro esteja tentando impressionar provavelmente irá perceber que o valor do tesouro é magicamente aumentado, o que, sem dúvida, irá resultar na perda do status atual do dragão). Ademais, múltiplas *pedras do tesouro* colocadas no mesmo tesouro não causam um aumento maior do valor do tesouro que uma única *pedra do tesouro* causaria.

*Pedras do tesouro* podem ser criadas apenas por dragões. A razão para isto tem a ver somente com a relação única entre o dragão e seu tesouro. Dragões, mais do que qualquer outra espécie, são conduzidos por uma necessidade irresistível de acumular riquezas, uma herança compulsiva do qual não podem escapar. Além disso, apenas eles entendem o verdadeiro “espírito” do valor dos objetos, e entender isto é necessário para fabricar uma *pedra do tesouro*. Entretanto, outras criaturas podem se utilizar de uma *pedra do tesouro* capturada (anões, principalmente, amam esses itens).

### Presas de Dragão

Valor em XP: 500 (*presa afiada*) e 1.000 (*presas de lâmina*)

Valor em PO: 2.500 (*presa afiada*) e 5.000 (*presas de lâmina*)

Este dispositivo é um dispositivo bucal curvo onde são atadas muitas coroas de presas de metal. Ao colocar o dispositivo na boca e colocando-se as presas nas coroas vazias, o dragão pode usar a magia das *presas de dragão*.

*Presas de dragão* tem duas variedades. A variação mais fraca suporta um encantamento de *presas afiadas* permanentemente, a outra suporta um encantamento de *presas de lâmina* de forma permanente. Ambas as versões duplicam os efeitos das magias suportadas (veja acima) tão logo as *presas de dragão* sejam usadas.

*Presas de dragão* são difíceis de se fabricar, pois somente podem ser usadas pelos dragões que as criaram. Elas se ajustam em tamanho de modo a se encaixarem nos dentes dos dra-





gões conforme eles envelhecem, mas a menos que o dragão possua um gêmeo idêntico, clone, simulacro ou coisas do tipo, nenhum outro dragão pode usar as *presas de dragão*.

## MONSTROS UTILIZADOS PELO CULTO

Nas páginas seguintes estão as fichas do *Livro dos Monstros* para o dracolich e muitas outras criaturas variantes que tanto foram criadas pelas pesquisas mágicas de Sammaster ou que foram adotadas ou subjugadas para uso de algumas, senão todas, células do Culto do Dragão. Como este é o caso deste livro, em muitos casos, fica a cargo do Mestre determinar quais células do Culto usam quaisquer ou todas as criaturas a seguir. Entretanto, sabe-se que a célula maior do Culto, localizada em Sembia, usa dragontinos como guardas, mensageiros para recados de importante vitalidade ou até mesmo assassinos, e ur-histachii são importantes servidores da célula em Hlondeth.

O mantidrake, a dracimera e o wyvern drake são, todos, criações de Sammaster. Ele fez experimentos freqüentes com híbridos dracônicos, cruzando dragões malignos com muitos outros monstros vis. Através disto, ele esperava aprender tudo o que se podia saber sobre os processos da vida dracônica e, a partir daí, entender como criar uma forma morta-viva de dragão. Com o entendimento da vida dos dragões, ele esforçou-se para dar vida após a morte aos dragões. As criaturas híbridas listadas a seguir são produtos de suas pesquisas.

Estes híbridos não foram criados por Sammaster com intenção de servir ao Culto, mas membros empreendedores do Culto tomaram vantagem do gênio perturbado de Sammaster e suas criaturas continuam a servir algumas células do Culto hoje em dia. Espécimes destas criaturas se libertaram do controle do Culto ao longo dos séculos, desde que Sammaster viveu e se tornou cruel. Os PJs podem, no futuro, encontrar essas criaturas em aventuras não relacionadas ao Culto (embora os jogadores não necessitem saber isso de começo). Ou talvez os magos do Culto tenham recuperado, ou estão procurando recuperar o conhecimento para criar tais seres eles mesmo. Isto poderia levar a muitas aventuras, enquanto os PJs tentam impedir o Culto de criar mais dessas criaturas vis.

O mantidrake, a dracimera e o wyvern drake foram todos criados durante o mesmo período de vida de Sammaster. Durante este tempo, ele cruzou várias raças malignas de dragão (vermelho, verde, azul, negro, branco, marrom e amarelo) com muitas outras criaturas vis. Diferente da dracohidra, o mantidrake, a dracimera e o wyvern drake possuem habilidades variadas, determinadas por seus progenitores dracônicos. Estas diferenças são mostradas nas fichas do *Livro dos Monstros*; entretanto, outros progenitores dracônicos que são encontrados em suas descrições irão afetá-los de maneiras que devem ser determinadas pelo Mestre através da interpolação de dados

presentes aqui.

### DRACIMERA

**Clima/Terreno:** Qualquer temperatura até tropical

**Frequência:** Muito rara

**Organização:** Solitário

**Período de Atividade:** Qualquer

**Dieta:** Carnívora

**Inteligência:** Baixa (5-7)

**Tesouro:** Nulo (F)

**Tendência:** Negro: CM; Azul: LM; Verde: LM; Vermelho: CM; Branco: CM; Marrom: NM; Amarelo: CM

**Quantidade/Encontro:** 1

**CA:** Negro: 1; Azul: 0; Verde: 0; Vermelho: -3; Branco: 1; Marrom: 2; Amarelo: 0

**Movimento:** 10, Vn 15 (E)

**Dados de Vida:** 12

**TAC0:** 9

**Nº de Ataques:** 6

**Dano/Ataque:** 1d3 (garra)/1d3 (garra)/1d4 (chifre)/1d4 (chifre)/1d12 (mordida)/1d12 (mordida)

**Ataques Especiais:** Sopro

**Defesas Especiais:** Imune a sopro dos dragões pais e ataques semelhantes (magias, etc.)

**Resistência a Magia:** Nula

**Tamanho:** G (1,5 m de altura até os ombros)

**Moral:** Elite (13-14)

<b>Valor em XP:</b>	Negro	9.000	Branco	9.000
	Azul	10.000	Marrom	9.000
	Verde	10.000	Amarelo	10.000
	Vermelho	10.000		

A dracimera é a cria de uma quimera com um dragão maligno. A criatura possui uma cabeça de dragão rodeada por uma juba de leão (como o mantidrake), uma cabeça de lagarto com dois chifres de bode que crescem a partir do meio de suas costas e uma cabeça e pescoço de dragão semelhante a de seu pai ou mãe onde deveria haver uma cauda de leão. A cabeça de lagarto é azul esverdeada, com olhos âmbar e chifres de quimera ocre.

Dracimeras selvagens falam a língua de seus pais dracônicos, com algum conhecimento hesitante do idioma dos dragões vermelhos (considerando que seus pais não sejam dragões vermelhos). Aquelas dracimeras que são criados desde seu nascimento pelo Culto do Dragão normalmente conhecem comum e o idioma de seus progenitores dracônicos (embora falem com um leve sotaque humano).

**Combate:** A dracimera seja talvez o mais mortal dos híbridos dracônicos. Durante o combate físico, ele ataca seis vezes em uma única rodada. Ele golpeia com as duas patas dianteiras (1d3 pontos de dano cada), golpeia com ambos os chifres (1d4 pontos de dano cada) e morde com suas duas cabeças dracônicas (1d12 pontos de dano cada).





Ilustração por Charles MOS

CharlesMOS

### Dracimera

Seu sopro é o mesmo de seus progenitores dracônicos, e a dracimera pode usá-lo seis vezes por dia. Esta arma se divide entre as três cabeças, com cada cabeça podendo usar o sopro duas vezes por dia. Se uma cabeça não utilizar o sopro “compartilhado”, as outras cabeças não ganham usos “extras”. O dano causado pelo sopro da dracimera é equivalente ao total de pontos de vida normais da besta. Este dano não varia se a besta for ferida ou curada ao longo do tempo, e efeitos mágicos que artificialmente aumentam os pontos de vida não fazem do sopro mais poderoso.

A dracimera é imune a formas de ataques que parecem com seu sopro (por exemplo, uma dracimera com parentesco de dragão branco é imune a ataques normais e mágicos por frio). Por último, dracimeras não sofrem qualquer dano ou efeitos adicionais por armas ou itens específicos desenvolvidos para matar dragões (uma *espada* ou uma *flecha de matar dragões* poderia matá-lo completamente. A dracimera, de outra forma, receberia o dano apropriado, no entanto).

### Progenitores

Dracônicos Sopro

Negro	Jato de ácido de 1,5 m de largura e 18 m de comprimento; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Azul	Relâmpago de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Verde	Nuvem de gás de cloro de 15 m de comprimento, 12 m de largura e 9 m de altura; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Vermelho	Cone de fogo de 1,5 m de largura na boca, 27 m de comprimento e 10 m na maior largura do cone; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Branco	Cone de gelo de 1,5 m de largura na boca, 21 m de comprimento e 7,5 m na maior largura do cone; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Marrom	Jato de ácido de 1,5 m de largura e 18 m de com-





Amarelo      primento; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.  
Explosão de vapor fumegante e areia de 15 m de comprimento, 12 m de largura e 6 m de altura; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.

**Habitat/Sociedade:** Uma dracimera selvagem vive nas mesmas regiões tropicais que seus progenitores quimera (e geralmente as crias de dragões negros ou vermelhos). As dracimeras são criaturas solitárias, vindo a se juntar com um parceiro por apenas uma década. Um único jovem nasce de uma união bem sucedida. Devido ao pequeno número de dracimeras em existência nas áreas selvagens, a maioria das dracimeras não nasce de outras dracimeras, mas de uma quimera e de um parceiro dracônico. As dracimera vivem na maioria das regiões remotas e inacessíveis, que são seus territórios de caça, que cobrem pelo menos 1.000 km<sup>2</sup>. Elas acumulam tesouro como seus ancestrais dragões, exatamente pelas mesmas razões.

As dracimera do Culto são usadas comumente como guardas de áreas importantes, salas de tesouro, passagens secretas ou de poderosas tropas de choque em incursões do Culto contra algum inimigo forte ou caravanas.

**Ecologia:** A dracimera selvagem é um predador feroz e não tolera outros carnívoros ou onívoros grandes em seu território. Ele ataca intrusos à vista. Embora cace em áreas não maiores do que 62,5 km<sup>2</sup> em um dia, uma dracimera pode voar até 160 km em um dia e ainda retornar ao seu covil antes do anoitecer.

Diferente de seus progenitores quimera, a dracimera é um carnívoro puro. Entretanto, ele não fica constantemente preso à comida devido sua especialização, já que sua fisiologia reptiliana permite que ele fique até mais do que uma semana sem se alimentar. Quando ele encontra uma boa quantidade de carne, se empanturra. Qualquer coisa feita de carne e sangue é uma boa refeição, especialmente humanos e humanóides, e um surpreendente número de artefatos de gigantes encontrados nos covis das dracimera são um testemunho mudo do poder de combate destas feras.

## DRACOHIDRA

**Clima/Terreno:** Montanhas ou estepes temperadas

**Frequência:** Muito rara

**Organização:** Solitário

**Período de Atividade:** Noite

**Dieta:** Carnívora

**Inteligência:** Baixa (5-7)

**Tesouro:** Especial

**Tendência:** Caótico e Mau

**Quantidade/Encontro:** 1 (1d4)

**CA:** 2 (base)

**Movimento:** 6, Vn 21 (D)

**Dados de Vida:** 12 (base)

**TACO:** 9 (base)

**Nº de Ataques:** 4 a 7 (dependendo do número de cabeças) + especial

**Dano/Ataque:** 1d8 (garra)/1d8 (garra)/2d8 (mordida, por cabeça; pelo menos 2 mordidas, se possível)

**Ataques Especiais:** Veja abaixo

**Defesas Especiais:** Veja abaixo

**Resistência a Magia:** Variável

**Tamanho:** A (13,5 m base)

**Moral:** Resoluto (11-12)

**Valor em XP:** Variável

Dracohidras são abomináveis monstros alados com várias cabeças que combinam os piores traços dos dragões e das hidras. Alguns sábios acreditam que elas são desdobramentos dos pré-dragões que estiveram hibernando por milhares de anos; outros acreditam que elas são o próximo passo na evolução dos dragões. Outros, ainda, pensam que elas são o resultado de criações de seres sobrenaturais, tais como Tiamat, o Dragão Cromático, ou outras divindades. Membros do Culto propõe que elas são o resultado das pesquisas de Sammaster em razão da vida dracônica. Com o intuito de estabelecer um melhor entendimento de como as formas de vida dracônica existem, Sammaster criou muitos cruzamentos dracônicos. Muitos destes ainda continuam sendo de uso por células do Culto até hoje. A dracohidra é uma destas criaturas.

Tem-se registrado dracohidras com duas a cinco cabeças. Vinte e cinco por cento das dracohidras possuem duas cabeças, 50% possuem três cabeças, 15% possuem quatro cabeças e 10% possuem cinco cabeças.

As criaturas possuem coloração marrom, alcançando um marrom mais claro, quase um creme, em suas barrigas. Seus olhos são vermelhos.

Dracohidras falam seu próprio idioma, uma derivação do idioma dos dragões malignos. As dracohidras podem entender cerca de metade das palavras que dragões malignos falam, e vice versa. As dracohidras não conhecem nenhum outro idioma, mas podem ser ensinadas a entender comum pelos magos do Culto.

**Combate:** As dracohidras compartilham as mesmas rotinas de ataque, como os dragões padrão (incluindo ataques especiais, tais como agarrar, esmagamento, chutar, pancada com a asa, pancada com a cauda e pairar, descritas no tópico "Dragões, Informações Gerais", no *Livro dos Monstros*). A cada rodada, cada uma das cabeças da criatura pode tanto morder quanto usar seu sopro. As cabeças causam 2d8 pontos de dano por mordida. Os ataques de garra da criatura causam 1d8 pontos de dano por garra.

O total de pontos de vida de uma dracohidra é dividido como explicado a seguir: Metade dos pontos de vida são designados para o corpo (incluindo as asas), e a outra metade fica dividido igualmente entre as cabeças (por exemplo, digamos que uma dracohidra de três cabeças possua 72 pontos de vida.





Ilustração por Enrico Tomasetti e Colorização por Oliver Borges

### Dracohidra

Seu corpo irá possuir 36 pontos de vida, enquanto cada uma de suas cabeças possuirá 12). Quando os pontos de vida da cabeça de uma dracohidra forem reduzidos a 0, a cabeça “morre” e se torna inútil. Tão logo todas as cabeças sejam destruídas ou o corpo seja reduzido a 0 pontos de vida, a dracohidra morre.

Em combate, 80% dos ataques frontais bem sucedidos contra a dracohidra causam dano à cabeça (seleção aleatória); apenas 20% dos acertos são no corpo. Para inimigos atacando pelo flanco, a proporções são invertidas: 80% causam dano ao corpo, enquanto 20% atingem uma cabeça escolhida aleatoriamente. Inimigos atacando pelas costas sempre causam dano ao corpo.

**Sopro/Habilidades Especiais:** As dracohidras cospem jatos de ácido concentrado semelhante ao sopro dos dragões negros. O jato de ácido possui 1 m de largura por 12 m de comprimento em uma linha reta, a partir da cabeça da criatura. Todas as criaturas pegas neste jato devem realizar um teste de resistência bem sucedido contra sopro para receberem metade do dano.

Cada cabeça é capaz de usar seu sopro independentemente, dividindo o total de dano permitido em quantas vezes a criatura desejar. Isso significa que um grande ancião de cinco cabeças é um inimigo enormemente assombroso, já que cada uma de suas cabeças pode causar  $12d2+12$  pontos de dano. Dracohidras usam suas habilidades especiais equivalentes ao 8º nível, mais seus modificadores de combate.

Dracohidras já nascem com imunidade ao ácido. Assim que envelhecem, elas ganham os seguintes poderes:

**Adulto Jovem:** *Muralha de névoa* duas vezes por dia.

**Adulto:** *Escurecimento* três vezes por dia.

**Velho:** *Névoa fétida* duas vezes por dia.

**Ancião:** *Névoa mortal* uma vez por dia.

**Habitat/Sociedade:** Dracohidras selvagens são encontradas em regiões montanhosas remotas, distantes da civilização. Elas preferem picos cobertos de neve, nas quais geralmente são cercadas por violentas tempestades. Dracohidras são mais parecidas com dragões em sua percepção de mundo: opressoras, egoístas e ferozes. Sua baixa Inteligência dificulta que elas planejem e pensem de maneira abstrata, então seus comportamentos são freqüentemente mais diretos.

Basicamente, estas bestas são tiranas, matando qualquer intruso que invadir seu território, mesmo se não estiverem famintas no momento. Se confrontadas por um inimigo poderoso que não retrocede, elas geralmente fogem. Por outro lado, elas desfrutam brincar com inimigos fracos antes de matá-los. Esta predileção facilmente manipulável faz delas excelentes ferramentas do Culto para aquelas células com “sorte” o suficiente para ter acesso a uma destas criaturas. Estas células comumente usam dracohidras como guardas fixos de locais importantes para o Culto. Estes locais incluem passagens secretas, locais de tesouros ou itens mágicos, ou o refúgio de algum membro (ou membros) regentes do Culto.

Dracohidras são preferencialmente solitárias, associando-se com outros do seu tipo apenas para procriar. A prole permane-





## DRACOHIDRAS CONFORME A IDADE

Idade	Corpo (m)	Cauda (m)	CA	Sopro	Magias	PM	Tesouro	Valor em XP
Filhote	1,5 – 4,2	0,6 – 1,8	5	1d2+1	Nulo	Nulo	Nulo	1.400
Muito Jovem	4,2 – 6,9	1,8 – 3,6	4	2d2+2	Nulo	Nulo	Nulo	2.000
Jovem	6,9 – 9,6	3,6 – 6	3	3d2+3	Nulo	Nulo	Nulo	4.000
Adolescente	9,6 – 12,6	6 – 9	2	4d2+4	Nulo	Nulo	E	7.000
Jovem Adulto	12,6 – 15,6	9 – 12	1	5d2+5	Nulo	5%	E, O, S	9.000
Adulto	15,6 – 18,9	12 – 15	0	6d2+6	Nulo	10%	E, O, S	10.000
Adulto Experiente	18,9 – 22,2	15 – 18	-1	7d2+7	Nulo	15%	E, O, S	11.000
Antigo	22,2 – 25,5	18 – 21	-2	8d2+8	Nulo	20%	E, O, Sx2	13.000
Muito Antigo	25,5 – 28,8	21 – 24	-3	9d2+9	Nulo	20%	E, O, Sx2	14.000
Venerável	28,8 – 32,4	24 – 27	-4	10d2+10	Nulo	20%	E, O, Sx2	15.000
Ancião	32,4 – 36	27 – 30	-5	11d2+11	Nulo	20%	E, O, Sx3	16.000
Grande Ancião	36 – 37,5	30 – 31,5	-6	12d2+12	Nulo	20%	E, O, Sx3	17.000

ce com seus pais somente até atingirem a categoria de idade adulta. A partir daí a prole busca seu próprio caminho ou – raramente – desafiam um de seus pais por causa do tesouro. Os pais protegem a prole, mas não ao custo de suas próprias vidas. Quando perceberem que uma defesa contínua pode significar a morte, os pais fogem. Qualquer encontro com mais de uma dracohidra acontece quando existe uma união com uma ou duas crias da categoria de idade recém-nascido (60%) ou muito jovem (40%).

As dracohidras odeiam todas as outras formas dracônicas. Se elas acharem que podem levar uma vantagem contra elas, elas atacarão outras formas dracônicas à vista. Dracohidras também não nutrem amores pelos humanos, semi-humanos e humanoides. Elas, algumas vezes, escravizam estas pequenas criaturas, mas o período de servidão nunca dura mais do que a fome das dracohidras, e então os escravos viram refeição. O Culto trabalha duro para conter essas tendências das quais as dracohidras fazem uso, já que ter uma dracohidra atacando seus membros e outros servos dracônicos e híbridos não seria muito produtivo. As mesmas estratégias de suborno, subterfúgio, manipulação mental e encantamento ou dominação mágica que o Culto usa em seus servos, são empregados com bom efeito para manter as dracohidras “aliadas” na linha.

**Ecologia:** Como todas as outras criaturas dracônicas, as dracohidras podem se alimentar de quase tudo, incluindo material não orgânico, como rochas e gemas. Elas possuem fome voraz cada vez mais crescente, que preferem satisfazer comendo carne fresca. Esta é o grande obstáculo do Culto para com essas criaturas. As dracohidras devem ser mantidas próximas a um grande suprimento de comida, tais como rebanhos de animais de pasto ou outros maiores, criaturas dóceis e obedientes.

Assim como o dracolisco (veja o *Livro dos Monstros*), a dracohidra é uma espécie diferente, não uma variedade de criatura híbrida, tal com o dracimera, o mantidrake ou o wyvern drake

(as estatísticas permanecem fixas para essas espécies e não variam de acordo com seus pais). Os principais inimigos da dracohidra são os gigantes da tempestade, os gigantes de pedra e os dragões vermelhos – considerando a carne dos jovens dessas criaturas uma especiaria.

## DRACOLICH

**Clima/Terreno:** Conforme o tipo do dragão

**Frequência:** Muito rara

**Organização:** Solitário

**Período de Atividade:** Noite (noturno)

**Dieta:** Não é necessário nada para manter seu sustento, mas conforme o tipo do dragão, é necessária para reabastecer seu sopro

**Inteligência:** Conforme a Inteligência do dragão quando vivo

**Tesouro:** B, H, S, T

**Tendência:** Leal e Mau, Neutro e Mau ou Caótico e Mau (conforme o tipo do dragão; dragões que não eram malignos, tornam-se na ocasião da transformação)

**Quantidade/Encontro:** 1

**CA:** Conforme o tipo do dragão, além de um bônus de -2 na CA

**Movimento:** Conforme o tipo e idade do dragão

**Dados de Vida:** Conforme o tipo e idade do dragão

**TAC0:** Conforme o tipo e idade do dragão

**Nº de Ataques:** Conforme o tipo e idade do dragão, normalmente 3 + especial

**Dano/Ataque:** Conforme o tipo e idade do dragão + 2d8 pontos de dano por frio a cada ataque bem sucedido + 2d6 rodadas de paralisia (teste de resistência contra paralisia permitido)

**Ataques Especiais:** Sopro, uso de magia, olhar paralisante, controlar mortos vivos



**Defesas Especiais:** Aura de medo aumentada; imune a magias de *enfeitiçar*, *sono*, *enfraquecimento*, *metamorfose*, frio (mágico ou natural), eletricidade, *imobilizar*, insanidade, *morte* ou *símbolos da morte*, veneno, paralisia e expulsão; nenhum bônus na jogada de ataque ou dano são permitidos contra eles; feridos apenas por ataques mágicos arcanos de 6º nível ou maiores ou por ataques de monstros de 6 ou mais Dados de Vida.

**Resistência a Magia:** Conforme o tipo e idade do dragão

**Tamanho:** Conforme o tamanho do dragão quando vivo

**Moral:** Conforme o tipo e idade do dragão até que circunstâncias específicas ocorram (veja abaixo), então Destemido (19-20)

**Valor em XP:** Conforme o XP do dragão quando vivo + 1000 (tanto o corpo quanto o hospedeiro devem ser destruídos)

Um dracolich é uma criatura morta-viva resultante de uma transformação artificial de um dragão. O misterioso Culto do Dragão pratica as poderosas magias necessárias à criação de tais criaturas, embora existam rumores de que outros praticantes também tenham acesso a esses rituais.

Um dracolich pode ser criado a partir de qualquer subespécie de dragão maligno ou neutro. Ele retém todas as características físicas originais, exceto os olhos, que se tornam pontos brilhantes de luz, flutuando nas sombras das cavidades oculares. Em várias ocasiões, dracoliches esqueléticos ou semi-esqueléticos têm sido observados.

Os sentidos do dracolich são similares àqueles que possuía em vida, e ele pode detectar criaturas e objetos invisíveis (inclusive aqueles escondidos na escuridão ou neblina) a uma distância de 3 m por categoria de idade, e também possui uma habilidade natural de *claraudiência* enquanto estiver em seu próprio covil, a uma distância de 6 m por categoria de idade. Um dracolich pode falar, conjurar magias e usar seu sopro como o de sua forma original. Ele pode conjurar qualquer uma de suas magias uma vez por dia e usar seu sopro uma vez a cada três rodadas de combate. Ele ainda retém a Inteligência e a memória que possuía na sua forma original.

**Combate:** Os dracoliches são imunes a magias de *enfeitiçar*, *sono*, *enfraquecimento*, *metamorfose*, frio (mágico ou natural), eletricidade, *imobilizar*, insanidade, *morte* ou *símbolos da morte*. Eles não podem ser envenenados, paralisados ou expulsão por clérigos. Eles possuem a mesma proteção à magia que possuíam quando vivos, mas somente ataques mágicos arcanos do 6º nível ou maiores, ou de monstros com 6 ou mais Dados de Vida podem causar dano aos dracoliches.

A Classe de Armadura de um dracolich se mantém idêntica à de sua forma original, melhorada em -2 (por exemplo, se a CA da forma original era -1, a CA do lich será -3). Os ataques contra um desses monstros, devido à sua natureza mágica, não ganham nenhum bônus na jogada de ataque ou no dano.

Inicialmente, um dracolich mantém o mesmo moral que possuía quando vivo. Entretanto, depois de vencer seu primeiro combate, o moral passa a ser permanentemente Destemido

(19 base). Isso, admitindo-se que o oponente ou oponentes envolvidos no combate possuam um total de Dados de Vida de, no mínimo, 100% dos Dados de Vida do dracolich (logo, um dracolich de 16 Dados de Vida precisa derrotar um oponente ou oponentes com um total mínimo de 16 Dados de Vida para ter o ganho do moral). Melhorando seu moral, o dragão torna-se imune a qualquer tipo de *medo* mágico.

Os dracoliches têm uma capacidade um pouco maior de gerar medo do que tinham em sua forma original (a aura de medo). Os oponentes precisam realizar um teste de resistência à magia com uma penalidade de -1 (além de todos os modificadores relevantes) para resistir a dragofobia dos dracoliches. O olhar do dracolich pode paralisar criaturas a até 40 m de distância, caso as vítimas falhem no teste de resistência (criaturas no 6º nível ou de 6 Dados de Vida ou mais ganham um bônus de +3 em seus testes de resistência). Se a criatura resistir ao olhar paralisante do dracolich, ela passará a ser permanentemente imune ao olhar desse dracolich em particular.

Todos os ataques físicos, tanto das garras quanto da mordida, causam o mesmo dano que causavam na forma original do dracolich, mais 2d8 de dano por frio. Uma vítima atingida por um ataque físico e que falhe num teste de resistência contra paralisia ficará imóvel durante 2d6 rodadas. Imunidade ao dano por frio, temporária ou permanente, anula o dano causado pelo frio do dracolich, mas não anula a paralisação. Dracoliches não podem drenar níveis.

Todos os dracoliches podem tentar exercer *controlar mortos-vivos* (como a *poção de controlar mortos-vivos*) uma vez a cada 3 dias em qualquer tipo de morto-vivo, a uma distância de até 60 m. A resistência dos mortos-vivos a esse poder sofre uma penalidade de -3. Se o controle for bem sucedido, ele durará somente por um turno. Enquanto *controlar mortos-vivos* estiver sendo utilizado, o dracolich não poderá usar nenhuma outra magia. Se o dracolich interromper *controlar mortos-vivos* antes do término do turno, ele deverá esperar 3 dias até que possa utilizar-se do poder novamente.

Se um dracolich ou um proto-dracolich for destruído, seu espírito imediatamente retornará para o hospedeiro, ou filacteria (veja baixo). Se não houver nenhum cadáver no alcance para a possessão, o espírito ficará preso na filacteria durante algum tempo – se não para sempre – ou até algum corpo estar disponível.

Um dracolich é muito difícil de ser destruído. Ele pode ser destruído por uma *palavra de poder*: *matar* ou magia semelhante. Se o espírito estiver na filacteria, destruir a mesma fora do alcance de possessão irá destruir o dracolich. Da mesma forma, um dracolich ativo não possuirá o poder de possessão se a filacteria for destruída. O destino do espírito de um dracolich desincorporado – ou seja, que não possua um corpo ou uma filacteria – é desconhecido, mas presume-se que a essência da criatura vá para os planos inferiores.

**Habitat/Sociedade:** A criação de um dracolich é um processo complexo, que envolve a transformação de um dragão maligno por forças arcanas. Os mais notórios praticantes desse





ritual são os membros do Culto do Dragão. O processo normalmente é fruto de uma cooperação entre dragões malignos e arcanos, mas há notícias de que arcanos muito poderosos têm coagido dragões malignos a passarem pela transformação contra a própria vontade. Versões divinas deste procedimento são semelhantes aos processos arcanos descritos aqui, mas clérigos ainda necessitam do auxílio de um arcano em certos aspectos do processo de transformação, enquanto os arcanos nunca precisam do auxílio de um clérigo – embora eles sejam bem-vindos algumas vezes. A igreja de Tiamat, em particular, tem trabalhado para eliminar a necessidade do auxílio arcano.

Qualquer dragão é um possível candidato à transformação, embora os dragões malignos mais velhos e com habilidades mágicas sejam os preferidos. Uma vez escolhido o dragão, os arcanos primeiramente preparam a filacteria, um objeto inanimado que irá guardar a força vital do dragão. Esse objeto deve ser um item sólido, custando não menos do que 2.000 PO e resistente à deterioração (madeira, por exemplo, não pode ser usada). Uma pedra preciosa é o item mais usado como filacteria, particularmente rubis, pérolas, carbúnculos, azeviche, calcedônia, crisocola, citrina, epídoto, barras da lua e morian (quartzo fumegante). As gemas normalmente (embora não sempre) são incrustadas no punho de espadas ou outras armas. A filacteria é preparada através da conjuração de *encantar item* sobre ela, ao som do nome do dragão. O item poderá resistir à magia se for bem sucedido no teste de resistência contra magia, como se fosse um arcano de 11º nível. Se o item resistir à magia, outro deverá ser usado como filacteria. Se ele não resistir à magia, ele poderá servir como filacteria. Se desejado, uma magia de *ação vítreo* poderá ser conjurada sobre a filacteria para protegê-la.

A seguir, uma poção especial será preparada para o dragão consumir. A composição exata do líquido varia com a idade e o tipo do dragão, mas certos ingredientes são indispensáveis, entre eles uma *poção de controlar dragões malignos*, uma *poção de invulnerabilidade* e o sangue de um vampiro. Quando o dragão beber a poção, os resultados serão determinados como apresentado a seguir (em porcentagem).

Jogada	Resultado
01-10	Nenhum efeito.
11-40	A poção não funciona. O dragão sofre 2d12 pontos de dano e começa a se contorcer incontrolavelmente por 1d2 rodadas.
41-50	A poção não funciona. O dragão morre. Um <i>desejo</i> ou magia similar é necessário para restaurar a vida do dragão. Um <i>desejo</i> para transformar o dragão em dracolich resultará em outra jogada nessa tabela.
51-100	A poção funciona

Se a poção funcionar, o espírito do dragão será transferido para a filacteria, seja qual for a distância entre o corpo do dragão e o objeto. Uma luminosidade turva na filacteria indicará a presença do espírito. Enquanto o espírito estiver na filacteria,

ele não poderá realizar nenhuma ação; não poderá ser contactado e nem atacado por magia. O espírito pode permanecer na filacteria indefinidamente.

Uma vez que o espírito esteja contido na filacteria, o item deve ficar a, no máximo, 20 m de um cadáver reptiliano – sob nenhuma circunstância o espírito poderá possuir um corpo vivo. O corpo original do espírito é o ideal, mas o de qualquer réptil que tenha morrido ou sido morto há até 30 dias poderá ser utilizado.

O arcano que originalmente preparou a filacteria deverá tocá-lo e conjurar *recipiente arcano* enquanto pronuncia o nome do dragão, e então tocar o corpo. O corpo deverá falhar num teste de resistência à magia para que o espírito possa conseguir possuí-lo; se for bem sucedido, aquele cadáver específico nunca mais irá aceitar o espírito. Os modificadores a seguir deverão ser aplicados ao teste:

- -10 se o corpo for o original do espírito (que pode estar morto há muitos anos).
- -4 se o corpo for da mesma tendência que o dragão.
- -4 se o corpo for de qualquer dragão real (qualquer tipo).
- -3 se o corpo for de um réptil de fogo, lagarto de gelo, wyvern, lagarto de fogo
- -1 se o corpo for de um dracolisco, dragone, dinossauro, serpente ou outro réptil.

Se o corpo aceitar o espírito, ele será animado pelo mesmo. Se o corpo animado pelo espírito for o original, ele imediatamente se tornará um dracolich; entretanto, a criatura não poderá usar sua voz ou sopro nos próximos 7 dias (note que ele não será capaz de conjurar magias com componentes verbais durante o mesmo período). Ao final desses 7 dias, o dracolich volta a poder usar a voz e o sopro.

Se o corpo animado não for o original do espírito quando vivo, ele imediatamente se transforma num proto-dracolich. Um proto-dracolich possui a mesma mente e memórias de sua forma original, embora receba os pontos de vida, imunidades à magia e o resistência à expulsão de um dracolich. Ele não poderá falar ou conjurar magias, e nem causar dano por frio, usar o sopro, controlar mortos-vivos, paralisar com o olhar ou causar medo como um dracolich. Sua Força, movimento e Classe de Armadura são os mesmos do corpo possuído.

Para se tornar um dracolich completo, um proto-dracolich deve devorar pelo menos 10% de seu corpo original. A menos que o corpo tenha sido enviado para outro plano de existência, um proto-dracolich pode sentir a presença de seu corpo original, independente da distância. O proto-dracolich procurará incansavelmente proteger seu corpo original, deixando-o longe de suas outras atividades. Se o corpo original for queimado, desmembrado ou de algum modo destruído, ele só precisará devorar as cinzas ou pedaços equivalentes a pelo menos 10% da massa original do cadáver (a destruição total do corpo original somente será possível através de *desintegração* ou magia similar; o corpo poderá ser reconstituído por *desejo* ou



magia similar, mas somente se a magia for recitada no mesmo plano da desintegração). Se o proto-dracolich não conseguir devorar seu corpo original, ele ficará preso em sua forma atual até ser destruído.

Um proto-dracolich se transforma em um dracolich completo 7 dias depois de ter devorado parte de seu corpo original. Quando a transformação se completa, ele volta a ter um corpo semelhante ao que possuía quando vivo. Agora ele pode falar, conjurar magias e usar o sopro de seu corpo original, além de possuir todas as habilidades de um dracolich.

O processo de posseção de um novo corpo é o mesmo, a não ser pelo fato de que a ajuda de um arcano não se faz mais necessária, já que o uso de *recipiente arcano* só é necessário para a primeira posseção. Se o espírito obtiver sucesso na reposseção, ele volta a ser um dracolich completo. Se o espírito possuir um corpo diferente, ele se torna um proto-dracolich e deve devorar seu corpo original para se tornar um dracolich completo.

Uma relação de simbiose existe entre os dracoliches e os arcanos e/ou clérigos que os criaram. O grupo que criou o dracolich honra e ajuda o seu dracolich, oferecendo-lhe tesouros regularmente. Como agradecimento, o dracolich defende a organização (ou indivíduo) que o criou contra seus inimigos ou outros perigos, bem como os ajudam em seus projetos. Assim como os dragões, os dracoliches são seres solitários, embora se confortem sabendo que possuem aliados.

Os dracoliches são normalmente encontrados nas mesmas regiões onde habitam os dragões de sua espécie. Dracoliches criados de dragões verdes, por exemplo, aparecem em regiões subtropicais e em florestas temperadas. Embora não vivam com os seus criadores, seus covis nunca estão a mais de poucos quilômetros de distância de sua morada, ou ao menos de um de seus lugares costumeiros de encontro ou refúgio. Dracoliches preferem a escuridão e são, normalmente, encontrados à noite, em florestas sombrias ou em labirintos subterrâneos. Dracoliches continuam a envelhecer assim como os dragões, tornando-se mais poderosos conforme atingem categorias de idade mais avançadas.

**Ecologia:** Dracoliches nunca sentem fome, mas precisam comer para alimentar seu sopro. Assim como os dragões, os dracoliches podem comer quase tudo, embora prefiram consumir as mesmas coisas que comiam quando vivos (por exemplo, se o dracolich foi originalmente um dragão vermelho, ele preferirá carne fresca). Seu corpo torna-se um pó com um cheiro muito forte poucas horas depois de ter sido destruído. Esse pó pode ser usado por arcanos para criar *poções de controlar mortos-vivos* ou substâncias mágicas similares.

## DRAGÃO FANTASMA

**Clima/Terreno:** Subterrâneo e cavernas em quase qualquer clima e terreno

**Frequência:** Muito rara

**Organização:** Solitário

**Período de Atividade:** Qualquer

**Dieta:** Nenhuma

**Inteligência:** Excepcional (15-16)

**Tesouro:** Especial

**Tendência:** Neutro

**Quantidade/Encontro:** 1

**CA:** 0

**Movimento:** 9

**Dados de Vida:** 20

**TAC0:** 2

**Nº de Ataques:** 4

**Dano/Ataque:** 1d10+10 (garra)/1d10+10 (garra)/2d10+10 (mordida)/2d12+10 (pancada com a cauda)

**Ataques Especiais:** *Aura de medo* melhorada (pode envelhecer magicamente), sopro, *dreno de energia*, esvaecer

**Defesas Especiais:** Imune a todas as magias conjuradas por oponentes não etéreos, a armas com encantamentos menores que +3, *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar* e todas as magias de controle mental; não podem ser expulsos ou fascinados por clérigos; imune a efeitos de água benta

**Resistência a Magia:** Nula

**Tamanho:** A (12 a 30 m de comprimento)

**Moral:** Especial

**Valor em XP:** 10.500 (derrotado), 21.000 (apaziguado), 32.000 (colocado para descansar permanentemente)

Diferente da maioria das criaturas listadas nesta sessão, dragões fantasma não são uma criação de Sammaster ou do Culto, nem de magias e nem outras criaturas mortas-vivas os criaram. Em sua busca por dragões malignos desejosos de trabalhar com eles, membros do Culto têm cruzado com covis de dragões mortos que ainda são habitados pelos espíritos de seus antigos moradores. Como os membros do Culto aprenderam, dragões fantasma são oponentes realmente terríveis.

Um dragão fantasma é uma figura de aparência sinistra e semitransparente. Ele lembra qualquer tipo de dragão que era em vida. Todos os dragões fantasma são de um turvo acinzentado e serpenteante, e sempre falam em sussurros.

Um dragão fantasma é criado quando um dragão venerável é morto e seu tesouro é saqueado. Em muitos casos, o dragão morre defendendo seu tesouro e seu lar. O laço entre um dragão e seu tesouro, entretanto, vai bem mais além do que a mera ganância humana ou a avareza anã. O dragão irá assombrar seu antigo covil até que consiga acumular um tesouro equivalente ao valor de sua riqueza desaparecida; daí então ele partirá e descansará em paz.

Dragões fantasma nunca causam tumulto em seu covil. Eles são menos hostis do que seus semelhantes vivos, mas mais obsessivos. Em muitos casos, eles se parecem com revenants mais do que com fantasmas, exceto que não possuem interesse em vingança. Tudo o que um dragão fantasma pensa é em seu tesouro. Infelizmente para intrusos, na mente do dragão fantasma, todo e qualquer valor trazido para seu covil lhe pertence. Já que um dragão fantasma só encontra paz quando for





bem sucedido em reconstruir seu tesouro perdido, ele exigirá que quem passe por seu covil abra mão que qualquer tesouro que esteja carregando – ouro, jóias, itens mágicos, etc. A criatura irá permitir que aventureiros educados guardem 10% de suas posses (um procedimento chamado “dízimo”) e irá responder perguntas que pode ter a ver com monstros vizinhos ou eventos que ele conheça da época em que era vivo. Aqueles que se recusarem a abrir mão de seus pertences valiosos serão brutalmente atacados.

**Combate:** Um dragão fantasma possui vários modos de ataque, e já que é uma criatura excepcionalmente inteligente, ela sempre escolhe a combinação que melhor cumpra seu objetivo. Dragões fantasma possuem uma aura de medo muito mais perigosa do que a de suas contrapartes vivas. Vítimas da aura de um dragão fantasma devem fazer dois testes de resistência, ambos com uma penalidade de -4: um teste contra petrificação para evitar envelhecer 10-30 (1d3x10) anos e um segundo teste de resistência à magia para evitar ficar aterrorizado durante um turno completo (10 rodadas). Note que a aura afeta tudo dentro do covil do dragão no momento em que ele aparece, incluindo seres normalmente imunes a efeitos de medo, tais como os paladinos.

Um dragão fantasma nunca embosca intrusos; ele utiliza sua aura antes de chamar a atenção e dar a eles a chance de deixarem suas riquezas sem lutar. Se eles se recusarem a entregar seus valores e atacarem o dragão fantasma, tentarem fugir ou (pior ainda) tentarem roubar algo do tesouro restante, ele começa a atacar. Além de sua aura, um dragão fantasma possui uma sequência de golpes de garra/garra/mordida/pancada com a cauda que é assustadora até para o guerreiro mais forte. Não apenas pode causar até 104 pontos de dano por rodada em uma única rodada, como também cada golpe bem sucedido necessita que a vítima faça um teste de resistência contra morte mágica ou irá perder dois níveis por dreno de energia. Além disso, o membro golpeado (determinado aleatoriamente) é afetado como se golpeado pelo poder de envelhecimento de um *cajado do envelhecimento*: ele encolhe e se torna inútil a menos que a vítima seja bem sucedida num teste de resistência à magia.

O dragão fantasma também possui sopro, o qual pode usar três vezes antes de renunciar a 12 rodadas para renovar suas energias internas (quando então pode usar o sopro mais três vezes). O sopro é uma nuvem de névoa acinzentada de 15 m de comprimento, 12 m de largura e 9 m de altura que envelhece qualquer criatura pega em sua área de efeito, como se segue: humanos, halflings, meio elfos e a maioria dos humanoides em 1d100 anos; anões em 3d10x10 anos; gnomos em 6d10x10 anos; e elfos em 1d100x10 anos.

Dragões fantasma são imunes a todas as magias conjuradas por oponentes não etéreos e todas as armas com encantamentos menores do que +3. Eles são imunes a *encantamento*, *sono*, *imobilizar* e todas as magias de controle mental, mesmo se o conjurador estiver no Plano Etéreo. Eles não podem ser expulsos ou fascinados por clérigos; eles também são imunes a água

benta.

Se um dragão fantasma for morto por dano ou magia, ele simplesmente retorna depois de 48 horas e continua com sua tentativa de reconstruir seu tesouro. A maioria dos aventureiros que se encontraram com um dragão fantasma descobriu que é muito melhor dar à criatura o que ela pede. Os valores de pontos de experiência por lidar com um dragão fantasma refletem sua natureza incomum.

O único modo de fazer um dragão fantasma descansar eternamente é dar a ele seu tesouro de volta. Uma vez que ele tenha reunido riquezas suficientes para substituir seu tesouro perdido em valores de PO (não precisa ser necessariamente o exato tesouro que o dragão possuía quando vivo), ele irá sussurrar silenciosamente “obrigado” e desaparecerá para sempre, nunca mais retornando ao Plano Material novamente, e deixando para trás o tesouro acumulado para quem desejar.

**Habitat/Sociedade:** Dragões fantasma são criaturas solitárias que assombram as ruínas desoladas de seus covis vazios. Eles podem ser encontrados em qualquer lugar que um dragão vivo guardaria suas posses mais valiosas, mas sempre em lugares escuros, subterrâneos e interiores. Como criaturas inteligentes, eles desfrutam uma ocasional conversação com intrusos, mas nunca se permitem falar sobre o tesouro ao qual necessitam. Já que apenas os dragões mais velhos (dragões veneráveis) possuem a força de vontade para continuarem existindo mesmo após a morte como dragões fantasma, e já que a maioria dos dragões fantasma passam séculos, senão milênios, neste estado, eles podem ser valiosas fontes de informação sobre o passado para aqueles aventureiros dispostos a pagar o seu preço. É dito que dragões vivos simpatizam com a angústia que os dragões fantasma nutrem sobre suas riquezas saqueadas e freqüentemente ajudam seus semelhantes já mortos enviando tesouros em potencial na forma de aventureiros descuidados. Qualquer célula do Culto que descobrir o covil de um dragão fantasma também arranja para que inimigos atuais ou potenciais fiquem sabendo sobre o covil, embora não sobre a natureza de seu habitante. Mais de um grupo Zhent ou Harpista caiu vítima de tal tática.

**Ecologia:** Como a maioria dos mortos-vivos incorpóreos, os dragões fantasma não tomam parte nos assuntos do mundo vivo, nem necessitam de comer ou dormir. Ferozes predadores em vida, na morte eles completamente ficam de fora da ecologia local. Entretanto, eles tomam parte na economia das regiões onde habitam, já que seus “dízimos” pela passagem dos aventureiros tendem a esgotar tanto o dinheiro quanto os suprimentos de itens mágicos nestas áreas (um Mestre empreendedor poderia usar um dragão fantasma para desacelerar a inflação numa campanha).

É claro, após um dragão fantasma recuperar o “seu” tesouro e passar para a sua pós-vida nos planos exteriores, todo o restante do tesouro acima mencionado é deixado para trás para ser recuperado por aqueles com coragem. Para locais de covil estrategicamente importantes, algumas células do Culto realizaram os desejos dos dragões no passado. Eles simples-



mente reclamavam o tesouro após a passagem do dragão e usavam o covil para seus próprios propósitos. Mais frequentemente, eles são utilizados para fornecer um lar para um “novo” dragão do Culto ou um dracolich que o Culto tenha recentemente recrutado ou criado.

## DRAGÃO MORTO-VIVO MENOR

O que alguém faria com o corpo de um dragão que falhou na transformação em dracolich ou que pereceu tolamente em uma batalha antes que a conversão pudesse ser tentada? Há sempre a dissecação do corpo para usar as várias partes para a criação de diversos itens mágicos. Mas se esse alguém for um membro do Culto do Dragão e não desejar ter todo este trabalho sujo, ou se esse alguém tiver a necessidade de um guerreiro dracônico morto-vivo e assustador, então esse alguém poderia tentar criar uma forma menor de dragão morto-vivo, especificamente um dragão zumbi ou esqueleto.

Em seu trabalho para a criação do dragão morto-vivo definitivo, o dracolich, Sammaster aperfeiçoou muitas formas dracônicas inferiores de mortos-vivos conforme progredia em seus processos de aprendizagem. Duas dessas formas são detalhadas aqui (assim como estão no *Tomo do Dragão* de Sammaster). Estes são os dois primeiros tipos que Sammaster

criou, bem como os mais fáceis de se recriar pelos atuais arcanos do Culto. A existência de outros, formas dracônicas mortas-vivas mais poderosas são geralmente recomendadas pelos necromantes do Culto, mas nenhuma ocorrência de tais formas jamais foi registrada.

Um dragão zumbi lembra superficialmente um dracolich. Sua carne está em decomposição e pendura-se em nacos dos ossos, e frequentemente possuem o tecido das asas rasgados e despedaçados. Entretanto dragões zumbis não possuem o fogo maligno nos olhos, como os dracoliches. Ao invés disso, os olhos de um dragão zumbi são baços e mortos e geralmente não existem mais, já que seu delicado tecido apodrece rapidamente. O autômato dragão zumbi não pode falar e pode seguir apenas comandos simples.

Dragões esqueleto são criaturas mortas-vivas literalmente formadas de esqueletos animados de dragões. Eles também podem ser confundidos com dracoliches, embora eles também não possuam o fogo maligno presente nas órbitas de um dracolich. Eles são autômatos, não podem falar e podem seguir apenas comandos relativamente simples.

**Combate:** O dragão zumbi é uma criatura lenta que sempre ataca por último em qualquer rodada. Sua taxa de movimento é a metade do que a sua taxa quando vivo, e ele não pode voar. Quando criado, o dragão zumbi possui um Dado de Vida a

	Zumbi	Esqueleto
<b>Clima/Terreno:</b>	Qualquer terrestre	Qualquer terrestre
<b>Frequência:</b>	Muito raro	Muito raro
<b>Organização:</b>	Solitário	Solitário
<b>Período de Atividade:</b>	Qualquer	Qualquer
<b>Dieta:</b>	Nenhuma	Nenhuma
<b>Inteligência:</b>	Nenhuma (o)	Nenhuma (o)
<b>Tesouro:</b>	Nulo	Nulo
<b>Tendência:</b>	Neutro	Neutro
<b>Quantidade/Encontro:</b>	1	1
<b>CA:</b>	A mesma da forma viva do dragão	A mesma da forma viva do dragão
<b>Movimento:</b>	A metade da forma viva sem voo	A metade da forma viva sem voo
<b>Dados de Vida:</b>	O mesmo da forma viva +1	O mesmo da forma viva +1
<b>TACO:</b>	O mesmo da forma viva	O mesmo da forma viva
<b>Nº de Ataques:</b>	O mesmo da forma viva	O mesmo da forma viva
<b>Dano/Ataque:</b>	O mesmo da forma viva	O mesmo da forma viva
<b>Ataques Especiais:</b>	Formas de ataques físicos do dragão sem uso de voo habilidades similares a magia da forma viva	Formas de ataques físicos do dragão sem uso de voo habilidades similares a magia da forma viva
<b>Defesas Especiais:</b>	Todas conforme o tipo do dragão e a idade quando vivo imune a encantamento, sono, imobilizar, paralisia e veneno teste de resistência como o de um clérigo de nível equivalente aos seus DV quando vivo	Todas conforme o tipo do dragão e a idade quando vivo imune a encantamento, sono, imobilizar, paralisia e veneno teste de resistência como o de um clérigo de nível equivalente aos seus DV quando vivo
<b>Resistência a Magia:</b>	A mesma da forma viva	A mesma da forma viva
<b>Tamanho:</b>	O mesmo da forma viva	O mesmo da forma viva
<b>Moral:</b>	20	20
<b>Valor em XP:</b>	Varia	Varia





mais do que possuía em vida, embora esse Dado de Vida adicional não possua efeito nas habilidades relacionadas com a idade da criatura. Dragões zumbi possuem a mesma Classe de Armadura que possuíam em vida.

Dragões esqueleto recebem somente metade do dano de armas cortantes e perfurantes e são imunes a ataques baseados em frio. Dragões esqueleto possuem o mesmo número de Dados de Vida e taxa de movimentação que possuíam em vida, mas não são capazes de voar. Sua Classe de Armadura é uma categoria melhor do que a sua CA em vida.

Dragões mortos-vivos menores geralmente possuem o mesmo número de ataques físicos e causam a mesma quantidade de dano de quando estavam vivos. Entretanto, já que não são capazes de voar, eles não podem executar os ataques de arrebatar e pairar. Assim como suas contrapartes vivas, eles podem dividir seus ataques entre os oponentes. Dragões mortos-vivos menores não mantêm a aura de medo de sua forma viva, e nem podem usar seu sopro.

Dragões mortos-vivos menores retêm todas as imunidades que possuíam quando vivos. Por exemplo, um dragão zumbi ou esqueleto que era velho ou de categoria de idade maior quando morreu, é imune a armas de arremesso comuns, bem como um zumbi ou esqueleto de um dragão vermelho é imune ao fogo. Além disso, dragões mortos-vivos menores mantêm qualquer resistência à magia que possuíam quando vivos. Dragões mortos-vivos também possuem as imunidades padrão de mortos-vivos a magias de *encantamento*, *sono* e *imobilizar* e são imunes à paralisia e veneno. Dragões mortos-vivos também podem detectar objetos e criaturas invisíveis e podem usar *claraudiência* em seus covis. Dragões mortos-vivos possuem teste de resistência como clérigos de um nível equivalente aos seus DV, mas vivem melhor como guerreiros. Magias divinas e outras magias que especificamente têm mortos-vivos como alvo afetam dragões mortos-vivos normalmente. Dragões mortos-vivos são expulsos como um morto-vivo "Especial", e água benta causa 2d4 pontos de dano nestas criaturas.

As habilidades mágicas inatas do dragão podem ser utilizadas pela forma morta-viva menor do dragão a despeito de sua falta de valores de Inteligência. Para uma criatura mágica, tais como os dragões, utilizar suas habilidades similares a magia é tão natural quanto morder ou desferir um golpe com as garras em seus inimigos; é um instinto, não uma decisão consciente. A conjuração verdadeira, entretanto, é impossível para essas criaturas mortas-vivas inconscientes, como listado a seguir (a menos que o dragão morto-vivo possua uma magia de *imbuir mortos-vivos com habilidades mágicas*). Existem teorias que outros tipos de dragões mortos-vivos mais inteligentes – embora tenha que se provar que eles existam – podem ser capazes de conjurar magias como quando eram vivos.

Uma magia de *proteção contra o mal* não possui qualquer efeito contra esses dragões mortos-vivos menores (já que são neutros em sua tendência), mas outras magias relacionadas a criaturas mortas-vivas ou dragões podem fornecer proteção con-

tra eles.

**Habitat/Sociedade:** Dragões zumbis ou esqueletos são encontrados em quaisquer lugares que foram colocados por seus criadores ou que foram designados para ficarem.

Criar cada tipo de dragão morto-vivo menor requer acesso à magia *animar mortos-vivos* bem como o cadáver de um dragão maligno de categoria de idade jovem ou mais velho para que seja animado (e apenas dragões malignos com idade suficiente podem ser reanimados, assim como Sammaster descobriu, para o seu desgosto). Para criar um dragão zumbi, um cadáver de dragão relativamente intacto (em outras palavras, um cadáver que não tenha perdido os membros) é necessário e pelo menos 75% do tecido do corpo deve estar presente. Para criar um dragão esqueleto, um esqueleto de dragão não se faz necessário; o crânio, a espinha dorsal e as garras do dragão são as únicas partes absolutamente necessárias. Cerca de 60% do resto do esqueleto também devem estar presentes (os ossos de alguma outra criatura podem ser substituídos por ossos perdidos no momento da transformação final do dragão esqueleto a ser reanimado). A preparação do corpo para a reanimação leva 1 dia no caso do dragão zumbi e 3 dias no caso do dragão esqueleto. Além disso, um pedaço da carne do zumbi ou uma lasca do osso do esqueleto devem ser adicionados ao elixir arcano (os outros conteúdos devem ser determinados pelo Mestre) valendo pelo menos 500 PO para criar um dragão zumbi ou 1.000 PO para criar um dragão esqueleto, e o elixir deve ser derramado sobre o corpo antes que a magia *animar mortos-vivos* seja conjurada.

Finalmente, o corpo do dragão deve realizar um teste de resistência à magia como se ainda fosse um dragão vivo do tipo apropriado, mas com uma penalidade de -4 (a resistência a magia é ignorada para este propósito). Se o teste de resistência for bem sucedido, o dragão não é reanimado e o tempo de preparação e a poção são perdidos. Se o teste de resistência falhar, o corpo é reanimado como o tipo apropriado de dragão morto-vivo menor. Tentativas de animar o corpo de um dragão que tenha obtido sucesso no teste de resistência podem ser repetidas, mas o tempo de preparação e a mistura usada para um novo elixir também devem ser repetidos. Uma força que não a do espírito do dragão morto fornece a animação para dragões zumbi e esqueleto; seus espíritos originais e mentes passaram para a pós-vida durante suas mortes.

**Ecologia:** Dragões zumbi ou esqueleto não comem nada e não caçam nada que não tenha sido ordenado a eles que fizessem. Eles freqüentemente servem como guardiões para os locais de encontro do Culto do Dragão ou seus tesouros escondidos, e algumas vezes servem como eternos vigilantes de portas para os dragões ou dracoliches do Culto. Eles não possuem tesouro próprio, embora seja permitido ou designado que fiquem perto de seus antigos tesouros em alguns casos. Embora eles não projetem a aura de medo dracônica como quando eram vivos, animais de todos os tipos instintivamente os evitam e não se aproximam deles se essa chance lhes for dada. As únicas exceções são os vermes da carniça, que podem,



no caso dos dragões zumbis, pendurarem-se ocasionalmente no corpo do dragão para se banquetear com as carnes em decomposição que começam a se desprender.

## DRAGONTINO

Existem rumores de que estas criaturas são primos muito distantes dos dragões. A maioria dos dragontinos é selvagem, e este tipo (que aparece no *Monstrous Compendium Annual Volume One* (*Livro dos Monstros Anual Volume Um*)) é conhecido como dragontinos tribais. O Culto do Dragão tem tentado ganhar (ou re-ganhar) o controle sobre algumas tribos de dragontinos; foi permitido que impusessem mais disciplina na sociedade dragoniana em troca de ensinar aos dragontinos do Culto habilidades de combate e manter os membros chave dessas tribos no poder através de sábios presentes de itens mágicos.

Os dragontinos desenvolveram características bípedes humanóides, mas eles ainda possuem traços dracônicos em seus rostos e possuem asas, garras, uma cauda, chifres e uma variedade de juba e barbas que os dragões possuem. Sua coloração varia desde um ocre amarelo escuro até um marrom avermelhado com pontos ou faixas negras. A maioria possui asas verdes que clareiam para o dourado ou amarelo, embora alguns possuam asas que combinem com a coloração de seus corpos. Todos são cobertos por escamas que são mais largas e

duras nas costas e cauda, mas mais flexíveis, embora ainda duras, ao longo do torso e membros. Seus chifres na cabeça são pequenos e voltados para trás, e possuem função decorativa (e talvez defensiva, para proteger seus crânios), mas nunca ofensiva.

Dragontinos falam seu próprio idioma sibilante (uma corruptela do Dracônico Antigo) e também podem falar um rude comum.

**Combate:** Quando estão esperando combate, os dragontinos tribais alçam voo para que tenham vantagem. Eles permanecem no ar tanto quanto possível, então mergulham para atingir seus alvos com suas garras dianteiras.

Todos os dragontinos podem *detectar magia* a vontade, e os dragontinos tribais miram criaturas carregando itens mágicos em detrimento de outras, como seu instinto prioritário de adquirir tais itens. Quando um dragontino tribal nota um item mágico, ele tenta roubá-lo de seu usuário e foge com o mesmo para o seu covil. Se o dragontino obtiver sucesso numa jogada de ataque contra o item (trate um item como possuindo CA 10, com bônus [ou penalidades] em sua Classe de Armadura equivalente a qualquer bônus mágico que possua mais o bônus de Destreza do usuário), ele o captura. Então, uma disputa de Força tem início entre o dragontino e o usuário do item. O primeiro dos dois a falhar num teste de Força (considere um dragontino tendo For 13) não consegue mais segurar o item. Na

	Tribal	Culto do Dragão
Clima/Terreno:	Qualquer terrestre	Qualquer terrestre
Frequência:	Muito raro	Muito raro
Organização:	Tribo	Tribo
Período de Atividade:	Qualquer	Texto
Dieta:	Onívora	Onívora
Inteligência:	Média (8-10)	Média (8-10)
Tesouro:	Veja abaixo	V
Tendência:	Caótico e mau	Caótico e mau
Quantidade/Encontro:	2d8	2d8
CA:	3	3
Movimento:	6, Vn 15 (B)	6, Vn 15 (B)
Dados de Vida:	7	7
TACo:	13	13
Nº de Ataques:	2 ou 1	2 ou 1 (2 ou 3 quando no ar)
Dano/Ataque:	1d6/1d6 ou por arma	1d6/1d6 ou por arma, mais 2d8 com as garras traseiras quando no ar
Ataques Especiais:	Nulo	Nulo
Defesas Especiais:	Nulo	Nulo
Resistência a Magia:	Nulo	Nulo
Tamanho:	G (2,1-2,7 m de comprimento, incluindo cauda)	G (2,1-2,7 m de comprimento, incluindo cauda)
Moral:	Campeão (15-16)	Fanático (17-18)
Valor em XP:	1.400	2.000





melhor oportunidade, o dragontino foge com o mesmo. Na metade das vezes, o dragontino não retorna à luta, permanecendo em sua caverna ao invés de admirar seu recém adquirido pertence.

Se forem forçados a trazer o combate para o solo, todos os dragontinos se deslocam e usam suas garras ou armas, tais como lanças ou armas de haste, as quais eles preferem. Dragontinos tribais são facilmente distraídos por itens mágicos, principalmente se um deles se “separar” de seu usuário. Entretanto, quando forçados a lutarem no chão, não é provável que eles fujam do combate se puderem agarrar um item mágico do seu usuário. A menos que o façam sem temer retaliação, eles permanecerão no solo e porão um fim ao combate. Eles são espertos o suficiente para se protegerem de ataques pelas costas e nunca, sob qualquer circunstância, permitem-se serem atacados de tais desvantajosas posições, se puderem evitar.

Dragontinos tribais nunca usam seus itens mágicos capturados em combate por medo de perdê-los. Isto é visto como sua maior desvantagem, pois, por causa disso, eles são forçados a fazer uso de armas mundanas ou de suas garras. Isto, infelizmente para os dragontinos, faz deles alvos fáceis para aqueles experientes em combater criaturas voadoras. Dragontinos do Culto, entretanto, usam quaisquer itens mágicos ideais para combate, especialmente aqueles que foram dados a eles pelos aliados do Culto.

Dragontinos do Culto também sentem uma atração por itens mágicos, mas seu treinamento permite que eles superem seus instintos aquisitivos em favor de suas missões. Entretanto, se sentirem que podem justificar a posse de um item mágico em perseguição em qualquer trabalho dos quais forem designados, eles o fazem sem hesitar, usando o procedimento acima citado. A menos que o item seja uma arma comum que eles podem usar imediatamente (tal como uma lança, arma de haste ou espada), eles guardam o item e continuam a lutar.

Quando no ar, dragontinos do Culto atacam com ambas as garras dianteiras e também atacam com suas garras traseiras. O ataque com as garras traseiras é um único golpe com ambas as garras que causa 2d8 pontos de dano com um golpe bem sucedido. Dragontinos do Culto também foram treinados para usar armas de arremesso, tais como arcos ou azagaias, enquanto voando.

**Habitat/Sociedade:** Normalmente, os dragontinos vivem em formação tribal. Seu líder é determinado através de um combate e pela propriedade dos itens mágicos mais poderosos. Qualquer líder derrotado em combate, mas que não seja morto, é eliminado e substituído pelo restante da tribo.

Se qualquer grupo de aventureiros adentrar um covil dragontino, seus membros encontrarão metade dos residentes protegendo seus pertences. Se estes forem derrotados, existem 1d2 itens mágicos não permanentes (poções, por exemplo) por dragontino. Há uma chance cumulativa de 10% por residente que um item mágico permanente esteja presente. Sendo assim, um covil com seis membros possui uma chance de 60%

de conter um item permanente, e há sempre pelo menos um item permanente em um covil de 10 dragontinos ou mais.

Dragontinos são encontrados frequentemente a serviço de um dragão ou arcano do Culto. A menos que sejam compelidos magicamente, a maioria dos dragontinos se recusa a servir a dracoliches. A despeito de seu mestre (se houver), um dragontino mantém sua necessidade inata de coletar tesouros mágicos. Está é, muito provavelmente, a razão de muitas tribos concordarem em trabalhar com os membros do Culto, que oferecem a eles todos os tipos de tesouros mágicos (a maioria sem muito valor).

Os dragontinos do Culto são autorizados por seus mestres a manterem alguns poucos itens mágicos que adquiriram desde que permitam que tais aquisições sejam examinadas pelo Culto antes. Qualquer item mágico adquirido que o Culto considere que deva ser reclamado, é pago através de presentes, itens mágicos não permanentes (tais como poções), armas comuns que o Culto presenteia suas forças como vantagens táticas, e bugigangas mágicas que parecem ser impressionantes, mas que na verdade são recipientes para as magias de *aura mágica de Nystul*.

**Ecologia:** Dragontinos tribais são uma força destruidora da ecologia de qualquer lugar. Eles não possuem respeito por outros e simplesmente tomam o que querem. Eles não possuem predadores naturais, embora haja enormes preços por eles em qualquer lugar que seja de conhecimento que eles depredem. Eles comem praticamente qualquer coisa que possa ser mastigado, embora prefiram carne, especialmente aquela de seres conscientes, já que eles gostam de atormentar sua comida.

Diferente de seus primos maiores, dragontinos tribais não nutrem amor pelos tesouros convencionais. Se um tesouro não for mágico, eles não possuem interesse por ele. Dragontinos tribais simplesmente deixam moedas e itens não mágicos onde eles estavam. Há uma chance de 50% que um dragontino tribal ataque um grupo mesmo se nenhum de seus membros estiver carregando itens mágicos. Eles sempre atacam aqueles grupos que carregam itens mágicos.

Dragontinos do Culto são mais disciplinados e são guerreiros ferozes para a causa do Culto. Eles obedecem a seus mestres do Culto de bom grado pela promessa de riquezas e magias. Eles aprenderam a valorizar as riquezas mundanas de certa forma, já que itens ocasionais ou serviços de uso podem ser comprados. Dragontinos do Culto comem somente carne, exceto em circunstâncias extremas. A parte das espécies conscientes, a quem o Culto está tentando desencorajá-los a predar (isso atrai muita atenção), eles parecem preferir o sabor dos cervos, faisões, gamos selvagens e cabras.

## MANTIDRAKE

**Clima/Terreno:** Qualquer

**Frequência:** Muito raro

**Organização:** Solitário





**Período de Atividade:** Qualquer

**Dieta:** Carnívora

**Inteligência:** Baixa (5-7)

**Tesouro:** Nulo (E)

**Tendência:** Negro: CM; Azul: LM; Verde: LM; Vermelho: CM;  
Branco: CM; Marrom: NM; Amarelo: CM

**Quantidade/Encontro:** 1d2

**CA:** Negro: 1; Azul: 0; Verde: 0; Vermelho: -3; Branco: 1;  
Marrom: 2; Amarelo: 0

**Movimento:** 12, Vn 18 (E)

**Dados de Vida:** 6+3

**TAC0:** 13

**Nº de Ataques:** 3

**Dano/Ataque:** 1d3 (garra)/1d3 (garra)/1d10 (mordida)

**Ataques Especiais:** Sopro, espinhos na cauda

**Defesas Especiais:** Imune a sopro e ataques semelhantes dos  
dragões pais (magias, etc)

**Resistência a Magia:** Nulo

**Tamanho:** E (7,5 m de comprimento)

**Moral:** Elite (13-14)

<b>Valor em XP:</b>	Negro	3.000	Branco	3.000
	Azul	4.000	Marrom	3.000
	Verde	4.000	Amarelo	4.000
	Vermelho	4.000		

O mantidrake é a cria de uma mantícora e de um dragão maligno. Ele se parece com uma mantícora cheia de escamas, com asas dracônicas e a cabeça de um dragão ao invés de uma

cabeça humanóide. Quando visto à distância por um observador pouco experiente, ele poderia ser confundido com uma mantícora normal ou um Kara-Tman li lung (um dragão da terra).

O mantidrake possui a mesma juba de leão ao redor da cabeça que a mantícora. Sua coloração é uma mistura da cor dos seus pais dracônicos com o bronze e o marrom de uma mantícora normal, com sua cabeça, asas, o quarto traseiro, a face e as escamas do ventre geralmente refletindo a coloração de seus pais dracônicos e o restante da besta sendo manchado de bronze e marrom, algumas vezes com faixas e manchas da cor de seus pais dracônicos.

Mantidrakes selvagens falam o idioma do pai que o criou (geralmente a mãe), com algum conhecimento hesitante do idioma de seu outro pai ou mãe, se este estiver envolvido em sua criação. Aqueles mantidrake que cresceram desde o nascimento sob os cuidados do Culto do Dragão normalmente conhecem comum e o idioma de seu pai dracônico.

**Combate:** Os mantidrakes iniciam um combate (de preferência a partir de uma emboscada ou pelo ar) com uma rajada de 1d6 espinhos de sua cauda (165 m de alcance, como uma besta leve): cada um desses espinhos causa 1d6 pontos de dano. Este ataque pode ser utilizado quatro vezes por dia, já que os espinhos crescem rápido novamente. Então, o mantidrake se aproxima para o combate corpo a corpo, usando a rotina garra/garra/mordida.

Seu sopro é o ataque mais potente de todos, mas o mantidrake geralmente não o usa, a menos que a necessidade seja



Ilustração por Charles MOS

Mantidrake





vital, já que herdaram de seus pais dracônicos um senso suficiente para saber quando não desperdiçar os efeitos do sopro. O dano causado pelo sopro do mantidrake é equivalente aos pontos de vida totais da criatura, e ele pode usar o sopro quatro vezes ao dia. O dano do sopro não varia se a besta for ferida ou curada, e efeitos mágicos que artificialmente aumentariam seus pontos de vida não fazem o sopro mais poderoso.

O mantidrake é imune a formas de ataque que lembrem seu próprio sopro. Por último, mantidrakes não sofrem dano adicional ou efeitos de armas ou itens especificamente criados para matar dragões.

Devido o fato de serem voadores pesados, os mantidrakes evitam o combate aéreo, se possível, ou pelo menos se restringem a ataques de longa distância com seu sopro e espinhos da cauda.

### Progenitores

#### Dracônicos Sopro

Negro	Jato de ácido de 1,5 m de largura e 18 m de comprimento; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Azul	Relâmpago de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Verde	Nuvem de gás cloro de 15 m de comprimento, 12 m de largura e 9 m de altura; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Vermelho	Cone de fogo de 1,5 m de largura na boca, 27 m de comprimento e 10 m na maior largura do cone; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Branco	Cone de gelo de 1,5 m de largura na boca, 21 m de comprimento e 7,5 m na maior largura do cone; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Marrom	Jato de ácido de 1,5 m de largura e 18 m de comprimento; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Amarelo	Explosão de vapor fumegante e areia de 15 m de comprimento, 12 m de largura e 6 m de altura; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.

**Habitat/Sociedade:** Assim como seus pais mantícora, os mantidrakes podem ser encontrados em qualquer região climática, embora tenham preferência às terras mais quentes. Entre outras coisas, isto significa que seus pais dracônicos são provavelmente dragões que preferem locais mais quentes, tais como os dragões azuis, marrons ou amarelos.

Aqueles mantidrakes que escaparam do controle do Culto

do Dragão são brutos solitários nas vastidões, com cada indivíduo possuindo um território de caça de pelo menos 65 km<sup>2</sup>. Além de possuírem um apetite voraz, eles também coletam tesouros, um hábito herdado de seus pais dracônicos. Quando mais de um mantidrake for encontrado nas áreas selvagens, eles são parceiros. Os mantidrakes, assim como as mantícoras, se unem para reprodução.

Os mantidrakes podem ser treinados pelos membros do Culto do Dragão apenas se forem tirados de seus pais logo após o nascimento (o único relacionamento que os mantidrakes selvagens desenvolvem com outras criaturas é uma parceria, e mesmo assim esta dura somente se a parceria resultar em abundância de comida e de tesouros para o mantidrake). Eles freqüentemente servem para proteger a área, esconderijo ou covil de uma célula do Culto. Eles também provam ser uma distração para quaisquer pessoas curiosas que se arriscam a aproximar do que o Culto está procurando proteger ou esconder.

**Ecologia:** Um mantidrake selvagem vive tanto quanto seus pais mantícora viveriam. Eles preferem carne humana acima de todas as outras, embora comam qualquer criatura viva para sobreviver. Se um mantidrake tiver que viver em uma área menor do que 65 km<sup>2</sup>, aquela região logo é desprovida de animais grandes e vida humana, já que são mortos e viram comida ou fogueira. Os mantidrakes do Culto podem ser usados como montarias pesadas. A pele curiosamente flexível de um mantidrake pode valer até 5.000 PO.

## UR-HISTACHII (MORTO-VIVO)

**Clima/Terreno:** Selvas tropicais ou áreas subterrâneas abaixo de regiões tropicais

**Frequência:** Muito rara

**Organização:** Bando

**Período de Atividade:** Noturno

**Dieta:** Nenhuma

**Inteligência:** Semi-inteligente (2-4)

**Tesouro:** Nulo

**Tendência:** Caótico e Mau

**Quantidade/Encontro:** 2d8

**CA:** 6

**Movimento:** 9

**Dados de Vida:** 4+2

**TAC0:** 17

**Nº de Ataques:** 2

**Dano/Ataque:** 1d4 (garra)/1d4 (garra)/1d3 (mordida)

**Ataques Especiais:** Fúria selvagem

**Defesas Especiais:** Imune a *enfeitiçar*, *sono*, *imobilizar*, a magias baseadas em frio, morte mágica e veneno

**Resistência a Magia:** Nula

**Tamanho:** M (1,5 a 1,8 m de altura)

**Moral:** Destemido (19-20)

**Valor em XP:** 420





Os necromantes da célula do Culto do Dragão na superfície e abaixo da cidade de Hlondeth na Orla de Vilhon criaram essa perversão morta-viva. Ur-histachii são feitos de histachii, que são abominações yuan-ti criadas, formadas de infelizes humanos que foram forçados a beber um elixir especial (discutido no tópico dos histachii no *Livro dos Monstros*).

Assim como suas contrapartes vivas, um ur-histachii não possui cabelo e sua pele é de um matiz de cinza até um cinza escuro, quase negro, freqüentemente com padrões de fungos verdes e amarelos crescendo de antigos ferimentos abertos. Uma pequena barbatana reptiliana começa no topo do crânio da criatura morta-viva e cresce ao longo de suas costas, como a aba da coluna vertebral que termina na extremidade da cauda vestigial dos ur-histachii. Os olhos de um ur-histachii são órbitas vazias preenchidas por escuridão, e uma língua reptiliana escabrosa chicoteia entre seus dentes quebrados em uma tentativa instintiva de saborear o ar, embora não respirem mais. Os ur-histachii emitem um suave cheiro de ferrugem e acidez, junto com um cheiro de mofo.

Os ur-histachii não falam propriamente, apenas vocalizando grunhidos e assobios cortados, mas compreendem os comandos de seus criadores e de outros yuan-ti, embora falassem comum ou o idioma dos yuan-ti quando vivos.

**Combate:** Os ur-histachii atacam qualquer não réptil que entre no alcance de seus sentidos. Eles podem ver, ouvir, farejar, sentir e tocar assim como qualquer histachii vivo, a despeito de sua aparente falta de órgãos. Eles também possuem 18 m de visão no escuro. Todos sem consciência, os ur-histachii simplesmente investem contra criaturas que entrarem em seu alcance, atacando com suas garras e dentes imundos. Os necromantes do Culto têm, de alguma forma, dado aos ur-histachii a habilidade de entrar em fúria selvagem três vezes dentro de um período de 24 horas. Para induzir um ur-histachii a entrar em fúria é necessário que um não réptil cause algum dano direto sobre ele (por exemplo, um mago conjurando *misseris mágicos* não desencadearia a fúria selvagem, embora o ur-histachii fosse reagir ao ataque. Se o mesmo mago apunhalasse um ur-histachii com sua adaga, o ur-histachii entraria em fúria selvagem – desde que ele já não o tivesse feito três vezes naquele dia). A fúria selvagem de um ur-histachii garante a ele um bônus de +2 no ataque e no dano, além de um bônus de +2 na CA durante 3d4 rodadas.

Como a maioria dos mortos-vivos, os ur-histachii são imunes a magias de *encantamento*, *sono* e *imobilizar*, magias de

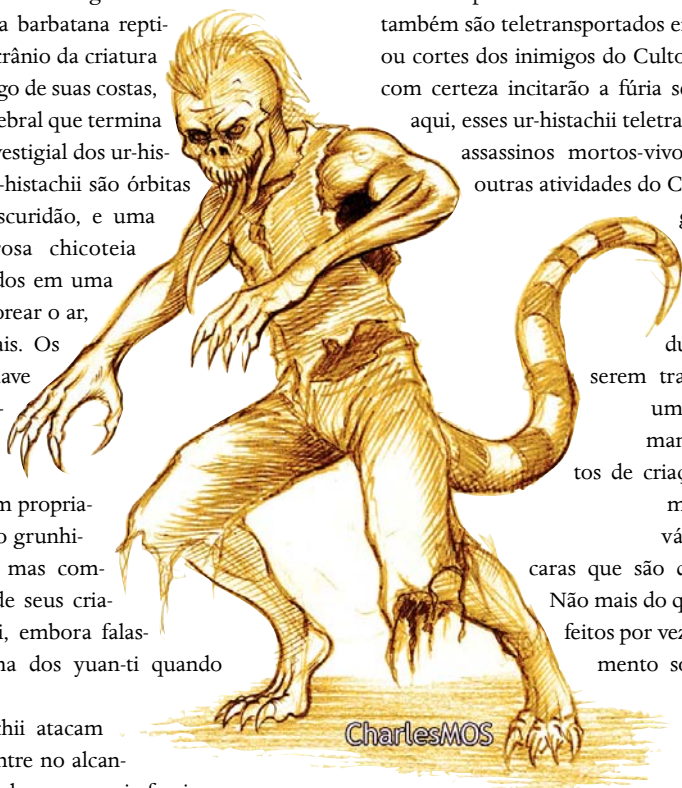
morte, venenos e magias baseadas em frio. Água benta causa 2d4 pontos de dano a um ur-histachii. Os ur-histachii são expulsos como se fossem sombras.

**Habitat/Sociedade:** Os ur-histachii são conhecidos por existir somente entre as células do Culto do Dragão abaixo da cidade de Hlondeth, onde os necromantes do Culto e seus associados yuan-ti usam estas criaturas mortas-vivas para guardar importantes esconderijos, reuniões secretas e, já que não necessitam nem de comida e nem de ar, eles são fechados dentro de criptas e mausoléus subterrâneos. Alguns ur-histachii também são teletransportados em algumas ocasiões para lares ou cortes dos inimigos do Culto, onde os guardas do inimigo com certeza incitarão a fúria selvagem dos ur-histachii. Até aqui, esses ur-histachii teletransportados têm servido como assassinos mortos-vivos ou como distrações para outras atividades do Culto envolvendo aquele inimigo em particular.

Para se fazer um ou mais ur-histachii é necessário pelo menos de um a três dias, durante os quais os histachii a serem transformados são mortos em um ritual secreto, com os necromantes executando procedimentos de criação, outros rituais e encantamentos obscenos, e utilizando vários ungüentos e infusões caras que são derramadas sobre os corpos. Não mais do que oito ur-histachii podem ser feitos por vez devido o estresse do procedimento sobre o necromante que está executando a transformação.

A habilidade de fúria acelerada dos ur-histachii parece consumir o corpo dos mortos-vivos rapidamente. Poucos ur-histachii perduram por mais de um ano, e além dessa data, nenhum parece ter existido mais do que cinco anos desde sua transformação.

**Ecologia:** Os ur-histachii não precisam comer nada, embora impulsos residuais de sua vida passada como carnívoros às vezes podem resultar em lentas mastigações a cadáveres putrefatos ou na caça de ratos, vermes, insetos e sobras deixadas pelos yuan-ti, se forem deixadas no seu alcance ou no alcance de seus sensores. Os ur-histachii são diferentes de muitos dos mortos-vivos inconscientes, pois eles freqüentemente grunhem e assobiam para si mesmos, “lembrando-se” de serem silenciosos, como a maioria das criaturas mortas-vivas, apenas quando instruídas especificamente (ou lembradas) para fazer isto por seus criadores ou outros yuan-tis. Os yuan-ti acham a presença deles e a sua falta de moderação irritante, como uma comichão persistente, e, portanto, raramente os colocam onde freqüentemente é necessária a interação com eles. Os ur-histachii nunca guardam as câmaras de incubação; aparentemente,



Ur-histachii

Ilustração por Charles MOS





seus mestres temam que eles vão “se esquecer” e comer as ninhadas.

## WYVERN DRAKE

**Clima/Terreno:** Montanhas e florestas temperadas

**Frequência:** Muito raro

**Organização:** Solitário

**Período de Atividade:** Anoitecer e amanhecer

**Dieta:** Carnívora

**Inteligência:** Média (8-10)

**Tesouro:** Nulo (E)

**Tendência:** Negro: CM; Azul: LM; Verde: LM; Vermelho: CM; Branco: CM; Marrom: NM; Amarelo: CM

**Quantidade/Encontro:** 1d3

**CA:** Negro: 1; Azul: 0; Verde: 0; Vermelho: -3; Branco: 1; Marrom: 2; Amarelo: 0

**Movimento:** 6, Vn 24 (E)

**Dados de Vida:** 8+7

**TAC0:** 11

**Nº de Ataques:** 2

**Dano/Ataque:** 2d10 (mordida)/1d8 (agulhão)

**Ataques Especiais:** Sopro, veneno; surpresa, bombardear

**Defesas Especiais:** Imune a sopro e ataques semelhantes dos dragões pais (magias, etc)

**Resistência a Magia:** Nulo

**Tamanho:** A (13,5 m de comprimento)

**Moral:** Elite (13-14)

<b>Valor em XP:</b>	Negro	9.000	Branco	9.000
	Azul	10.000	Marrom	9.000
	Verde	10.000	Amarelo	10.000
	Vermelho	10.000		

Os wyvern drakes são, como seu nome diz, um cruzamento entre um dragão e um wyvern. Eles possuem cerca de 13,5 m de comprimento (sendo metade disto a cauda), com uma envergadura de asa de 18 m e um agulhão de cerca de 1 m na extremidade de sua cauda. Seu corpo, membros e asas possuem a mesma gama de coloração que os wyverns, que varia de um marrom escuro a um acinzentado. A cabeça de 1,5 m de um wyvern drake possui coloração semelhante aos seus pais dracônicos, embora seus olhos frequentemente possuam redemoinhos vermelhos ou alaranjados nos padrões da íris, um resquício das cores normais dos olhos de um wyvern.

Além dos chamados em assobio e rugidos dos wyverns, os wyvern drakes também podem falar o idioma de seus pais dracônicos e o idioma comum, junto com um ou dois outros idiomas que eles aprendem ou ao qual são ensinados. Aqueles wyvern drakes que foram criados desde o nascimento pelo Culto do Dragão normalmente conhecem o idioma comum, o idioma de seus pais dracônicos e, talvez, um idioma local ou o idioma de uma raça humanóide que esteja em contado com o Culto.

**Combate:** Possuindo mais inteligência que um wyvern

comum, o wyvern drake é um inimigo altamente perigoso. Ele sempre luta em lugares abertos se for possível, atacando invariavelmente a partir do ar. Além de causar dano físico, sua cauda semelhante a de um escorpião também injeta veneno do Tipo F, matando a vítima a menos que ela obtenha sucesso num teste de resistência a veneno. O agulhão da cauda pode atingir um inimigo em qualquer direção, tão longo seja o seu alcance. O sagaz wyvern drake também pode pegar um inimigo menor, carregá-lo pelo ar e, então, largá-lo (causando dano normal por queda), ou então pegar objetos, tais como pedregulhos, e lançá-los sobre os seus inimigos (-2 na jogada de ataque, mas causando 1d10 pontos de dano com um acerto).

O wyvern drake também luta com o sopro herdado de seus pais dracônicos, que pode ser usado três vezes por dia. O dano causado pelo sopro do wyvern drake é equivalente aos pontos de vida totais normais da besta. Este dano não varia conforme a besta seja ferida ou curada ao longo do tempo.

### Progenitores

#### Dracônicos Sopro

Negro	Jato de ácido de 1,5 m de largura e 18 m de comprimento; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Azul	Relâmpago de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Verde	Nuvem de gás cloro de 15 m de comprimento, 12 m de largura e 9 m de altura; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Vermelho	Cone de fogo de 1,5 m de largura na boca, 27 m de comprimento e 10 m na maior largura do cone; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Branco	Cone de gelo de 1,5 m de largura na boca, 21 m de comprimento e 7,5 m na maior largura do cone; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Marrom	Jato de ácido de 1,5 m de largura e 18 m de comprimento; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.
Amarelo	Explosão de vapor fumegante e areia de 15 m de comprimento, 12 m de largura e 6 m de altura; a vítima recebe metade do dano se obter sucesso num teste de resistência contra sopro.

Os wyvern drakes são imunes a formas de ataque que lembrem seu sopro. Wyvern drakes não sofrem nenhum dano extra ou efeitos de armas ou itens que sejam especificamente desenvolvidos para matar dragões.

Wyvern drakes preferem usar seu sopro ao invés de contar





com o combate físico quando lutando contra um oponente aéreo. Ainda, seus aguilhões são úteis em uma batalha aérea, já que podem arqueá-lo sobre as costas para atingir um oponente diante de si.

Quando espreitando uma presa, os wyvern drakes se utilizam de perspicácia. Nenhum som e nenhuma sombra alerta as vítimas de que elas estão sendo seguidas, e então o wyvern drake consegue uma penalidade de -2 no teste de surpresa da vítima devido seu mergulho silencioso durante o ataque. Embora não ataquem um inimigo que seja obviamente mais poderoso do que eles, um grupo de humanos seria atacado por uma besta faminta o suficiente.

**Habitat/Sociedade:** O wyvern drake selvagem prefere viver sozinho, permanecendo com outros de sua espécie somente por alguns meses que vão desde o seu nascimento até que atinja sua juventude e possa voar sozinho. Ele faz seu covil nas montanhas ou penhascos que possuam vista panorâmica das florestas ou planícies, particularmente aquelas que contenham rotas de caravanas ou de migração. A média de seu território de caça é de cerca de 62,5 km<sup>2</sup>, mas ele pode voar até 240 km em um único dia e voltar novamente se estiver em

busca de comida. Diferente dos wyverns comuns, os wyvern drakes nunca lutam com os membros da sua espécie, exceto quando não houver mais absolutamente nada nas proximidades para comer. Wyvern drakes acumulam tesouro assim como os dragões.

Os wyvern drakes do Culto do Dragão são geralmente usados como escoltas aéreas e como plataformas de ataque aéreo. A maioria é treinada para aceitar membros do Culto como cavaleiros.

**Ecologia:** O wyvern drake come o equivalente a uma vaca ou um cavalo por dia. Ele engole suas vítimas inteiras uma vez que o combate tenha terminado, sem mastigar, e apenas os ossos e quaisquer itens de metal ou pedra no corpo da vítima não são digeridos (eles não podem engolir suas vítimas inteiras durante o combate corpo a corpo). Carniças são aceitas como comida somente em último caso. Wyvern drakes possuem poucos inimigos naturais, embora outros grandes predadores territoriais possam atacá-los se considerarem que seu território foi invadido.



Ilustração por Charles MOS

Wyverndrake





# AVENTURAS E CAMPANHAS COM O CULTO

**A** vingança é minha! Eu destruí Sussethilaris! Eu reino como o Suserano de Anauroch! O primeiro passo de meu destino foi cumprido! A glória e o poder são meus!

Os eventos dos últimos dias são, certamente, incomparáveis em toda a história dos do meu tipo. Nenhum dia após minha humilhante derrota perante as garras do pretense e seus acessórios humanos eu engoli o esquema magicamente tóxico que era a chave para o verdadeiro poder e glória. Namirra retornou como havia prometido, trazendo consigo a poção que eu deveria consumir junto com uma safira, que de outra forma seria comum, que ele declarou, se tornaria o meu “hospedeiro” ou o repositório no qual meu espírito deveria resistir a qualquer debilidade que minha forma mortal poderia vir a sucumbir. Eu não temo mencionar tal coisa aqui em meus registros, já que meu maciço tesouro agora incorpora o antigo suserano como meu próprio. O número de safiras em que eu agora repousei minha forma imortal é quase incontável, e todas elas agora irradiam magia graças a Namirra. Eu desafio qualquer um a tentar localizar aquela que é crítica a mim.

Uma dor indescritível atravessou minha forma depois que bebi o elixir mágico. E tive convulsões por causa da terrível agonia. Assim que a poção começou a funcionar através de minha figura fraca e debilitada, eu senti cada pedaço meu começar a queimar com as chamas purificantes da transformação e poder. Cada sensação daquela terrível e incrivelmente infinita dor queimaram profundamente dentro do meu ser por todo o tempo. Nunca mais um ferimento poderia me derrubar novamente, assim como nenhum ferimento, nenhuma dor mortal, nenhuma mera agonia viva poderia me tocar em minha forma alterada, e todas eram pálidas antes da minha experiência de transformação.

Enquanto o processo completava seu trabalho atroz e primoroso, eu perdi o foco da dor assim que a poção e seus efeitos induziram névoas em minha mente e turvei minha psique. Logo, a tormenta era somente um rugido dentro de meu crânio assim que senti meu Espírito, minha alma, alçar voo de seus confinamentos mortais. Eu olhei para baixo para minha figura tombada e senti por instantes um momento de medo e terror que infligi em tantos inimigos durante a maior parte de meia dúzia de séculos da minha vida – ou, melhor, minha antiga vida. Em seguida, tive a maravilhosa visão de minha forma física sendo tomada de mim assim que encontrei minha consciência residindo em algum reino infinitamente delimitado por um azul profundo. É

claro, logo percebi que de alguma forma eu estava ciente de meu hospedeiro enquanto meu espírito descansava em seu confinamento multifacetado. O tempo que eu passei lá é muito difícil de descrever adequadamente, muito menos sua experiência; é suficiente dizer que eu me contentei em construir e reconstruir o plano perfeito através do qual eu ganharia minha vingança contra o pretense.

Depois de um desconhecido período de tempo, eu me senti compelido a deixar para trás meu reino de perfeito azul, embora minha psique deixada seja uma marca indelével da estrutura da gema. Lentamente, quase dolorosamente, eu me dei conta novamente do mundo físico, o mundo que, até minha transformação, eu tinha considerado ser o único mundo. A única sensação em que esta experiência pode ser comparada é a de minha queda há muito tempo. Este era um nascimento, eu primeiro me dei conta de minha forma física, meus membros, minhas asas, meu longo pescoço serpentiforme sobre o qual meus olhos agora lutaram para se abrir. Minha mente e espírito levaram algum tempo para se re-familiarizarem com meu corpo, mas quando eu tinha me dominado novamente, Namirra estava lá. Meu amigo se ergueu diante de mim sorrindo enquanto minha consciência me era devolvida.

Não foi rapidamente, mesmo com minha visão clareada, que eu soube que estava mudado, diferente, melhor. Poderes com os quais eu nunca havia antes conhecido fluíam por mim. Estranhamente, meus sentidos retiveram um vestígio de suas capacidades expandidas do reino de safira. Não apenas eu via, ouvia e cheirava Namirra, mas eu, de alguma maneira, também o sentia estar intensamente vivo. Mais adiante, eu sentia qualquer coisa vivente em meu lar, até o último verme que fugia em temor a mim. Namirra, então, me instruiu nas mudanças que meu corpo tinha sofrido durante sua metamorfose, os detalhes dos quais eu não vou expor agora. Minhas proezas agora mostraram as novas e invencíveis habilidades potentes de minha atual forma.

Depois, um pouco mais cauteloso, Namirra me presenteou com itens do Culto, itens para me ajudar em minha vingança contra Sussethilaris. Assim, cingido para batalha, eu voei adiante para buscar meu verdadeiro lugar entre meus iguais. Eu enfrentei o tolo em seu lar sobre sua própria sala do tesouro. As mediocres defesas mágicas que circundavam o covarde o ajudaram um pouco. Suas rajadas mágicas eram ineficazes contra minha forma invencível como água ou sangue. Eu ataquei ferozmente depois de avisar a Sussethilaris que seu reinado havia terminado e ele contemplou sua destruição final nos olhos...

– Dos registros do livro mágico



*de Malygris, dragão azul venerável  
do sul de Anauroch, cerca de 1365 CV*

## O CULTO, CAMPANHAS E AVENTURAS

Concluindo, o Culto do Dragão é uma potente força do mal nos Reinos, e os Harpistas e todos os seres benevolentes devem estar prontos para se levantarem contra os planos e esquemas de suas células, em todas as formas que elas se apresentarem.

A hora de atingi-los, na opinião deste humilde vidente, é agora. Muitas células do Culto são atacadas por inimigos de todos os lados; muitos destes inimigos são, pelo menos, tão perigosos, ou mais, quanto o próprio Culto. Se qualquer uma destas facções tiver sucesso em adquirir o controle sobre a maioria dos recursos do Culto, o equilíbrio das forças em Faerûn poderá mudar radicalmente.

Derrotar tal difundida e maquiavélica organização não é uma tarefa simples, mas um tempo de crises parece estar se aproximando do Culto e as forças heróicas de Faerûn têm de agir para fazer com que os seguidores de Sammaster ou sejam destruídos ou dispersados, antes que outros possam conquistá-los ou subjugar e utilizar os consideráveis recursos do Culto para se aprimorarem a um novo nível de poder.

*— Oráculo Veshal Questa,  
Profeta de Savras e Harpista,  
De seu relatório para Belhuar Thantharth, 1370 CV*

### INCORPORANDO O CULTO EM SUA CAMPANHA

O Culto do Dragão pode ter um grande papel em uma campanha no cenário dos REINOS ESQUECIDOS®, da forma como a pessoa desejar. O Culto também pode representar qualquer papel de vilão no jogo: uma fonte oculta de horror, um sindicato do crime organizado ou uma rede de espionagem com extensos braços escondida sobre a superfície de uma sociedade aparentemente normal. O Culto é impetuoso e esta natureza facilita aos Mestres adaptarem-no em suas próprias campanhas. Mestres podem retirar deste apenas o que gostarem e ignorar o restante; eles podem mudar os nomes, os lugares e até mesmo as datas se isso melhor se ajustar em suas próprias campanhas. Um maravilhoso exemplo do Culto em ação é encontrado no romance *Fogo Primordial* de Ed Greenwood. Foi baseado em muitas cenas daquele livro que veio a assustadora inspiração para este produto.

Entretanto, em seu coração o Culto é um grupo de homens e mulheres gananciosos que estão usando os ensinamentos insanos de um mago louco para criar e usar criaturas mortas-vivas em ordem de conquistar o mundo. Considere a imagem

de um exército de mortos-vivos do Culto, legiões incontáveis de zumbis e esqueletos marchando para as fronteiras de Cormyr, com vários necromantes do Culto montando seus dracoliches voadores, conduzindo sua infantaria inanimada para a batalha. Todo combatente que morre lutando contra essas criaturas mortas-vivas sabe que será trazido novamente e se somará aos integrantes do mesmo exército que há pouco morreu na tentativa de parar. Tal imagem é uma incrível visão aterrorizante, e poderia ser a inspiração de muitas excitantes e assombrosas aventuras.

### O CULTO COMO UMA ORGANIZAÇÃO OCULTA

Incorporar o Culto do Dragão em uma campanha de AD&D pode ser realizado de duas formas: usando uma célula do Culto já criada ou criando a sua própria. O primeiro requer adicionar uma das células do Culto incluída neste livro a algum jogo. Claro que Mestres podem mudar tantos detalhes quanto acharem necessários para fazer tais células se ajustarem a sua campanha (e para diferenciar caso algum jogador tenha lido este livro). Mude a localização das células, seus líderes, seus níveis (ou, pelo menos, seus nomes), incorpore os PdMs malignos pré-existentes na organização da célula para fornecer um vínculo dos PJs com o Culto, ajuste a classificação da célula segundo seu tamanho e sua força relativa (novamente para se ajustar a campanha) e, finalmente, modifique os pontos de atuação da célula ou crie novos onde ela deva agir. Um meio fácil de colocar os PJs em conflito com o Culto é fazer cruzá-los com as pessoas, artefatos ou outros objetivos concretos que o Culto tenha em comum, assegurando, assim, que eles acabem por se encontrar.

### CRIANDO UMA CÉLULA DO CULTO

O segundo método, criar uma célula do Culto, garantirá que os jogadores não estejam mais familiarizados com o material, mas, por outro lado, também requer mais trabalho por parte do Mestre. Para criar qualquer organização, como uma célula do Culto, o Mestre precisa tecer uma boa fundação para construir esta organização. Uma fundação bem construída contém seis palavras importantes: *quem*, *o que/qual*, *quando*, *onde*, *por que* e *como*. Quando o Mestre puder responder estas seis palavras que pré-dispõe sobre sua criação (a célula do culto, neste caso), ele estará pronto para começar a adicionar sua criação ao jogo e a alimentar os jogadores e seus PJs.

**Quem:** Quem define todos os membros importantes da célula do Culto. Tais PdMs não só incluem o líder(es) da célula, mas também os membros mais influentes de cada classe de personagem dentro da célula (o mais poderoso mago, clérigo, guerreiro, ladrão, etc), os espiões secretos da célula que trabalham para eles, todos aqueles que são subornados ou trabalham para a célula de alguma outra forma e, talvez mais





importante, os PdMs que, na estimativa do Mestre, têm maior probabilidade de encontrar os PJs de seu jogo. Estes PdMs deveriam ser de um nível aproximadamente equivalente aos dos PJs, dependendo se o Mestre considerar que este PdMs sejam um inimigo a longo prazo (em tal caso, eles deveriam resistir a um primeiro assalto com os PJs) ou disponível, apenas com a pretensão de cruzar interesses com os PJs nos temas relacionados ao Culto.

Certamente, detalhar todos estes PdMs, até mesmo para uma pequena célula local é muito trabalho preparatório para um Mestre. Todos estes PdMs não precisam ser completamente construídos. Os líderes da célula e os PdMs com quem os PJs tem probabilidade de interagir deveriam ser os mais detalhados (nível, raça, classe, PV, CA, armas, magias, aparência, personalidade), mas muitos dos outros membros do Culto que irão permanecer fora do palco por algum tempo, podem ser levados com apenas algumas pequenas notas. Registrar os atos dos PdMs para o Culto e a comunidade, sua posição e pretensão na célula e alguns hábitos identificados é o suficiente. Estes hábitos são mais para o Mestre utilizar agora como uma ajuda do que para os PJs, mas quando chegar o momento dos personagens descobrirem que o nobre local, que sempre está mascando fumo, é membro do Culto, os PJs podem encontrar restos de sua saliva escura no chão onde ele tem recentemente se encontrado, para pagamento, com um Cultista.

**O Que/Qual:** *O que/qual* é a próxima pergunta que um Mestre precisa responder. Qual o tamanho da célula? O que ela está fazendo aqui? Quais são suas metas atuais? Quais são seus planos futuros? O que a célula faz para chamar a atenção dos PJs? O que os Cultistas farão quando souberem que os PJs descobrirem algum aspecto de suas atividades ilícitas na área? Que acesso a magias do Culto e criaturas, especificamente, dragões e dracoliches, a célula possui? Que outros recursos a célula pode chamar? Estas perguntas são um começo. O Mestre pode responder a outras também.

**Quando:** A pergunta *quando* se aplica a um período de referência para a célula do Culto dentro da campanha. Quando esta célula se iniciou? Quando ela tomou sua forma atual (liderança, temas, etc)? Quando as atividades do Culto tiveram início no cenário de campanha (em outras palavras, a célula apenas começou a operar ou já existia há algum tempo e o PJs só a conheceram agora)? Quando os PJs serão informados da existência da célula do Culto como tal (ao invés de apenas por meio de contrabandistas, ladrões ou assassinos)? Quando a célula pode ser derrotada, se possível? (isto novamente depende por quanto tempo o Mestre quer o Culto para servir como antagonista em sua campanha).

Lembre-se de que muitas destas perguntas podem não ser apenas respondidas com datas específicas, mas também com generalidades baseadas nas realizações dos PJs. Se o Mestre não desejar que os PJs descubram o verdadeiro propósito da célula até que eles alcancem o 5º nível, por exemplo, isso é uma resposta perfeitamente válida à pergunta de quando os PJs irão descobrir o verdadeiro propósito da célula.

**Onde:** *Onde* pergunta sobre o contexto geográfico da célula do Culto. Onde a célula se encontra regularmente (Alguns lugares secretos)? Onde outros Cultistas congregam (estalagens, tavernas, clareira na floresta, celeiros abandonados, templo em ruínas, etc.)? Onde os importantes membros do Culto vivem? Onde a célula mantém seus tesouros? Onde seus membros escondem seus estoques de armas e grimórios? Onde as criaturas mágicas, dragões ou dracoliches vivem? Onde estas criaturas se alimentam? Onde os PJs poderiam se encontrar com algo ou alguém que os conduziria à descoberta da existência da célula?

**Por que:** *Por que* questiona os motivos subjacentes para a existência da célula no local da campanha. Por que a célula vem operando aqui neste momento? Deve existir alguma vantagem ou plano futuro. Por que a célula faz o que está fazendo? Fazer o mal pelo mal é uma resposta insuficiente a esta pergunta. Encontre uma razão específica para a campanha ou relacionada aos PJs. A célula vem tentando ressuscitar Sammaster? Tenta atrair um dragão maligno no local para se tornar um dracolich? Ou tenta se infiltrar numa área que já resistiu anteriormente?

**Como:** *Como* se relaciona a muitas das perguntas feitas previamente e ajuda a definir a pretensão, motivo e direção da célula. Como a célula executará seus planos? Como a célula faz para arrecadar dinheiro para pagar os membros ou qualquer dragão na área? Como a célula planeja lidar com qualquer interferência (de PJs a outros)? Como a célula conseguirá os ingredientes necessários para uma poção de dracolich quando e se precisar de uma? Como a célula faz uso de suas criaturas mágicas e serventes mortos-vivos (se houver)?

**Aperfeiçoando o Desenvolvimento:** As perguntas notadas aqui são apenas o começo; uma vez que o Mestre utilize estas dicas, muito mais perguntas virão para ajudar a definir o Culto em uma campanha específica. Uma vez que o Mestre cria a fundação respondendo a estes tipos de perguntas, ele pode catalogar a informação gerada em categorias úteis, como plano de fundo (*o que, por que, quando, onde*), líderes (*quem*) e motivações (*o que, como, onde, quando, por que*), categorias que são usadas para descrever os detalhes das células do Culto no capítulo **O Culto Hoje**, e dar andamento em construir um ar de mistério para fazer desta célula do Culto uma verdadeira organização secreta.

## CRIANDO MISTÉRIO

Manter o Culto do Dragão como uma sociedade secreta camuflada abaixo da superfície dos Reinos, mantendo o ar de mistério que a cerca e a suas atividades, é essencial. Uma vez que o Mestre coloque a fundação do Culto em suas campanhas, ele está pronto para, sorrateiramente, juntar o Culto a elas.

Para dar andamento a um jogo envolvendo mistérios, o Mestre tem que ter pleno conhecimento e familiaridade com o assunto central, neste caso, este assunto é o Culto. Nada mata um mistério mais rápido que um Mestre que não tenha consi-



derado todos os fatos. Quantas vezes um Mestre já foi pego de surpresa por um questionamento dos jogadores e teve que criar uma resposta sobre o tema, só para mais tarde aquela resposta contradizer um fato previamente estabelecido na campanha? Com frequência. Por isso o Mestre deveria dar atenção a todos os pormenores antecipadamente. Isto manterá o jogo em andamento, e mais importante, movendo na direção que o Mestre deseja.

Uma vez que o Mestre tenha decidido todo o tema proposto para o Culto e os PJs estejam prontos para começar a descobri-los, ele deve decidir o melhor meio para revelar esses enredos. Um bom mistério é como uma cebola; ambos estão compostos de camadas e camadas de contexto. Descasque uma e os PJs descobrirão que ela os conduz à próxima camada para a qual os conduz a próxima e a próxima, etc.

Um simples exemplo disto se segue. A célula de Culto local está chantagando um funcionário da cidade com provas de seus romances indiscretos. O funcionário, sem dinheiro com o qual subornar o Culto, pede para os PJs que o ajudem. Quando os PJs investigam os chantagistas (primeira camada), eles verificam que são Cultistas (segunda camada). Esta descoberta leva os PJs mais profundamente até que descobrem que a célula do Culto planeja usar o dinheiro para comprar armas e magias para atacar uma rota de caravanas (terceira camada). Esta rota, que os PJs descobrem eventualmente, é usada pelos Zhentarim para remessas do mercado-negro (quarta camada). O Culto espera furtar muitos bens dos Zhents para acumular bastante dinheiro de sua venda ilícita para obter os ingredientes para uma poção de dracolith a ser dada a um dragão maligno (quinta camada) de forma que o dracolith ajudará a célula a conquistar toda a região da campanha (sexta camada).

Descobrir toda essa informação poderia ocupar meses de jogo ou (pelo menos) semanas. Existem três métodos primários para os PJs revelarem cada camada em um mistério – encontrar as pistas que apontam para a próxima camada do tema – com cada uma tendo muitas variantes.

O primeiro método requer o uso das perícias e habilidades dos PJs. Plante pistas para que os personagens, com sucessos em seus testes de habilidade e decisões inteligentes, possam encontrar. Lembre-se que qualquer pista raramente resolve um quebra-cabeça inteiro, sendo sempre mais uma peça que completa um quebra-cabeça maior. Ao investigar os chantagistas, por exemplo, os PJs podem encontrar um símbolo do Culto em um punhal que foi atirado contra o funcionário da cidade. Não conte para os PJs que o punhal é inscrito com o símbolo do Culto do Dragão, simplesmente descreva o símbolo. Se os jogadores não o reconhecerem, então os PJs têm mais investigação a fazer para descobrir o que significa o símbolo.

O segundo método para os PJs descobrirem pistas é eles desenvolverem e usarem uma rede de amigos, confidentes e informantes. Fazer isto requer interpretação, mas um alto valor de carisma pode fazer esta tarefa mais fácil. A não ser que os informantes estejam, de alguma forma, em débito com os PJs, eles irão desejar alguma forma de compensação para reve-

lar a informação. Isto serve como benefício adicional de drenagem das verbas que os PJs possam ter. Lembre-se também que nem todo contato vai ter informação sobre tudo que os PJs quiserem investigar no curso de uma campanha. O ferreiro que é um guarda aposentado da milícia não vai saber os mesmos detalhes que um membro da guilda de ladrões locais, que não irão saber no que o sábio local é experiente. Os PJs podem ter que trabalhar com vários de seus contatos (e gastar bastante dinheiro) antes de encontrarem alguém que possa (e que esteja disposto) a identificar o símbolo incrustado no punhal como sendo do Culto.

O terceiro método sugerido aqui só é utilizado quando os PJs estão azarados o bastante para não ter sucesso em uma das opções acima. Esta opção é a facilitação: um homem agonizando sussurra uma pista (justamente aquela que os PJs precisavam) em seu último suspiro, as magias de adivinhação de um PJ conjurador pode ser de grande ajuda ou os personagens, de alguma maneira, ganham uma segunda chance para re-examinar uma área ou pessoa para encontrar pistas que eles perderam na primeira vez, devido a uma jogada de dados ruim ou estupidez. Porém, a facilitação não é muito frequentemente utilizada em jogos e só deveria ser recorrida quando todas as opções e esforços plausíveis por parte dos PJs forem esgotados.

Isto aponta outro aspecto na criação de mistério em jogos: não existe nenhuma garantia que o PJs encontrarão uma única, e totalmente importante, pista que o Mestre deixou (a menos que o Mestre faça a pista ser notada de forma óbvia, como repetir sua localização quatro vezes na descrição de um quarto). Se os PJs são azarados o bastante para perder aquela pista crucial, então tanto eles quanto o Mestre estarão presos na trama. A trama sobre a perseguição dos PJs ao Culto está sem saída e o Mestre está queimando seu cérebro para criar meios de trazer os jogadores de volta a perseguição sem deixar escapar o mistério ao redor e acabar com todo seu trabalho em elaborá-lo junto a campanha.

A solução para prevenir o problema é simples: não faça que uma história inteira dependa de uma única pista a ser encontrada pelos PJs. Implementar esta solução significa tecer mais pistas que os PJs encontrarão mais provavelmente. Dados, devido ao fator aleatório que são, asseguram que algumas das pistas plantadas venham desavisadas aos PJs, enquanto pensamentos individuais responderão ainda por outros meios antes negligenciados. Se os PJs não examinarem o punhal do exemplo supra mencionado, eles podem encontrar o símbolo do Culto no colar de um membro enviado pelo Culto para silenciar o funcionário local e que seja, subseqüentemente, morto pelos PJs.

Criar e dar andamento a um bom mistério preso a um jogo não é tão difícil quanto parece, apenas requer um pouco mais de preparação que um Mestre de D&D esteja acostumado a executar. Porém, investindo tempo e esforço necessário mostrará no jogo e na história, a ameaça secreta que o Culto do Dragão deveria ser. Lembre-se que os Harpistas estão tentando eliminar o Culto há muito tempo – um grupo de PJs não





deveria ter sucesso imediato onde os melhores e mais poderosos dos Reinos falharam durante séculos.

## GANCHOS PARA AVENTURAS

Aqui está uma seleção de idéias de aventuras que envolvem o Culto do Dragão. Nenhuma delas é uma aventura completa, mas servem para avivar a imaginação dos Mestres, que podem minar estas idéias para situações em que possam utilizar e mudar, ou ignorar, aquelas que não puderem.

### O ÚLTIMO ESPÃO

Um dos membros da célula do Culto local não é aquilo que aparenta. A criatura é, na verdade, um doppelganger maior, um membro excepcional desta raça de metamorfos. Doppelgangers maiores buscam, freqüentemente, se colocar em posições de responsabilidade ou de poder para melhor ajudar sua raça a superar as populações nativas de Faerûn. Este doppelganger fez exatamente isso. Assassinou um membro de alta posição do Culto e, atualmente, o está personificando, dirigindo sutilmente o tempo das ações do Culto para suas próprias metas ou objetivos.

Os PJs podem ou não descobrir isto. Eles podem ou não saber que o líder do Culto foi substituído por um impostor. Eles podem nem mesmo saber que seu amigo ferreiro (carpinteiro, fazendeiro, tio, etc.) era um sócio do Culto. Eles podem encontrar seu corpo semi-enterrado no bosque onde o doppelganger o deixou para apodrecer. Quando retornarem a cidade e vir seu amigo ferreiro martelando uma peça de metal quente em sua bigorna, eles saberão que algo exige sua atenção.

### SÃO SAMMASTER

Sammaster iniciou o processo de apoteose (ascensão divina). Ele possui, atualmente, um semipoder e começou a responder as orações sussurradas dos Cultistas de Faerûn. Os verdadeiros crentes do Culto, aqueles que confiam nas profecias do Primeiro Profeta, regozijam-se e vêem isto como prova de validade dos ensinamentos de Sammaster e como um presságio que a queda das outras raças é iminente. Só um ou outro empurrão por parte do Culto é necessário para causar seu colapso total.

Isto faz com que células do Culto prontamente explodam em violência. Terrorismo e ataques súbitos surgem como um trabalho devotado para acelerar a ascensão dos dragões mortos. Dracoliches e dragões malignos afiliados ao Culto voam de suas cavernas e grutas escondidas para trazer destruição a capitais, caravanas e todos outros símbolos de civilização atuais.

Mais adiante, com a exceção de alguns líderes do Culto,

gananciosos e céticos, todas as células do Culto estarão unidas sob a bandeira de seu fundador, santificado, agora como uma divindade genuína e capaz de preencher o vazio de poder clerical que infestou o Culto desde a purgação de Bane.

Porém, nem tudo é tão simples, mesmo para Sammaster ou seus devotos seguidores. Enquanto Sammaster é agora um ser divino, ele não é tão independente quanto parece. Por trás de todo o fervor religioso e destrutivo está a igreja de Tiamat. A Rainha das Trevas está por trás da ascensão de Sammaster. Entretanto, isto permanece como segredo dela. Tiamat cedeu muita energia divina para fazer de Sammaster o que quatro séculos de orações murmuradas não puderam, da mesma forma que Talos patrocinou a recente ascensão de Velsharoon. Entretanto, esta ascensão foi anunciada. Disfarçada como a Rainha Eterna, Tiamat apareceu aos restos espirituais do que era Sammaster e lhe ofereceu-lhe a divindade e uma oportunidade para se vingar de todos aqueles que o tinham prejudicado se ele se curvasse diante dela, a Rainha Eterna de todos os dracoliches. Com poucas opções, Sammaster aceitou. Agora, cheio de um poder não conhecido por ele desde o toque de Mystra, onde seus poderes de Escolhido foram despojados, São Sammaster, Arauto da Rainha Eterna, trabalha para unir todas as células do Culto do Dragão sob sua voz. Uma vez que isto seja alcançado, São Sammaster jurou revelar seu plano mestre onde, trabalhando com a Rainha Eterna, o mundo que ele previu será feito real por seus seguidores e pelos seguidores de Tiamat.

Esta aliança e ascensão pode ter efeitos de longo alcance em Faerûn, e os PJs podem ser incluídos na história em vários pontos. A escolha óbvia é envolver os PJs na erupção da atividade do Culto logo depois de Sammaster proclamar sua ascensão. Se os PJs estiverem próximos de uma célula do Culto, eles podem ser procurados pela população ou autoridades (ou até mesmo pelos Harpistas, se os PJs tiverem laços com esta organização) para tentar parar a destruição.

Se a igreja de Tiamat ou o Culto do Dragão for o antagonista atual dos PJs, os personagens podem criar um plano (uma missão paralela, se forem particularmente inventivos) em qualquer ponto apropriadamente dramático. Podem os PJs revelar este plano de Tiamat e trazer a ira da hierarquia de sua igreja, bem como daqueles leais a Visão de Sammaster como se fossem condenados a hereges, cuja rebeldia tenha que ser permanentemente silenciada?

Os personagens poderiam ser incluídos até mesmo por um alto membro do Culto que não crê na falsa história da apoteose de Sammaster. Ele suspeita que outras forças estão trabalhando, mas ele não pode investigar sem arriscar sua exposição como um incrédulo ou um herege. Os motivos dos cultistas podem ser (relativamente) benignos; ele simplesmente poderia sentir que há mais nessa história. Ou ele poderia estar procurando algum meio para manter seu próprio poder no Culto, onde agora está encarando o retorno divino do fundador do Culto e a correspondente perda de sua importância. De qualquer modo, ele busca os PJs para o ajudarem, sem revelar sua



verdadeira identidade (a menos que os PJs o conheçam de aventuras anteriores).

### A HARPA E A GARRA

Se os PJs estiverem envolvidos com os Harpistas, esta organização pode iniciá-los em quaisquer das aventuras esboçadas aqui. Porém, uma pessoa não é orientada pelos Harpistas a uma aventura sem seu devido mérito.

Aqueles Que Tocam Harpa perderam contato com um de seus infiltrados na célula Sembiana do Culto, um meio-elfo guerreiro/mago/ladino conhecido como Maenoth (seu nome real, não a identidade magicamente reforçada que ele está usando agora). Maenoth se prendeu ao serviço do ladino mestre da célula, Zilvreen, como um guerreiro/ladrão e um de seus principais ajudantes.

Maenoth possui uma espada longa mágica inteligente que ele chama de "Falcão". Quando uma companhia de aventureiros acampando no Caminho da Manticora tropeçam com a lâmina, Falcão apressadamente os recruta para ajudar a salvar Maenoth. Fora do conhecimento dos Harpistas, Zilvreen suspeitou da verdadeira aliança de Maenoth, e sob ordens secretas do mestre ladino, os outros membros da caravana do Culto que ele estava acompanhando, voltaram-se contra o meio-elfo enquanto ele dormia, logo após o grupo cruzar o Rio Água Negra que cruza o Pântano da Vastidão. Na luta para subjugar o meio-elfo, a espada Harpista foi perdida e a chegada de uma patrulha Cormyriana em seguida impediu os Cultistas de procurarem pela lâmina.

Falcão e os aventureiros partem rumo oeste em perseguição a Maenoth e seus raptos, que se separaram da caravana principal e continuaram em direção a Wheloon há dois dias. O rastro conduz até a vila de Batalha Crescente, nomeada assim devido às ruínas do Castelo Portão da Batalha construído numa pequena colina a oeste do Rio Água Negra, ao sul do Caminho da Manticora. Uma vez a morada da extinta família nobre Auantiver, as catacumbas abaixo do supostamente assombrado forte servem como uma base de operações do Culto a leste de Comyr e ao sul do Pântano da Vastidão. Qualquer tentativa de salvar Maenoth tem que ser tomada rapidamente, ou, provavelmente, ele irá morrer nas mãos de seus torturadores. Tentativas de resgate são complicadas devido à presença de um agente do Culto entre os contratados que trabalham para a família Margar, comerciantes de cavalos, que alerta os Cultistas abaixo de Portão da Batalha para a ameaça iminente.

### ENTRE DOIS MALES

Este gancho é utilizado melhor quando os PJs estão viajando em algum lugar que pelo menos um membro dos Zhentarim e do Culto do Dragão costumam freqüentar (a Terra dos Vales e Sembia são locais fortes, porém não os únicos).

Os PJs encaram uma cena de batalha durante uma de suas

viagens (talvez até mesmo no curso de outra aventura sem conexão). A primeira impressão deles é que um bando de batedores está atacando uma caravana mercantil fortemente defendida. Mais adiante a observação revela que ambos os lados têm potentes itens mágicos e/ou poderes (do ponto de vista dos PJs), e que os atacantes parecem estar usando mortos-vivos menores como soldados.

O que realmente está acontecendo é que os batedores pertencem ao Culto do Dragão e os comerciantes são Zhentilar e membros dos Zhentarim. Existe uma rixa entre estas duas organizações que começou quando Sammaster usou Shargrailar para extorquir dinheiro e magia dos Zhents. A caravana carrega valiosos artigos mundanos como pedras preciosas ou moedas, poções mágicas, componentes de magias, itens mágicos mais formidáveis, ou até mesmo escravos ou criaturas mágicas e monstros. Os batedores do Culto podem saber o que eles estão lutando para obter, mas privar os Zhentarim de tê-los – e matar alguns Zhents ao longo da estrada – é o principal motivo para o ataque. Esta briga poderia estar relacionada até mesmo ao Culto Zhentarim lutando pelo controle das rotas de comércio e oásis pelo grande mar de areia de Anauroch.

Os PJs podem identificar ambas as facções se passarem algum tempo para verificar. Eles têm que decidir qual, se houver algum, ajudar. Se eles simplesmente se encarregarem em defender os mercadores, eles ganharão a provável inimizade da célula local do Culto e, talvez, a gratidão dos Zhents, dando aos PJs a vantagem de obter um favor pelo Zhents que eles podem clamar posteriormente.

### UM PROTETOR MISTERIOSO

Um dos ingredientes necessários para criar a poção que transforma um dragão vivo em um dracolich é sangue de vampiro. Se o Culto não pode criar (e então sacrificar) um vampiro próprio, tem que encontrar um e levar seu sangue para a poção. O Culto precisa de uma poção agora porque um dragão membro finalmente concordou em sofrer o processo de conversão. O Culto encontrou um vampiro, mas este escapou das primeiras tentativas dos membros do Culto de tentar matá-lo.

Uma noite, os PJs são abordados por uma pessoa (enfeitiçada) que eles confiam e que lhes pede ajuda a um amigo que necessita da assistência de heróis. O vampiro (que, claro, é o amigo em necessidade) faz o seu melhor para disfarçar sua verdadeira natureza dos PJs quando os conhece. O amigo prepara uma história sobre um bando de assassinos enviados por um herdeiro que quer sua herança (ou alguma outra história plausível, mas ligeiramente estranha). Se os PJs aceitarem a tarefa (e eles devem), eles encontrarão os caçadores de vampiros do Culto. Afaste-se e observe as faíscas voando assim que os PJs tentarem identificar quem mentiu a quem e o que diabos está acontecendo!

Uma alternativa é que o Culto encontrou sua mina de mortos-vivos, mas falhou em adquirir seu sangue às custas de





vários membros do Culto. Os membros do Culto, em suas identidades normais, sutilmente espalharam que há um vampiro na área e alguns valentes heróis são necessários para destruir o demônio morto-vivo. Se os PJs caírem na isca e tiverem êxito, os membros do Culto se mostrarão armados para coletar o sangue antes que os PJs permanentemente destruam a forma material do vampiro.

## CONTRATOS DE TRABALHO

Como em **Um Protetor Misterioso**, acima, os PJs são abordados por um benfeitor anônimo que os fornece informação relativa a uma aventura heróica ou os contrata para concluir uma. Em todos os exemplos abaixo, a verdadeira identidade do personagem empregador é de um membro do Culto do Dragão que contratou os PJs para concluírem um objetivo que o Culto não pode fazer sem o risco de exposição, ou que o Culto considera muito perigoso para tentar alcançar com Cultistas locais. Para que todos estes temas trabalhem com seu melhor efeito, os PJs não devem saber (pelo menos inicialmente) que o Culto está por trás da aventura que eles são empreendendo. Em algum ponto, entretanto, Mestres devem informar-lhes disto para ver os olhares angustiados e enfurecidos nas faces dos jogadores quando eles perceberem que seus PJs foram marionetes do Culto do Dragão.

Algumas possíveis “buscas heróicas” que os PJs podem ser convidados a participar incluem:

- O Cultista (possivelmente por meio de vários intermédios) descobriu o mapa para uma antiga ruína, castelo ou masmorra. Ele oferece o mapa em troca apenas de realizar a primeira escolha de tesouros mágicos e mundanos. Na verdade, o Culto quer algo que acredita estar nos restos dentro das ruínas e decide arriscar só as vidas de seus ingênuos brinquedos (os PJs) em uma tentativa de conseguir o item.
- O patrono contrata os PJs para livrar seu “irmão injustamente preso” ou algum outro parente das autoridades de alguma comunidade próxima. O “irmão” preso pela comunidade é um Cultista que foi pego no meio de algum ato ilegal. Seu crime, é claro, ou é real (o que ele fez) ou apenas um exagero das injustas autoridades locais. Personagens que já têm algum motivo para repugnar essas mesmas autoridades são especialmente suscetíveis a este tema. Claro que este ardil só funcionará se os PJs não forem “Leais” ou mercenários o bastante para não se preocupar muito sobre a “inocência” do grupo em questão, contanto que eles sejam pagos por seu trabalho. Uma variante para este tema é de os PJs serem contratados para recuperar um item roubado ou, caso contrário, injustamente apropriado por um terceiro grupo, talvez aquelas mesmas autoridades.
- O patrono, conhecendo a reputação heróica dos PJs, informa que um dragão maligno (de idade apropriada para a campanha) foi descoberto habitando por perto. É certo que os heróis devem partir e destruir esta ameaça para a segu-

rança da região. O verdadeiro motivo do Culto para esta ligação é um dos dois: ou o dragão está faminto ou tem violentamente se recusado a se associar ao Culto.

- Num primeiro momento, o desejo do dragão afiliado ao Culto é saborear carne humanoíde (elfos, anões, etc) sem criar pânico na região inteira, invadindo uma aldeia ou algo igualmente provocativo. Afinal de contas, isso pode atrair mais heróis, e isso é justamente o que o Culto não deseja. Ao enviar os PJs ao dragão, o Culto satisfaz o apetite da fera sem causar alvoroço. Além do mais, ele pode se livrar de um grupo de heróis potencialmente problemático. Quando os heróis chegam ao covil, eles são atacados com armadilhas, e o dragão é um rival mais que preparado para o encontro, talvez até mesmo com alguns Cultistas invisíveis para evitar a fuga dos PJs.
- Em segundo lugar, o Culto se aproximou do dragão com o intento de uma criar afiliação permanente dele com o Culto. O dragão, profundamente ofendido com a proposta de se tornar um “morto-vivo” (ou simplesmente de trabalhar com mamíferos), recusa a oferta violentamente. O Culto exime suas tentativas de convencer o dragão e assim alerta os PJs da presença da criatura (uma opção para o dragão que recusou a oferta do Culto é, claro, contatar os PJs e os alertar da presença do Culto, dando assim aos líderes da célula do Culto local um motivo de vingança para o dragão se preocupar futuramente).
- Se o dragão derrotar os PJs, o Culto não perderá nada, mas mostrará ao dragão ao que seu futuro está destinado – grupo após grupo enviados a atacá-lo – se continuar recusando sua participação nas atividades do Culto. Se os personagens matarem o dragão, os membros do Culto podem, então, atacar e matar os PJs debilitados, reivindicando a morte do dragão como um feito seu, coletando seu tesouro e usando o incidente como exemplo do poder do Culto e seus meios de “controlar” os não cooperativos quando negociarem com dragões que podem ser relutantes em trabalhar ao lado dos Cultistas humanos. O Culto também pode chegar ao momento de salvar o dragão dos PJs e oferecer a cura ao dragão depois que a batalha estiver concluída, mostrando, assim, sua lealdade e devoção para o povo dragão (claro que os salvadores do dragão não deveriam incluir o PdM que contactou os PJs para esta missão).

## UM DRAGÃO NA MATERNIDADE

Uma das práticas pouco conhecidas do Culto do Dragão é se preocupar e guardar qualquer ovo ou filhote que Culto possa ter. Em ordem de melhor proteger seus ovos dos inimigos do Culto, todas as progênes dracônicas de uma célula do Culto são levadas secretamente a uma localização isolada onde Cultistas e magos se preocupam em educar os dragões mais jovens.

Tal dever não é para todos os membros do Culto. Em primeiro lugar, os pais do dragão (até mesmo dragões malignos)



não abrem mão facilmente de suas crianças aos cuidados de qualquer membro do Culto. Apenas aos mais confiáveis e mais poderosos cultistas é concedida esta honra (e dentro do Culto, é considerado como tal) de cuidar dos dragões jovens.

Os PJs podem se envolver com este berçário dracônico de vários modos:

- No curso de suas aventuras em uma área infestada pelo Culto, os PJs simplesmente esbarram com o berçário em uma parte isolada de um complexo de masmorras, cavernas ou ruínas. Os PJs abrem uma ou mais portas secretas e se encontram cercados por uma ninhada de grandes ovos (do tamanho de uma melancia ou maiores), onde pelo menos um dos quais está chocando quando entram (imagine a cena do quartos de ovos da espaçonave alienígena do filme *Alien*, o *Oitavo Passageiro*). O quarto está quente e úmido, e o guardião do Culto e alguns bravos filhotes de dragão procuram salvar os dragões que estão por nascer. Obviamente que os PJs não devem identificar imediatamente os ovos como sendo de dragões, nem podem discernir os ovos de dragões bons dos ovos de dragões malignos (perceba também que muitos dragões jovens possuem coloração confusa; veja o *Livros dos Monstros* para detalhes).
- O Culto roubou os ovos de uma dragonesa em uma tentativa de chantageá-la para a se tornar um dracolich. O Culto avisou à dragonesa que se ela recusar, qualquer tentativa de salvar sua prole ou até mesmo sair de sua toca significa a destruição dos ovos. Assim coagida, a criatura enfurecida usa seus contatos ou habilidades mágicas para pedir anonimamente aos PJs que salve suas crianças seqüestradas.

Uma variação desta idéia é de que célula do Culto, desesperada por qualquer tipo de dragão, tenha seqüestrado os ovos ou filhotes de um dragão bom. Temeroso pela a vida de sua prole, o dragão pode trabalhar, relutantemente, para o Culto. Os PJs são envolvidos quando ouvem falar de um dragão bom invadindo, assaltando e cooperando com membros do Culto em atividades ilegais e realizando outras ações atípicas, ou então quando o dragão pede para que eles salvem seus filhotes. Enquanto isso, o Culto está encantando ou, de outra forma, realizando lavagem cerebral nos filhotes para cooperar com o Culto e realizar atividades malignas no futuro.

Se os PJs não forem observadores, eles podem não perceber o verdadeiro motivo das ações induzidas do dragão. Se eles atacarem o dragão bom cegamente, ou se suas ações precipitadas arriscarem a vida dos descendentes do dragão, ou se, pior, eles causarem a morte dos filhotes, os personagens terão feito um inimigo inacreditavelmente poderoso, venerável e influente os odiar com uma cólera íntegra e destrutiva além da razão.

### UMA POÇÃO PERDIDA

Os PJs descobrem um corpo que jaz a beira da estrada em suas

viagens. Junto ao corpo estão 50 PO, equipamento normal de um mercenário (escolha a classe e a raça), e uma grande garrafa de poção negra lacrada com uma rolha de chumbo. A garrafa contém uma poção de dracolich que foi criada por um alquimista do Culto do Dragão. O mercenário morto estaria entregando a poção acabada aos Cultistas que ainda estão a aguardando.

Isto começou a um pouco mais de um ano atrás, quando um grupo de jovens Cultistas começaram a tentar recrutar o dragão verde Ralionate para se unir a elite do Culto e se tornar um dragão de ossos. O Cultistas são liderados pelo zeloso, mas inexperiente, mago Alachor. Durante este último ano, Ralionate resistiu e recusou-se continuamente a várias jóias, magias e ouro do Culto.

Recentemente, Ralionate atacou um grupo de aventureiros poderosos. Após a luta, vários aventureiros estavam mortos e Ralionate acabou severamente ferido. Quando Ralionate chegou ao seu covil, os Cultistas não tinham nenhuma magia forte o bastante para salvar o dragão mortalmente ferido. Desesperado, Alachor falsificou a assinatura de seu pai e enviou uma mensagem para o alquimista do Culto solicitando uma poção de dracolich (o pai de Alachor é um mago ou guerreiro experiente com um alto posto na célula do Culto). O alquimista criou a poção e contratou um mercenário para levá-la para Alachor. No caminho, o mercenário foi mordido por uma serpente venenosa e morreu.

Agora Alachor e seus Cultistas neófitos estão ansiosos e Ralionate está morrendo lentamente. Logo os Cultistas tem que fazer *algo*...

Se os aventureiros procurem alguém para identificar a poção, qualquer mago de 8ª nível ou maior pode identificar a poção como uma poção de dracolich. Porém, se o alquimista for alertado das investigações do grupo, ele alertará o Culto e os Cultistas, que procurarão pela poção.

Esta aventura é mais bem aplicada para aventureiras de baixo nível. Os Cultistas neófitos podem ser de baixo nível como for necessário, o dragão Ralionate pode estar ferido severamente e impossibilitado de se defender e o Cultistas podem não ter seus anciões próximos para os apoiar de qualquer dificuldade que ocorra.

Claro que, se algo acontecer aos jovens Cultistas, então os membros mais velhos, que forem pais e mães dos neófitos virão e procurarão por seus filhos. Então, o grupo estará em encrenca, mas isto deveria ocorrer após alguns níveis para os PJs.

### O OÁSIS DOS MANETAS

Os PJs, chegando a um oásis (guiados por abutres, talvez) descobrem que ele está cheio com os cadáveres de 20 combatentes Bedines, mortos recentemente em algum tipo de guerra. Alguns dos corpos estão pendurados em árvores, alguns jazem amontoados e semi-enterrados nas areias, alguns foram rasgados por chacais e reduzidos a ossos roídos, onde serpentes do





deserto escorregam pelas órbitas oculares dos crânios.

Não há nenhum camelo, armas, comida, moedas ou odres em qualquer lugar do oásis. Há também um assalto mais horrível que o do equipamento: todos os cadáveres tiveram ambas as mãos cortadas e nenhuma delas permanece em qualquer lugar do local.

PJs que procuram descobrir algum rastro (ou vêem uma luminosidade clara sobre as dunas a qual pode os conduzir para a mesma direção) eventualmente alcançam uma antiga torre de pedra escondida entre dunas altas. A torre está semi-enterrada na areia, os PJs observadores percebem que há minúsculas rachaduras nas regiões superiores. Através destas “janelas” eles vêem intermitentes jatos areia, como se alguém estivesse jogando punhados de areia repetidamente.

É exatamente isto o que está acontecendo. Dentro da torre há um grupo aventureiro de agentes do Culto do Dragão conduzidos por um mago que está tentando encontrar um antigo item mágico perdido que ele acredita (após ler o velho diário de um mago) estar aqui. Ele está procurando por um bastão que pode “curar” ou regenerar seres mortos-vivos e pode ser usado para reconstruir ossos quebrados dos dracoliches, ou até mesmo substituir ossos que foram destruídos ou perdidos. Os punhados de areia são os resultados da escavação dos subalternos na areia acumulada para ver o conteúdo da torre (se houver). A força do mago, Elphraun, e aqueles que o acompanham, até mesmo a presença do bastão, é deixada para o Mestre determinar.

O grupo do Culto capturou toda a comida, água e camelos dos 20 Bedines. Os camelos são reconhecíveis por outros Bedines, e se os PJs os usarem depois, podem serem atacados meramente por os outros Bedines estarem erroneamente convictos de que os PJs foram aqueles que mataram os manetas.

Elphraun aumentou as mãos de forma que ele poderia criar garras rastejantes para cavar a areia da torre enterrada. Os Bedines renderam 40 garras e ele pode ordená-las a atacar os PJs intrometidos (Garras Rastejantes são descritas no *Livro dos Monstros* e no *Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS AD&D*).

## GUERRA DENTRO DO CULTO

Os PJs toparam com uma guerra entre membros de diferentes células do Culto. Veludo, um dragão negro de idade jovem, está tentando avançar no território de Malaquita, uma dragonesa verde que se aproxima da idade de anciã. Veludo tem um poderoso grupo de cultistas que trabalha para ele, e que mesmo não sendo de níveis altos, são muito organizados e familiarizados uns com os outros. Malaquita também possui um grupo de cultistas que trabalha para ela, um grupo maior que o de Veludo. Mas os cultistas de Malaquita são caóticos e rivais, competindo entre si por atenção, poder e riqueza. Os PJs devem agir cautelosamente ou serão subjugados por vários motivos por Cultistas dos dois lados; porém, se eles entenderem rapidamente que as duas células estão em guerra, eles

podem vir a usar o ódio mútuo entre elas para trabalhar a seu favor e, possivelmente, eliminando ambos os grupos.

## SALVE A DRAGONESA

Estilha, uma dragonesa azul de idade venerável, foi atacada recentemente por um grupo de aventureiros de nível alto que conseguiram acesso a rede de informações do Culto. Estilha conseguiu matar os aventureiros, mas a um alto preço; ela está morrendo. Os seguidores de Estilha membros do Culto, buscando clemência por sua falha, estão juntando os ingredientes necessários para ela se tornar um dracolich. Os PJs conheciam os aventureiros mortos e se envolvem. Eles podem tentar parar os Cultistas, podem tentar terminar o trabalho em Estilha, ou pode acontecer de terem um ingrediente que os Cultistas precisam para a poção ou uma jóia mágica satisfatória para se tornar a filacteria da dragonesa.

# EPÍLOGO

**C**inco anos eu reinei supremo sobre meus irmãos que respiram, os dragões azuis do Grande Deserto chamado Anauroch. Depois que destruí aquele covarde e prepotente Sussethilaris, alguns de meus vassalos tombaram sob o meu não ortodoxo estilo de liderança. Aqueles idiotas limitados pagaram com as vidas inferiores. Todos menos uma. Uma jovem fêmea, Derianthraxa, cujo companheiro ousou batalhar comigo, ela assistiu seu patético macho morrer diante de seus olhos. A morte logo iria reivindicá-la, mas em um momento de claridade, ela implorou por sua vida, ser refeita novamente, assim como eu, seu assassino e seu salvador.

Convoquei Namirra e lhe falei de meus desejos. Ele concordou, mas se reservou ao direito de me solicitar um favor em troca. Eu já havia executado vários favores para Namirra e seu Culto durante os últimos anos, e não suspeitei de nada fora do usual. Realmente, o Culto de Namirra tinha me deixado em paz de seus insignificantes pedidos por quase dois dos anos humanos. Desde então minhas ações daquele tempo pararam as últimas incursões dos membros daquele insignificante forte perto da casa de Namirra. Apenas ele tinha aparecido para cumprir minhas necessidades momentâneas e depositar pequenas contribuições ao meu vasto tesouro. Qualquer rivalidade que o Culto possa ter tido com aquele forte, está até mesmo além do meu prodigioso intelecto determinar por que o Culto simplesmente não elimina seus inimigos como eu fiz com os meus, incluindo os membros do forte que pensaram que podiam obrigar um pacto entre eles e o Suzerano de Anauroch. Eles aprenderam que uma aliança entre eles e Sussethilaris estava tão morta quanto o próprio (assim como eles próprios).

Namirra desapareceu e logo em seguida retornou de sua casa na nação humana de Sembia com uma poção que transformaria Derianthraxa em uma criatura quase tão poderosa quanto eu. Derianthraxa provou sua vontade sobrevivendo ao árduo processo. Depois de algum tempo, ela tomou seu lugar a meu lado como a Rainha de Anauroch.

Eu resolvi usar os anos seguintes para instruir Derianthraxa sobre sua nova forma e suas habilidades, assim como a honra concedida em compartilhar meu lar e meu reino. Porém, mal eu havia começado o processo e me distraí daquela tarefa mais importante de Namirra. Ele apareceu sem meu chamado, ousou entrar em minha presença até mesmo sem se anunciar. Então, depois destas afrontas contra meu poder e glória eterna, ele teve a incrível audácia de me dizer que eu

deveria agir em defesa a seu Culto.

Eu não pude suportar mais. Ergui-me em minha terrível altura e me preparei para castigar este mamífero insignificante por seus insultos contra mim e minha nova rainha. Namirra tocou um amuleto preso a seu pescoço e murmurou.

De repente, eu estava tranqüilo. Eu me abaixei em uma posição de descanso e ofertei a Derianthraxa tomar seu lugar a meu lado enquanto escutávamos de perto o pedido de nosso amigo Namirra. Ele explicou, então, que aqueles membros do forte tinham atacado sua casa em Sembia e que minha ajuda – nossa ajuda – era penosamente necessária em um contra-ataque. Dadas as direções e instruções por nosso amigo Namirra, minha rainha e eu voamos para cobrir a vasta distância até um lugar adiante conhecido como a Cidadela do Corvo, para assolar o local e ensinar aos membros daquele forte o terrível preço de sua arrogância. Nós partimos imediatamente.

\*\*\*\*\*

Só agora eu retornei do desastroso ataque à Cidadela, tendo somente agora retornado, igualmente, a meu próprio ser. Minha rainha, Derianthraxa, tombou devido às magias dos amaldiçoados magos locais; um usando uma máscara para esconder sua face de mamífero covarde quando a atingiu fatalmente, estou seguro disto. Se eu o encontrar novamente, aquele mago mascarado se unirá a ela em sua viagem final. Eu juro a ele este destino horrível. Mas eu não pude ter minha desejada vingança quando ela morreu! Ao invés disso, eu ouvi a voz de meu amigo Namirra pedindo para eu retornar à minha casa montanhosa, e eu parti. A ira me preenche agora ao pensamento de sua arrogância, os meios enganosos que ele usou para me controlar, mas eu não pude contrariá-lo!

Que poder tem Namirra sobre mim? Um mero mamífero que possui domínio sobre um dragão – seguramente o universo não resistirá a tal crime! Por que ele nos fez voar diante sua solicitação? Por que eu não pude atacar o mago mascarado? Deve ter sido aquele amuleto que ele segurou quando eu levantei para atacá-lo. Se eu puder surpreendê-lo e remover aquele amuleto – junto com sua cabeça...

A menos que – querido Senhor Zorquan – minha forma atual, a forma me dada por Namirra, por ele e por seu amaldiçoado Culto, minha forma e existência é o que o dá poder sobre mim. Senhor Asgorth, o que fiz a mim mesmo?!?

– Dos registros do livro mágico de Malygris, dragão azul venerável do sul de Anauroch, cerca de 1370 CV





# DIVINDADES DRACÔNICAS

O panteão dracônico é confuso, especialmente, para não dragões. Além disso, o *Draconomicon* fala sobre dragões e os poderes aos quais eles adoram, e um panteão dracônico é discutido no livro *Monster Mythology* (Mitologia dos Monstros). Estes dois se diferem em muitos aspectos. A lista seguinte resume e reconcilia estes dois para os propósitos de do *Cenário de Campanha dos REINOS ESQUECIDOS®*. Seguindo a lista geral há uma completa descrição da divindade dracônica Null. Esta descrição segue o formato estabelecido em *Faiths & Avatars* (Crenças & Avatares). Veja este trabalho para definições sobre categorias e notas especiais que pertencem às habilidades detalhadas de clérigos específicos.

## DIVINDADES DRACÔNICAS

### ASGORATH

(Forjador do Mundo)

Asgorath é um poder maior dos Planos Externos. Diz-se que ele incorpora todos as tendências em seu ser, mas ele é frequentemente considerado neutro. Seu aspecto é a criação, e seu símbolo é um círculo simples que representa a totalidade. Nos Planos Externos, ele é mais comumente conhecido como Io, e a localização de seu domínio é desconhecida.

### ASTILABOR

(Adquirente, Senhora do Tesouro)

Astilabor é um poder intermediário caótico e neutro do Limbo. Seu aspecto é a aquisição, especificamente o desejo de adquirir e manter a riqueza ganha. Seu símbolo é uma pedra preciosa com 12 lados.

### BAHAMUT

(O Rei de Todos os Dragões Bons, o Dragão de Platina, Senhor do Vento Norte, Cumpridor da Justiça)

Bahamut é um poder menor leal e bom de Monte Celestia. Seus aspectos são dragões bons, dragões metálicos, sabedoria e justiça iluminada (justiça temperada com clemência e castigo com perdão), seus símbolos são a estrela polar sobre uma nebulosa ou um olho réptil sobreposto em uma chapa de ouro. Seu domínio, o Palácio de Bahamut, é localizado em Mercuria. Em algumas tradições, diz-se que ele é o filho de Tamara e Lendys, e em outros, ele, Tiamat e Null (ou Falazure) seriam os filhos de Asgorath (Io). Nos Reinos, ele é frequentemente conhecido como Xymor.

### GARYX

(Senhor do Fogo, Destruidor de Todos, Limpador dos Mundos)

Garyx é um poder intermediário caótico e mau do Abismo. Seus aspectos são dragões de fogo e destruição pelas chamas, seu símbolo é um olho réptil sobre uma chama vermelha.

### HLAL

(A Comediante, a Procurada)

Hlal é um poder menor caótico e bom de Arborea e Ysgard. Seus aspectos são o humor dracônico, a invenção e o prazer. Seu símbolo é uma única chama branca que representa a luz da graça. Nos Planos Externos, ela é mais comumente conhecida como Aasterinian e é considerada frequentemente caótica e neutra em sua tendência. Seu domínio em Arborea é desconhecido, mas em Ysgard seu domínio, Brassberg, está em Nidavellir.

### KALZAREINAD (MORTO)

(O Guardião das Maravilhas Negras)

Kalzareinad era um semi-poder neutro e mau da Vastidão Cinzenta. Seu aspecto era magia dracônica, especificamente a



descuidada, maligna ou a egoísta aplicação da magia dracônica. Seu símbolo era uma estrela de cinco pontas circulada por um dragão agarrando seu próprio rabo em sua boca. Sua adoração e aspectos foram completamente assumidos por Kereska durante o Tempo das Perturbações (1358 CV). Após isso, ele passou pela breve morte divina no Plano Astral.

### KERESKA

(Doadora das Maravilhas, a Luz da Magia)

Kereska é um poder intermediário caótico e neutro do Limbo. Seu aspecto é a magia, especificamente a magia dracônica e a magia criativa. Seu símbolo é uma estrela de cinco pontas com as duas pontas inferiores estendidas.

### LENDYS

(Juiz do Mundo)

Lendys é um poder intermediário leal e neutro do Nirvana. Seus aspectos são o equilíbrio e a justiça, e seu símbolo é uma espada equilibrada na ponta de uma agulha. Ele é o cônjuge de Tamara.

### NULL

(Ancião da Morte, Guardião dos Perdidos, Dragão Noturno, Ceifador)

Null é adorado como um deus dragão de dois aspectos na esfera de cristal Toriliana. Ele é considerado tanto um poder menor leal e mau de Carceri quanto um poder intermediário leal e neutro nas Terras Distantes. Seus aspectos gerais são a morte e os mortos. Em seu lado maligno, ele é o Ceifador, e seus aspectos são tomar a vida, a deterioração, os mortos-vivos, o dreno de energia e a necromancia. Em seu lado neutro, ele é conhecido como o Guardião dos Perdidos, o guardião dos mortos e o pastor de espíritos de dragões para a vida após a morte. Seus aspectos são os mortos, a exaustão, o julgamento final e o fatalismo. Seus símbolos são um círculo dividido diagonalmente em semicírculos brancos e pretos (o Guardião dos Perdidos) ou um crânio dracônico (Ceifador). Nos Planos Externos é comumente sabido que Null é, de fato, duas divindades diferentes conhecidas como Faluzure (o aspecto do Ceifador que é considerado neutro e mau), onde seu domínio é o Mausoléu da Dor em Minethys, e Chronepsis (o Guardião dos Perdidos que é considerado neutro), cujo domínio é o Mausoléu de Chronepsis nas Terras Distantes.

### TAMARA

(Vossa Beneficência, Vossa Clemência)

Tamara é um poder intermediário neutro e bom do Elísio. Seus aspectos são a vida, a luz, a clemência e o perdão. Seu símbolo é uma estrela de sete pontas em um campo negro. Ela é a cônjuge de Lendys.

### TASK

(O Conquistador e Possuidor, Extorsionário)

Task é um poder menor caótico e mau do Pandemônio. Seus aspectos são a cobiça e o egoísmo, e seu símbolo é uma pilha de cinco moedas.

### TIAMAT

(A Rainha dos Dragões, o Dragão Cromático, a Nemesis dos Deuses, a Senhora Escura, Rainha do Caos, a Rainha Eterna, Ruína de Bahamut, a Avarenta)

Tiamat é um poder menor leal e mau de Baator. Seus aspectos são os dragões malignos, os dragões cromáticos, os répteis malignos, a cobiça e a nação Faerûniana de Chessenta. Seu símbolo é um dragão com cinco cabeças. Seu domínio, o Lar de Tiamat, é localizado em Avernus. Em algumas tradições, ela, Bahamut (Xymor) e Null (ou Faluzure) são os filhos de Asgorath (Io). Nos Reinos, ela é conhecida como Tchazzar na nação de Chessenta.

### ZORQUAN

(o Alto, o Maior Ancião)

Zorquan é um poder intermediário neutro das Terras Distantes. Seus aspectos são o povo dragão e a draco-cerne (a essência de que são os dragões), seu símbolo é um círculo negro sobreposto em um concêntrico círculo branco maior.

### NULL

(Ancião da Morte, Guardião dos Perdidos, Dragão Noturno, Ceifador)

**Poder intermediário/menor das Terras Distantes/Carceri, LN/LM**

**Aspectos:** Morte, mortos, exaustão, julgamento final, fatalismo, deterioração, mortos-vivos, dreno de energia e necromancia

**Alter Egos:** Faluzure, Chronepsis

**Domínio:** Terras Distantes/Mausoléu de Chronepsis e Minethys/Mausoléu da Dor

**Superior:** Asgorath (Io)

**Aliados:** Kalzareinad (morto)

**Inimigos:** Bahamut (Xymor), Hlal, Tamara, Tiamat

**Símbolo:** Um círculo dividido diagonalmente em semicírculos





brancos e pretos ou um crânio dracônico

**Tendência dos Seguidores:** Qualquer tendência (Guardião dos Perdidos) ou LM, NM, CM (Ceifador)

Null (NUL) é o deus dracônico da morte em todos seus aspectos. Ele é venerado por dragões de todas as tendências em seu aspecto como Guardião dos Perdidos. Muitos dragões malignos – particularmente dragões das Sombras e dracoliches – veneram Null em seu aspecto como Ceifador, o Ancião da Morte. Null também é conhecido em alguns textos obscuros como Chronopsis ou Faluzure, mas esses pseudônimos simplesmente podem ser os nomes de divindades dracônicas de outros mundos ou seus nomes em outras esferas cristalinas.

Como com a maioria das divindades dracônicas de Faerûn, a fé em Null está se esvaecendo lentamente durante séculos, e, a partir da Queda dos Deuses, ele teve um punhado de partidários dedicados (alguns dos quais eram mortos-vivos). Desde o Tempo das Perturbações, Null começou a fazer acordos entre os Sagrados do Culto do Dragão. A motivação de Null é, em parte, devido a um desejo de estancar sua gradual perda de poder e, em parte, para contrariar a recente tentativa de Tiamat de incorporar os Seguidores do Caminho Escamoso em sua própria fé. Alguns afetados membro de célula Sembiana do Culto começaram a cogitar que Null é “o Dragão Morto que regerá o mundo inteiro” com os Sagrados como seus vassalos mundanos, mas não se sabe se Null fez qualquer reivindicação deste tipo.

Diz-se que Null fala com a voz rouca de um morto-vivo. Ele é arrogante, fatalista, orgulhoso e totalmente isento de qualquer senso de humor. O Dragão Noturno não se enfurece facilmente, mas ao invés disso, ele, lentamente, cria rancores aos quais acabam por florescer em ódio eterno de desprezo e hostilidade (imaginados ou não). Diz-se que as residências de Null, ambos os mausoléus, coexistem em parte no Plano Material Negativo e no Semiplano das Sombras; na realidade, as duas casas da morte podem, na realidade, ser uma única estrutura que existe tanto nas Terras Distantes quanto em Carceri.

Null tem um ódio existente há muito contra Tiamat e Bahamut que, dizem, serem seus irmãos. Enquanto Null e Tiamat foram aliados certa vez, alguma rixa na pré-história dos Reinos os conduziu a uma inimizade perpétua. Null criou um rancor profundo contra Hlal como resultado de uma elaborada piada que roubou a dignidade do Ancião da Morte séculos atrás. Enquanto o Dragão Noturno tem pouca paciência com a maioria dos outros deuses dracônicos sobreviventes, ele amargamente se ressentia com as tentativas de Tamara em interferir com a inevitabilidade da morte e da escuridão e a odeia especialmente. Null possuía termos amistosos com Kalzareinad, um semi-power da magia dracônica que, dizem, ajudou Sammaster na criação de seu primeiro dracolich, e a perda deste aliado levou os estudiosos a especular que ele pode buscar outro para substituí-lo em breve.

## AVATAR DE NULL

(Dragão de Sombras Grande Ancião Dracolich, Necromante 30, Mago das Sombras 30, Clérigo 28)

Null aparece como uma região de escuridão impenetrável na forma de um enorme dragão. Ele é cercado por uma aura de entorpecimento gélido, e diz-se que quem o toca morre imediatamente e ouvir sua voz é sofrer do envelhecimento agonizante causado pela visão de um fantasma. Null conjura magias de todas as escolas e das esferas todas, astral, encantamento, combate, criação (apenas invertidas), adivinhação, elemental, guardiã, cura, lei, necromancia, números, proteção, conjuração, sol (criação de escuridão apenas), mente, tempo, viajantes, guerra e símbolo.

CA -12; MV 21, Vn 33 (C), Sl 6; PV 216; TAC0 1; AT# 3 + especial

Dano 2d6+12/2d6+12/6d6+12 (garra/garra/mordida)

RM 70%; TM G (24 m de corpo, 19,2 m de cauda)

For 20, Des 19, Con 21, Int 24, Sab 23, Car 18

Magias de Clérigo: 13/12/12/12/11/10/6; Magias de Mago: 9/9/9/9/9/9/8/8 \*

Testes de Resistência PVMM 2, BCV 3, PT 5, SP 7, MG 4

\*Os números assumem uma magia extra de necromancia e uma magia extra das sombras por nível de magia

**Ataques e Defesas Especiais:** Null tem todos os ataques e defesas especiais e habilidades de um dragão das sombras grande ancião e de um dracolich. Ele pode empregar o sopro de qualquer dragão não bondoso (cromático, gemas, presa, etc.) ou seu *sopro da podridão* em vez de sua costumeira nuvem de escuridão. Em vez de atacar fisicamente ou magicamente, Null pode *drenar a energia* de qualquer criatura a 30 m de sua forma física. Null pode conjurar *dedo de morte* uma vez por rodada ao invés de atacar com as garras. Null é imune a todos os feitiços da escola de magias das sombras, ilusão/fantasma e necromancia.

## OUTRAS MANIFESTAÇÕES

Null geralmente se manifesta como a sombra de um monstruoso dragão de raça indeterminada ou como o toque gélido dos mortos-vivos (infligindo 2d8 pontos de dano por frio e forçando um teste de resistência contra paralização de qualquer ser vivo que for tocado, ou será paralisado durante 2d6 rodadas).

Null age ou mostra sua presença pelo aparecimento ou presença de corvos, sombras, urubus e safiras negras. A maioria de seus emissários dracônicos comuns são abishai (baatezu), dragões das sombras e dracoliches.

## A IGREJA



**Clero:** Dragões e dracoliches clérigos, clérigos especialistas

**Tendência:** LN, N, LM, NM, CM

**Expulsar Mortos-Vivos:** Clérigos: não, Clérigos Especialistas: não

**Comandar Mortos-Vivos:** Clérigos: não, Clérigos Especialistas: sim

Todos os dragões e dracoliches capazes de conjurar magias divinas veneram Null, assim como todos os clérigos especialistas do Dragão Noturno recebem religião (draconiana) como uma perícia comum bônus.

Null é cultuado, aparentemente, em dois aspectos contraditórios. Como Guardião dos Perdidos, Null é o guardião dos mortos. Como tal, ele pastoreia os espíritos de dragões para seus respectivos planos quando morrem, e os assegura que não serão mais importunados por inimigos que possam ter tido enquanto vivos. Neste aspecto, dragões que perderam alguém próximo fazem oferendas a Null para acelerar a partida do espírito para seu último local de descanso. Como Ceifador, Null desfruta em tomar vidas, e abençoa outros que o servem nesta causa. O Ceifador apóia pesquisas sobre necromancia e aqueles que buscam estender suas vidas como mortos-vivos. Diz-se que com a benção do Ancião da Morte, os primeiros dragões transformaram-se em dragões das sombras, e alguns clamam que foi o Ceifador quem sussurrou os segredos da criação dos dracoliches para Sammaster (outros clamam ter sido Kalzareinad, ou que o Ceifador tenha sido presenteado com os segredos de Kalzareinad após sua passagem).

Templos de Null são tipicamente cavernas subterrâneas abobadadas pouco iluminadas, sempre camufladas em sombras eternas. Muitos dragões de todas as espécies e tendências viajam a tais templos logo antes de suas mortes, e seus esqueletos quebrados geralmente cobrem o piso do tempo. Entremeadas entre os ossos empilhados há incontáveis moedas e pedras preciosas que uma vez adornaram as escamas dos falecidos anciãos. Espíritos dos anciãos mortos e outros guardiões espectrais defendem os templos de Null de intrusos que buscam saquear estas ricas covas dracônicas.

Como todas as divindades dracônicas restantes de Faerûn, Null não tem tido um sacerdócio organizado entre seus seguidores dracônicos desde as guerras dracônicas sagradas, milênios atrás (Tiamat, arquirival de Null, tem um sacerdócio organizado entre seus seguidores humanos, mas não entre seus seguidores dracônicos). Dragões e dracoliches que veneram Null e que são capazes de conjurar magias divinas são considerados membros do Clero de Null, e eles recebem o conhecimento inicial de suas magias divinas do Dragão Noturno. Esses poucos dragões e dracoliches que verdadeiramente servem ao Dragão Noturno como sacerdotes são conhecidos como aniquilistas e são considerados clérigos dracônicos especialistas.

**Dogma:** Como Guardião dos Perdidos, Null prega que todas as coisas virão falecer e, quando o fizerem, seus espíritos passarão para a pós-vida. Toda a vida eventualmente termina em

morte, e que simplesmente é um ponto de demarcação simbolizando a mudança para outra existência. A verdadeira morte é o final absoluto, e uma vez que os dragões a trespassam, suas preocupações do mundo físico nunca os perturbarão novamente, de forma que eles possam buscar sua existência em sua nova forma plenamente.

Como Ceifador, Null prega que a morte e a decadência são inevitáveis e onipresentes. Dragões são presenteados com a força para resistir à morte por tanto tempo quanto possam agir como emissários do Ceifador, espalhando a morte entre as raças inferiores. Para ficar forte verdadeiramente, dragões deveriam incorporar os aspectos da morte em suas vidas. Se escolheram utilizar as energias do Semiplano das Sombras ou do Plano Material Negativo, dragões que abraçam a morte, ainda em vida, se tornarão arautos do dia em que o pós-vida incorporará o mundo vivo.

**Atividades Cotidianas:** Clérigos de Null ocupam seus dias da mesma forma que a maioria dos dragões: horas ininterruptas de sono, contemplação avarenta de seu tesouro e visualização de glórias futuras entremeadas com breves caças, acasalamento e ocasional batalha com intrusos em seus covis. Entretanto, diferente de outros anciões, os seguidores de Null são, normalmente, preocupados com estudos de necromancia e a filosófica contemplação da morte.

**Dias Sagrados/Cerimônias Importantes:** Como resultado do declínio das crenças dracônicas do último milênio, unidos com a longa vida dos dragões, poucas cerimônias dracônicas sagradas sobreviveram aos dias de hoje, e aquelas que ainda existem acontecem poucas vezes por século. Não obstante, ao menos duas cerimônias continuam sendo celebradas por aqueles que veneram Null.

Uma cerimônia conhecida como Rastejar é mantida pelo menos uma vez por mês, começando numa noite de lua minguante. Durante a próxima quinzena, dragões de todas as espécies encomendam os espíritos dos que morreram recentemente ao Guardião dos Perdidos em cerimônias elaboradas de entretenimento corpóreo que culmina com o aparecimento da lua nova.

Eclipses solares marcam o não freqüente dia sagrado do Ceifador, conhecido como Nulificação. Em tal ocasião, seguidores do Ceifador criam tumulto ao longo dos Reinos, realizando destruições e deixando morte sob sua passagem. Diz-se que os seguidores de Null que infligem o maior número de vítimas nas raças mamíferas é transformado no Ancião da Morte (uma forma de morto-vivo único, semelhante a um dracolich) que reina como sumo sacerdote de Null até o próximo eclipse.

**Principais Centros de Adoração:** Dois respeitados centros Nullistas de adoração são o Poço dos Dragões e a Cripta dos Dragões.

O Poço dos Dragões é um vasto caldeirão natural localizado a leste da Garganta da Caveira, camuflado por um terreno ilusório que se desfaz sob a luz da lua. Por séculos, incontáveis dragões foram para este antigo templo de Null para morrer;





alguns escolhem se atirar contra as rochas em um mergulho fatal e outros simplesmente escolhem morrer pacificamente esperando seu fim iminente. O Dragão Atroz, um grande e incomum dragão das sombras morto-vivo (embora não sendo um verdadeiro dracolich) que habita o Poço dos Dragões, é dito por alguns ser o atual Ancião da Morte transformado ao estado de morto-vivo pelo próprio Ceifador. Outros dizem que isto é simplesmente uma mentira de halflings, mas além da verdade, o Dragão Atroz acumulou um incrível tesouro, até mesmo para um ancião de sua idade e poder. O Dragão Atroz é certamente capaz de se defender graças a sua poderosa magia das sombras, suas numerosas bugigangas mágicas que juntou dos corpos do exército de dragões que pereceram no Poço, e dos segredos e estratagemas que foram revelados a ele por aqueles dragões que preferem falar em suas últimas horas.

A Cripta dos Dragões é uma vasta tumba cavernosa e subterrânea a um dia de viagem da cidade de Hilp, em Cormyr (embora sua localização exata tenha sido esquecida, supõe-se que o refúgio subterrâneo se localiza ou a noroeste da cidade na Floresta dos Anéis ou a leste das comunidades nas encruzilhadas sob as colinas do país das fazendas). Este santuário foi consagrado eras atrás ao Guardião dos Perdidos (e acredita-se ser o maior templo restante dedicado somente àquele aspecto não maligno do deus), mas faz séculos desde que o último dragão foi enterrado por lá. Orcibl Rhommd, um tecelão de Hilp, e seus dois aprendizes, exploraram o antigo templo no Ano do Verme (1356 CV), e Orcibl o descreveu depois como contendo vários corpos mumificados de dragões cuidadosamente organizados sobre pilhas de ouro e pedras preciosas. Ambos os aprendizes de Orcibl foram derrubados por campos de energia azuladas que os mataram quando se aproximaram muito. O próprio Orcibl desapareceu logo após seu anúncio espantoso, e agentes do Culto do Dragão estão ativamente procurando a região da Cripta perdida desde então.

**Ordens Afiliadas:** Nenhuma

**Vestuário Sacerdotal:** O símbolo sagrado de Null é uma safira negra com o corpo perfurado em qual um pequeno diamante branco é magicamente colocado. Tais símbolos sagrados são conhecidos como “chocalhos da morte”, pois soam quando são balançados.

**Traje de Aventureiro:** Nenhum

## CLÉRIGOS ESPECIALISTAS (ANIKULISTAS)

**Requisitos:** Categoria de idade capaz de conjurar magias divinas; Inteligência 12, Sabedoria 11

**Atributos Principais:** Inteligência, Sabedoria

**Tendência:** LN, LM, NM, CM

**Armas:** Qualquer, mas normalmente as armas naturais do dragão

**Armaduras:** Qualquer, mas normalmente as armaduras naturais do dragão

**Esferas Principais:** Todas, astral, combate, adivinhação, elemental, lei, necromância, proteção, invocação, sol (criar escuridão apenas), tempo

**Esferas Secundárias:** Encantamento, criação (reversão apenas), guardiã, cura, números, pensamento, viajantes, símbolos

**Itens Mágicos:** O mesmo que dragões, clérigos e magos

**Perícias Necessárias:** Ler/escrever (Dracônico Antigo), ler/escrever (comum)

**Perícias Bônus:** Identificar magia, sobrevivência (Semiplano das Sombras)

A categoria etária na qual um dragão recebe sua primeira magia divina determina quando ele pode se tornar um clérigo especialista de um poder dracônico. Esta categoria de idade é chamada de a primeira categoria de idade. Subseqüentes categorias de idade são chamadas segunda categoria de idade, terceira categoria de idade, etc. Todos os poderes garantidos são determinados em termos da categoria de idade relativa exigida do clérigo dracônico.

Dragões das Sombras, por exemplo, podem conjurar suas primeiras magias divinas quando são adultos experientes. Um típico dragão das sombras alcançaria a sexta categoria de idade atingindo o estado de grande ancião. Dragões vermelhos, no entanto, só poderiam conjurar suas primeiras magias divinas quando forem de idade venerável. Assim, um típico dragão vermelho nunca poderia alcançar acima da terceira categoria de idade quando atingisse o estado de grande ancião. Note que em muitos casos raros, alguns dragões são capazes de conjurar magias divinas mais cedo que seus irmãos, e eles podem alcançar, assim, níveis mais altos de perícia como clérigos especialistas.

- Aniquilistas devem ser dragões das sombras ou dracoliches.
- Aniquilistas são imunes a todas magias de morte e efeitos similares (como *magia de morte*, *dedo da morte*, *palavra do poder: matar*, etc).
- Como com todos os clérigos dracônicos especialistas, aniquilistas podem dobrar o número normal de magias divinas concedidas para um dragão normal de sua idade e subespécie.
- Aniquilistas podem conjurar *drenar temporário* ou *monstros das sombras* (como uma magia de mago de 4º círculo) uma vez por dia na primeira categoria de idade. Na terceira categoria de idade, a habilidade sobe para duas vezes por dia. Na quinta categoria de idade, sobe para três vezes por dia.
- Aniquilistas podem conjurar *magia das sombras* ou *invocar sombras* (como uma magia de mago de 5º círculo) uma vez por dia na segunda categoria de idade. Na quarta categoria de idade, a habilidade sobe para duas vezes por dia. Na sexta categoria de idade, sobe para três vezes por dia.
- Aniquilistas podem conjurar *magia de morte* ou *magia de semi-sombras* (como uma magia de mago de 6º círculo) uma vez por dia na terceira categoria de idade. Na quinta categoria de



idade, a habilidade sobe para duas vezes por dia.

- Aniquilistas podem conjurar *andar nas sombras* (como uma magia de mago de 7º círculo) ou *sombras* (como uma magia de mago de 6º círculo) uma vez por dia na quarta categoria de idade. Na sexta categoria de idade sobe para duas vezes por dia.
- Aniquilistas podem conjurar *dedo da morte* (como uma magia de mago de 7º círculo) ou *dragão de sombras* (como uma magia dracônica de mago de 5º círculo) uma vez por dia na quinta categoria de idade.
- Aniquilistas podem conjurar *dreno de energia* (como uma magia de mago de 9º círculo) uma vez por dia na sexta categoria de idade.

### MAGIAS NULLISTAS

Estas magias são todas as magias dracônicas divinas exclusivas para o clero dracônico Nullista e clérigos especialistas. O tempo de conjuração e componentes necessários serve tanto para a conjuração feita por dragões normais e dragões com níveis de clérigo conjurando magias divinas (em parênteses).

#### NÍVEL 1

##### *Sono Eterno*

Necromancia

**Esfera:** Necromancia

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V (V, M)

**Duração:** Permanente

**Tempo de Execução:** 1 (1 rodada)

**Área de Efeito:** O corpo de um dragão

**Resistência:** Não

**Componente Material:** Veja abaixo

Este feitiço assegura que o espírito de um dragão morto passe toda a eternidade nos Planos Externos. Uma vez que é conjurado sobre o cadáver de um dragão, este nunca poderá ser animado ou ressuscitado, e o próprio dragão não poderá ser contactado por meios de magias como *falar com os mortos*. *Sono eterno* não tem efeito em corpos que foram animados horas antes da conjuração, nem tem qualquer efeito em dracoliches ou outras criaturas morto-vivas.

Quando conjurada como uma magia divina em lugar de uma magia dracônica, o componente material para esta magia é o símbolo sagrado do clérigo.

#### NÍVEL 2

##### *Ecdise*

Alteração

**Esfera:** Animal, Tempo

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V (V, G, M)

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 1 (5)

**Área de Efeito:** Criatura tocada

**Resistência:** Anula

**Componente Material:** Veja abaixo

Este feitiço insidioso acelera a troca de pele que dragões (assim como muitos répteis) gradualmente sofrem. *Ecdise* só é efetivo contra dracohidras, dragões, tartarugas dragão, dragonetes e vários híbridos dracônicos. É ineficaz contra dracoliches ou outras formas mortas-vivas dessa espécie.

Se o alvo da magia *ecdise* fizer um teste de resistência contra magia, então a magia não causa efeito. Se o alvo falhar em seu teste, a magia cria seu efeito rapidamente. O efeito da magia causa ao alvo uma queda de 10% de suas escamas imediatamente. Ao final de um turno, outros 10% das escamas caem, e caem novamente depois de novas passagens de turno na mesma proporção. Para cada turno o alvo recebe uma penalidade de -1 em sua CA. Como resultado, após 21 rodadas, o alvo sofre uma penalidade de -3 em sua CA.

Ao contrário da velocidade a qual a queda acontece, o novo crescimento das escamas ocorre a uma taxa de 10% da área por dezena. Como resultado, leva-se 30 dias completos antes do alvo desta magia retornar a sua CA normal.

Podem ser detidos os efeitos degenerativos deste feitiço (mas não revertê-lo) por meio de *dissipar magia*, *remover maldição* ou *curar doença*. Apenas *cura completa*, *desejo restrito* ou *desejo* podem acelerar a recuperação dos efeitos da magia *ecdise*.

Note que as escama caídas como resultado desta magia se deterioram até virarem pó e se tornarem inúteis como componentes materiais para outras magias.

Quando conjurada como uma magia divina no lugar de uma magia dracônica, o componente material para esta magia é o símbolo sagrado do clérigo e uma escama de um réptil qualquer.

#### NÍVEL 3

##### *Salmo Atroz*

Conjuração/Invocação

**Esfera:** Combate, Necromancia

**Alcance:** 0

**Componentes:** V

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** Especial

**Área de Efeito:** Área de efeito de medo do dragão

**Resistência:** Não

**Componente Material:** Veja abaixo

Um *salmo atroz* é uma variante dracônica das magias *canto* e *oração*. Esta magia cria uma sensação de iminente destruição e





uma aura de decadência, abaixando a temperatura para congelar tudo dentro da área de efeito (se a temperatura na área já está congelante, este feitiço não gera efeito na temperatura).

Dentro da área de efeito de um *salmo atroz*, oponentes do conjurador sofrem uma penalidade de -2 na moral, jogadas de ataque e dano e a maioria dos testes de resistência. Um teste de resistência contra medo de dragão, magias de medo ou efeitos semelhantes sofrem -4 de penalidade.

Normalmente, a duração de um *salmo atroz* se estende enquanto o conjurador continuar celebrando. Note que, neste caso, ele está impedido de conjurar magias adicionais (embora não magias inatas ou poderes concedidos, mas inclusive magias dracônicas normais com componente verbal), atacar com mordidas ou do uso de seu sopro.

Em locais subterrâneos ou reclusos, o *salmo atroz* só necessita ser executado durante uma rodada. A acústica natural do local é magicamente aumentada para ecoar o canto por 10 rodadas adicionais depois do conjurador deixar de celebrar, a despeito de quanto tempo o conjurador escolher celebrar antes de deixar a magia ecoante exercer seu efeito.



# APÊNDICE 2:

## ESCOLA DE ENCANTO

Os Reinos Esquecidos são o lar de vários praticantes de magia e muitas variações dos mais comuns magos e conjuradores ladinos, inclusive poetas mágicos e andarilhos das sombras (detalhados em *Wizards and Rogues of the Realms* (Magos e Ladinos dos Reinos)). Numerosos magos especialistas de diferentes escolas de magia praticam sua Arte nos Reinos, embora outros sejam mais raros que magos ou bardos. Este apêndice detalha uma escola de magia sem igual nos Reinos, cujos raros praticantes estão próximo das lendas na história dos Reinos: a escola de encanto.

Magias da escola de encanto afetam a conjuração de magias (esta escola inclui a categoria/escola metamágica, brevemente discutido em *Tomo de Magias*). Tais magias podem aumentar ou reduzir a efetividade de outras magias (como fazem as magias metamágicas), romper as magias de outros conjuradores, banir criaturas invocadas de outros planos ou proteger o conjurador de ataques mágicos. Embora a escola de encanto seja bastante limitada a seleção de magias de baixo nível, tais magias são muito efetivas quando usadas em batalha contra outros conjuradores. A escola de magia de encanto pode ser subdividida em quatro categorias de magias, e somente a cópia de magias e *sinodecanto de Simbul* saem destas classificações. Estes grupos são:

**Magias Metamágicas:** Este grupo inclui magias que aumentam ou reduzem a efetividade de outras magias como *alacridade*; *aumentar I & II*; *dilatação I & II*; *alcance I, II & III*; *extensão I, II & III*; *maldição maior*; *enfraquecer magia*; *maldição menor*; *aceleração de Mordenkainen*; *realce mnemônico de Rary*; *realce mágico de Rary*; *realce mágico superior de Rary*; e *enquadrar o círculo*.

Incantatrizes (as magas especialistas na escola de encanto) desenvolveram versões invertidas das magias *aumentar*, *dilatação*, *alcance*, e *extensão* onde pode ser minimizada a efetividade de uma magia do oponente (um teste de resistência contra Magia nega o efeito, e o alcance é de 3 m por nível).

**Magias de Cancelamento:** Este grupo inclui magias que rompem auras mágicas e a habilidade de um conjurador oponente, tais como as magias como *maldição do esquecimento*, *dissipar magia*, *dissipar possessão*, *rompimento*, *cone de dreno*, *vórtex mágico*, *enfraquecer o intelecto*, *esquecimento*, *arrombar*, *labirinto*, *feitiçaria involuntária de Mordenkainen*, *harmonia de libertação de*

*Otto*, *palavra de poder: atordoar*, *raio rubi da reversão*, *roubar encantamento*, *roubar magia*, e *libertar*.

**Magias de Banimento:** Este grupo inclui magias que banem criaturas de volta para seu plano de existência como *banimento*, *expulsão*, e *palavra de poder: banimento*.

**Magias de Proteção:** Este grupo inclui magias que protegem uma incantatriz de magias de outros conjuradores como *mão interposta de Bigby*, *escudo maravilhoso de Drawmij*, *cubo de força*, *globo de invulnerabilidade*, *pequeno globo de invulnerabilidade*, *reverter magia menor*, *escudo místico*, *esfera mística*, *esfera prismática*, *muralha prismática*, *escudo mental de Rary*, *escudo arcano*, *reverter magia*, *muralha de força* e *escudo de encarnação fantasmagórica*.

## LISTA DE MAGIAS DA ESCOLA DE ENCANTO

Magias em itálico são reversíveis. PFTM = *Pages From the Mages* (Páginas Arcanas); LdJ = *Livro do Jogador*; ToM = *Tome of Magic* (Tomo de Magias); CdD = *Culto do Dragão*; WSC = *Wizard's Spell Compendium* (Compêndio de Magias Arcanas). Note que todas as magias do *Livro do Jogador*, *Tome of Magic* (Tomo de Magias), *Pages From the Mages* (Páginas Arcanas) e algumas neste volume, também são encontradas no *Wizard's Spell Compendium* (Compêndio de Magias Arcanas).

*Absorção* (Mag 9; Metamagia; CdD)

*Aceleração de Mordenkainen* (Mag 4; Metamagia; LdJ)

*Alacridade* (Mag 3; Metamagia; ToM)

*Alcance I* (Mag 3; Metamagia; ToM)

*Alcance II* (Mag 4; Metamagia; ToM)

*Alcance III* (Mag 5; Metamagia; ToM)

*Arrombar* (Mag 2; LdJ)

*Assalto mágico* (Mag 9; Metamagia; PFTM)

*Aumentar I* (Mag 3; Metamagia; ToM)

*Aumentar II* (Mag 6; Metamagia; ToM)

*Banimento* (Mag 7; LdJ)

*Cajado mágico* (Mag 5; Metamagia; ToM)

*Combinar* (Mag 9; Metamagia; CdD)

*Cone de dreno* (Mag 7; WSC)





*Conjunção de Sammaster* (Mag 9; Metamagia; CdD)  
*Conjurador* (Mag 8; Metamagia; CdD)  
*Contingência* (Mag 6; Metamagia; LdJ)  
*Contingência em cadeia* (Mag 9; Metamagia; ToM)  
*Cópia* (Mag 1; WSC)  
*Cubo de força* (Mag 7; LdJ)  
*Defesa de força* (Mag 4; Metamagia; CdD)  
*Discurso urgente de Rary* (Mag 6; Metamagia; CdD)  
*Disjunção de Mordenkainen* (Mag 9; Metamagia; LdJ)  
*Dissipar magia* (Mag 3; LdJ)  
*Dissipar possessão* (Mag 6; CdD, abaixo)  
*Elucubração de Mordenkainen* (Mag 6; Metamagia; LdJ)  
*Enfraquecer I* (Mag 4; Metamagia; ToM)  
*Enfraquecer II* (Mag 6; Metamagia; ToM)  
*Enfraquecer magia* (Mag 3; CdD, abaixo)  
*Enfraquecer o intelecto* (Mag 5; LdJ)  
*Enquadrar o círculo* (Mag 3; Metamagia; ToM)  
*Escudo arcano* (Mag 1; LdJ)  
*Escudo de encarnação fantasmagórica* (Mag 7; WSC)  
*Escudo maravilhoso de Drawmij's* (Mag 3, WSC)  
*Escudo mental de Rary* (Mag 5; WSC)  
*Escudo místico* (Mag 8; WSC)  
*Esfera mística* (Mag 9; WSC)  
*Esfera prismática* (Mag 9; LdJ)  
*Esquecimento* (Mag 2; LdJ)  
*Explosão mística* (Mag 6; Metamagia; CdD)  
*Expulsão* (Mag 5; LdJ)  
*Extensão* (Mag 4; Metamagia; LdJ)  
*Extensão II* (Mag 5; Metamagia; LdJ)  
*Extensão III* (Mag 6; Metamagia; LdJ)  
*Feitiçaria dupla aprimorada de Jonstal* (Mag 6; Metamagia; WSC)  
*Feitiçaria dupla de Jonstal* (Mag 5; Metamagia; WSC)  
*Feitiçaria involuntária de Mordenkainen* (Mag 5; WSC)  
*Frustrar encantamento* (Mag 3; Metamagia; CdD)  
*Gema tríade* (Mag 9; Metamagia; CdD)  
*Globo de invulnerabilidade* (Mag 6; LdJ)  
*Guarnição de Algarth* (Mag 9; Metamagia; CdD)  
*Harmonia de libertação de Otto* (Mag 1; WSC)  
*Intensificar invocação* (Mag 7; Metamagia; ToM)  
*Labirinto* (Mag 8; LdJ)  
*Libertar* (Mag 9; CdD, abaixo)  
*Maldição cegante de Allisandro* (Wiz 9; Metamagia; WSC)  
*Maldição do esquecimento* (Mag 7; WSC)  
*Maldição maior* (Mag 4; ToM)  
*Maldição menor* (Mag 3; ToM)  
*Mão interpossta de Bigby* (Mag 5; LdJ)  
*Muralha de força* (Mag 5; LdJ)  
*Muralha prismática* (Mag 8; LdJ)  
*Palavra de poder: atordoar* (Mag 7; LdJ)  
*Palavra de poder: banimento* (Mag 9; WSC)  
*Penúltima reflexão de Mordenkainen* (Mag 7; Metamagia; CdD)  
*Pequeno globo de invulnerabilidade* (Mag 4; LdJ)  
*Perfurar qualquer escudo* (Mag 9; Metamagia; CdD)  
*Perfurar resistência mágica* (Mag 5; Metamagia; CdD)

*Permanência* (Mag 8; Metamagia; LdJ)  
*Persistência* (Mag 7; Metamagia; CdD)  
*Raio rubi da reversão* (Mag 7; PFTM)  
*Realce mágico de Rary* (Mag 4; Metamagia; CdD)  
*Realce mágico superior de Rary* (Mag 5; Metamagia; CdD)  
*Realce mnemônico de Rary* (Mag 4; Metamagia; LdJ)  
*Recordação engenhosa de Sathrah* (Mag 9; Metamagia; WSC)  
*Reduzir resistência* (Mag 5; Metamagia; ToM)  
*Reverter magia* (Mag 7; LdJ)  
*Reverter magia menor* (Mag 4; Metamagia; ToM)  
*Rompimento* (Mag 9; WSC)  
*Roubar encantamento* (Mag 7; Metamagia; ToM)  
*Roubar magia* (Mag 7; CdD, abaixo)  
*Semipermanência* (Mag 7; Metamagia; CdD)  
*Sentir mudança* (Mag 2; Metamagia; ToM)  
*Sinodecanto de Simbul* (Mag 7; PFTM)  
*Toque mágico* (Mag 4; Metamagia; CdD)  
*Vórtex mágico* (Mag 3; WSC)

## A INCANTATRIZ

Incantatrizes (ou incantadores, como chamados em seu raro gênero masculino) são as magas especialistas na escola de encantamento. Incantatrizes só são encontradas a leste de Faerûn, e raramente mais que um punhado se torna famosa em qualquer geração. Atualmente só há sete incantatrizes amplamente conhecidas e dois incantadores suspeitos nos Reinos, mas provavelmente alguns têm trabalhado em relativo anonimato.

Uma incantatriz é um tipo misterioso de maga que é mais fraca em muitas formas que alguns magos, mas é apta a dissipar e contrariar as magias de outros conjuradores, criaturas ou indivíduos, e a lidar com criaturas que existem simultaneamente em mais de um plano (como certos seres mortos-vivos). Ao mesmo tempo, incantatrizes são severamente limitadas na escolha de suas magias ofensivas e são extremamente fracas em combate físico de qualquer tipo.

Incantatrizes tendem a agir independentemente, mas por terem interesses e pontos de vista semelhantes, elas às vezes se unem em coalizões independentes para combater inimigos comuns – notavelmente aqueles indivíduos que usam magia de forma perigosa e irresponsável. Uma incantatriz busca policiar o uso desenfreado de magias sobre seu domínio, ou desafia (não sempre abertamente) tais usos que ela observa em outros lugares, semelhante a um druida que protege sua floresta e outras florestas na região. Incantatrizes agem particularmente inamistosas contra aqueles que freqüentemente criam portais ou de outra forma compelem ou permitem que criaturas entrem no Plano Material Primário, vindas de outros planos. Elas se opõem freqüentemente aos especialistas invocadores e elementaristas.

Por causa do grande número de escolas opostas trancadas a uma incantatriz e o âmbito relativamente pequeno da escola



de encanto, incantatrizes, particularmente as de nível baixo, raramente se aventuram ativamente, preferindo, estudar, sendo assim mais úteis como PdMs. Incantatrizes que se aventuram, tipicamente buscam tipos específicos de inimigos contra quais suas habilidades são particularmente bem vindas. Algumas destas conjuradoras se aventuram com grupos poderosos de guerreiros e clérigos que podem proteger a incantatriz do combate físico, permitindo-a empregar suas habilidades contra conjuradores inimigos e criaturas que existem simultaneamente em mais de um plano.

**Nome Especialista:** Incantatrix (feminino), incantador (masculino). O termo incantatriz é mais comumente usado ao longo deste apêndice para se referir aos especialistas femininos e masculinos da escola de encanto (quase todos especialistas conhecidas da escola de encanto são mulheres, mas isto não é uma exigência da classe). Incantatrizes são ocasionalmente chamadas de metamagos, mas este termo não está estritamente correto.

**Raças Permitidas:** Incantatrizes devem ser humanos ou meio-elfos.

**Exigências de Atributo:** Uma Inteligência mínima de 13 e Sabedoria de 12 são exigidas para se tornar uma incantatriz, pois esta escola de magia demanda uma forte intuição e força de vontade excepcional para policiar o uso desenfreado da magia por outros magos e confrontar criaturas de outros planos. Se as sub-habilidades do livro *Player's Option: Skills And Powers* (*Opções Para o Jogador: Perícias e Poderes*) estiver sendo usado, um mínimo de Razão 13, Intuição 12 e Força de Vontade 12 é requerido.

**Modificadores de Testes de Resistência:** Os testes de resistências de todos oponentes são penalizados em -1 quando resistindo contra uma magia de encantamento conjurada por uma incantatriz. Uma incantatriz recebe um bônus de +1 para seus testes de resistência contra magias de encantamento ou dispositivos mágicos que duplicam estes efeitos.

**Escolas Opostas:** Uma incantatriz não pode aprender magias das escolas de invocação, evocação, ilusão ou necromancia que não são cruzadas apenas as escolas de encantamento, alteração e/ou abjuração. Elas não podem conjurar magias selvagens.

**Magias Extras, Poderes Adquiridos e Restrições Especiais:** Uma incantatriz pode memorizar uma magia extra de cada nível de magias disponíveis, provendo pelo menos uma magia da escola de encantamento memorizada; assim sendo, uma incantatriz de primeiro nível pode memorizar duas magias de 1º círculo, contanto que uma seja da escola de encantamento.

Uma incantatriz recebe um bônus de +15% para aprender magias da escola de encantamento e uma penalidade de -15% para aprender magias de todas as outras escolas (menos das escolas de abjuração e adivinhação, que não possuem nenhum bônus ou penalidade).

Uma incantatriz ganha uma nova magia da escola de encantamento adicional para adicionar a seu grimório cada vez que

tiver acesso a um novo círculo de magia. Nenhum teste para aprender a magia é necessário. Quando pesquisando novas magias da escola de encantamento, uma incantatriz pode fazê-lo mais facilmente (conforme as regras do *Livro do Mestre* e o do *Complete Wizard's Handbook* (*Livro Completo do Mago*)), semelhante a outros magos especialistas.

Uma incantatriz ganha a perícia identificar magia como uma perícia comum bônus. Não é permitida a uma incantatriz a especialização de qualquer perícia com armas, especialização ou perícias em grupo de armas (como detalhado nos livros *Complete Fighter's Handbook* (*Livro Completo do Guerreiro*) e *Player's Option: Skills And Powers* (*Opções Para o Jogador: Perícias e Poderes*)). Uma incantatriz nunca recebe mais de dois pontos de perícias com armas. Uma incantatriz é proibida de ter perícias comuns de combate, como luta às cegas e acrobacia.

No 3º nível, uma incantatriz ganha a habilidade de *ver criaturas etéreas*, inclusive criaturas de fora-de-fase e efeitos mágicos temporários empregados por magias ou itens mágicos. Esta habilidade funciona enquanto a incantatriz estiver em qualquer plano que o Plano Etéreo penetre (como o Material Primário), e a criatura etérea ocupe uma posição equivalente no Plano Etéreo dentro de 10 m da localização da incantatriz.

No 4º nível, uma incantatriz ganha a habilidade para atacar física ou magicamente criaturas fora-de-fase, etéreas, piscando rapidamente (como na magia arcana *piscar* e efeitos semelhantes), e assim por diante. Para ataques mágicos deste tipo, a incantatriz pode usar qualquer magia, exceto *roubar magia*, *raio ruby da reversão* ou *libertar*.

No 6º nível, uma incantatriz ganha imunidade contra o dreno de nível de criaturas que empregam energias do Plano Material negativo, como xeg-yi e muitos mortos-vivos.

No 8º nível, uma incantatriz ganha uma +6 de bônus em testes de identificar magia.

No 20º nível uma incantatriz ganha uma habilidade ainda misteriosa de drenar magia de um item ou dispositivo que possua carga e usa a força mágica para restabelecer sua própria vitalidade. Para usar este poder, a incantatriz deve segurar o item a ser drenado com sua mão durante uma rodada por carga drenada. O poder não funciona em itens permanentes que não possuam nenhuma carga, artefatos ou relíquias. Isto não pode ser usado para aumentar ou restabelecer magias ou itens mágicos possuídos pela incantatriz, apenas como uma forma modificada da magia *curar ferimentos leves*. Uma carga drenada recupera 1d8 PVs para a incantatriz.

Uma incantatriz pode usar esta habilidade temporariamente antes do combate para aumentar seus pontos de vida acima de seu máximo, mas isto não eleva seu nível ou DV para propósitos de conjuração de magias, testes de resistência e outros semelhantes. Estes pontos de vida "extras" duram 1 turno e então a energia estará perdida, mas qualquer dano mágico ou físico sofrido pela incantatriz durante esse turno atinge estes pontos de vida antes da incantatriz sofrer qualquer dano real.

Se as regras opcionais de treinamento contidas no *Livro do Mestre* forem usadas, a incantatriz pode achar extremamente





difícil encontrar um tutor apropriado. Embora uma incantatriz superior de pelo menos um nível mais alto que o nível novo seja necessário, uma incantatriz pode ser treinada por um mago ou abjurador de, pelo menos, três níveis mais alto que o novo nível a ser obtido pela incantatriz.

## MAGIAS

### NÍVEL 3

#### *Enfraquecer Magia*

(Mag 3; Alteração) *Reversível*

**Alcance:** 9 m

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 1 rodada/nível

**Tempo de Execução:** 3

**Área de Efeito:** Uma criatura

**Resistência:** Anula

Através deste feitiço, um mago faz com que qualquer e todas as magias e habilidades semelhantes a magia conjuradas ou utilizadas pela criatura alvo, incluindo itens, tenha sua efetividade baixada para o ponto mais fraco; ou seja, qualquer dano causado por magias ofensivas é o mínimo possível, testes de resistência contra tais magias são melhorados em +4 e magias que ainda estejam em execução (como magias de encantamento) no momento em que *enfraquecer magia* faz efeito, são alteradas em sua eficácia (por exemplo, um indivíduo enfeitiçado que falhou anteriormente em resistir à magia seria imediatamente permitido fazer outro teste de resistência com um bônus de +4).

O componente materiais para esta magia é um pequeno pedaço de vidro puro ou um prisma de cristal que tenha sido quebrado (com o golpe de uma arma e/ou contra uma parede, rocha ou chão).

O reverso da magia, *potencializar magia*, permite que todas as magias conjuradas ou utilizadas pela criatura recipiente tenham eficácia máxima (dano e efeitos máximos) durante uma rodada. Se o conjurador for bem sucedido no teste de resistência contra magia no final da primeira rodada, *potencializar magia* durará por mais uma rodada,

Mesmo que o componente material para *potencializar magia* seja o mesmo para *enfraquecer magia*, o vidro ou cristal não podem ser quebrados; ao invés disso, ele desaparece quando a conjuração completar.

Ambas as formas da magia podem ser conjuradas sobre um mago, e dessa forma *enfraquecer magia* permitiria a um mago diminuir seus poderes quando compelido a usar seus poderes contra sua vontade.

### NÍVEL 6

#### *Dissipar Possessão*

(Mag 6; Abjuração, Necromancia)

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 2 rodadas/nível

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Área de Efeito:** Uma criatura

**Resistência:** Nenhuma

Através deste feitiço, um conjurador pode, temporariamente, libertar uma criatura recipiente dos efeitos de qualquer magia de encantamento (ou outras dominações e controles mentais mágicos), ataque psiônico ou dominação, ou magias de espionagem ou similares. Se *dissipar possessão* for conjurada sobre o corpo da vítima de um *recipiente arcano* conjurado anteriormente, a força vital controlando o corpo da vítima é dirigida para fora do corpo roubado de volta para o *recipiente*. Se o *recipiente* não estiver no alcance do corpo (veja a descrição da magia *recipiente arcano* no *Livro do Jogador*) quando *dissipar possessão* for conjurada, a força vital é meramente vencida enquanto durar a magia, permitindo que a mente do verdadeiro dono do corpo reafirme-se e retome temporariamente o controle de seu corpo.

Através do uso desta magia, um *feitiço* é quebrado para sempre, mas outros ataques e controles mentais continuam quando a magia expira.

O componente material desta magia é uma gota de lágrima de um humano, elfo ou meio-elfo.

### NÍVEL 7

#### *Roubar Magia*

(Mag 7; Encantamento/Feitiço)

**Alcance:** 9 m/nível

**Componentes:** V, G

**Duração:** Especial

**Tempo de Execução:** 7

**Área de Efeito:** Um conjurador

**Resistência:** Anula

Através desse encantamento, qualquer conjurador escolhido pelo usuário da magia deve fazer um teste de resistência contra magia com penalidade de -1 ou sofrerá a perda de qualquer magia memorizada em sua mente. A magia roubada é determinada aleatoriamente; a identidade da magia roubada não é revelada. Se não houver nenhuma magia disponível, *roubar magia* é perdida. Dispositivos mágicos e habilidades similares a magia não são afetados.

A magia roubada é transferida no final da rodada em que *roubar magia* foi conjurada. Uma magia em vias de ser conjurada não pode ser roubada. A magia *roubar magia* funciona a despeito de todos os feitiços de proteção e de *escudo antimagia*.

A magia roubada pode ser conjurada imediatamente pelo



usuário desta magia ou ser mantida em sua mente durante 24 horas. A conjuração pode ser feita sem entendimento suficiente ou nível suficiente da magia roubada (ou até mesmo da classe correta). Qualquer magia conjurada deste modo é feita exatamente com o faria o verdadeiro dono da magia.

Embora a magia em si não necessite de componentes materiais, qualquer componente material necessário para a conjuração da magia roubada que esteja sendo carregado pelo conjurador original da magia é gasto no momento do roubo da mesma.

Esta poderosa magia é raramente conhecida além das convenções de Bruxas de Rashemen e de incantatrizes.

### NÍVEL 9

#### Libertar

(Mag 9; Abjuração)

**Alcance:** 0

**Componentes:** V, G, M

**Duração:** 3 rodadas

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Área de Efeito:** Uma esfera de 6 m de raio

**Resistência:** Nenhuma

Quando uma magia de *libertar* é conjurada, uma esfera de força mágica surge ao redor do conjurador e se move com ele. O efeito mágico desta esfera destrói qualquer magia que contenha ou restrinja, com algumas exceções anotada abaixo. Todas as magias que cerram imediatamente são canceladas.

*Libertar* nega magias de *encantamento* e *imobilizar* de todos os tipos, *trancas arcanas* e bloqueios similares, magias que criam barreiras físicas ou mágicas, *proteger fortalezas*, *estase temporal*, *lentidão*, magias de *parar o tempo*, entre outras. Os efeitos de uma magia de *estátua* terminam, e *recipiente arcano* quebra-se para sempre, e a força vital contida neles apaga. Até mesmo uma criatura aprisionada aos pés do conjurador emerge como se uma magia *libertação* tivesse sido conjurada. Além disso, todas as magias que tenha efeitos mágicos, incluindo outras magias, imediatamente são liberadas de seus efeitos a uma distância de 0 (*boca encantada*, *realce mnemônico de Rary*, *imbuir morto-vivo com habilidade mágica*, *contingência* e assim por diante).

Magias de proteção, tais como *proteção contra o mal*, *escudo arcano*, *pequeno globo de invulnerabilidade*, *globo de invulnerabilidade* e magias similares não são afetadas por *libertar*. Criaturas petrificadas não são reveladas ou restauradas. Indivíduos presos a serviços não são liberados (incluindo criaturas como familiares, caçadores invisíveis, gênios e elementais). Um *escudo antimagia* não é afetado, nem os efeitos de *libertar* o penetram. Círculos de proteção e confinamentos rúnicos semelhantes não são afetados, a menos que atualmente mantenham uma criatura aprisionada, e neste caso são apagados, ou se for fisicamente impossível, se tornam inúteis como qualquer

outra decoração.

*Maldições*, *tarefas* e magias de *missão* são negadas apenas se o mago conjurando *libertar* for de um nível igual ou maior do que o do conjurador original. A interação desta magia com artefatos e relíquias fica a julgamento do Mestre.

Estes efeitos ocorrem a despeito das vontades do conjurador. Efeitos da magia na pessoa do conjurador, ou de seres carregados ou usados por ele, permanecem inalterados, mais quaisquer outros são afetados, até mesmo aliados. Note que abrir selos mágicos e gatilhos de fechaduras de quaisquer alarmes ou armadilhas anexados a eles, e que qualquer criatura libertada ou não, pode ser ou não amigável ao conjurador. O conjurador não pode encurtar esta magia, salvo ao dissipá-la.

Os componentes materiais para esta magia são uma rocha magnética e uma pitada de salitre.





# APÊNDICE 3:

## CONVERSÃO DAS ESTATÍSTICAS

### PARA D&D 3.5

As regras de jogo do livro original do *Culto do Dragão* são baseadas no antigo AD&D. Neste apêndice apresentamos uma série de conversões que possibilita o uso do livro para o sistema D&D 3.5. As estatísticas estão divididas nos seguintes tópicos: Personagens, Magias, Itens Mágicos e Monstros. Foram apenas realizadas as conversões das estatísticas que não foram atualizadas na nova edição de D&D, as que foram estão destacadas em cada tópico relevante. Por isso, além dos três livros básicos (*Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros*), serão necessários outros livros da terceira edição como fonte para algumas estatísticas. Os seguintes livros são citados:

CDR = *Culto do Dragão*  
 DRC = *Draconomicon*  
 GJF = *Guia do Jogador de Faerûn*  
 LNE = *Livro dos Níveis Épicos*  
 MGF = *Magia de Faerûn*  
 SPC = *Spell Compendium*

## PERSONAGENS

Por Ivan Lira

Abaixo são apresentadas as estatísticas para os personagens que estão presentes ao longo do *Culto do Dragão*. Eles foram convertidos de acordo com o manual de conversão do AD&D para a 3ª edição, e com base em outros livros de D&D e *Forgotten Realms*.

### SAMMASTER, O ESCOLHIDO

ND 23

Humano (Escolhido de Mystra), Mago 15/Arquimago 4  
 CN humanóide Médio

**Iniciativa** +7; **Sentidos** visão no escuro, ver o invisível, Observar +8, Ouvir +8

**Idiomas** Chondathan, Comum, Abissal, Dracônico e a magia *idiomas* (contínua)

CA 25 (toque 17, surpresa 22)

PV 164 (15d4+90 mais 4d4+24 DV)

**Imunidades** desintegração, doenças, magia (*misséis mágicos*, *cegueira/surdez*, *detectar pensamentos*, *discernir mentiras*, *bola de fogo*, *tempestade glacial*, *recipiente arcano*, *círculo da morte*, *dedo da morte*, *aprimorar a alma*, *aprimoramento*), venenos e envelhecimento

**Fort** +12, **Ref** +9, **Von** +12

**Deslocamento** 12 m (8 quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga* +3 +12/+7 (dano: 1d4+2/19-20) ou

**À Distância** *adaga* +3 +16 (dano: 1d4+2/19-20)

**Face** 1,5 m, **Alcance** 1,5 m

**BBA** +9; **Agr** +9

**Opções de Ataque** *fogo prateado* (4d12 de dano por fogo, Reflexos CD 23 para reduzir a metade), *Fogo Arcano* (alcance máximo de 168 m, dano de 4d6 + nível da magia canalizada)

**Magias de Mago Preparadas** (4/5/5/5/5/3/3/2/2, NC 19º)

9º — *chuva de meteoros* (CD 24), *disjunção de Mordenkainen* (CD 24)

8º — *cajado negro* (CD 22), *raio polar* (CD 23)

7º — *banimento* (CD 22), *invocar criaturas VII*, *reverter magia*

6º — *campo antimagia*, *desintegrar* (CD 20), *realce mágico superior*<sup>CDR</sup>

5º — *cancelar encantamento* (CD 20), *cone glacial* (CD 20), *matriz mágica de Simbul*<sup>GJF</sup>

4º — *escudo de fogo*, *esfera resiliente de Otiluke* (CD 19), *invisibilidade maior*, *pele rochosa*, *tentáculos negros de Evard*

3º — *bola de fogo* (CD 18), *dissipar magia*, *relâmpago* (CD 18), *reverter flechas*<sup>GJF</sup>, *velocidade*

2º — *agilidade do gato*, *cegueira/surdez* (CD 16), *invisibilidade*, *invocar criaturas II*, *proteção contra flechas*

1º — *misséis mágicos*, *raio do enfraquecimento*, *reconhecer proteções*<sup>GJF</sup> (CD 15), *recuo acelerado*, *transformação momentânea*

0 — *consertar*, *globos de luz*, *ler magias*, *mãos mágicas*

**Habilidades Similares a Magia** (NC 19º)

9º (1/dia) — *drenar energia* (CD 23)

8º (1/dia) — *proteção contra magias*

7º (1/dia) — *teletransporte maior*

6º (1/dia) — *visão da verdade*

6º (2/dia) — *corrente de relâmpagos* (CD 21) (Alta Arcana)

5º (1/dia) — *teletransporte*

4º (1/dia) — *reverter magia menor\** (magia nova)

3º (1/dia) — *forma gasosa*



2º (1/dia) — *detectar pensamentos* (CD 16)

1º (1/dia) — *escudo arcano*

0 (à vontade) — *detectar magia*

**Habilidades** For 8, Des 17, Con 22, Int 19, Sab 14, Car 13

**Qualidades Especiais** benefícios de Escolhido de Mystra e Alta Arcana de Arquimago

**Talentos** Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Escrever Pergaminho, Foco em Magia: Abjuração, Foco em Magia: Evocação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poção

**Perícias** Concentração +21, Conhecimento (Arcano) +23, Conhecimento (Dragões) +15, Conhecimento (Geografia) +5, Conhecimento (História) +7, Conhecimento (Local - Águas Profundas) +5, Conhecimento (Local - Cormyr) +5, Conhecimento (Local - O Norte) +7, Conhecimento (Local - Sembia) +5, Conhecimento (Local - Terras Centrais do Ocidente) +5, Conhecimento (Local - Terras dos Vales) +7, Conhecimento (Os Planos) +7, Conhecimento (Religião) +5, Decifrar Escrita +7, Identificar Magias +31, Ofícios (Encadernação) +3, Profissão (Escriba) +5, Saltar +8, Sentir Motivação +5, Sobrevivência +4

**Grimório** magias preparadas, quase todas as magias do *Livro do Jogador* e do *Forgotten Realms Cenário de Campanha* mais 0 — todas; 1º — *onda de energia*<sup>GJF</sup>, *reconhecer proteções*<sup>GJF</sup>; 2º — *ariete*<sup>MGF</sup>, *faro*<sup>MGF</sup>; 3º — *analisar portal*<sup>GJF</sup>, *reverter flechas*<sup>GJF</sup>; 4º — *realce mágico*<sup>CDR</sup>, *trinca*<sup>CDR</sup>; 5º — *esfera de relâmpagos*<sup>GJF</sup>, *matriz mágica de Simbul*<sup>GJF</sup>; 6º — *campo de transformação de energia*<sup>GJF</sup>, *realce mágico superior*<sup>CDR</sup>; 7º — *pronúncia urgente de Rary*<sup>CDR</sup>, *trinca aprimorada*<sup>CDR</sup>; 8º — *trinca suprema*<sup>CDR</sup>; 9º — *contingência em cadeia*<sup>SPC</sup>, *gatilho de magias de Simbul*<sup>GJF</sup>

**Equipamento** adaga +3, *anel de movimentação livre*, *anel de proteção* +4, *botas de caminhar e saltar*, *braçadeiras da armadura* +8, *pergaminhos de quaisquer magias do Livro do Jogador* (x6), *poção de curar ferimentos graves* (x3)

**Magias Permanentes** Sammaster tornou permanentes as seguintes magias através de *permanência*: *idiomas*, *visão no escuro* e *ver o invisível*

**Alta Arcana de Arquimago** *Domínio dos Elementos*, *Fogo Arcano*, *Habilidade Similar a Magia*, *Maestria da Contramágica*. Sammaster eliminou uma magia dos níveis 9º, 8º, 7º, e 5º para adquirir estas habilidades. E eliminou uma magia do 6º nível para conjurar *corrente de relâmpagos* 2x/dia como habilidade similar à magia.

### BENEFÍCIOS DE ESCOLHIDO DE MYSTRA

**Magias Adicionais (SM):** O Escolhido recebe uma magia adicional de cada nível (entre 1º e o 9º) por dia, conjurada como uma habilidade similar a magia. Assim que as nove magias forem selecionadas, elas nunca poderão ser alteradas. A maioria escolhe um repertório variado de magias ofensivas, defensi-

vas e de apoio.

**Imunidade à Magia (Sob):** Os Escolhidos são imunes a uma magia de cada nível (entre o 1º e o 9º), como se estivessem sob efeito constante de *imunidade à magia*. Depois que essas magias forem escolhidas, elas nunca mais poderão ser alteradas.

**Imunidades (Ext):** Os Escolhidos são imunes ao envelhecimento, a doenças, a desintegração e a venenos. Eles não precisam dormir (mas precisam descansar para readquirir suas magias).

**Detectar Magia (Sob):** À vontade e com alcance de linha de visão.

**Fogo Prateado (Sob)**

Esta poderosa habilidade sobrenatural pertence exclusivamente aos Escolhidos de Mystra. Manifestando-se como uma bela chama prateada e clara que envolve o seu portador e preenche a área em que é projetada, o fogo pode ser usado com diferentes efeitos.

*Anel de Calor:* Garante conforto em ambientes de frio intenso até -40° e resistência ao frio 5.

*Anel do Escudo Mental:* O usuário fica continuamente imune a *detectar pensamentos*, *discernir mentiras* e a qualquer tentativa de determinar sua tendência através de magia.

Permite respirar na água, ou banir todas as compulsões mágicas externas como se uma magia de *dissipar magia maior* fosse lançado sobre ele. Somente um dos efeitos pode ser usado por vez.

O usuário pode invocar o fogo prateado para se sustentar, permitindo que possa ficar sem comer ou beber por até sete dias (esta função somente pode ser usada uma vez por semana). A cada 70 minutos, ele pode liberar o fogo prateado como um raio flamejante. Este raio pode agir em uma área de 1,5 metros de largura e 21 metros de comprimento, passando através de barreiras como um *relâmpago* e superando automaticamente barreiras mágicas e a RM das criaturas. O raio causa 4d12 de dano por fogo (Reflexos CD 23 para reduzir a metade). Alternativamente o fogo prateado pode ser lançado em um cone de 21 metros, não causando dano, mas restaurando permanentemente zonas de magia morta e dissipando (como um *dissipar magia maior*) qualquer efeito de *campo antimagia* que esteja em contato com o cone. Este efeito de cone drena a Trama e Mystra desencoraja o uso dela, exceto para emergências.

Todos os efeitos funcionam como se fossem conjurados por um feiticeiro de 20º nível.

**Habilidades:** Todos os escolhidos recebem +10 de bônus de aprimoramento na constituição.

**Modificador no ND:** +4

### SAMMASTER, O LOUCO

ND 25

Humano (Escolhido de Mystra), Mago 16/Arquimago 5  
CN humanóide Médio

**Iniciativa** +7; **Sentidos** *visão no escuro*, *ver o invisível*, Observar +10, Ouvir +10

**Idiomas** Chondathan, Comum, Abissal, Celestial, Dracônico e





a magia idiomas (contínua)

CA 27 (toque 19, surpresa 24)

PV 184 (16d4+96 mais 5d4+30 DV)

**Imunidades** desintegração, doenças, magia (*mísseis mágicos*, *cegueira/surdez*, *detectar pensamentos*, *discernir mentiras*, *bola de fogo*, *tempestade glacial*, *recipiente arcano*, *círculo da morte*, *dedo da morte*, *aprisionar a alma*, *aprisionamento*), venenos e envelhecimento

**Fort** +18, **Ref** +15, **Von** +18

**Deslocamento** 12 m (8 quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga* +3 +13/+8 (dano: 1d4+2/19-20) ou

**Corpo a Corpo** *cajado do poder* +12/+7 (dano: 1d6+1) ou

**À Distância** *adaga* +3 +17 (dano: 1d4+2/19-20)

**Face** 1,5 m, **Alcance** 1,5 m

**BBA** +10; **Agr** +10

**Opções de Ataque** *fogo prateado* (4d12 de dano por fogo, Reflexos CD 23 para reduzir a metade), *Fogo Arcano* (alcance máximo de 180 m, dano de 5d6 + nível da magia canalizada)

**Magias de Mago Preparadas** (4/6/5/5/5/3/4/4/4/4/1, NC 22º)

10º — *raio polar* [potencializada] (CD 26)

9º — *chuva de meteoros* (CD 25), *disjunção de Mordenkainen* (CD 25), *parar o tempo*

8º — *cajado negro* (CD 23), *labirinto*, *raio polar* (CD 24)

7º — *banimento* (CD 23), *invocar criaturas VII*, *reverter magia*

6º — *campo antimagia*, *desintegrar* (CD 21), *realce mágico superior*<sup>CDR</sup>

5º — *cancelar encantamento* (CD 21), *cone glacial* (CD 21), *matriz mágica de Simbul*<sup>GJF</sup>

4º — *escudo de fogo*, *esfera resiliente de Otiluke* (CD 20), *invisibilidade maior*, *pele rochosa*, *tentáculos negros* de Evard

3º — *bola de fogo* (CD 19), *dissipar magia*, *relâmpago* (CD 19), *reverter flechas*<sup>GJF</sup>, *velocidade*

2º — *agilidade do gato*, *cegueira/surdez* (CD 17), *invisibilidade*, *invocar criaturas II*, *proteção contra flechas*

1º — *aumentar pessoa*, *mísseis mágicos*, *raio do enfraquecimento*, *reconhecer proteções* (CD 16)<sup>GJF</sup>, *recuo acelerado*, *transformação momentânea*

0 — *consertar*, *globos de luz*, *ler magias*, *mãos mágicas*

**Habilidades Similares a Magia** (NC 22º)

9º (1 / dia) — *drenar energia* (CD 24)

8º (1 / dia) — *proteção contra magias*

7º (1 / dia) — *teletransporte maior*

6º (1 / dia) — *visão da verdade*

6º (2 / dia) — *corrente de relâmpagos* (CD 22) (Alta Arcana)

5º (1 / dia) — *teletransporte*

4º (1 / dia) — *reverter magia menor\** (magia nova)

3º (1 / dia) — *forma gasosa*

2º (1 / dia) — *detectar pensamentos* (CD 17)

1º (1 / dia) — *escudo arcano*

0 (à vontade) — *detectar magia*

**Habilidades** For 8, Des 17, Con 22, Int 20, Sab 14, Car 13

**Qualidades Especiais** benefícios de Escolhido de Mystra e Alta Arcana de Arquimago

**Talentos** Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Foco em Perícia Épico: Identificar Magias, Foco em Magia: Abjuração, Foco em Magia: Evocação, Foco em Perícia: Identificar Magias, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poção

**Perícias** Cavalgar +5, Concentração +26, Conhecimento (Arcano) +25, Conhecimento (Dragões) +16, Conhecimento (Geografia) +6, Conhecimento (História) +11, Conhecimento (Local - Águas Profundas) +6, Conhecimento (Local - Cormyr) +6, Conhecimento (Local - O Norte) +8, Conhecimento (Local - Sembia) +6, Conhecimento (Local - Terras Centrais do Ocidente) +7, Conhecimento (Local - Terras dos Vales) +8, Conhecimento (Os Planos) +8, Conhecimento (Religião) +10, Decifrar Escrita +10, Identificar Magias +44, Ofícios (Encadernação) +4, Ofícios (Lapidação de gemas) +8, Procurar +10, Profissão (Escriba) +7, Profissão (Herborista) +7, Saltar +8, Sentir Motivação +7, Sobrevivência +4.

**Grimório** magias preparadas, quase todas as magias do Livro do Jogador e do *Forgotten Realms Cenário de Campanha* mais 0 — todas; 1º — *invocar mortos-vivos I*<sup>MGF</sup>, *onda de energia*<sup>GJF</sup>, *reconhecer proteções*<sup>GJF</sup>; 2º — *ariete*<sup>MGF</sup>, *faro*<sup>MGF</sup>, *invocar mortos-vivos II*<sup>MGF</sup>, *proteção contra a ruína dos mortos*<sup>CDR</sup>; 3º — *analisar portal*<sup>GJF</sup>, *invocar mortos-vivos III*<sup>MGF</sup>, *reverter flechas*<sup>GJF</sup>, *tornar-se ossos*<sup>CDR</sup>; 4º — *enfraquecer magia*<sup>CDR</sup>, *realce mágico*<sup>CDR</sup>, *trinca*<sup>CDR</sup>; 5º — *aura do medo*<sup>CDR</sup>, *esfera de relâmpagos*<sup>GJF</sup>, *matriz mágica de Simbul*<sup>GJF</sup>; 6º — *campo de transformação de energia*<sup>GJF</sup>, *explosão mística*<sup>CDR</sup>, *realce mágico superior*<sup>CDR</sup>; 7º — *penúltima reflexão* de Mordenkainen<sup>CDR</sup>, *pronúncia urgente* de Rary<sup>CDR</sup>, *trinca aprimorada*<sup>CDR</sup>; 8º — *trinca suprema*<sup>CDR</sup>; 9º — *absorção*<sup>SPC</sup>, *contingência em cadeia*<sup>SPC</sup>, *gatilho de magias de Simbul*<sup>GJF</sup>

**Equipamento** *adaga* +3, *anel de movimentação livre*, *anel de proteção* +4, *cajado do poder* (50 cargas), *botas de caminhar e saltar*, *braçadeiras da armadura* +8, *pergaminhos* de quaisquer magias do Livro do Jogador (x6), *poção de curar ferimentos graves* (x3), *robe do arquimago*

**Magias Permanentes** Sammaster tornou permanentes as seguintes magias através de *permanência*: idiomas, visão no escuro e ver o invisível

**Alta Arcana de Arquimago** *Domínio dos Elementos*, *Fogo Arcano*, *Habilidade Similar a Magia*, *Maestria da Contramágica* e *Poder Mágico*. Sammaster eliminou uma magia dos níveis 9º, 8º, 7º, e duas do nível 5º para adquirir estas habilidades. E eliminou uma magia do 6º nível para conjurar *corrente de relâmpagos* 2x/dia como habilidade similar à magia.

**Benefícios de Escolhido de Mystra** ver os dados de Sammaster, o Escolhido

## SAMMASTER, O NECROMÂNTICO ND 26

Humano, Mago 21 / Arquimago 5

CM humanoíde Médio

**Iniciativa** +7; **Sentidos** *visão no escuro*, *ver o invisível*, Observar



+12, Ouvir +12

**Idiomas** Chondathan, Comum, Abissal, Celestial, Dracônico e a magia *idiomas* (contínua)

**CA** 31 (toque 18, surpresa 28)

**PV** 102 (21d4+21 mais 5d4+5 DV)

**RM** 23

**Fort** +14, **Ref** +16, **Von** +19

**Deslocamento** 12 m (8 quadrados)

**Corpo a Corpo** *adaga* +5 +18/+13 (dano: 1d4+5/19-20) ou

**Corpo a Corpo** *cajado do mago* +15/+10 (dano: 1d6+2) ou

**À Distância** *adaga* +5 +21 (dano: 1d4+5/19-20)

**Face** 1,5 m, **Alcance** 1,5 m

**BBA** +10; **Agr** +13

**Opções de Ataque** *Fogo Arcano* (alcance máximo de 180 m, dano de 5d6 + nível da magia canalizada)

**Magias de Mago Preparadas** (4/6/6/6/6/3/4/4/4/3/1/1/1, NC 27°)

12° — grito da banshee [potencializada] (CD 31)

11° — chuva de meteoros [potencializada] (CD 30)

10° — raio polar [potencializada] (CD 29)

9° — disjunção de Mordenkainen (CD 28), perfurar qualquer escudo<sup>CDR</sup>, parar o tempo

8° — cajado negro (CD 26), criar mortos-vivos maior, evaporação (CD 27), labirinto

7° — banimento (CD 26), o açoite de Sammaster (CD 26), reverter magia, teletransporte maior

6° — campo antimagia, carne para pedra (CD 24), criar mortos-vivos, desintegrar (CD 24)

5° — cancelar encantamento (CD 24), cone glacial (CD 24), teletransporte

4° — esfera resiliente de Otiluke (CD 22), invisibilidade maior, invocar mortos-vivos IV, pele rochosa, perfurar resistência mágica, tentáculos negros de Evará

3° — bola de fogo (CD 22), dissipar magia, relâmpago (CD 22), raio da paralisia (CD 21), reverter flechas<sup>GJF</sup>, tenente dos mortos-vivos

2° — agilidade do gato, cegueira/surdez (CD 20), comandar mortos-vivos, invisibilidade, olhos espectrais, proteção contra flechas

1° — aumentar esqueletos, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento, reconhecer proteções (CD 19)<sup>GJF</sup>, recuo acelerado, transformação momentânea

0 — consertar, globos de luz, ler magias, mãos mágicas

**Magias Épicas Conhecidas** (3/dia, NC 27°)

— conjunção de Sammaster<sup>CDR</sup>, gema triade<sup>CDR</sup>, guarnição de Algarth<sup>CDR</sup>

**Habilidades Similares a Magia** (NC 27°)

6° (2/dia) — corrente de relâmpagos

**Habilidades** For 10, Des 17, Con 12, Int 27, Sab 14, Car 13

**Qualidades Especiais** Alta Arcana de Arquimago

**Talentos** Conjuração Épica (Arcana), Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Foco em Perícia Épico: Identificar Magias, Foco em Magia: Abjuração, Foco em Magia: Evocação, Foco em

Magia: Necromancia, Foco em Perícia: Identificar Magias, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poção

**Perícias** Cavalgar +5, Concentração +25, Conhecimento (Arcano) +32, Conhecimento (Dragões) +20, Conhecimento (Geografia) +9, Conhecimento (História) +14, Conhecimento (Local - Águas Profundas) +9, Conhecimento (Local - Cormyr) +10, Conhecimento (Local - O Norte) +11, Conhecimento (Local - Sembia) +9, Conhecimento (Local - Terras Centrais do Ocidente) +10, Conhecimento (Local - Terras dos Vales) +11, Conhecimento (Mortos-vivos) +15, Conhecimento (Os Planos) +13, Conhecimento (Religião) +13, Decifrar Escrita +13, Identificar Magias +52, Ofícios (Encadernação) +7, Ofícios (Lapidação de gemas) +11, Procurar +13, Profissão (Escriba) +7, Profissão (Herborista) +7, Saltar +9, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +6.

**Grimório** magias preparadas, quase todas as magias do Livro do Jogador e do *Forgotten Realms Cenário de Campanha* mais 0 — todas; 1° — aumentar esqueletos<sup>CDR</sup>, invocar mortos-vivos I<sup>MGF</sup>, onda de energia<sup>GJF</sup>, reconhecer proteções<sup>GJF</sup>; 2° — ariete<sup>MGF</sup>, armadura da morte<sup>MGF</sup>, faro<sup>MGF</sup>, invocar mortos-vivos II<sup>MGF</sup>, olhos espectrais<sup>CDR</sup>, proteção contra a ruína dos mortos<sup>CDR</sup>; 3° — analisar portal<sup>GJF</sup>, invocar mortos-vivos III<sup>MGF</sup>, raio da paralisia<sup>CDR</sup>, reverter flechas<sup>GJF</sup>, tornar-se ossos<sup>CDR</sup>; 4° — enfraquecer magia<sup>CDR</sup>, invocar mortos-vivos IV<sup>MGF</sup>, perfurar resistência mágica<sup>CDR</sup>, realce mágico<sup>CDR</sup>, trinca<sup>CDR</sup>; 5° — aura do medo<sup>CDR</sup>, esfera de relâmpagos<sup>GJF</sup>, invocar mortos-vivos V<sup>MGF</sup>, matriz mágica de Simbul<sup>GJF</sup>; 6° — campo de transformação de energia<sup>GJF</sup>, explosão mística<sup>CDR</sup>, realce mágico superior<sup>CDR</sup>; 7° — o açoite de Sammaster<sup>CDR</sup>, penúltima reflexão de Mordenkainen<sup>CDR</sup>, pronúncia urgente de Rary<sup>CDR</sup>, trinca aprimorada<sup>CDR</sup>; 8° — trinca suprema<sup>CDR</sup>; 9° — absorção<sup>SPC</sup>, contingência em cadeia<sup>SPC</sup>, gatilho de magias de Simbul<sup>GJF</sup>, perfurar qualquer escudo<sup>CDR</sup>; Épica — conjunção de Sammaster<sup>CDR</sup>, gema triade<sup>CDR</sup>, guarnição de Algarth<sup>CDR</sup>

**Equipamento** *adaga* +5, amuleto de armadura natural +5, anel de movimentação livre, anel de proteção +5, asas voadoras, cajado do mago (50 cargas), botas de caminhar e saltar, braçadeiras da armadura +8, extrato de dragão (vermelho)<sup>MGF</sup>, óleo de criar mortos-vivos<sup>MGF</sup>, pergaminhos de quaisquer magias do Livro do Jogador (x6), poção de curar ferimentos graves (x3), poção da transformação de dracolich, robe do arquimago, tiara do intelecto +6

**Magias Permanentes** Sammaster tornou permanentes as seguintes magias através de *permanência*: idiomas, visão no escuro e ver o invisível

**Alta Arcana de Arquimago** *Domínio dos Elementos*, *Fogo Arcano*, *Habilidade Similar a Magia*, *Maestria da Contramágica* e *Poder Mágico*. Sammaster eliminou uma magia dos níveis 9°, 8°, 7°, e duas do nível 5° para adquirir estas habilidades. E eliminou uma magia do 6° nível para conjurar *corrente de relâmpagos* 2x/dia como habilidade similar à magia.





## SAMMASTER, O LICH

ND 29

Humano (Lich), Mago 22/Arquimago 5

CM morto-vivo Médio

**Iniciativa** +7; **Sentidos** visão no escuro 18 m, ver o invisível, Observar +13, Ouvir +13

**Aura** Aura de Terror

**Idiomas** Chondathan, Comum, Abissal, Celestial, Dracônico e a magia *idiomas* (contínua)

**CA** 31 (toque 18, surpresa 28)

**PV** 212 (22d12 mais 5d12 DV)

**Imunidades** eletricidade, frio, metamorfose, efeitos de ação mental e outras baseados nas características de morto-vivo

**RM** 23

**Fort** +15, **Ref** +18, **Von** +22

**Deslocamento** 12 m (8 quadrados)

**Corpo a Corpo** toque +12 (dano: 1d8+5 de energia negativa mais paralisia) ou

**Corpo a Corpo adaga** +5 +21/+16 (dano: 1d4+5/19-20) ou

**Corpo a Corpo cajado do mago** +18/+13 (dano: 1d6+2) ou

**À Distância adaga** +5 +21 (dano: 1d4+5/19-20)

**Face** 1,5 m, **Alcance** 1,5 m

**BBA** +10; **Agr** +16

**Opções de Ataque** *Fogo Arcano* (alcance máximo de 180 m, dano de 5d6 + nível da magia canalizada)

**Ações Especiais** *Toque Paralisante*

**Magias de Mago Preparadas** (4/6/6/6/6/3/4/4/4/3/1/1/1, NC 28°)

12° — grito da banshee [potencializada] (CD 31)

11° — chuva de meteoros [potencializada] (CD 30)

10° — raio polar [potencializada] (CD 29)

9° — *disjunção de Mordenkainen* (CD 28), *perfurar qualquer escudo*<sup>CDR</sup>, *parar o tempo*

8° — *cajado negro* (CD 26), *criar mortos-vivos maior*, *evaporação* (CD 27), *labirinto*

7° — *banimento* (CD 26), *o açoite de Sammaster* (CD 26), *reverter magia*, *teletransporte maior*

6° — *campo antimagia*, *carne para pedra* (CD 24), *criar mortos-vivos*, *desintegrar* (CD 24)

5° — *cancelar encantamento* (CD 24), *cone glacial* (CD 24), *teletransporte*

4° — *esfera resiliente de Otiluke* (CD 22), *invisibilidade maior*, *invocar mortos-vivos IV*, *pele rochosa*, *perfurar resistência mágica*, *tentáculos negros de Evard*

3° — *bola de fogo* (CD 22), *dissipar magia*, *relâmpago* (CD 22), *raio da paralisia* (CD 21), *reverter flechas*<sup>GJF</sup>, *tenente dos mortos-vivos*

2° — *agilidade do gato*, *cegueira/surdez* (CD 20), *comandar mortos-vivos*, *invisibilidade*, *olhos espectrais*, *proteção contra flechas*

1° — *aumentar esqueletos*, *misseis mágicos*, *raio do enfraquecimento*, *reconhecer proteções* (CD 19)<sup>GJF</sup>, *recuo acelerado*, *transformação momentânea*

0 — *consertar*, *globos de luz*, *ler magias*, *mãos mágicas*

**Magias Épicas Conhecidas** (3/dia, NC 28°)

— *combinar*<sup>CDR</sup>, *conjunção de Sammaster*<sup>CDR</sup>, *gema triade*<sup>CDR</sup>, *guarnição de Algarth*<sup>CDR</sup>

**Habilidades Similares a Magia** (NC 28°)

6° (2/dia) — *corrente de relâmpagos*

**Habilidades** For 10, Des 17, Con —, Int 29, Sab 16, Car 15

**Qualidades Especiais** Alta Arcana de Arquimago, Resistência à expulsão +4, Redução de Dano 15/contusão e mágica, visão no escuro 18 m, características de morto-vivo

**Talentos** *Conjuração Épica* (Arcana), *Criação Eficiente de Itens*: Preparar Poção, Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Cajado, Criar Item Maravilhoso, Criar Varinha, Foco em Perícia Épico: Identificar Magias, Foco em Magia: Abjuração, Foco em Magia: Evocação, Foco em Magia: Necromancia, Foco em Perícia: Identificar Magias, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Potencializar Magia, Preparar Poção

**Perícias** Cavalgar +5, Concentração +27, Conhecimento (Arcano) +35, Conhecimento (Dragões) +22, Conhecimento (Geografia) +10, Conhecimento (História) +15, Conhecimento (Local - Águas Profundas) +10, Conhecimento (Local - Cormyr) +11, Conhecimento (Local - O Norte) +12, Conhecimento (Local - Sembia) +10, Conhecimento (Local - Terras Centrais do Ocidente) +11, Conhecimento (Local - Terras dos Vales) +12, Conhecimento (Mortos-vivos) +17, Conhecimento (Os Planos) +14, Conhecimento (Religião) +15, Decifrar Escrita +14, Identificar Magias +54, Ofícios (Encadernação) +8, Ofícios (Lapidação de gemas) +12, Procurar +14, Profissão (Escriba) +8, Profissão (Herborista) +8, Saltar +9, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +7.

**Grimório** magias preparadas, quase todas as magias do Livro do Jogador e do Forgotten Realms Cenário de Campanha mais 0 — todas; 1° — *aumentar esqueletos*<sup>CDR</sup>, *invocar mortos-vivos I*<sup>MGF</sup>, *onda de energia*<sup>GJF</sup>, *reconhecer proteções*<sup>GJF</sup>; 2° — *ariete*<sup>MGF</sup>, *armadura da morte*<sup>MGF</sup>, *dissipar possessão*<sup>CDR</sup>, *faro*<sup>MGF</sup>, *invocar mortos-vivos II*<sup>MGF</sup>, *olhos espectrais*<sup>CDR</sup>, *ouvidos espectrais*<sup>CDR</sup>, *proteção contra a ruína dos mortos*<sup>CDR</sup>; 3° — *analisar portal*<sup>GJF</sup>, *chama dos mortos*<sup>GJF</sup>, *frustrar encantamento*<sup>CDR</sup>, *invocar mortos-vivos III*<sup>MGF</sup>, *mãos lívidas*<sup>CDR</sup>, *putrefação*<sup>CDR</sup>, *raio da paralisia*<sup>CDR</sup>, *reverter flechas*<sup>GJF</sup>, *toque mágico*<sup>CDR</sup>, *tornar-se ossos*<sup>CDR</sup>; 4° — *enfraquecer magia*<sup>CDR</sup>, *fortalecer esqueleto*<sup>CDR</sup>, *invocar mortos-vivos IV*<sup>MGF</sup>, *obscurência*<sup>CDR</sup>, *perfurar resistência mágica*<sup>CDR</sup>, *realce mágico*<sup>CDR</sup>, *trinca*<sup>CDR</sup>; 5° — *aura do medo*<sup>CDR</sup>, *esfera de relâmpagos*<sup>GJF</sup>, *frasco do mestre da morte*<sup>CDR</sup>, *invocar mortos-vivos V*<sup>MGF</sup>, *matriz mágica de Simbul*<sup>GJF</sup>, *proteção contra a ruína dos mortos maior*<sup>CDR</sup>; 6° — *campo de transformação de energia*<sup>GJF</sup>, *desviar força*<sup>CDR</sup>, *esqueleto conjurador*<sup>CDR</sup>, *explosão mística*<sup>CDR</sup>, *realce mágico superior*<sup>CDR</sup>; 7° — *o açoite de Sammaster*<sup>CDR</sup>, *conjurador*<sup>CDR</sup>, *partir ossos*<sup>CDR</sup>, *penúltima reflexão de Mordenkainen*<sup>CDR</sup>, *persistência*<sup>CDR</sup>, *pronúncia urgente de Rary*<sup>CDR</sup>, *semipermanência*<sup>CDR</sup>, *trinca aprimorada*<sup>CDR</sup>; 8° — *guardião esqueleto*<sup>SPC</sup>, *trinca suprema*<sup>CDR</sup>, *zona perigosa*<sup>CDR</sup>; 9° — *absorção*<sup>SPC</sup>, *contingência em cadeia*<sup>SPC</sup>, *gatilho de magias*



de Simbul<sup>GJF</sup>, não vida<sup>CDR</sup>, perfurar qualquer escudo<sup>CDR</sup>; Épica — combinar<sup>CDR</sup>, conjunção de Sammaster<sup>CDR</sup>, gema triade<sup>CDR</sup>, guarnição de Algarth<sup>CDR</sup>

**Equipamento** adaga +5, amuleto de armadura natural +5, anel de movimentação livre, anel de proteção +5, asas voadoras, cajado do mago (50 cargas), botas de caminhar e saltar, braceadeiras da armadura +8, extrato de dragão (vermelho)<sup>MGF</sup>, óleo de criar mortos-vivos<sup>MGF</sup>, pergaminhos de quaisquer magias do Livro do Jogador (x6), poção da transformação em dracolich, robe do arquimago, tiara do intelecto +6

**Magias Permanentes** Sammaster tornou permanentes as seguintes magias através de permanência: idiomas, visão no escuro e ver o invisível

**Alta Arcana de Arquimago** Domínio dos Elementos, Fogo Arcano, Habilidade Similar a Magia, Maestria da Contramágica e Poder Mágico. Sammaster eliminou uma magia dos níveis 9º, 8º, 7º, e duas do nível 5º para adquirir estas habilidades. E eliminou uma magia do 6º nível para conjurar corrente de relâmpagos 2x/dia como habilidade similar à magia.

## ALGASHON NATHAIRE

**ND 17**

Humano, Mago 3/Clérigo 14

LM humanóide Médico

**Iniciativa** +5; **Sentidos** Observar +10, Ouvir +10

**Idiomas** Chondathan, Comum, Abissal, Celestial

CA 32 (toque 16, surpresa 31)

PV 123 (3d4+9 mais 14d8+42 DV)

**Fort** +13, **Ref** +6, **Von** +16

**Deslocamento** 6 m (4 quadrados)

**Corpo a Corpo** maça pesada +3 +19/+14/+9 (dano: 1d8+7)  
ou

**Corpo a Corpo** toque +15

**Face** 1,5 m, **Alcance** 1,5 m

**BBA** +11; **Agr** +15

**Opções de Ataque** magias

**Magias de Clérigo Preparadas** (6/6/6/5/5/3/3/2, NC 14º)

7º — blasfêmia (CD 21), desintegrar\* (CD 21), invocar criaturas VII

6º — barreira de lâminas (CD 20), cura completa, doença plena\* (CD 21), infligir ferimentos moderados em massa (CD 21)

5º — coluna de chamas (CD 19), infligir ferimentos leves em massa\* (CD 20), matar (CD 20), visão da verdade

4º — curar ferimentos críticos, imunidade à magia, infligir ferimentos críticos\* (CD 19), invocar mortos-vivos IV, poder divino, proteção contra a morte

3º — curar ferimentos graves, dissipar magia, infligir ferimentos graves (CD 18), invocar mortos-vivos III, praga\*(CD 18), símbolo de proteção (CD 17)

2º — ajuda, curar ferimentos moderados, despedaçar\*(CD 16), dissimular tendência (CD 16), drenar força vital (CD 17), força do touro, profanar

1º — causar medo (CD 16), compreender idiomas, detectar o bem, escudo da fé, infligir ferimentos leves\* (CD 16), maldição menor (CD 15), proteção contra o bem (CD 15)

0 — consertar, criar água, detectar magia, ler magias, luz, orientação

**\*D:** Destruição; Divindade: Bane; Domínios: Destruição e Tirania

**Magias de Mago Preparadas** (4/3/2, NC 3º)

2º — invisibilidade, raio ardente

1º — aumentar pessoa, mísseis mágicos, recuo acelerado

0 — abri/fechar, mãos mágicas, raio de ácido, raio de gelo

**Habilidades** For 19, Des 13, Con 16, Int 15, Sab 19, Car 14

**Qualidades Especiais** Expulsar e Fascinar Mortos-vivos 5/dia, Destruir 1/dia

**Talentos** Ampliar Magia, Escrever Pergaminho, Estender Magia, Foco em Arma: Maça pesada, Foco em Magia: Necromancia, Iniciativa Aprimorada, Potencializar Magia, Prontidão, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo

**Perícias** Blefar +5, Concentração +21, Conhecimento (Arcano) +10, Conhecimento (História) +4, Conhecimento (Local - Mar da Lua) +5, Conhecimento (Os Planos) +5, Conhecimento (Religião) +10, Cura +7, Identificar Magias +21, Natação +0, Procurar +4, Profissão (Escriba) +6, Saltar -6, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +5.

**Grimório** magias preparadas mais 0 — todas do Livro do Jogador

**Equipamento** anel de proteção +5, anel de regeneração, cinto da força de gigante, cota de malha +5, escudo grande de aço +4, maça pesada +3, pérola do poder (6º nível)

## NULL

Ancião da Morte, Guardião dos Perdidos, Dragão Noturno, Ceifador

**Divindade Menor**

**Símbolo:** Um círculo dividido diagonalmente em semicírculos brancos e pretos

**Plano Natal:** Terras Distantes/Carceri (Mausolêu de Chronopsis) e Minethys (Mausolêu da Dor)

**Tendência:** Leal e Mal

**Aspectos:** Morte, mortos, exaustão, julgamento final, fatalismo, deterioração, mortos-vivos, dreno de energia e necromancia

**Seguidores:** Dragões malignos, necromânticos, mortos-vivos

**Tendência dos Clérigos:** LN, LM, NM

**Domínios:** Escuridão, Mal, Ordem, Escamosos

**Arma Predileta:** Garra com seu Toque Paralisante

Null (NUL) é o deus dracônico da morte em todos seus aspectos. Ele é venerado por muitos tipos de dragões malignos, particularmente dragões das Sombras e dracoliches. Além disso ele tem como seguidores magos necromânticos e muitos inte-





grantes do Culto do Dragão. Null também é conhecido em alguns textos obscuros como Chronopsis ou Faluzure, mas esses pseudônimos simplesmente podem ser os nomes de divindades dracônicas de outros mundos ou seus nomes em outras esferas cristalinas.

**História e Relacionamentos:** Como com a maioria das divindades dracônicas de Faerûn, a crença em Null está se esvaecendo lentamente durante séculos, e, a partir da Queda dos Deuses, ele teve um punhado de partidários dedicados (alguns dos quais eram mortos-vivos). Desde o Tempo das Perturbações, Null começou a fazer acordos entre os Sagrados do Culto do Dragão. A motivação de Null é, em parte, devido a um desejo de estancar sua gradual perda de poder e, em parte, para contrariar a recente tentativa de Tiamat de incorporar os Seguidores do Caminho Escamoso em sua própria fé. Alguns afetados membros de célula Sembiana do Culto começaram a cogitar que Null é “o Dragão Morto que regerá o mundo inteiro” com os Sagrados como seus vassalos mundanos, mas não se sabe se Null fez qualquer reivindicação deste tipo.

Diz-se que Null fala com a voz rouca de um morto-vivo. Ele é arrogante, fatalista, orgulhoso e totalmente isento de qualquer senso de humor. O Dragão Noturno não se enfurece facilmente, mas ao invés disso, ele, lentamente, cria rancores aos quais acabam por florescer em ódio eterno de desprezo e hostilidade (imaginados ou não). Diz-se que as residências de Null, ambos os mausoléus, coexistem em parte no Plano Material Negativo e no Plano das Sombras; na realidade, as duas casas da morte podem, na realidade, ser uma única estrutura que existe tanto nas Terras Distantes quanto em Carceri.

Null tem um ódio existente há muito contra Tiamat e Bahamut que, dizem, serem seus irmãos. Enquanto Null e Tiamat foram aliados certa vez, alguma rixa na pré-história dos Reinos os conduziu a uma inimizade perpétua. Null criou um rancor profundo contra Hlal como resultado de uma elaborada piada que roubou a dignidade do Ancião da Morte

séculos atrás. Enquanto o Dragão Noturno tem pouca paciência com a maioria dos outros deuses dracônicos sobreviventes, ele amargamente se ressentido com as tentativas de Tamara em interferir com a inevitabilidade da morte e da escuridão e a odeia especialmente. Null possuía termos amistosos com Kalzareinad, um semideus da magia dracônica que, dizem, ajudou Sammaster na criação de seu primeiro dracolich, e a perda deste aliado levou os estudiosos a especular que ele pode buscar outro para substituí-lo em breve.

Especula-se que Null possa ter uma aliança misteriosa com Shar que domina a Trama das Sombras na Esfera de Toril. Assim ele possui acesso a Trama das Sombras em muitos planos nativos.

**Dogma:** Null prega que todas as coisas virão falecer e, quando o fizerem, seus espíritos passarão para a pós-vida. Toda a vida eventualmente termina em morte, e que simplesmente é um ponto de demarcação simbolizando a mudança para outra existência. A verdadeira morte é o final absoluto, e uma vez que os dragões a trespassam, suas preocupações do mundo físico nunca os perturbarão novamente, de forma que eles possam buscar sua existência em sua nova forma plenamente.

Ele diz que a morte e a decadência são inevitáveis e onipresentes. Dragões são apresentados com a força para resistir à morte por tanto tempo quanto possam agir como emissários dele, espalhando a morte entre as raças inferiores. Para ficar forte verdadeiramente, dragões deveriam incorporar os aspectos da morte em suas vidas. Se escolheram utilizar as energias do Plano das Sombras ou do Plano Material Negativo, dragões que abraçam a morte, ainda em vida, se tornarão arautos do dia em que o pós-vida incorporará o mundo vivo.

**Clero e Templos:** Clérigos de Null ocupam seus dias da mesma forma que a maioria dos dragões: horas ininterruptas de sono, contemplação avarenta de seu tesouro e visualização de glórias futuras entremeadas com breves caças, acasalamento e ocasional batalha com intrusos em seus covis.



*Símbolo de Null*



*Null*

*Ilustrações por Enrico Tomasetti*





Entretanto, diferente de outros anciões, os seguidores de Null são, normalmente, preocupados com estudos de necromancia e a filosófica contemplação da morte.

Dois respeitados centros Nullistas de adoração são o Poço dos Dragões e a Cripta dos Dragões.

O Poço dos Dragões é um vasto caldeirão natural localizado a leste da Garganta da Caveira, camuflado por um terreno ilusório que se desfaz sob a luz da lua. Por séculos, incontáveis dragões foram para este antigo templo de Null para morrer; alguns escolhem se atirar contra as rochas em um mergulho fatal e outros simplesmente escolhem morrer pacificamente esperando seu fim iminente. O Dragão Atroz, um grande e incomum dragão das sombras morto-vivo (embora não sendo um verdadeiro dracolich) que habita o Poço dos Dragões, é dito por alguns ser o atual Ancião da Morte transformado ao estado de morto-vivo. Outros dizem que isto é simplesmente uma mentira de halflings, mas além da verdade, o Dragão Atroz acumulou um incrível tesouro, até mesmo para um ancião de sua idade e poder. O Dragão Atroz é certamente capaz de se defender graças a sua poderosa magia das sombras, suas numerosas bugigangas mágicas que juntou dos corpos do exército de dragões que pereceram no Poço, e dos segredos e estratégias que foram revelados a ele por aqueles dragões que preferem falar em suas últimas horas.

A Cripta dos Dragões é uma vasta tumba cavernosa e subterrânea a um dia de viagem da cidade de Hilp, em Cormyr (embora sua localização exata tenha sido esquecida, supõe-se que o refúgio subterrâneo se localiza ou a noroeste da cidade na Floresta dos Anéis ou a leste das comunidades nas encruzilhadas sob as colinas do país das fazendas). Este santuário foi consagrado eras atrás ao Guardião dos Perdidos (e acredita-se ser o maior templo restante dedicado somente àquele aspecto não maligno do deus), mas faz séculos desde que o último dragão foi enterrado por lá. Orncibl Rhommd, um tecelão de Hilp, e seus dois aprendizes, exploraram o antigo templo no Ano do Verme (1356 CV), e Orncibl o descreveu depois como contendo vários corpos mumificados de dragões cuidadosamente organizados sobre pilhas de ouro e pedras preciosas. Ambos os aprendizes de Orncibl foram derrubados por campos de energia azuladas que os mataram quando se aproximaram muito. O próprio Orncibl desapareceu logo após seu anúncio espantoso, e agentes do Culto do Dragão estão ativamente procurando a região da Cripta perdida desde então.

## NULL

## ND 48

Dragão das Sombras grande ancião (Dracolich) Feiticeiro 5/Adepto das Sombras 10

LM morto-vivo Imenso

Posto Divino 10

**Iniciativa** +13; **Sentidos** percepção remota, percepção às cegas, visão no escuro 36 m, visão na penumbra, Observar +67, Ouvir +67

**Aura** presença aterradora (108 m, CD 39), aura divina

**Idiomas** Comum, Abissal, Silvestre, Celestial e Infernal e mui-

tos outros

**CA** 63 (toque 11, surpresa 58)

**PV** 514 (37d12 mais 5d4 mais 10d4 mais 10); **RD** 30/mágica e 20/épica

**Imunidades** aprisionamento, atordoamento, banimento, dano de habilidade temporário, dano por contusão, dano maciço, desintegração, dreno de energia, dreno de habilidade, efeitos de ação mental, eletricidade, frio, golpe decisivo, metamorfose, paralisia, recebe apenas metade do dano de golpes cortantes e perfurantes, sono, transmutações, veneno

**RM** 48

**Fort** +34, **Ref** +39, **Von** +45

**Deslocamento** 24 m (16 quadrados), voo 45 m (ruim)

**Corpo a Corpo** mordida +69 (dano: 4d6+14 mais 1d6 por frio) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +67 (dano: 2d8+7 mais 1d6 por frio) e

**Corpo a Corpo** 2 asas +64 (dano: 2d6+7 mais 1d6 por frio) e

**Corpo a Corpo** golpe com a cauda +64 (dano: 2d8+7 mais 1d6 por frio) e

**Corpo a Corpo** esmagar +64 (dano: 4d6+7 mais 1d6 por frio) e

**Corpo a Corpo** rasteira com a cauda +64 (dano: 2d6+7 mais 1d6 por frio) ou

**À Distância** magia +60 (dano da magia)

**Face** 6 m, **Alcance** 4,5 m (6 m com a mordida)

**BBA** +37; **Agr** +85

**Opções de Ataque** arrebatar, mordida, garras, asas, golpe com a cauda, rasteira com a cauda, esmagar

**Ações Especiais** sopro, olhar paralisante (CD 56), toque paralisante (CD 56)

**Magias de Feiticeiro Conhecidas** (6/10/10/10/9/9/9/9/8/8, NC 32°)

9° — *aprisionamento* (CD 34), *chuva de meteoros* (CD 34), *desejo*

8° — *estase temporal* (CD 33), *evaporação* (CD 33), *evocação de sombras maior*

7° — *conjuração de sombras maior*, *dedo da morte* (CD 32), *desejo restrito*

6° — *analisar encantamento*, *campo antimagia*, *carne para pedra* (CD 31)

5° — *muralha de energia*, *permanência*, *recipiente arcano* (CD 30), *teletransporte*

4° — *âncora dimensional*, *conjuração de sombras*, *tentáculos negros de evard*, *vidência*

3° — *analisar portal*, *bola de fogo* (CD 28), *dissipar magia*, *relâmpago* (CD 28)

2° — *agilidade do gato*, *cegueira/surdez* (CD 27), *comandar mortos-vivos*, *confundir detecção*, *escuridão*

1° — *ataque certo*, *leque cromático* (CD 26), *mísseis mágicos*, *névoa obscurecente*, *recuo acelerado*

0 — *abrir/ferrar*, *consertar*, *detectar magia*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *marca arcana*, *mensagem*, *portal silencioso*, *resistência*





**Magias Épicas Conhecidas** (6/dia, CD 35, NC 32°)

— cinzas da múmia, crucificar nos céus, domínio da alma, explosão negativa, invocar dragão, revoada de dragões

**Habilidades Similares a Magia** (NC 32°)

3/dia — criar sombras, dificultar detecção, reflexos

2/dia — porta dimensional

1/dia — andar nas sombras

1/3 dias — controlar mortos-vivos (NC 15°)

**Habilidades Similares a Magia de Domínios** (Sem limite, NC 20°)

9° — alterar forma, invocar criaturas IX, palavra de poder: matar (CD 30)

8° — aura profana, escudo da ordem, forma animal, palavra de poder: cegar (CD 29)

7° — blasfêmia (CD 28), destruição rastejante (CD 28), ditado (CD 28), pesadelo (CD 28)

6° — ataque visual (CD 27), criar mortos-vivos, imobilizar monstro (CD 27), olhos observadores

5° — ampliar animais, dissipar o bem, dissipar o caos, raio negro (CD 26)

4° — armadura das trevas, cólera da ordem, nuvem profana (CD 25), veneno (CD 25)

3° — círculo mágico contra o bem, círculo mágico contra o caos, luz negra, presa magia aprimorada

2° — acalmar emoções, cegueira/surdez (CD 23), profanar, transe animal

1° — névoa obscurecente, presa mágica, proteção contra o bem, proteção contra o caos

**Habilidades** For 38, Des 20, Con —, Int 32, Sab 32, Car 40

**Qualidades Especiais** características divinas, características de morto-vivo, habilidades de Adepto das Sombras, imortalidade, invulnerabilidade de dracolich

**Talentos** Acelerar Magia, Ampliar Magia, Aprimorar Magia, Arrebatador, Ataque Poderoso, Carisma Maior, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, Criar Portal, Conjuração Épica (Arcana), Destreza Maior, Foco em Arma: Garra, Foco em Arma Épico: Garra, Força Maior, Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Superior, Inversão, Investida Aérea, Magia de Trama das Sombras, Magia Perniciosa, Magia Tenaz, Magia Traíçoeira, Magia Espontânea:Dedo da Morte, Magia Irredutível:Conjuração de Sombras, Magia Irredutível:Conjuração de Sombras Maior, Magias Múltiplas (x2), Manobrabilidade Aprimorada, Maximizar Magia, Mestre dos Portais, Pairar, Resistência à Magia Aprimorada (x3), Trespasar, Trespasar Aprimorado, Usar Armas Simples

**Habilidades Divinas Relevantes** Alterar Forma, Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Avatar, Contramágica Instantânea, Controlar Criaturas (todos os répteis, CD 45), Drenar Vida, Escudo Divino, Imunidade à Magia, Metamagia Automática, Metamorfose, Raio Divino

**Perícias** Arte da Fuga +45, Blefar +53, Concentração +56, Conhecimento (Arcano) +67, Conhecimento (Dragões) +52, Conhecimento (Mortos-vivos) +40, Conhecimento

(Os Planos) +49, Conhecimento (Religião) +53, Controlar Forma +37, Diplomacia +51, Equilíbrio +33, Furtividade +33, Identificar Magias +106, Intimidar +38, Observar +67, Ouvir +67, Procurar +42, Saltar +72, Sentir Motivação +39, Sobrevivência +39

**Esmagar (Ext):** Área 9 m por 9 m; oponentes Médios ou menores recebem 4d6+6 pontos de dano de concussão e precisam ser bem-sucedidos num teste de resistência de Reflexos (CD 40) ou ficarão presos.

**Rasteira com a Cauda (Ext)** Semicírculo de 9 m de diâmetro; oponentes Pequenos ou menores recebem 2d6+6 pontos de dano de concussão (Reflexos [CD 39] diminui à metade).

**Sopro (Sob):** Um cone de 18 m de energia negativa que provoca a perda de 8 níveis ou DV. É necessário um teste de Reflexos (CD 39) para sofrer metade da perda de níveis e um teste de Fortitude (CD 39) para evitar a perda dos níveis.

**Poderes de Domínios** Null pode utilizar os poderes dos domínios Escuridão, Mal, Ordem e Escamosos dez vezes por dia com nível de conjurador 20°.

**Habilidades de Adepto das Sombras** Andar nas Sombras, Escudo de Sombras, Cópia de Sombras, Defesa das Sombras, Poder Mágico, Talento das Sombras, Talento Metamágico, Visão no Escuro

**AVATAR DE NULL**

**ND 39**

Dragão das Sombras grande ancião (Dracolich) Feiticeiro 1/Adepto das Sombras 10

LM morto-vivo Imenso

**Posto Divino** 5

**Iniciativa** +10; **Sentidos** percepção remota, percepção às cegas, visão no escuro 36 m, visão na penumbra, Observar +67, Ouvir +67

**Aura** presença aterradora (108 m, CD 39), aura divina

**Idiomas** Comum, Abissal, Silvestre, Celestial e Infernal e muitos outros

**CA** 55 (toque 8, surpresa 53)

**PV** 493 (37d12 mais 1d4 mais 10d4 mais 5); **RD** 25/mágica e 15/épica

**Imunidades** atordoamento, dano de habilidade temporário, dano por contusão, dano maciço, desintegração, dreno de energia, dreno de habilidade, efeitos de ação mental, eletricidade, frio, golpe decisivo, metamorfose, paralisia, recebe apenas metade do dano de golpes cortantes e perfurantes, sono, transmutações, veneno

**RM** 41

**Fort** +29, **Ref** +31, **Von** +40

**Deslocamento** 24 m (16 quadrados), voo 45 m (ruim)

**Corpo a Corpo** mordida +63 (dano: 4d6+12 mais 1d6 por frio) e

**Corpo a Corpo** 2 garras +59 (dano: 2d8+6 mais 1d6 por frio) e

**Corpo a Corpo** 2 asas +58 (dano: 2d6+6 mais 1d6 por frio) e

**Corpo a Corpo** golpe com a cauda +58 (dano: 2d8+6 mais 1d6 por frio) e



**Corpo a Corpo** esmagar +58 (dano: 4d6+6 mais 1d6 por frio) e

**Corpo a Corpo** rasteira com a cauda +58 (dano: 2d6+6 mais 1d6 por frio) ou

**À Distância** magia +53 (dano da magia)

**Face** 6 m, **Alcance** 4,5 m (6 m com a mordida)

**BBA** +37; **Agr** +79

**Opções de Ataque** arrebatar, mordida, garras, asas, golpe com a cauda, rasteira com a cauda, esmagar

**Ações Especiais** sopro, olhar paralisante (CD 51), toque paralisante (CD 51)

**Magias de Feiticeiro Conhecidas** (6/9/9/9/9/8/8/8/7, NC 28°)

9° — *aprisionamento* (CD 31), *chuva de meteoros* (CD 31), *desejo*

8° — *estase temporal* (CD 30), *evaporação* (CD 30), *evocação de sombras maior*

7° — *conjuração de sombras maior*, *dedo da morte* (CD 29), *desejo restrito*

6° — *analisar encantamento*, *campo antimagia*, *carne para pedra* (CD 28)

5° — *muralha de energia*, *permanência*, *recipiente arcano* (CD 27), *teletransporte*

4° — *âncora dimensional*, *conjuração de sombras*, *tentáculos negros de evarð*, *vidência*

3° — *analisar portal*, *bola de fogo* (CD 25), *dissipar magia*, *relâmpago* (CD 25)

2° — *agilidade do gato*, *cegueira/surdez* (CD 24), *comandar mortos-vivos*, *confundir detecção*, *escuridão*

1° — *ataque certo*, *leque cromático* (CD 23), *mísseis mágicos*, *névoa obscurecente*, *reco acelerado*

0 — *abrir/fechar*, *consertar*, *detectar magia*, *ler magias*, *mãos mágicas*, *marca arcana*, *mensagem*, *portal silencioso*, *resistência*

**Magias Épicas Conhecidas** (6/dia, CD 32, NC 28°)

— *cinzas da múmia*, *crucificar nos céus*, *domínio da alma*, *exploração negativa*, *invocar dragão*, *revogada de dragões*

**Habilidades Similares a Magia** (NC 28°)

3/dia — *criar sombras*, *dificultar detecção*, *reflexos*

2/dia — *porta dimensional*

1/dia — *andar nas sombras*

1/3 dias — *controlar mortos-vivos* (NC 15°)

**Habilidades Similares a Magia de Domínios** (Sem limite, NC 15°)

9° — *alterar forma*, *invocar criaturas IX*, *palavra de poder: matar* (CD 30)

8° — *aura profana*, *escudo da ordem*, *forma animal*, *palavra de poder: cegar* (CD 29)

7° — *blasfêmia* (CD 28), *destruição rastejante* (CD 28), *ditado* (CD 28), *pesadelo* (CD 28)

6° — *ataque visual* (CD 27), *criar mortos-vivos*, *imobilizar monstro* (CD 27), *olhos observadores*,

5° — *ampliar animais*, *dissipar o bem*, *dissipar o caos*, *raio negro*

4° — *armadura das trevas*, *cólera da ordem*, *nuvem profana* (CD

25), *veneno*

3° — *círculo mágico contra o bem*, *círculo mágico contra o caos*, *luz negra*, *presa magia aprimorada*

2° — *acalmar emoções*, *cegueira/surdez* (CD 23), *profanar*, *transe animal*

1° — *névoa obscurecente*, *presa mágica*, *proteção contra o bem*, *proteção contra o caos*

**Habilidades** For 35, Des 14, Con —, Int 32, Sab 32, Car 35

**Qualidades Especiais** características divinas, características de morto-vivo, habilidades de Adepto das Sombras, imortalidade, invulnerabilidade de dracolich

**Talentos** Acelerar Magia, Ampliar Magia, Arrebatar, Ataque Poderoso, Criar Item Maravilhoso, Criar Item Maravilhoso Épico, Criar Portal, Conjuração Épica (Arcana), Foco em Arma: Garra, Iniciativa Aprimorada, Iniciativa Superior, Inversão, Investida Aérea, Magia de Trama das Sombras, Magia Perniciosa, Magia Tenaz, Magia Traíçoeira, Manobrabilidade Aprimorada, Maximizar Magia, Pairar, Usar Armas Simples

**Habilidades Divinas Relevantes** Alterar Realidade, Alterar Tamanho, Avatar, Contramágica Instantânea, Imunidade à Magia, Drenar Vida

**Perícias** Arte da Fuga +42, Blefar +50, Concentração +56, Conhecimento (Arcano) +67, Conhecimento (Dragões) +52, Conhecimento (Mortos-vivos) +40, Conhecimento (Os Planos) +49, Conhecimento (Religião) +53, Diplomacia +48, Equilíbrio +30, Furtividade +30, Identificar Magias +106, Intimidar +35, Procurar +42, Saltar +70, Sentir Motivação +39, Sobrevivência +39

**Esmagar (Ext):** Área 9 m por 9 m; oponentes Médios ou menores recebem 4d6+6 pontos de dano de concussão e precisam ser bem-sucedidos num teste de resistência de Reflexos (CD 40) ou ficarão presos.

**Rasteira com a Cauda (Ext):** Semicírculo de 9 m de diâmetro; oponentes Pequenos ou menores recebem 2d6+6 pontos de dano de concussão (Reflexos [CD 39] diminui à metade).

**Sopro (Sob):** Um cone de 18 m de energia negativa que provoca a perda de 8 níveis ou DV. É necessário um teste de Reflexos (CD 39) para sofrer metade da perda de níveis e um teste de Fortitude (CD 39) para evitar a perda dos níveis.

**Poderes de Domínios** Null pode utilizar os poderes dos domínios Escuridão, Mal, Ordem e Escamosos cinco vezes por dia com nível de conjurador 15°.

**Habilidades de Adepto das Sombras** *Andar nas Sombras*, *Escudo de Sombras*, *Cópia de Sombras*, *Defesa das Sombras*, *Poder Mágico*, *Talento das Sombras*, *Talento Metamágico*, *Visão no Escuro*

## MAGIAS

Por João Cláudio, Ivan Lira, Davi Canabrava e Alex Silva

Este tópico refere-se a todas as magias encontradas ao longo do *Culto do Dragão*. Aqui elas estão divididas em Magias Já





Atualizadas, Magias Eliminadas e Magias Convertidas. Algumas fontes de pesquisa incluem o site da Wizards e os Últimos Dias de Glória.

## MAGIAS JÁ ATUALIZADAS

Muitas das magias encontradas no livro *Culto do Dragão* já se encontram atualizadas nos livros atuais de D&D. Abaixo segue uma lista dessas magias com sua respectiva localização atual nos livros da 3ª edição.

**Absorção (Absorption):** ver *Linhagens e Tomos* página 85 e *Spell Compendium* página 6.

**Armadura da Morte:** ver *Magia de Faerûn* página 81.

**Atar Asas (Wingbind):** ver *Draconomicon* página 81.

**Aura de Terror (Aura of Terror):** ver *Draconomicon* página 77.

**Comandar Mortos-Vivos:** ver *Livro do Jogador* página 216.

**Derreter Ossos:** ver o artigo *Daurgothoth*, "A Maldição Rastejante" na seção Anciões do Norte no UDG.

**Guardião Esqueleto (Skeletal Guard):** ver *Spell Compendium* página 191.

**Invocar Mortos-Vivos:** ver no *Cenário de Campanha Forgotten Realms* e no *Magia de Faerûn* páginas 107 e 108.

**Luz do Pós-Vida:** ver *Magia de Faerûn* página 110.

**Presa Afiada (Sharptooth):** ver *Draconomicon* página 81.

**Presas de Lâmina (Razorfangs):** ver *Draconomicon* página 80.

**Realce Mágico de Rary (Spell Enhancer):** ver *Spell Compendium* página 198.

**Ruína Dracônica (Dragonbane):** virou talento, ver *Draconomicon* página 105.

**Símbolo da Morte:** ver *Livro do Jogador* página 291.

**Tenente dos Mortos-Vivos:** ver *Magia de Faerûn* página 129.

## MAGIAS ELIMINADAS

As magias relacionadas a seguir não constam nos livros atuais de D&D e não foram convertidas para este apêndice por motivos descritos abaixo.

- As magias *Animar Esqueletos*, *Animar Zumbis*, *Atrair Carniçal*, *Criados Mortos-Vivos* e *Servo Morto-Vivo* podem ser substituídas por *Criar Mortos-Vivos Menor*, *Criar Mortos-Vivos Maior* e todas as versões de *Invocar Mortos-Vivos*.
- As magias *Invocar Familiar Humanóide* e *Encontrar Familiar para Necromante* podem ser substituídas pela habilidade de invocar familiar do Feiticeiro e do Mago (ver *Livro do Jogador*) e pelo talento Familiar Aprimorado do *Cenário de Campanha Forgotten Realms* página 35.
- A magia *Focar Medo* pode ser substituída pelo talento Estimular Presença Aterradora do livro *Draconomicon*, página 67. Além disso, esta magia poderia ser substituída pela Potencialização da magia *Aura de Terror*.
- A magia *Alterar Sopro* foi substituída por *Substituir Sopro* (*Breath Weapon Substitution*), contida no livro *Draconomicon*

da 3ª edição, página 78.

- A magia *Contatar Arquétipo* por ser substituída por *Contato Extra-Planar*. Basta apenas que ela seja usada para contatar a presença de um aspecto de Tiamat ou Bahamut que devem ser tratados como deuses menores dos planos exteriores.
- A magia *Construção Espinhosa de Venom* pode ser substituída por *Crescer Espinhos* ou *Muralha de Espinhos*, ambas as magias estão no *Livro do Jogador*.

## MAGIAS CONVERTIDAS

Abaixo segue a relação e descrição das magias encontradas no *Culto do Dragão* convertidas para este apêndice. Algumas das magias são originalmente de dragões, porém por motivos obscuros outros conjuradores podem ter acesso a elas. A magia *Dragão de Sombras* se chama agora *Corpo de Sombras*.

### MAGIAS DE 1º NÍVEL DE ASSASSINO

**Espionar Pelas Sombras:** Conjurador enxerga através de sombras

### MAGIAS DE 4º NÍVEL DE ASSASSINO

**Trinca:** Permite jogar três vezes um dado

### MAGIAS DE 1º NÍVEL DE BARDO

**Polimento:** Melhora a aparência das escamas de um réptil

### MAGIAS DE 2º NÍVEL DE BARDO

**Dissipar Possessão:** Liberta criatura de encantamentos e possessões

### MAGIAS DE 3º NÍVEL DE BARDO

**Tornar-se Ossos:** Cria uma aparência de esqueleto ao conjurar

### MAGIAS DE 4º NÍVEL DE BARDO

**Frustrar Encantamento:** Protege contra magias de encantamento

**Mão:** Mão de energia auxilia o conjurador



**Raio da Paralisia:** Raio esverdeado pode paralisar uma criatura

**Toque Mágico:** Objeto armazena uma magia de até 3º nível

**Trinca:** Permite jogar três vezes um dado

### MAGIAS DE 5º NÍVEL DE BARDO

**Enfraquecer Magia:** Reduz a capacidade mágica de criaturas

**Projetar Sombra:** Cria uma duplicata de sombras do conjurador

### MAGIAS DE 1º NÍVEL DE CLÉRIGO

**Aumentar Esqueletos:** Como Aumentar Pessoa mas em Esqueletos

**Proteção contra a Ruína dos Mortos:** Protege mortos-vivos de efeitos mágicos

### MAGIAS DE 2º NÍVEL DE CLÉRIGO

**Dissipar Possessão:** Liberta criatura de encanamentos e possessões

**Olhos Espectrais:** Conjurador pode enxergar através de um esqueleto

**Ouvidos Espectrais:** Conjurador pode ouvir através de um esqueleto

### MAGIAS DE 3º NÍVEL DE CLÉRIGO

**Ecdise:** Acelera a troca de pele dos dragões

**Resistência à Expulsão:** Torna um morto-vivo mais resistente à expulsão

**Salmo Atroz:** Semelhante a Oração e Canto

### MAGIAS DE 4º NÍVEL DE CLÉRIGO

**Enfraquecer Magia:** Reduz a capacidade mágica de criaturas

**Poeira Venenosa:** Cria poeiras altamente tóxicas

**Proteção contra a Ruína dos Mortos Maior:** Protege mortos-vivos de efeitos mágicos em área

### MAGIAS DE 5º NÍVEL DE CLÉRIGO

**Acalmar:** Anula temporariamente os efeitos da presença aterradoradora de uma criatura

**Aura do Medo:** Mesmo que Causar Medo mas em área

**Frasco do Mestre da Morte:** Cria-se um fluido profano que causa dano

**Pseudodragão:** Permite invocar pseudodragões

### MAGIAS DE 6º NÍVEL DE CLÉRIGO

**Partir Ossos:** Cone de luz despedaça mortos-vivos corpóreos

### MAGIAS DE 7º NÍVEL DE CLÉRIGO

**Zona Perigosa:** Uma zona profana auxilia mortos-vivos e causa dano a criaturas vivas

### MAGIAS DE 8º NÍVEL DE CLÉRIGO

**Cortina Gélida:** Guarda Portal ou passagem com energia negativa

**Sono Eterno:** Assegura que o espírito de um dragão morto passe toda a eternidade nos Planos Externos

### MAGIAS DE 9º NÍVEL DE CLÉRIGO

**Não Vida:** Mata o alvo e o transforma num morto-vivo

### MAGIAS DE 1º NÍVEL DE DRUIDA

**Ampliar Arbustos de Venom:** cria uma vegetação dominante dentro de uma área

**Domar Vegetação:** Poda, cultiva e esculpe até 90 m³ de planta viva

### MAGIAS DE 2º NÍVEL DE DRUIDA

**Asas Afiadas:** Cria asas dracônicas afiadas

### MAGIAS DE 4º NÍVEL DE DRUIDA

**Poeira Venenosa:** Cria poeiras altamente tóxicas





### MAGIAS DE 5º NÍVEL DE DRUIDA

**Acalmar:** Anula temporariamente os efeitos da presença aterradoradora de uma criatura

### MAGIAS DE 9º NÍVEL DE DRUIDA

**Matriz da Morte:** Morte do conjurador provoca uma terrível explosão

### MAGIAS DE 1º NÍVEL DE RANGER

**Domar Vegetação:** Poda, cultiva e esculpe até 90 m³ de planta viva

### MAGIAS DE 4º NÍVEL DE RANGER

**Acalmar:** Anula temporariamente os efeitos da presença aterradoradora de uma criatura

### MAGIAS DE 4º NÍVEL DE PALADINO

**Acalmar:** Anula temporariamente os efeitos da presença aterradoradora de uma criatura

### MAGIAS DE 1º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

**Aumentar Esqueletos:** Como Aumentar Pessoa mas em Esqueletos

**Espionar Pelas Sombras:** Conjurador enxerga através de sombras

**Mudar Escamas:** Dragão pode acelerar a mudança de escamas

**Polimento:** Melhora a aparência das escamas de um réptil

### MAGIAS DE 2º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

**Aceração Aérea:** Aumenta deslocamento aéreo em 50%

**Armadura de Tesouro:** Moedas e Gemas melhoram CA

**Asas Afiadas:** Cria asas dracônicas afiadas

**Dissipar Possessão:** Liberta criatura de encanamentos e possessões

**Olhos Espectrais:** Conjurador pode enxergar através de um

esqueleto

**Ouvidos Espectrais:** Conjurador pode ouvir através de um esqueleto

**Proteção contra a Ruína dos Mortos:** Protege mortos-vivos de efeitos mágicos

**Servo do Tesouro:** Um servo invisível organiza o tesouro

### MAGIAS DE 3º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

**Frustrar Encantamento:** Protege contra magias de encantamento

**Jóia Explosiva:** Gema pode explodir ao comando mental do conjurador

**Mão:** Mão de energia auxilia o conjurador

**Mãos Lívidas:** As mãos do conjurador podem paralisar criaturas

**Putrefação:** Deteiora comida e água numa área

**Queimar Sangue:** Ferve o sangue do alvo causando dano

**Raio da Paralisia:** Raio esverdeado pode paralisar uma criatura

**Toque Mágico:** Objeto armazena uma magia de até 3º nível

**Tornar-se Ossos:** Cria uma aparência de esqueleto ao conjurador

### MAGIAS DE 4º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

**Bloquear Sopro:** Muralha invisível bloqueia sopros

**Ecdise:** Acelera a troca de pele dos dragões

**Enfraquecer Magia:** Reduz a capacidade mágica de criaturas

**Fortalecer Esqueleto:** Imbui um esqueleto com uma magia de até 2º nível

**Guardar Tesouro:** Cola invisível gruda o tesouro a um local

**Obscurecência:** Enfraquece fontes de luz de uma área

**Perfurar Resistência Mágica:** Torna a próxima magia conjurada perfurante à RM das criaturas

**Resistência à Expulsão:** Torna um morto-vivo mais resistente à expulsão

**Saraivada de Escamas:** Um vortex de escamas que causa dano

**Serpentes Sombrias:** Invoca serpentes de sombra

**Trinca:** Permite jogar três vezes um dado

### MAGIAS DE 5º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

**Aura do Medo:** Mesmo que Causar Medo mas em área

**Corpo de Sombras:** Transforma o corpo do conjurador em pura sombra

**Frasco do Mestre da Morte:** Cria-se um fluido profano que causa dano

**Poeira Venenosa:** Cria poeiras altamente tóxicas



**Proteção contra a Ruína dos Mortos Maior:** Protege mortos-vivos de efeitos mágicos em área

**Pseudodragão:** Permite invocar pseudodragões

**Rastro de Fogo:** Cria-se uma chuva de fogo

### MAGIAS DE 6º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

**Acalmar:** Anula temporariamente os efeitos da presença aterradoradora de uma criatura

**Desviar Força:** Reverte uma magia a um alvo aleatório

**Esqueleto Conjurador:** Imbui até quatro níveis de magia a um esqueleto

**Explosão Mística:** Destrói barreiras mágicas de até 5º nível

**Projetar Sombra:** Cria uma duplicata de sombras do conjurador

**Realce Mágico Superior:** Torna a próxima magia conjurada mais poderosa

### MAGIAS DE 7º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

**Açoite de Sammaster, O:** Açoite de energia auxilia o conjurador

**Conjurador:** Objeto fica imbuído com uma magia de até 3º nível continuamente

**Partir Ossos:** Cone de luz despedaça mortos-vivos corpóreos

**Penúltima Reflexão de Mordenkainen:** Permite preparar outra magia de até 6º nível

**Persistência:** Como Contingência mas pode ser reativada

**Portal da Morte:** Guarda Portal ou passagens com efeito de morte

**Pronúncia Urgente de Rary:** Acelera até três magias

**Roubar Magia:** Rouba uma magia memorizada de outro conjurador

**Semipermanência:** Assim como Permanência mas dura 1 ano por nível

**Trinca Aprimorada:** Como Trinca, mas funciona nos próximos seis ataques

### MAGIAS DE 8º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

**Cortina Gélida:** Guarda Portal ou passagem com energia negativa

**Matriz da Morte:** Morte do conjurador provoca uma terrível explosão

**Proteger Ninhada:** Uma contingência protege os ovos de uma criatura

**Trinca Suprema:** Como Trinca, porém funciona nos próximos sete ataques e nos próximos três testes de resistência

**Zona Perigosa:** Uma zona profana auxilia mortos-vivos e causa dano a criaturas vivas

### MAGIAS DE 9º NÍVEL DE FEITICEIRO E MAGO

**Libertar:** Liberta criaturas de magias de até 4º nível

**Não Vida:** Mata o alvo e o transforma num morto-vivo

**Perfurar Qualquer Escudo:** Torna a próxima magia conjurada perfurante à resistências mágicas

### DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

#### *Acalmar*

Transmutação (Compulsão) [Ação Mental]

**Nível:** Fet/Mag 6, Clr 5, Drd 5, Rgr 4, Pal 4

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** Concentração

A magia *acalmar* permite ao conjurador anular temporariamente os efeitos da presença aterradoradora de uma criatura como, por exemplo, um dragão. Enquanto o conjurador concentrar-se, ninguém sofrerá os efeitos morais pela visão ou presença da criatura que provoca o medo. A magia acaba assim que o conjurador pare de se concentrar nela. Ela também termina se o conjurador conjurar uma magia do 4º nível ou superior.

#### *Aceleração Aérea*

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 2

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Efeito:** Aumenta deslocamento aéreo em 50%

**Duração:** 1 minuto/nível

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência à Magia:** Sim

Quando conjurada sobre uma criatura alada, esta magia aumenta a velocidade de deslocamento no ar em 50%, porém a classe de manobrabilidade da criatura piora em um grau.

#### *Açoite de Sammaster, O*

Evocação [Energia]

**Nível:** Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m + 3 m/nível)





**Efeito:** Cria um chicote de energia  
**Duração:** 1 minuto  
**Teste de Resistência:** Ver texto  
**Resistência a Magia:** Não

Semelhante em muitos aspectos a *espada de Mordenkainen*, esta magia cria um chicote de energia azul-esverdeada. Este chicote se move flutuando acrobaticamente numa taxa de 9 metros por rodada. Ele possui Força 18 e pode ser utilizado para erguer itens, numa altura de 1,5 metros, até o limite de peso da sua força.

Pela vontade do conjurador, como uma ação livre, ele também poderá realizar um ataque por rodada, neste caso, com uma base de ataque igual ao do conjurador e com +3 de bônus de melhoria. Uma criatura atingida pelo chicote receberá 5d4 de dano mágico e deverá obter um sucesso num teste de Fortitude para não ficar paralisado por 1d4 rodadas, podendo realizar novos testes a cada rodada para se livrar da paralisção. Caso o chicote seja utilizado para segurar uma criatura, esta receberá o dano pela manobra agarrar e mais 1d4 de dano por energia em cada rodada até que consiga se libertar. Uma criatura que esteja paralisada também se libertará da paralisia se receber qualquer dano.

O chicote possui 5 PV e CA 13. Caso ele receba qualquer dano superior a seus pontos de vida ele será destruído, mas se recriará imediatamente a 1,5 metros do conjurador enquanto durar a magia, estando pronto para ser utilizado novamente na rodada seguinte. *Dissipar magia* ou superior elimina o chicote permanentemente.

*Componente:* um punhado de fios de cabelos.

### **Ampliar Arbustos de Venom**

Conjuração (criação)  
**Nível:** Drd 1  
**Componentes:** V, G, M  
**Tempo de Execução:** 1 ação padrão  
**Alcance:** Curto (7,5m + 1,5/nível)  
**Área:** ver texto  
**Duração:** Permanente

Por meio desta magia o conjurador cria uma vegetação dominante dentro de uma área de 27 m². Quando a vegetação preexistente não é morta pela direta utilização desta magia, as espécies que se propagam tipicamente dominam suas competidoras dentro de um ano após esta magia ser conjurada. Se conjurada repetidamente, esta magia possibilita a propagação de uma única espécie sobre uma extensa região. Esta magia pode ser usada em conjunto com *crescer espinhos* ou *muralha de espinhos*.

*Componente:* um ramo da vegetação que se deseje ser predominante.

### **Armadura de Tesouro**

Conjuração (Invocação)

**Nível:** Fet/Mag 2  
**Componentes:** V, M  
**Tempo de Execução:** 1 rodada completa  
**Alcance:** Pessoal  
**Alvo:** Você  
**Duração:** 1 hora/nível

*Armadura de tesouro* é, principalmente, utilizada pelos dragões tanto para tirar vantagem do grande número de moedas e gemas que engrossam seus tesouros para propósitos defensivos, assim como para estontear outras criaturas com uma extravagante exposição de sua riqueza.

Quando esta magia é conjurada, quaisquer gemas e metais soltos (cobre, prata, electrum, ouro ou platina) que tenham menos de 250 g em peso por peça e a menos de 6 m do conjurador, são atraídos para os arredores do corpo deste. As gemas e os aglomerados de metais preciosos (geralmente moedas) formam um casulo giratório ao redor do conjurador, que brilha e reflete quase todas as intensidades de luz. Pelos meios mágicos desse feitiço, o invólucro de tesouros nunca cobre a face do conjurador, as mãos (garras) ou pés, sendo assim possível comer, falar, conjurar magias, lutar ou andar normalmente.

Se o conjurador for de tamanho Enorme ou Colossal, para cada 1.000 gemas ou moedas de metal precioso atraídas pela magia, ele recebe um bônus de armadura de +1 na sua CA. Se o conjurador for de tamanho Médio ou Grande, o bônus é de +1 para cada 100 gemas ou moedas de metal precioso. Se o conjurador for de tamanho Pequeno ou Miúdo, o bônus é de +1 a cada 20 gemas ou pedras preciosas. Em todos os casos, o bônus de armadura máximo na CA resultante desta magia é de +5.

No entanto, o conjurador não carrega fisicamente os componentes materiais da *armadura de tesouro*, todas as taxas de movimento do conjurador são reduzidas em 3 e, se ele puder voar, seja por meio de asas ou locomoção similar não mágica, sua classe de manobrabilidade é reduzida em um (num máximo de E).

Quando esta magia termina ou quando um *dissipar magia* ou encanto similar for conjurado com sucesso, a *armadura de tesouro* imediatamente cai e está mais uma vez sujeita a força da gravidade.

Conjurar esta magia é custoso, particularmente para dragões naturalmente avarentos, pois 1% das gemas e peças de metais preciosos que compõe a *armadura de tesouro*, selecionadas aleatoriamente, são consumidas pela mágica deste feitiço e perdidas para sempre. Como resultado, esta magia não é comumente empregada como era de se esperar.

*Componente:* 1% das gemas e peças de metais preciosos usados para condensar a *armadura de tesouro* que são consumidas quando a magia termina.

### **Asas Afiadas**

Transmutação



**Nível:** Fet/Mag 2, Drd 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** 1 minuto

Esta magia cria asas dracônicas na criatura alvo, com suas bordas principais tão afiadas quanto a mais afiada das lâminas e mais forte do que o aço. As asas são usadas em combate e causam dano equivalente a um dragão de mesmo tamanho. Atacar com uma das asas é considerado uma ação padrão. Criaturas sob efeito desta magia não podem voar.

Caso a criatura alvo já tenha asas dracônicas, elas se tornam mais afiadas e causam em seus ataques um dano adicional de 1d4 por categoria de tamanho da criatura para criaturas médias ou maiores. Criaturas com asas dracônicas poderão utilizar seus ataques normalmente.

Criaturas pequenas ou menores não podem ser alvos desta magia.

### Aumentar Esqueletos

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 1, Clr 1

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

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

**Alvo:** Um esqueleto

**Duração:** 1 min/nível (D)

Esta magia afeta tanto esqueletos morto-vivos quanto ossos inertes. Ela dobra o tamanho do alvo e multiplica por 8 seu peso. Em esqueletos, qualquer parte de seu corpo pode ser afetada individualmente gerando os mesmos efeitos.

Para todos os propósitos esta magia funciona de mesma forma que *aumentar pessoa*, com a diferença que só afeta ossos de morto-vivos ou inertes.

*Componente:* um punhado de pó de osso.

### Aura do Medo

Necromancia [Medo, Ação Mental]

**Nível:** Fet/Mag 5, Clr 5

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Área:** Um círculo de 9 metros de raio centrado no conjurador

**Duração:** 5 rodadas

**Teste de Resistência:** Vontade parcial

**Resistência à Magia:** Sim

Essa magia tem os mesmos princípios que *causar medo*. Assim ela afeta todas as criaturas com até 5 DV que estiverem a 9 metros do conjurador. Caso tenham sucesso num teste de

resistência ficarão apenas abalados, caso contrário ficarão amedrontadas.

### Bloquear Sopro

Evocação [Energia]

**Nível:** Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Curto

**Área:** Parede de energia de 15 x 15 metros

**Duração:** 1 rodada/nível

A magia *bloquear sopro* é semelhante à magia *muralha de energia*. Ela traz à existência uma muralha de energia invisível e imóvel de 15 x15 metros. A muralha é totalmente imune a qualquer tipo de sopro. Ela protege tudo aquilo que estiver atrás da muralha, mas apenas os sopros e não outros tipos de ataque.

Ao contrário de *muralha de energia*, *bloquear sopro* pode ser destruída por *dissipar magia* ou magia similar.

### Conjurador

Universal

**Nível:** Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G, M, F, XP

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Um objeto imóvel

**Duração:** Permanente

Ao usar esta magia, um conjurador imbui um objeto imóvel com uma magia de até 3º nível de forma contínua (obeliscos, ídolos e estátuas são receptáculos comuns para esta magia). O objeto a ser encantado deve ser da mais alta qualidade, com um custo mínimo de 10.000 PO. Após o objeto ser encantado, uma magia é conjurada sobre ele. Assim a magia fica agindo constantemente de acordo com sua natureza.

Apenas magias de área podem ser armazenadas no objeto, com exceção de *dissipar magia*. Qualquer magia de *dissipar* pode tornar o objeto obsoleto. Movê-lo também quebra o efeito da magia.

*Componente:* Um anel de platina no valor de pelo menos 500 PO.

*Foco:* O objeto que será utilizado, ele precisa ter um valor mínimo de 10.000 PO.

*Custo de XP:* 2.000.

### Corpo de Sombras

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 5

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 1 minuto/nível





Esta magia permite que o conjurador transforme-se em pura sombra. Enquanto estiver transformado, o conjurador mantém todos os seus poderes e habilidades, incluindo uso de magias e assim por diante, exceto magias baseadas em luz. Em áreas escuras e sombreadas, um conjurador afetado por *corpo de sombras* adquire um bônus de 10 em seus testes de esconder-se, e fica totalmente invisível em escuridão absoluta (tanto mágica quanto natural).

Uma vez nesta forma (e durante a rodada completa da transformação), o conjurador pode atravessar algumas frestas em paredes assim como se estivesse sob efeito da magia *forma gasosa*. Mas é vulnerável a ataques normais e a qualquer tipo de iluminação, sob luz fraca o conjurador sofre 1d6 pontos por rodada em exposição, no caso de luz intensa o dano aumenta para 1d10.

*Luz do sol* nega imediatamente a magia e força o conjurador a voltar para sua forma verdadeira. A mudança ocorre em uma rodada, durante a qual o conjurador fica vulnerável e não pode fazer nada a não ser sofrer a transformação forçada. Oponentes ganham uma rodada livre para agir. Enquanto a transformação ocorre, os ataques baseados em luz anotados acima não possuem nenhum efeito, mas outras formas de ataque possuem efeitos normais.

### **Cortina Gélida**

Necromancia

Nível: Clr 8, Fet/Mag 8

Componentes: V

Tempo de Execução: 2 rodadas

Alcance: Ver texto

Área: 1 passagem/portal, ver texto

Duração: Ver texto

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Ao usar esta magia, o conjurador pode guardar uma passagem ou portal em particular para que qualquer criatura que tente passar através do portal sem antes dizer uma palavra de comando seja imediatamente sujeito a uma forma modificada de dreno de energia. Um portal protegido por uma *cortina gélida* irradia uma forte aura de magia necromântica. A área protegida possui uma temperatura de cerca de 6 °C inferior ao ambiente em volta (aqui a palavra "portal" pode também se referir a abertura de uma caverna ou túnel com não mais do que 9 m de diâmetro). O portal guardado deve ser apenas a entrada para uma sala ou câmara não maior do que um volume de 15 m<sup>3</sup> / nível do conjurador (uma sala cúbica de 6 m de lado teria 216 m<sup>3</sup>, por exemplo).

Uma única aplicação desta magia pode drenar até 30 Dados de Vida ou níveis de criaturas antes de se tornar inerte. Cada criatura passando através do portal deve fazer um teste de resistência de Fortitude; um sucesso no teste significa que a criatura não foi afetada.

Uma falha no teste significa que a criatura é sujeito ao efei-

to total da magia. Tão logo a criatura passe através do portal, ela perde um nível ou um Dado de Vida (como se atingida por um vulto). Um monstro perde 1 Dado de Vida permanentemente. Um personagem perde um nível permanentemente.

Ao fim de cada rodada que a criatura permaneça dentro da área protegida pela magia ela perde outro nível ou Dado de Vida. Não há testes de resistência contra essas perdas subsequentes. Essa perda continua a cada rodada até que a criatura volte através da cortina até a área fora do local protegido (essa passagem de dentro para fora não causa a perda de outro nível).

A cortina pode afetar qualquer número de criaturas simultaneamente. Quando for drenado um total de 30 Dados de Vida ou níveis, a magia termina.

Note que apenas a passagem ou portal é guardado. Um indivíduo poderia quebrar ou de outra forma penetrar através do muro que cerca a passagem para entrar de forma segura.

Na ocasião da conjuração da magia, o conjurador pode escolher se a proteção vai ser visível ou não. Se ele escolher a visibilidade, o portal é circundado por um suave brilho cintilante azul que é totalmente transparente; este brilho não é forte o suficiente para ser visto na total luz do sol, mas se torna óbvio sob condições de crepúsculo ou de escuridão.

### **Desviar Força**

Abjuração

Nível: Fet/Mag 6

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Até ser gasta ou 10 minutos/nível

Essa funciona da mesma forma que *reverter magia*, a diferença é que ela desvia as magias direcionadas ao alvo para outra criatura mais próxima que não seja a fonte original dela. Por exemplo, um Mago A conjura um *relâmpago* em direção a um Mago B, este último está sob efeito de *desviar força*, portanto o *relâmpago* é desviado para outra criatura próxima a ele que não seja o Mago A que originou a magia.

Assim como *reverter magia*, *desviar força* permite que 1d4+6 níveis de magia sejam desviados.

### **Dissipar Possessão**

Abjuração

Nível: Fet/Mag 2, Clr 2, Brd 2

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura

Duração: 2 rodadas/nível

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não



Por meio desta magia, um conjurador pode, temporariamente, libertar uma criatura dos efeitos de quaisquer magias de encantamento (ou outras dominações e controles mentais), ou magias de espionagem ou similares.

O personagem realiza um teste de dissipar (1d20 + nível do conjurador, máximo +6) contra a magia em efeito na criatura (CD 10 + nível do conjurador da magia alvo). Caso haja mais de uma magia de dominação sob efeito na criatura, o teste é executado quantas vezes forem necessárias, sempre começando pela magia de maior nível.

*Componente:* uma gota de lágrima de um humano, elfo ou meio-elfo.

### Domar Vegetação

Transmutação

**Nível:** Drd 1, Rgr 1

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Efeito:** Modifica até 90m<sup>3</sup> de vegetação

**Duração:** Permanente

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência à Magia:** Sim

Quando conjurada, domar vegetação habilita o conjurador a podar, cultivar e de outra forma esculpir até 90 m<sup>3</sup> de planta viva. A aplicação desta magia não habilita o conjurador a alterar radicalmente o estado atual das plantas dentro da área de efeito. Galhos podem ser aumentados, diminuídos, entortados, torcidos, afinados e/ou engrossados, mas nenhuma mudança pode alterar o estado original da vegetação por mais de 10% do valor original. Por exemplo, uma plântula de 25 cm poderia ser aumentada em altura até, no máximo, 28 cm, enquanto que uma planta de 3 m poderia ser aumentada até, no máximo 3,3 m de altura.

Alternativamente, esta magia pode ser usada para enxertar uma única planta à raiz de outra planta ou para ligar a raiz de uma planta a alguma substância estranha, como rocha, osso ou qualquer outra do tipo.

*Componente:* um graveto com uma folha verde ainda ligada e uma gota de orvalho.

### Ecdise

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 4, Clr 3

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Criatura tocada

**Duração:** Especial

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência à Magia:** Sim

Esta magia insidiosa acelera a troca de pele que dragões (assim

como muitos répteis) gradualmente sofrem. *Ecdise* só é efetiva com dracohídras, dragões, tartarugas dragão, dragonetes e vários híbridos dracônicos. É ineficaz com dragões lich ou outras formas mortas-vivas dessa espécie.

Se o alvo de *ecdise* tiver sucesso num teste de resistência, a magia não causa efeito. Caso falhe, a magia cria seu efeito rapidamente. Ela causa ao alvo uma queda de 10% de suas escamas imediatamente. Ao final de uma rodada, outros 10% das escamas caem, e caem novamente depois de novas rodadas na mesma proporção. Para cada rodada o alvo recebe uma penalidade de -1 em sua CA natural (até um máximo de -10).

Ao contrário da velocidade a qual a queda acontece, o novo crescimento das escamas ocorre a uma taxa de 10% da área a cada semana.

Podem ser detidos os efeitos degenerativos desta magia (mas não revertê-lo) por meio de *dissipar magia*, *remover maldição* ou *curar doença*. Apenas *cura completa*, *desejo restrito* ou *desejo* podem acelerar a recuperação dos efeitos de *ecdise*.

Note que as escamas caídas, como resultado desta magia, se deterioram até virarem pó e se tornarem inúteis como componentes materiais para outras magias.

*Componente:* Uma escama de qualquer réptil.

### Enfraquecer Magia

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 4, Clr 4, Brd 5

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque à distância (9 m)

**Alvo:** Uma criatura

**Duração:** 1 rodada/3 níveis

**Teste de Resistência:** Nenhum, ver texto

**Resistência à Magia:** Sim

Através desta magia, um conjurador faz com que quaisquer magias e habilidades semelhantes à magia conjuradas ou utilizadas pela criatura alvo, incluindo itens, tenha sua efetividade baixada a metade; ou seja, qualquer variável numérica da magia como duração, efeito, área ou dano será reduzido pela metade. Testes de resistência contra tais magias recebem +4 de bônus.

A cada vez que a criatura alvo sob o efeito dessa magia tentar gerar um efeito mágico, ela deverá ter sucesso num teste de Vontade ou sua magia sofrerá os efeitos descritos acima.

*Componente:* um pequeno pedaço de vidro puro ou prisma de cristal.

### Espionar Pelas Sombras

Adivinhação

**Nível:** Fet/Mag 1, Ass 1

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Especial

**Área ou Efeito:** Especial





**Duração:** 1 minuto/nível

Ao conjurar esta magia, um dragão pode usar uma sombra de seu covil como um dispositivo de espionagem. A sombra escolhida como foco da magia deve estar na linha de visão do dragão e a não mais do que 9 m de distância.

Uma vez que a magia seja conjurada, o dragão pode contactar outra sombra do seu covil e ver através dela como se estivesse sobre aquela sombra, não importando o tamanho ou formato da sombra ou os limites do covil do dragão. O dragão pode ver tudo dentro do alcance da sombra conectada, incluindo a passagem de criaturas invisíveis, já que as capacidades normais da visão de um dragão funcionam normalmente através da magia *espionar pelas sombras*. Sombras fora do covil não podem ser conectadas.

O Mestre deve usar o bom senso quando decidindo a extensão do covil do dragão. Por exemplo, enquanto um dragão pode clamar uma floresta inteira como seu território (e pode da mesma maneira controlar grandes quantidade de terreno), seu covil deve ser considerado como a área onde o dragão dorme, guarda seus tesouros e geralmente sente-se mais confortável e poderoso.

Pelo tempo em que a magia permanecer em efeito, o dragão pode mudar as sombras para inspecionar áreas diferentes ou ver a mesma área através de sombras separadas para ganhar um diferente ponto de vista. No entanto, apenas uma sombra pode ser contactada por vez. A magia não permite ao dragão conjurar outros feitiços através da ligação entre as sombras; permitindo apenas a visão.

Mudar de uma sombra conectada para outra requer uma Ação de Rodada Completa e comandos mentais do dragão conjurador; a sombra utilizada como foco de *espionar pelas sombras* não muda. Não é preciso uma completa concentração para a magia, mas um pouco de atenção se faz necessária. Se o dragão conjurar outra magia, mover-se a mais de 9 m de distância da sombra foco ou não mais desejar usar a magia, o feitiço termina imediatamente.

Como magias de espionagem normais, *espionar pelas sombras* é revelada por uma magia *detectar vidência*. A sombra conectada emite um brilho fosco e, uma vez detectada, magias como *dissipar magia* ou *animação ilusória* podem ser usadas contra (a última magia nega *espionar pelas sombras* se conjurada com sucesso). Magias que obscurecem detecção e localização impedem o efeito da magia, assim como estas magias impedem todas as outras magias de adivinhação. Eliminar as sombras com luz clara ou escuridão absoluta impedem o funcionamento da magia nas áreas iluminadas ou escurecidas, mas o dragão conjurador poderia ainda ver a área de uma sombra longe de tais efeitos.

### Esqueleto Conjurador

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 6

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Esqueleto tocado

**Efeito:** Armazena 4 níveis de magias num esqueleto

**Duração:** Ver texto

Esta magia é uma versão aprimorada de *fortalecer esqueleto*. Ela funciona de forma semelhante a transferência de poder divino, exceto que funciona num esqueleto independente dos seus dados de vida e de suas habilidades. Com esta magia o conjurador, imbui um esqueleto com a habilidade de conjurar uma combinação de magias que não ultrapasse quatro níveis. Neste caso ele poderia transferir uma magia do 3º nível e outra do 1º, ou então duas do 2º, mas nunca poderá transferir uma do 4º nível. É necessário que ele atribua algumas instruções que servirão de gatilho para a liberação da magia imbuída no esqueleto. Uma vez alcançadas todas as instruções, o esqueleto conjurará as magias como programadas apenas uma vez, se destruindo no processo. Até que isto aconteça, a magia permanece ativa no esqueleto até que o conjurador as cancele, pois elas estarão ocupando o espaço de preparação do próprio conjurador. Caso o esqueleto seja destruído antes de liberar a magia armazenada, esta estará arruinada. Um mesmo esqueleto não pode ser alvo desta magia mais de uma vez, mas pode acumular o poder concedido por *fortalecer esqueleto* e esta ao mesmo tempo.

### Explosão Mística

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 6

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** 9 metros

**Área:** Ver texto

**Efeito:** Destrói barreiras místicas, causa 1d6 de dano/nível e atordoa

**Duração:** Instantânea

Esta magia faz com que qualquer barreira mística, criada por uma magia de 5º nível ou inferior, desapareça instantaneamente em uma brilhante explosão de força mágica. A barreira destruída gera uma energia destrutiva num raio de 3 metros, causando 1d6 pontos de dano por nível da magia destruída (teste de reflexos para metade) em todos os seres dentro da área de efeito.

Todos os seres atingidos pela área de destruição devem realizar também um teste de fortitude com sucesso ou estarão atordoados por 1 rodada.

*Componente:* um fino estilhaço de vidro que deve ser quebrado no ato de conjuração da magia.

### Frasco do Mestre da Morte

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 5, Clr 5



**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** ver texto

**Alvo:** uma criatura

**Efeito:** 2d8+1/3 níveis (máx +10) de dano

**Duração:** permanente

**Teste de Resistência:** Fortitude nega; ver texto

**Resistência à Magia:** Não

Esta magia ativa um fluido profano composto de restos de mortos-vivos fervidos e selado em frascos especialmente preparados. A mistura pode ser arremessada como um projétil. Um ataque direto inflige 2d8+1/3 níveis (máx +10) pontos de dano por putrefação. O alvo deverá ter sucesso em um teste de Fortitude ou perderá temporariamente 1 ponto de constituição cada vez que for atingido.

O conjurador encanta um frasco para cada 3 níveis de conjurador. Os frascos tornam-se inofensivos se expostos à luz solar ou magia semelhante.

*Componente:* a base do fluido, que é feita de uma fervura de restos de mortos-vivos.

### Fortalecer Esqueleto

Necromancia

**Nível:** Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Esqueleto tocado

**Efeito:** Armazena uma magia de até 2º nível em um esqueleto/3 níveis

**Duração:** 1 hora/nível

Com esta magia o conjurador, a cada três níveis, imbuí um esqueleto com a habilidade de conjurar uma magia de até 2º nível, que o conjurador conheça. É necessário que ele atribua algumas instruções que servirão de gatilho para a liberação da magia imbuída no esqueleto. Uma vez alcançadas todas as instruções, o esqueleto conjurará a magia como programada apenas uma vez, se destruindo no processo. Até que isto aconteça, a magia permanece ativa de acordo com a duração da magia. Caso o esqueleto seja destruído antes de liberar a magia armazenada, esta estará arruinada. Um mesmo esqueleto não pode ser alvo desta magia mais de uma vez.

### Frustrar Encantamento

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 3, Brd 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 1 rodada/3 níveis (D)

Esta magia (um experimento desenvolvido por Sammaster durante seu treinamento básico) protege seu conjurador contra magias da escola de encantamento. O conjurador recebe um bônus de +3 em seus Testes de Resistência contra as magias desta escola e torna-se imune a magias de encantamento de até 2º nível.

Um leve e agudo som musical é ouvido em volta da cabeça de um conjurador protegido por *frustrar encantamento*. O som é audível por 6 metros em condições de silêncio e por 3 metros em condições de ruídos normais ou médios.

### Guardar Tesouro

Abjuração

**Nível:** Proteção 4, Fet/Mag 4

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Curto

**Área:** Emissão de 6 m de raio

**Duração:** 1 hora/nível

Ao usar esta magia, o conjurador pode proteger seu tesouro de tal maneira que torna roubos virtualmente impossíveis.

Esta energia gruda qualquer parte do tesouro que toque em uma massa sólida. Esta magia não estraga o tesouro de qualquer maneira, nem altera sua aparência ou posição; os itens junto do tesouro permanecem soltos e separados. No entanto, a magia *guardar tesouro* preenche os espaços entre moedas, gemas, armas, baús, lingotes e assim por diante, individualmente, e os mantém unidos como uma sólida montanha de riquezas. Esta cola invisível previne que o tesouro seja dividido, separado para transporte, espalhado ou de qualquer outra maneira movido ou manipulado como itens separados. Como ele se torna, essencialmente, uma massa única, levantar o tesouro como um todo é impossível para qualquer criatura, exceto através de magias poderosas.

O tesouro assim protegido não pode ser atingido por ataques físicos ou mágicos sem antes ser removida a magia *guardar tesouro*. É também impossível para intrusos quebrar peças ou seções do tesouro e carregá-los.

Um *dissipar magia* ou magia similar pode anular esta cola mágica e assim poder separar o tesouro. Tesouros adicionados a uma pilha já protegida por esta magia não ganham os benefícios do feitiço. Novos tesouros requerem um *guardar tesouro* para si, mas o dragão pode incluir novos tesouros após a duração do primeiro *guardar tesouro* acabar para que uma nova magia seja conjurada.

A magia afeta apenas os itens dispersos que formem um tesouro para o conjurador. Ela não funciona sobre criaturas ou os itens que elas possuam, a não ser que o conjurador adquira os itens para si.

Esta magia geralmente protege o tesouro de um dragão enquanto ele está fora caçando ou procurando novos tesouros. Alguns dragões arrumam seus tesouros de tal forma para que todo monte possa ser protegido por uma única magia. Outros





fazem várias pilhas menores para reduzir os poderes mágicos dos invasores ao negar repetidamente o feitiço e assim minimizar a perda final de tesouros.

### **Jóia Explosiva**

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 3

**Componentes:** V, M, XP

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Alvos:** Uma jóia

**Duração:** Até o disparo

**Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade

**Resistência à Magia:** Não

Através do uso desta magia, o conjurador traça um glifo invisível em uma pedra preciosa valiosa. O símbolo pode ser visto apenas pelo conjurador que o traçou, no entanto um *detectar magia* irá detectar uma aura fraca, enquanto *detectar invisibilidade*, *visão verdadeira* ou magia similar revelam o glifo. Um *dissipar magia* bem sucedido remove o glifo sem danificar a jóia em si antes que os efeitos do glifo possam ser ativados. Porém, a magia se mantém dormente até que o dragão decida ativá-la.

Ao comando mental do conjurador, a pedra explode com grande força, espalhando-se por uma área de 6 m de raio numa saraivada de estilhaços. O conjurador pode ativar a explosão de qualquer distância, mesmo que mil quilômetros separem o dragão da gema, embora ambos tenham que estar no mesmo mundo. Se a jóia e o dragão são separados por limites planares ou se o dragão for morto, então a magia é imediatamente encerrada.

Todas as criaturas dentro da área de efeito sofrem 5d4 pontos de dano, se bem sucedidas em um teste de Reflexos, sofrem a metade. Se, no entanto, a gema for carregada em um baú, caixa de metal ou recipiente semelhante rígido e firme, então a explosão é contida e nenhum dano é causado a nenhuma criatura, mas objetos dentro do recipiente (e o próprio recipiente) devem fazer um teste de resistência contra esmagamento ou serão destruídos. A explosão de energia mágica é suficiente para rasgar algibeiras, sacos, mochilas, alforjes e assim por diante, mesmo se tais itens forem feitos de couro ou outro tecido resistente. Itens como *buracos portáteis* e *bolsas de carga* recebem um teste de resistência contra desintegração para resistir; se mal sucedidos, todos os componentes restantes são perdidos em um plano extra dimensional.

Dragões usam esta magia como a proverbial “última risada” contra ladrões. Quando um dragão nota que uma de suas *jóias explosivas* sumiu, ele simplesmente ativa o feitiço, assim destruindo a gema e enviando uma mensagem para a criatura que teve a audácia de tomá-la.

**Componente:** uma pedra preciosa que valha no mínimo 50 PO. A pedra deve ser uma peça individual e separada; não pode estar em algum tipo de jóia ou afixada em uma arma. A jóia é completamente destruída na explosão; nada além de pó resta.

**Custo de XP:** 300 XP.

### **Libertar**

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 9

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

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

**Área:** Um círculo de 9 metros de raio

**Duração:** Instantânea

Quando *libertar* é conjurada numa determinada área, todas as magias de até 4º nível que tiverem a função de imobilizar, prender, aprisionar, cerrar ou de alguma forma impedir o deslocamento de qualquer criatura serão dissipadas imediatamente, sem haver a necessidade de realizar um teste de dissipar.

Os exemplos comuns de magias que são dissipadas são *âncora dimensional*, *cerrar portas*, *constrição*, *crescer espinhos*, *esfera resiliente de Otiluke*, *imobilizar pessoa*, *lentidão*, *névoa sólida*, *muralha de fogo*, *muralha de gelo*, *muralha de vento*, *teia*, *tentáculos negros de Evard*, *tranca arcana* entre outras.

**Componente:** uma pitada de salitre.

### **Mão**

Conjuração (Criação)

**Nível:** Fet/Mag 3, Brd 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada completa

**Alcance:** Curto

**Alvo:** Veja texto

**Duração:** 1 min/nível

**Teste de Resistência:** Veja texto

**Resistência à Magia:** Não

Esta magia traz a existência uma área de força levemente brilhante similar em tamanho e forma a uma mão humana. Ela possui quatro dedos e um polegar oposto. Os dedos da mão são muito mais precisos em seus movimentos do que, por exemplo, um *servo invisível*. A habilidade Destreza dos dedos é igual à Inteligência do conjurador mais 1d2.

A mão possui força 6, e pode levantar objetos pesando até 30 kg. Ela pode quebrar apenas os objetos mais frágeis. A mão pode empunhar uma arma ou arremessar um objeto.

A mão pode fazer um simples ataque de pancada por rodada (como uma ação livre para o conjurador); seu ataque base é o mesmo do conjurador. A pancada não causa dano real, mas um acerto pode quebrar a concentração de outro conjurador e arruinar uma magia (Teste de concentração CD 10 + bônus de destreza da mão para evitar).

A mão pode realizar qualquer feito preciso, como abrir uma caixa de jóias e destrancar uma porta como uma ação livre, porém o conjurador deve gastar uma ação padrão para comandá-la a realizar feitos mais robustos, como atacar, atrapalhar alguém ou utilizar uma perícia. Ela não pode realizar uma



tarefa que necessite de um teste de perícia com CD 10 + bônus de inteligência do conjurador ou superior. Seu deslocamento é 6m. A mão não pode ser um receptáculo de magias.

O conjurador deve ter uma linha de visão direta até a mão. Assim que a vista da mão for bloqueada, a magia termina. A mão não pode ser destruída, mas se dissipa ao sofrer 10 pontos de dano em um ataque de área (sem direito a testes de resistência).

### **Mãos Lívidas**

Necromancia

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura viva tocada

Duração: 1 rodada/nível (máximo de 10)

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Quando esta magia é conjurada, a matéria das mãos do conjurador muda, lembrando um tom lívido. Aqueles num raio de 3 metros dele sentirão um fedor nauseante. Qualquer criatura tocada pelo conjurador deve ter sucesso num teste de resistência ou ficará paralisado. Criaturas que ficarem paralisadas têm direito a um teste de resistência a cada rodada para se libertar da paralisia, porém estarão enjoadas (*livro do mestre* página 300) até o fim da duração da magia.

### **Matriz da Morte**

Necromancia

Nível: Drd 9, Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Toque

Alvo: Dragão tocado

Duração: Ver texto

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade, ver texto

Resistência à Magia: Sim

Quando esta magia é conjurada, um padrão de energia mágica extremamente poderoso e complexo é tecido junto à força vital do dragão, e não pode ser negado (ou mesmo detectado) por quaisquer meios menores do que um *desejo*. Dessa forma, a magia permanece dormente até ser ativada, mas cresce em força enquanto o dragão envelhece, devido à sua conexão com a força vital do dragão.

Com a morte do dragão, a *matriz da morte* é disparada, fazendo com que o cadáver do dragão estoure em pedaços em uma imensa explosão que emite uma esfera de estilhaços de 15 m de raio composta de escamas com gemas incrustadas, músculos e tendões, ossos, garras, presas, vísceras e sangue, junto com um incontrolável disparo do sopro do dragão. Todas as criaturas dentro deste raio devem realizar imediatamente um

teste de resistência de Reflexos (CD igual a do sopro do dragão). Se o teste for bem sucedido, o dano causado pela explosão é reduzido pela metade. De outra forma, a explosão causa uma quantidade de dano equivalente ao sopro do dragão potencializada 1,5 vezes.

Entretanto, já que a explosão também inclui partes do corpo do dragão arremessadas com força concussiva, imunidades ao tipo de sopro não conferem imunidades ao dano. Por último, objetos maiores que 5 cm expostos à explosão, que não possuam dureza alguma, serão destruídos. Criaturas mortas ou objetos destruídos pela explosão são completamente obliterados.

Como dito, apenas um *desejo* pode remover a *matriz da morte*. Além disso, há apenas um método de evitar o disparo de uma *matriz de morte*, que é a instantânea aniquilação do dragão. Uma magia como *desintegrar* ou um item mágico tal como uma *esfera de aniquilação* é necessária para obliterar o dragão instantânea e completamente. Se até mesmo uma escama restar do dragão, a *matriz da morte* é disparada no momento de sua morte (o dano causado é consideravelmente diminuído se apenas uma fração do corpo do dragão restar. O Mestre deve usar o seu próprio julgamento ao modificar o dano em tais casos).

### **Mudar Escamas**

Transmutação

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: As escamas do conjurador

Duração: 1 minuto/nível

Com esta magia, um dragão pode mudar a cor de suas escamas para a de outro tipo de dragão. Note, no entanto, que a mudança de cor deve ser dentre aquelas do grupo relacionado do dragão (por exemplo, dragões cromáticos podem mudar sua cor apenas para aquelas de outros dragões cromáticos). Assim, um dragão vermelho pode mudar a cor de suas escamas para verde, azul e assim por diante, mas não para dourado, prateado, esmeralda, safira, etc.

Esta magia muda apenas a cor do dragão, não suas características físicas. Desta maneira, se um dragão branco mudar a cor de suas escamas para preto, ele mantém a forma de um dragão branco. A mudança de cor geralmente é suficiente para enganar a maioria dos observadores, no entanto, existem alguns seres que podem reconhecer um dragão por sua anatomia. Exceções comuns a esta regra são outros dragões, sábios que se especializam em dragões e pessoas com conhecimentos especiais sobre ou experiência extensa com dragões (e o último deve provavelmente ter apenas um grande conhecimento sobre um tipo particular de dragões).

Essa magia confere ao Dragão um bônus de +10 na perícia Disfarces.





Enquanto a magia durar, o dragão pode mudar sua coloração a vontade, mas fazer isto na frente de outros pode arruinar a ilusão. Retornar a cor original do dragão encerra a magia imediatamente. Um *dissipar magia* bem sucedido acaba com a magia prematuramente também.

Já que a maioria dos dragões enfatiza a superioridade de suas próprias subespécies em particular, esta magia não é muito popular entre a raça dracônica como pode parecer. Geralmente, a magia é usada por dragões que devem contar com a enganação para assegurar sua sobrevivência. Dragões fracos ou aleijados são os usuários mais comuns, já que a trapaça é uma questão de sobrevivência e, muito mais, uma necessidade. Dragões mais velhos nestas condições geralmente usam esta magia em conjunto com *alterar sopro* para tornar a farsa ainda mais convincente.

### Não Vida

Necromancia [Mal]

**Nível:** Fet/Mag 9, Clr 9

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Uma criatura humanóide viva

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência à Magia:** Sim

Utilizada geralmente por magos necromantes, esta magia permite ao conjurador transformar uma única vítima humanóide em uma criatura morta-viva sob seu controle. O conjurador toca o alvo, que deve fazer um teste de resistência. Se falhar, o alvo instantaneamente morre e é transformado em uma criatura morta-viva sob o controle do conjurador.

O tipo exato de morto-vivo criado depende do nível da vítima como é mostrado abaixo.

DV	Morto-vivo
1-2	Esqueleto
3-4	Zumbi
5-6	Lívido
7-8	Aparição
9-10	Especto
11-12	Mohrg
13 ou +	Devorador

Ao utilizar esta magia, o conjurador pode controlar um número de criaturas mortas-vivas igual ao modificador relevante de conjurador.

**Componentes:** Um punhado de terra de uma cova recém utilizada e uma opala negra de 1.000 PO.

### Obscurecência

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 4

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30 m + 3 m/nível)

**Área:** 9 metros de raio

**Duração:** 1 minuto/nível

Esta magia enfraquece pela metade as fontes de luz de qualquer tipo dentro de sua área de efeito, incluindo seus efeitos danosos. Criaturas que possuam fraquezas ou não possam ser tocadas pela luz do dia ou magias afim estarão completamente seguras enquanto estiverem dentro da área de efeito desta magia.

No caso de magias que possuam subefeitos gerados pela luz, como o efeito cegante de *rajada prismática*, estas terão esses efeitos negados.

**Componente:** um incenso especial preparado pelo conjurador.

### Olhos Espectrais

Adivinhação (Vidência)

**Nível:** Fet/Mag 2, Clr 2

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30m + 3m/nível)

**Alvo:** 1 esqueleto ou zumbi

**Duração:** 1 minuto/nível

Semelhante a *ouvidos espectrais*, o conjurador estabelece um elo visual entre ele e um esqueleto ou zumbi dentro do alcance da magia. Permitindo assim que ele veja o que a criatura vê. Esta magia possibilita também que o conjurador transmita comandos ao morto-vivo através deste elo. Tais comandos são limitados a somente quatro palavras (“dê a volta”, “ande dois passos adiante”, etc...) Caso o conjurador possua visão na penumbra ou visão no escuro, ele poderá utilizar estas suas visões especiais também. Se os morto-vivos afetados se movem para além do alcance desta magia, ela imediatamente termina. Se o esqueleto esta sob o controle direto de outro ser ou criatura, a função de comandar desta magia automaticamente falha.

**Componente:** um olho mumificado.

### Ouvidos Espectrais

Adivinhação (Vidência)

**Nível:** Fet/Mag 2, Clr 2

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Médio (30m + 3m/nível)

**Alvo:** 1 esqueleto ou zumbi

**Duração:** 1 minuto / nível

Executando esta magia o conjurador estabelece um elo auditivo entre ele e um esqueleto ou zumbi dentro do alcance do feitiço. Permitindo assim que o conjurador ouça quaisquer sons ocorridos nas cercanias do morto vivo afetado por este feitiço. O conjurador pode escutar exatamente como se estivesse no



lugar do morto-vivo. Esta magia permite também que o conjurador dê comandos ao morto-vivo através deste elo. Tais comandos são limitados a quatro palavras somente (“dê a volta”, “ande dois passos adiante”, etc...). Se os morto-vivos afetados se movem para além do alcance desta magia, ela imediatamente termina. Se o esqueleto está sob o controle direto de outro ser ou criatura, a função de comandar desta magia automaticamente falha.

*Componente:* uma orelha mumificada.

### Partir Ossos

Evocação [luz]

**Nível:** Fet/Mag 7, Clr 6

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Área:** Cone de 6 m

**Efeito:** Ver texto

**Duração:** Instantânea

**Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade; ver texto

**Resistência à Magia:** Sim

Esta magia cria um cone lucífero estacionário que avança a partir do corpo do conjurador. O cone é visível como uma área cinzenta levemente iluminada. Todas as criaturas mortas-vivas na área de efeito que forem corpóreas (sólidas) sofrem 1d4 pontos de dano por nível, máximo de 20d4. Esqueletos destruídos desta maneira explodem em partículas de pó, ao invés de se desmantelarem em ossos que podem ser recuperados. Criaturas vivas que estiverem na área de efeito devem ter sucesso num teste de Fortitude ou ficarão permanentemente cegas.

*Componente:* um cristal mineral, uma gema lapidada, ou uma “jóia” feita de vidro transparente que tenha brilhado nos raios do sol do meio-dia.

### Penúltima Reflexão de Mordenkainen

Adivinhação (Vidência)

**Nível:** Mag 7

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Efeito:** Memoriza uma outra magia

**Duração:** Instantânea

Esta magia permite ao mago memorizar uma outra magia até 6º nível de um de seus grimórios pessoais, que estiverem a até 100 metros por nível do conjurador de distância, num máximo de 2 quilômetros. A magia não pode ser retirada de um pergaminho ou de um grimório de outro mago. A nova magia memorizada pode ser conjurada em qualquer rodada subsequente como se ela tivesse sido preparada normalmente.

### Perfurar Qualquer Escudo

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 9

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação livre

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 1 rodada

Similar a *perfurar resistência mágica*, o efeito desta magia faz com que a próxima magia conjurada seja mais profundamente concentrada de forma que o conjurador recebe +4 de bônus no teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia do alvo. Além disso, ela faz com que a próxima magia conjurada também seja capaz de atravessar qualquer barreira mágica criada por uma magia de até 5º nível. Assim, um *relâmpago*, melhorado por *perfurar qualquer escudo*, poderia atravessar uma *muralha de energia* facilmente.

### Perfurar Resistência Mágica

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 4

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação livre

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 1 rodada

Semelhante ao talento Magia Penetrante, o efeito desta magia faz com que a próxima magia conjurada seja mais profundamente concentrada, o conjurador recebe +2 de bônus no teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) para superar a Resistência à Magia do alvo.

### Persistência

Evocação

**Nível:** Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G, M, F

**Tempo de Execução:** 5 minutos

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 1 dia/nível (D)

Esta magia funciona da mesma forma que *contingência*, exceto que a magia armazenada pode ser novamente ativada num ato de vontade dentro da duração da magia e uma vez por dia. Por exemplo, o conjurador executa uma persistência visando ativar a magia *vôo* quando assim quiser num ato de vontade. Nos dias restantes da duração da magia ele poderá fazer isso novamente, sendo uma vez por dia, caso tenha o *vôo* entre suas magias preparadas.

*Componentes:* todos os materiais necessários da magia que será ativada.

*Foco:* Um cálice de cristal de raro processo de manufatura,





valendo ao menos 1.000 PO.

### **Poeira Venenosa**

Conjuração (Criação)

**Nível:** Fet/Mag 5, Clr 4, Drd 4

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Ver texto

**Duração:** 1 mês/nível ou até que alguma criatura toque a área envenenada

**Teste de Resistência:** Fortitude parcial

**Resistência à Magia:** Não

A magia *poeira venenosa* permite ao conjurador criar pequenas quantidades de poeira venenosa altamente tóxica. A poeira pode, então, ser espalhada sobre qualquer objeto, aonde aderirá. Qualquer um que toque um objeto assim tratado com as mãos desprotegidas, deve fazer um teste de Fortitude. No caso de falha sofre de dano inicial a perda de 1d10 pontos de Constituição e mais 1d10 de dano secundário. Se for bem sucedido no teste a criatura sofre 1d8 pontos de dano. O conjurador é totalmente imune à toxicidade de sua própria poeira.

Para cada nível do conjurador, a magia cria poeira suficiente para cobrir uma área de 30 cm quadrados, mas quando é tocada a magia se dispersa e provoca o envenenamento.

*Poeira venenosa* pode ser detectada com *detectar magia* e torna-se inofensiva com um teste bem sucedido de *dissipar magia* ou *neutralizar veneno*. O conjurador pode destruir a poeira, tornando-a inofensiva à vontade.

Dragões freqüentemente usam *poeira venenosa* para proteger as partes mais preciosas de seus tesouros.

### **Polimento**

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 1, Brd 1

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Área ou Efeito:** Até 500 kg/nível

**Duração:** 1 dia/nível

**Teste de Resistência:** Nenhum (inofensiva)

**Resistência à Magia:** Sim (inofensiva)

Esta magia é empregada regularmente por muitos dragões de cobre, bronze e latão, cujas escamas normalmente adquirem uma cobertura de má aparência com o tempo. Dragões de cobre, em particular, empregam esta magia para remover o verdete que infesta suas escamas em climas secos.

*Polimento* pode ser utilizada sobre qualquer metal – incluindo ouro, prata, bronze, latão ou cobre – para restaurar seu lustro e brilho natural, não importando onde foi encontrado, mesmo como um pequeno elemento de outra substância. Além disso, dragões metálicos podem empregá-la em si pró-

prios ou em seus tesouros. Até 500 kg de metal (em outras palavras, 10.000 moedas) por nível de conjurador podem ser polidos pelos efeitos desta magia.

Já que dragões metálicos contêm apenas pouca quantidade de metal em suas escamas, uma aplicação desta magia é suficiente para restaurar a cor natural de um vaidoso ancião, não importando quão grande ele seja.

Além disso, pela duração da magia, qualquer metal encantado pelos efeitos desta magia não perde o brilho sob quaisquer condições. Esta proteção pode ser encerrada pelo uso de um *dissipar magia* ou encanto similar. Quando o tempo de duração da magia acaba, a perda de brilho se inicia de maneira normal.

*Polimento* serve de contramágica para a magia *macular*, que foi inventada por um malicioso e vaidoso dragão de cobre que comumente a empregava para manchar o lustro de seus rivais, particularmente quando competindo por uma fêmea. *Macular* cobre metais preciosos com uma crosta de má aparência, diminuindo seu lustro e pode também ser empregada sobre substâncias com apenas traços de metal em suas composição.

### **Portal da Morte**

Necromancia [Morte]

**Nível:** Mag/Fet 7

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** 0 m; veja texto

**Alvos:** Quem passar pelo portal

**Duração:** 10 minutos por nível de conjurador ou até ser descarregada; veja texto

**Teste de Resistência:** Fortitude anula

**Resistência à Magia:** Sim

Ao usar esta magia, o conjurador pode guardar uma passagem ou portal em particular para que qualquer criatura que tente atravessá-lo sem antes dizer uma palavra de comando seja imediatamente vítima de uma forma modificada da magia *círculo da morte* (aqui, a palavra “portal” pode também pode se referir a abertura de uma caverna ou túnel com não mais do que 9 m de diâmetro). Uma única aplicação desta magia pode matar até 1d4 DV de criaturas por nível de conjurador (máximo de 25d4). As criaturas com menos dados de vida são afetadas primeiro, e as que tiverem 11 DV ou mais não são afetadas por esta magia.

Cada criatura que passar através do portal deve realizar um teste de resistência de Fortitude; os que tiverem sucesso sobrevivem ou não perdem nenhum DV. Mesmo se a criatura for bem sucedida no teste de resistência, os DV são deduzidos do poder total restante na passagem guardada. Se a criatura que estiver passando através da porta possuir mais DV que restam no portal, o feitiço termina, e a criatura sai ilesa.

Note que apenas a passagem ou portal é guardado. Um indivíduo poderia quebrar ou de outra forma, penetrar através do muro que cerca a passagem para entrar de forma segura.

No momento da conjuração da magia, o dragão pode escolher se a proteção vai ser visível ou não. Se o dragão escolher a



visibilidade, o portal é circundado por um suave brilho azul; este brilho não é forte o suficiente para ser visto na total luz do sol, mas se torna óbvio sob condições de crepúsculo ou de escuridão.

### Projetar Sombra

Ilusão (sombra)

Nível: Fet/Mag 6, Brd 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: médio (30m + 3m/nível)

Efeito: Uma duplicata de sua sombra

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Vontade descredita (se interagir)

Resistência à Magia: Não

*Projetar sombra* deve ser conjurada enquanto o conjurador estiver dentro de uma região de sombras ou escuridão. Ela é uma sombra mágica variante da magia *projetar imagem*. Esta magia permite que o conjurador crie uma duplicata de si mesmo, projetando-a em qualquer lugar dentro do alcance da magia. Entretanto, diferente de *projetar imagem*, *projetar sombra* cria uma duplicata da sombra do conjurador.

Enquanto que uma magia *projetar imagem* é comumente empregada para enganar oponentes e fazê-los acreditar que estão enfrentando a forma física do conjurador, uma *projetar sombra* é raramente efetiva deste modo. Ao invés disso, ela é comumente utilizada para ser escondida em regiões de escuridão ou sombra, tanto quanto para surpreender um oponente ou camuflar a identidade do conjurador quando ele necessitar negociar com oponente potencialmente perigoso.

Estar ou não o mago invisível no momento da conjuração não afeta *projetar sombra*.

Com exceção da descrição acima, a magia *projetar sombra* funciona da mesma forma que a magia *projetar imagem*.

### Pronúncia Urgente de Rary

Transmutação

Nível: Fet/Mag 7, Magia 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Efeito: Acelera até três magias

Duração: 10 minutos/nível

Quando *pronúncia urgente* é conjurada o arcano passa a adquirir as propriedades do talento *acelerar magia*. Ele pode escolher três magias de até 2º nível que serão aceleradas. As magias escolhidas precisam ser memorizadas normalmente e continuam utilizando o espaço diário de conjuração para seu nível, mas estará acelerada para fins de conjuração. Quando o mago precisar conjurar a magia preparada, precisará somente pronunciar a palavra final como uma ação livre. Apenas magias

afetadas pelo talento *acelerar magia* podem ser alvo do efeito desta. Ao final da duração, todas as magias selecionadas perdem o efeito de acelerar, mas continuam memorizadas pelo arcano.

Quando conjurada por clérigos essa magia é chamada de *aceleração divina*.

Componente: uma safira no valor de 1.000 PO, que é consumida durante o processo.

### Proteção contra a Ruína dos Mortos

Necromancia

Nível: Fet/Mag 2, Clr 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Um morto-vivo

Duração: 1 rodada/3 níveis (D)

Esta magia permite um conjurador proteger uma criatura morta-viva dos efeitos mágicos que são particularmente perniciosos para mortos-vivos. Primeiro, a criatura morta-viva recebe um bônus de +2 em seus Testes de Resistência contra magias específicas para mortos-vivos. Segundo, eles adquirem resistência 10 contra danos positivo ou divino. Esta magia pode ser alvo de *permanência*.

Componente: cinzas espalhadas em um círculo em volta da criatura a ser protegida.

### Proteção contra a Ruína dos Mortos Maior

Necromancia

Nível: Fet/Mag 5, Clr 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Morto-vivo tocado

Duração: 1 rodada/nível (D)

Esta magia é semelhante à *proteção contra a ruína dos mortos*, exceto pelo aumento da área de efeito. A magia é centrada no alvo e move-se centrada na criatura alvo num raio de 3 metros. Para todos os outros efeitos, ela age como *proteção contra a ruína dos mortos*. Esta magia pode ser alvo de *permanência*.

Componente: cinzas espalhadas em um círculo em volta da criatura a ser protegida.

### Proteger Ninhada

Transmutação

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 2 rodadas/ovo

Alcance: Toque

Alvos: Um ovo/nível

Duração: 1 dia/nível





Esta magia é geralmente utilizada por dragões. Com ela o conjurador pode fazer com que vários ovos de qualquer animal sejam teletransportados para um local determinado por ele com efeito similar a *teletransporte maior* de acordo com uma condição imposta no momento da conjuração. Assim um dragão pode utilizar *proteger ninhada* para que nenhuma outra criatura se aproxime dos ovos, a exceção dele mesmo.

Além disso, o conjurador é imediatamente avisado caso a magia seja acionada, não importando a distância entre ele e os ovos (incluindo fronteiras planares). Se o conjurador estiver adormecido no momento em que os ovos forem teletransportados, ele é instantaneamente acordado e alertado.

Os ovos não podem estar afastados mais que 9 metros entre si, caso contrário algum deles pode não ser teletransportado.

### Pseudodragão

Conjuração (Invocação)

Nível: Fet/Mag 5, Clr 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

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

Efeito: 1d3 criaturas invocadas

Duração: 1 rodada/nível (D)

Essa magia funciona da mesma forma que *invocar criaturas I*, com a exceção de que ela invoca apenas 1d3 pseudodragões.

Componentes: Uma escama de qualquer réptil.

### Putrefação

Transmutação

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Área: 4,5 metros de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Fortitude nega

Resistência à Magia: Não

Esta magia deteriora toda a comida e água na área de efeito. Poções mágicas e água benta têm 25% de chance de serem arruinadas.

Além disso, todas as criaturas na área de efeito sofrem 1d4 de dano ácido e devem ter sucesso num teste de resistência. Todos aqueles que falharem sofrerão 1d4 de dano adicionais e terão 25% de chance de adquirir uma doença que se mostrará fatal em 1d6 meses. Para cada mês, a decomposição progride, e uma criatura afetada perde 2 pontos de Carisma permanentemente.

Componente: um pedaço de carne apodrecida.

### Queimar Sangue

Transmutação

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvos: 1 criatura

Duração: 5 rodadas

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Também conhecida como *ferver sangue*, esta magia é geralmente empregada pelos dragões mais diabólicos, já que causa uma morte agonizante em sua infeliz vítima. Dragões vermelhos em particular apreciam conjurar esta magia sobre magos presunçosos e guerreiros arrogantes.

Quando conjurada sobre uma criatura viva, esta magia faz com que qualquer líquido dentro do corpo da criatura torne-se muito quente em questão de segundos. Ela faz com que o sangue do alvo literalmente entre em ebulição junto com as artérias e veias, causando 3d4 pontos de dano por rodada. Água armazenada dentro de plantas começa imediatamente a ferver, causando 1d4 pontos de dano por rodada. Limos, mucos e gosmas imediatamente dissolvem com esta magia e são instantaneamente destruídas (se não forem bem sucedidos no seu teste de resistência inicial). Criaturas que não tenham líquido no corpo como os mortos-vivos e criaturas imunes a fogo ou calor não são afetados por esta magia.

Se o alvo desta magia for bem sucedido num teste de resistência, ele não é afetado. Alvos que falharem em seus testes de resistência podem fazer outra tentativa no início de cada rodada do efeito da magia. Outra forma de eliminar os efeitos da magia antes de sua expiração é conjurar um *dissipar magia* bem sucedido (ou magia similar) sobre o alvo ou conjurar alguma forma de magia de frio de 3º nível ou superior. Dessa forma, *queimar sangue* cessará, embora o alvo ainda receba o dano normal pela magia de frio.

Componente: algumas gotas de qualquer óleo.

### Raio da Paralisia

Transmutação

Nível: Fet/Mag 3, Brd 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque à distância (9 m)

Alvo: Uma criatura

Efeito: Paralisa uma criatura

Duração: 1 rodada/3 níveis (máximo 10 rodadas)

Teste de Resistência: Ver texto

Resistência à Magia: Sim

Um raio esverdeado parte das mãos do conjurador. Ele precisa obter sucesso em uma jogada de ataque de toque à distância para atingir o alvo. Uma criatura atingida pelo raio terá seu corpo enrijecido como se fosse uma pedra. A vítima não pode realizar nenhuma ação semelhante ao efeito da magia *imobilizar pessoa*. A cada rodada que o alvo permanecer paralisado ele



poderá fazer um teste de Fortitude para tentar se livrar dos efeitos da magia (é necessário uma ação de rodada completa para fazer o teste).

*Componente:* uma lasca de pedra.

### Rastro de Fogo

Evocação

**Nível:** Fet/Mag 5

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 rodada

**Alcance:** Ver texto

**Alvo:** Ver texto

**Duração:** 1 rodada/ nível

**Teste de Resistência:** Reflexos reduz à metade; ver texto

**Resistência à Magia:** Não

A magia *rastro de fogo* foi criada por um dragão ancião vermelho, morto há muito tempo, chamado Thermal, para um propósito específico: atear fogo na cidade e nas outras construções que a criatura queria atacar.

Esta magia cria uma forma dracônica de chamas que voa a partir do conjurador. Como seu nome diz, ela cria um rastro de pequenas gotas incandescentes no ar atrás desta forma enquanto ela avança. Estas gotas caem no chão a uma taxa de 12 m por rodada (máximo de 240m). Quando tocam o chão ou qualquer objeto sólido, elas explodem em chamas, cada uma queimando por apenas alguns segundos, mas com a mesma intensidade de calor de uma tocha queimando. Este fogo possui 80% de chance de incendiar qualquer coisa inflamável (modificadores normais se aplicam sobre material molhado, etc). O conjurador pode controlar a direção da forma dracônica como uma ação padrão. Caso ele não o faça, a forma continuará a avançar em linha reta até o final da duração da magia ou da distância, então ela se desfaz. A forma dracônica também se desfaz caso o conjurador perca contato visual com a mesma.

Enquanto o rastro estiver caindo, ele pode ter seu curso desviado por magias como *lufada de vento* ou por ventos naturais. Estes efeitos não impedem que as gotas alcancem o solo, no entanto; eles apenas as espalham, possivelmente aumentando seus efeitos (o Mestre deve julgar isto cuidadosamente, dependendo das circunstâncias).

Apesar do propósito maior da magia ser atear fogo em uma cidade, *rastro de fogo* pode também ser usado para causar sérios danos individuais. Qualquer um sob *rastro de fogo* quando ele alcança o chão é atingido por 1d20 gotas, cada qual causa 1d2 pontos de dano (um teste de Reflexos é permitido para reduzir o dano à metade).

Qualquer criatura estúpida o suficiente para voar por entre um *rastro de fogo* descendente é atingido por 3d10 gotas, cada uma infligindo 1d2 pontos de dano (teste de resistência para metade do dano).

### Realce Mágico Superior

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 6

**Componentes:** V

**Tempo de Execução:** 1 ação livre

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 1 rodada

Semelhante ao *realce mágico* (*Spell Compendium*, página 198), o efeito desta magia faz com que a próxima magia conjurada seja mais poderosa, ela adquire +3 de bônus de nível de conjurador e sua CD é acrescentada em 2.

### Resistência à Expulsão

Abjuração [mal]

**Nível:** Fet/Mag 4, Clr 3

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Morto-vivo tocado

**Duração:** 10 minutos

Essa magia faz com que um morto-vivo fique mais resistente contra a habilidade especial dos clérigos e paladinos. Contra qualquer tentativa de expulsar, fascinar, comandar, destruir ou fortalecer o conjurador, ele adiciona +3 ao seu total de Dados de Vida. Essa magia não funciona em seres-vivos, é inútil em mortos-vivos que são imunes à expulsão e não se acumula com nenhuma outra habilidade de resistência à expulsão.

### Roubar Magia

Abjuração

**Nível:** Fet/Mag 7

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvos:** Algum conjurador

**Duração:** Veja texto

**Teste de Resistência:** Vontade anula

**Resistência à Magia:** Sim

Através dessa magia, qualquer conjurador escolhido pelo usuário da magia deve ser bem sucedido num teste de resistência ou sofrerá a perda de qualquer magia memorizada em sua mente. A magia roubada é determinada aleatoriamente; a identidade da magia roubada não é revelada. Se não houver nenhuma magia disponível, *roubar magia* falha. Dispositivos mágicos e habilidades similares a magia não são afetados.

A magia roubada é convertida em níveis e imediatamente transferida ao usuário. Assim ele poderá recuperar uma magia de seu limite diário que já tenha utilizado. Por exemplo, um mago conjura esta magia em um clérigo de 17º nível que não foi bem sucedido no teste de resistência. Assim uma magia de 6º nível de seu limite diário é roubado e transferido para o





mago na forma de seis níveis de magia. A magia roubada pode recuperar uma quantidade de magias do mago que seja uma combinação de seis níveis, como uma magia de 6º nível, duas de terceiro ou outras combinações relevantes.

Magias que estiverem sendo conjuradas pela vítima não podem ser roubadas. Para se determinar qual magia foi roubada o mestre deve rolar um dado que seja de acordo com a quantidade de níveis que a vítima tenha preparado. No exemplo acima um clérigo do 17º nível pode conjurar magias de 1º até 9º nível. Assim ele pode rolar 1d10 e ignorar o 10. Depois de determinado o nível da magia roubada ele pode fazer o mesmo processo de acordo com a quantidade de magias daquele nível.

Esta poderosa magia é rara e geralmente é utilizada pelas Bruxas de Rashemen e pelas Incantatrizes.

### **Salmo Atroz**

Conjuração

Nível: Clr 3

Componentes: V

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Veja texto

Duração: Veja texto

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência à Magia: Não

Um *salmo atroz* é uma variante dracônica das magias *canto* e *oração*. Esta magia cria uma sensação de iminente destruição e uma aura de decadência, abaixando a temperatura para congelar tudo dentro da área de efeito (se a temperatura na área já está fria, esta magia não gera efeito na temperatura).

Dentro da área de efeito de um *salmo atroz*, oponentes do conjurador sofrem uma penalidade de -2 de moral nas jogadas de ataque e dano, testes de perícia e resistência.

Normalmente, a duração de um *salmo atroz* se estende enquanto o conjurador continuar celebrando. Note que, neste caso, ele está impedido de conjurar magias adicionais (embora não seja magias inatas ou poderes concedidos, mas inclusive magias dracônicas normais com componente verbal), atacar com mordidas ou do uso de seu sopro.

Em locais subterrâneos ou reclusos, o *salmo atroz* só necessita ser executado durante uma rodada. A acústica natural do local é magicamente aumentada para ecoar o canto por 10 rodadas adicionais depois do conjurador deixar de celebrar, a despeito de quanto tempo o conjurador escolher celebrar antes de deixar a magia ecoante exercer seu efeito.

### **Saraiuada de Escamas**

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Curto

Área: Ver texto

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos reduz à metade

Resistência à Magia: Sim

Esta magia possui dois meios de conjuração. Ela cria um vortex de escamas dracônicas a partir do conjurador e o cerca num círculo de 6 m de raio, atingindo a todos dentro deste círculo (com exceção do conjurador). Ela também pode ser conjurada na forma de um cone, a partir da mão do conjurador, com 9 m de comprimento. Esta chuva de escamas causa 1d6 pontos de dano para cada nível do conjurador (máximo de 10d6).

Componente: uma escama de dragão.

### **Semipermanência**

Universal

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, XP

Tempo de Execução: 2 rodadas

Alcance: Ver texto

Alvos, Efeito, Área: Ver texto

Duração: 1 ano/nível

*Semipermanência* funciona da mesma forma que *permanência*, mas dura apenas um ano por nível de conjurador. Em compensação ele gasta metade dos pontos de XP que gastaria em *permanência*. Neste caso, para tornar a magia *visão no escuro* semipermanente em si o conjurador gastaria 500 XP no processo.

### **Serpentes Sombrias**

Conjuração (convocação)

Nível: Fet/Mag 4

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Ilimitado

Efeito: ver texto

Duração: 1 dia/nível, máximo 10 dias (D)

Através desta magia, o conjurador convoca do plano das sombras uma horda de pequeninas serpentes compostas inteiramente de sombras. O número de serpentes sombrias convocadas é de 5 por nível do conjurador (máximo de 100). Cada serpente sombria é semi-autônoma e não pode ser destruída exceto por exposição direta a luz brilhante em uma área que não tenha sombra ou escuridão num raio de 1,5 m de sua atual posição. Magias de disjunção podem destruir 1d10 serpentes por nível da magia. Serpentes sombrias não atacam de nenhuma forma. Elas possuem uma taxa de movimento efetiva de 12 metros, mas apenas se direcionadas pelo conjurador. De outra forma elas rastejam em círculos de aproximadamente 9 m de raio.

O conjurador pode direcionar sua horda de serpentes coletivamente, mas não individualmente. Por exemplo, um conjura-



dor pode direcionar todo o seu grupo de serpentes sombrias para explorar uma casa, uma sala, um beco ou para seguir uma pessoa específica, mas o conjurador não pode especificamente direcionar um subconjunto do grupo para realizar a tarefa enquanto o restante do(s) grupo(s) realiza algo diferente.

Com esta magia, o conjurador pode observar uma cena de longe através da miríade de olhos de suas serpentes sombrias. Entretanto, a constante mudança e sobreposição de imagens impedem uma fácil compreensão do que está sendo observado. Como resultado, em qualquer rodada, há uma chance de 1% por serpente conjurada de que o conjurador possa discernir o que está sendo observado da montagem míope.

### Servo do Tesouro

Conjuração (Criação)

**Nível:** Fet/Mag 2

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

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

**Efeito:** Um servo invisível sem mente ou forma

**Duração:** 1 hora/nível

Como servo invisível, porém com força 6. Diferente de *servo invisível*, um único propósito de *servo do tesouro* é guardar os tesouros de quem o conjurou. De fato, a magia é conjurada sobre o próprio tesouro, prendendo o *servo do tesouro* a ele de acordo com a duração da magia; ele nunca pode mover-se a mais de 6 m de distância do tesouro ou a magia será cancelada.

Uma vez que a magia seja conjurada, o *servo do tesouro* separa jóias e gemas, empilha moedas, organiza baús e caixas, etc.

### Sono Eterno

Necromancia

**Nível:** Clr 8

**Alcance:** Toque

**Componentes:** V, M

**Tempo de Execução:** 10 minutos

**Alcance:** Toque

**Alvos:** Dragões mortos

**Duração:** Permanente

Esta magia assegura que o espírito de um dragão morto passe toda a eternidade nos Planos Externos. Uma vez que é conjurado sobre o cadáver de um dragão, este nunca poderá ser animado ou ressuscitado, e o próprio dragão não poderá ser contactado por meios de magias como *falar com os mortos*. *Sono eterno* não tem efeito em corpos que foram animados horas antes da conjuração, nem tem qualquer efeito em dragões lich ou outras criaturas morto-vivas.

**Componentes:** Uma escama do dragão morto.

### Toque Mágico

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 3, Brd 4

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Toque

**Alvo:** Item mundano

**Efeito:** Armazena uma magia

**Duração:** ver texto

Uma vez conjurada esta magia sobre um item, ela permite que este item armazene qualquer outra magia de até 3º nível. Este efeito será permanente até que alguma criatura toque o item. Neste momento o item liberará a magia armazenada.

O conjurador poderá selecionar uma raça, sexo ou o tipo da criatura, ou uma combinação entre eles, que acionará ou será imune à ativação da magia. Uma criatura imune que estiver na área de efeito da magia liberada adquire um bônus de 4 em qualquer teste de resistência necessário.

**Componente:** qualquer item mundano obra-prima, ou de qualidade semelhante, que será consumido no ato de liberação da magia armazenada.

### Tornar-se Ossos

Transmutação

**Nível:** Fet/Mag 3, Brd 3

**Componentes:** V, G

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 1 minuto / 3 níveis (D)

Este feitiço temporariamente altera o corpo do conjurador, dando-lhe a aparência de um esqueleto humano, fazendo a carne, tecidos, órgãos (incluído olhos), roupas, e equipamento se tornarem invisíveis. As habilidades, mobilidade e funções do corpo e itens permanecem inalteradas. Enquanto nesta forma, criaturas morto-vivas não inteligentes ignoram o conjurador. Este feitiço é normalmente usado para disfarçar a identidade do conjurador (ou mesmo a sua presença, se usada numa cripta). As partes do corpo que não sejam ossos continuam invisíveis se o conjurador realizar algum ataque ou conjure alguma magia.

### Trinca

Adivinhação

**Nível:** Fet/Mag 4, Brd 4, Ass 4

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 ação padrão

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Efeito:** Possibilita 3 jogadas

**Duração:** 3 ataques

Quando realizar jogadas de ataque corpo a corpo ou à distância o conjurador poderá jogar três vezes o dado, o melhor





resultado será considerado. No momento do ataque, dois reflexos surgem do conjurador dando uma sensação de que se trata de três pessoas, mas apenas um dos ataques é bem sucedido. Esta magia funciona apenas nos próximos três ataques realizados após a conjuração de *trinca*.

*Componente:* três ônix de tamanhos semelhantes.

### Trinca Aprimorada

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Efeito: Possibilita 3 jogadas

Duração: 6 ataques

Como *trinca*, porém funciona nos próximos seis ataques.

*Componente:* três turmalinas de tamanho similar, cada uma custando ao menos 200 PO cada.

### Trinca Suprema

Adivinhação

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Efeito: Possibilita 3 jogadas

Duração: 7 ataques e 3 TR

Como *trinca*, porém funciona nos próximos sete ataques e nos próximos três testes de resistência.

*Componente:* Três turmalinas de tamanho similar, cada uma custando ao menos 200 PO cada.

### Zona Perigosa

Necromancia

Nível: Fet/Mag 8, Clr 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

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

Área: Um círculo de 9 metros de raio

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude parcial

Resistência à Magia: Sim

Esta magia cria uma zona em forma de cúpula com altura e raio de 9 metros. O contato com qualquer parte nesta área auxilia criaturas mortas-vivas e fere criaturas vivas, com a exceção do conjurador, que é imune aos efeitos de sua própria *zona perigosa*. Criaturas mortas-vivas recuperam 2 pontos de vida perdido para cada rodada que fizerem contato com a *zona*. Este benefício nunca poderá fornecer pontos de vida extras

para as criaturas mortas-vivas.

Criaturas vivas devem realizar um teste de resistência, se tiverem sucesso sofrem apenas 1 ponto de dano a cada rodada que estiverem na *zona*, caso falhem recebem 1d4 pontos de dano, perdem 1 ponto de Força e começam a sentir frio de forma que em 3 rodadas começam a sofrer os efeitos de frio. Magias de cura de qualquer tipo não podem ajudar criaturas dentro da *zona perigosa*; tentativas de utilizar tais magias fazem com elas sejam gastas sem efeito algum.

*Componentes:* Uma gota d'água, um fragmento de osso que uma sombra (a criatura) tenha tocado e uma pedra preciosa de hematita que valha pelo menos 25 PO.

## MAGIAS ÉPICAS

Sammaster, no decorrer dos anos após sua loucura realizou profundos estudos sobre magias que podiam acionar outras magias ao mesmo tempo. Assim ele criou uma variação de magias de gatilho que o tornaram bastante poderoso e mortífero num combate franco.

### Palavra de Poder: Gatilho

Transmutação

CD de Identificar Magia: Ver texto

Componentes: V, G, F

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: 1 dia/nível (D)

O conjurador pode armazenar em si mesmo três magias que podem posteriormente serem acionadas simultaneamente. Primeiro o conjurador executa o gatilho e nas três rodadas seguintes conjura as três magias que serão armazenadas. Depois, através de uma palavra de comando, elas poderão ser ativadas ao mesmo tempo numa ação padrão. Nenhuma das magias podem estar aceleradas de qualquer forma. Além disso, o conjurador deve ter conhecimento sobre as três magias de modo que as preparou para o armazenamento. Nenhuma das magias pode ser oriunda de alguma forma que não seja preparada, como por exemplo, vinda de itens mágicos ou habilidades similares a magia. A CD dessa palavra de poder é igual ao nível das magias que serão armazenadas, por exemplo, três magias do 3º nível criam uma CD 30, três de 4º nível criam uma CD 40, três de 5º nível criam uma CD 50 e assim por diante.

Essa palavra de poder não pode ser acumulada, e nem com outras magias de gatilho. Se ela for novamente executada ela irá sobrepor a conjuração anterior.

*Foco Arcano:* Um rubi no valor mínimo de 1.000 PO.

### FATORES PARA MAGIA DE GATILHO

Circunstância	Modificador na CD
Mais uma magia armazenada	+20 para cada magia
Ativação Acelerada	+10



## FATORES DEDUTIVOS PARA MAGIA DE GATILHO

Circunstância	Modificador na CD
Duas magias armazenadas	-15 <sup>1</sup>
As magias são armazenadas numa gema de gatilho que se dissolve em sete dias	-10 <sup>1</sup>
As magias armazenadas são acionadas em uma rodada para cada uma <sup>2</sup>	-10 <sup>1</sup>
As magias são combinadas <sup>3</sup>	-2

<sup>1</sup> A CD final não pode ser menor que 20.

<sup>2</sup> A 1ª magia armazenada é executada na mesma rodada da palavra de comando enquanto as outras são acionadas nas próximas rodadas, uma a uma.

<sup>3</sup> As magias armazenadas ficam com suas características (Alcance, Alvo, Área e Duração) da forma mais restritiva possível de acordo com as características de cada magia. Por exemplo, se um conjurador combinar as magias armadura arcana e escudo de fogo, ambas as magias terão:

Alcance: Pessoal (o mais restritivo das duas magias, que é do escudo de fogo).

Alvo: Você (o mais restritivo das duas magias, que é do escudo de fogo).

Duração: 1 rodada/nível (o mais restritivo das duas magias, que é do escudo de fogo).

**Gema Triade**

Transmutação

**CD de Identificar Magia:** 50

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 minuto

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Uma gema

**Duração:** Ver texto

**Desenvolvimento:** 450.000 PO; 9 dias; 18.000 XP. Palavra de Poder: *Gatilho* (CD 50). Fatores: +5 de bônus nos testes de dissipar (+10 CD). Fator Dedutivo: armazenamento em gema (-10 CD).

O conjurador pode armazenar até três magias numa gema para serem acionadas, posteriormente, todas ao mesmo tempo, com uma palavra de comando. As magias podem ser de até 5º nível e são acionadas numa ação padrão. Primeiro a magia *gema triade* é conjurada numa gema e depois, nas próximas três rodadas, as três magias que serão armazenadas. Todas as magias armazenadas devem ser originadas do conjurador de modo que ele as conheça e as tenha preparado com antecedência. Portanto, é impossível que estas magias sejam oriundas de outros conjuradores, de itens mágicos ou de habilidades similares a magia.

A gema começa a se dissolver ficando cada vez menor até se extinguir em sete dias. Caso a gema seja alvo de um efeito de *dissipar magia*, é realizado um teste de dissipar com um bônus de +5 para o conjurador que criou a *gema triade*. Apenas o conjurador pode usar a gema.

Essa magia não pode ser acumulada, e nem com outras magias de gatilho. Se ela for novamente executada ela irá sobrepor a conjuração anterior.

*Componente:* Um rubi no valor mínimo de 1.200 PO.

**Conjunção de Sammaster**

Transmutação

**CD de Identificar Magia:** 50

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 minuto

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Uma gema

**Duração:** 1 dia/nível (D)

**Desenvolvimento:** 450.000 PO; 9 dias; 18.000 XP. Palavra de Poder: *Gatilho* (CD 40). Fatores: condição específica de ativação (+25 CD). Fator Dedutivo: armazenamento de duas magias (-15 CD).

O conjurador pode armazenar duas magias de até 4º nível e depois acioná-las, ao mesmo tempo, numa ação padrão sob alguma condição específica. Primeiro o conjurador executa a conjunção de Sammaster e depois, nas próximas duas rodadas, conjura as duas magias que serão armazenadas já determinando uma condição que as ativará. Por exemplo, o conjurador pode armazenar *relâmpago* e *bola de fogo* para serem acionadas caso ele conjure *misseis mágicos* de modo que todas as três magias atinjam um só alvo. Todas as magias armazenadas devem ser originadas do conjurador de modo que ele as conheça e as tenha preparado com antecedência. Portanto, é impossível que estas magias sejam oriundas de outros conjuradores, de itens mágicos ou de habilidades similares a magia.

Essa magia não pode ser acumulada, e nem com outras magias de gatilho. Se ela for novamente executada ela irá sobrepor a conjuração anterior.

*Componente:* Um cristal de quartzo no valor mínimo de 60 PO.

**Guarnição de Algarth**

Transmutação

**CD de Identificar Magia:** 54

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 minuto

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 2 dia/nível (D)

**Desenvolvimento:** 486.000 PO; 9 dias; 19.440 XP. Palavra de Poder: *Gatilho* (CD 30). Fatores: mais uma magia armazenada (+20 CD); ativação acelerada da magia armazenada (+10 CD); sem componente verbal na ativação (+2 CD); duração aumentada em 100% (+2 CD). Fator Dedutivo: as magias são ativadas uma por rodada (-10 CD).

Essa magia também é conhecida como *caixa de magias*. Ela possibilita que o conjurador armazene em si mesmo até quatro





magias de até 3º nível para que possam posteriormente serem ativadas num ato de vontade (uma ação livre). Primeiro o conjurador executa a *guarnição de Algarth*, depois ele conjura as quatro magias que serão armazenadas. Quando for o momento propício de liberá-las elas serão acionadas uma a uma por rodada. Por exemplo, o conjurador usou a *guarnição de Algarth* e armazenou quatro magias em si. Posteriormente, quando se encontrar numa situação perigosa, ele as aciona num ato de vontade. Na mesma rodada uma das magias será acionada, depois na próxima rodada outra será acionada até que na quarta rodada a última será acionada. Basta apenas o ato de vontade do conjurador para as magias sejam acionadas uma a uma, e ele ainda pode realizar outras ações nas rodadas de ativação, até mesmo conjurar outras magias.

Todas as magias armazenadas devem ser originadas do conjurador de modo que ele as conheça e as tenha preparado com antecedência. Portanto, é impossível que estas magias sejam oriundas de outros conjuradores, de itens mágicos ou de habilidades similares a magia.

Essa magia não pode ser acumulada, e nem com outras magias de gatilho. Se ela for novamente executada ela irá sobrepor a conjuração anterior.

**Componente:** Quatro pedras da lua, cada uma custando um valor mínimo de 50 PO.

### Combinar

Transmutação

**CD de Identificar Magia:** 55

**Componentes:** V, G, M

**Tempo de Execução:** 1 minuto

**Alcance:** Pessoal

**Alvo:** Você

**Duração:** 1 dia/nível (D)

**Desenvolvimento:** 495.000 PO; 9 dias; 19.800 XP. Palavra de Poder: *Gatilho* (CD 60). Fatores: ativação acelerada da magia armazenada (+10 CD); sem componente verbal na ativação (+2 CD). Fator Dedutivo: armazenamento de duas magias (-15 CD); as magias são combinadas (-2 CD).

*Combinar* permite ao conjurador misturar duas magias diferentes de até 6º nível que serão armazenadas para que sejam acionadas posteriormente num ato de vontade e de forma simultânea. Primeiro o conjurador deve executar combinar e nas duas próximas rodadas conjurar as duas magias que serão armazenadas. Posteriormente, elas podem ser acionadas de forma combinada num ato de vontade (uma ação livre).

Quando o par de magias é efetivamente acionado, o mais restritivo das características das magias (Alcance, Alvo, Área e Duração) são utilizados. Por exemplo, se *toque da idiotice* e *lentidão* forem combinadas, a união de magias iria afetar apenas uma criatura já que *toque da idiotice* atinge apenas uma criatura tocada. O alcance seria de toque, de acordo com o *toque da idiotice*, mas a duração seria baseada em *lentidão* e seria de 1 rodada/nível e não 10 minutos/nível como é do *toque da idio-*

*tice*.

Todas as magias armazenadas devem ser originadas do conjurador de modo que ele as conheça e as tenha preparado com antecedência. Portanto, é impossível que estas magias sejam oriundas de outros conjuradores, de itens mágicos ou de habilidades similares a magia.

Essa magia não pode ser acumulada, e nem com outras magias de gatilho. Se ela for novamente executada ela irá sobrepor a conjuração anterior.

**Componente:** Dois anéis de ouro no valor mínimo de 50 PO para cada.

## ITENS MÁGICOS

Por Ivan Lira

Nesta parte do Apêndice nós apresentamos os itens mágicos encontrados no *Culto do Dragão*. Eles estão divididos em Itens Já Atualizados e Itens Convertidos.

### ITENS JÁ ATUALIZADOS

Alguns itens mágicos presentes no *Culto do Dragão* já se encontram atualizados nos livros atuais de D&D e *Forgotten Realms*. Abaixo segue a relação destes itens com sua respectiva localização.

**Amuleto da Supremacia:** ver *Draconomicon* página 82.

**Anel dos Dragões:** ver *Dragons of Faerûn* página 129.

**Cajado de Diamante de Chomylla:** ver *Dragons of Faerûn* página 131.

**Dragonslair:** ver *Dragons of Faerûn* página 125.

**Presas de Dragão:** ver *Draconomicon* página 83. O seu nome foi alterado para *Jaws of the Dragon*.

### ITENS CONVERTIDOS

Os itens apresentados abaixo foram convertidos para as regras do D&D 3.5 de acordo com as instruções contidas no *Livro do Mestre* e da série de artigos *Criando Itens Mágicos* escrito por Skip Williams.

#### Amuleto do Poder Dracônico

Amuletos do poder dracônico são a chave secreta do espantoso truque do Culto em convencer seus aliados dracoliches a realizar atos para os humanos do Culto (mais comumente atacar algum inimigo do Culto). Criados secretamente por Sammaster e detalhados em um código mágico escrito somente no original e atualmente perdido *Tomo do Dragão*, estes itens funcionam em conjunto com o *anel dos dragões* (*Dragons of Faerûn*, página 129) detalhados abaixo. Seis amuletos foram feitos, mas nenhum novo pode ser feito a não ser que o *Tomo do Dragão* original seja recuperado.



Usado por alguém de tendência maligna o *amuleto* apresenta as seguintes capacidades:

- Bônus de resistência de +2 em todos os testes de resistência.
- Bônus de resistência de +5 contra a presença aterradora dos dragões.

Usado por alguém que também esteja utilizando o *anel dos dragões* o *amuleto* apresenta as seguintes capacidades:

- Bônus de resistência de +5 em todos os testes de resistência.
- Imunidade à presença aterradora dos dragões.
- Bônus de armadura natural de +2 na CA.
- O usuário pode controlar um dracolich de uma forma semelhante ao efeito da magia *dominar monstro* e com um alcance longo. O monstro deve realizar um teste de Vontade (CD 26) para evitar ser controlado. Ele pode fazer um novo teste em intervalos de 24 horas.

Abjuração e Encantamento [Mal] (forte); NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *resistência*, *pele de árvore*, *dominar monstro*, *desejo restrito*; Preço de Mercado 155.995 PO; Custo 77.997 PO + 6.240 XP.

### Dente de Dragão

*Dentes de dragão* são raros, porém são mais comumente usados por membros do Culto do que por qualquer outro nos Reinos. Alguns dragões morrem enquanto trabalham para o Culto, e mais ainda falham em sobreviver ao processo de conversão ao estado de dracolich. Magos do Culto dispõe de um uso melhor para um *dente de dragão* do que fazer dele uma caneca.

Um *dente de dragão* pode ser encantado de tal maneira que quando plantado no solo e dada uma palavra de comando (geralmente “cresça”), o dente germina um guerreiro dragon-tino. Este guerreiro é resistente a um elemento de acordo com o dragão que possuía o dente. Ou seja, um dragontino germinado por um dente oriundo de um dragão vermelho será resistente ao fogo. Existem os *dentes de dragão I, II e III*. Cada um pode germinar um guerreiro dragontino de nível diferente. A germinação dura 1 rodada e após dezessete rodadas os dragon-tinos são reduzidos a cinzas.

O *dente de dragão I* pode germinar um dragontino Guerreiro 1.

#### DRAGONTINO

ND 4

Dragontino, Guerreiro 1

CM humanóide monstruoso (Grande – réptil)

**Iniciativa** +1; **Sentidos** Observar +8, Ouvir +8

**Idiomas** Dracônico

**CA** 17 (toque 10, surpresa 16)

**PV** 49 (7d8+7 mais 1d10+1 DV)

**Fort** +7, **Ref** +6, **Von** +7

**Deslocamento** 6 m (4 quadrados), voo 12 m (bom) (8 quadra-

dos)

**Corpo a Corpo** 2 garras +12 (dano: 1d6+4)

**Face** 1,5 m, **Alcance** 1,5 m

**BBA** +8; **Agr** +16

**Opções de Ataque** garras

**Ações Especiais** Rasgar, Detectar Magia

**Habilidades** For 19, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 13

**Qualidades Especiais** Resistência a elementos (de acordo com o antigo dono do dente) 10

**Talentos** Ataque Poderoso, Foco em Arma: Garra, Grande Fortitude, Investida Aérea, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo

**Perícias** Intimidar +9

**Rasgar (Ext):** Os dragontinos são capazes de desferir dois ataques adicionais com as garras traseiras (corpo a corpo: +12, dano: 1d6+4) quando mergulham para golpear um oponente.

O *dente de dragão II* pode germinar um dragontino Guerreiro 3.

#### DRAGONTINO

ND 6

Dragontino, Guerreiro 3

CM humanóide monstruoso (Grande – réptil)

**Iniciativa** +1; **Sentidos** Observar +11, Ouvir +10

**Idiomas** Dracônico

**CA** 17 (toque 10, surpresa 16)

**PV** 67 (7d8+7 mais 3d10+3 DV)

**Fort** +8, **Ref** +7, **Von** +8

**Deslocamento** 6 m (4 quadrados), voo 12 m (bom) (8 quadrados)

**Corpo a Corpo** 2 garras +14 (dano: 1d6+4)

**Face** 1,5 m, **Alcance** 1,5 m

**BBA** +10; **Agr** +18

**Opções de Ataque** garras

**Ações Especiais** Rasgar, Detectar Magia

**Habilidades** For 19, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 13

**Qualidades Especiais** Resistência a elementos (de acordo com o antigo dono do dente) 10

**Talentos** Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma: Garra, Grande Fortitude, Investida Aérea, Reflexos de Combate, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo

**Perícias** Intimidar +11

**Rasgar (Ext):** Os dragontinos são capazes de desferir dois ataques adicionais com as garras traseiras (corpo a corpo: +12, dano: 1d6+4) quando mergulham para golpear um oponente.

O *dente de dragão III* pode germinar um dragontino Guerreiro 5.

#### DRAGONTINO

ND 8

Dragontino, Guerreiro 5





CM humanóide monstruoso (Grande – réptil)

**Iniciativa** +1; **Sentidos** Observar +11, Ouvir +11

**Idiomas** Dracônico

**CA** 17 (toque 10, surpresa 16)

**PV** 79 (7d8+7 mais 5d10+5 DV)

**Fort** +9, **Ref** +7, **Von** +8

**Deslocamento** 6 m (4 quadrados), vôo 12 m (bom) (8 quadrados)

**Corpo a Corpo** 2 garras +17 (dano: 1d6+5/19-20)

**Face** 1,5 m, **Alcance** 1,5 m

**BBA** +12; **Agr** +21

**Opções de Ataque** garras

**Ações Especiais** Rasgar, Detectar Magia

**Habilidades** For 20, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 13

**Qualidades Especiais** Resistência a elementos (de acordo com o antigo dono do dente) 10

**Talentos** Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Foco em Arma: Garra, Grande Fortitude, Investida Aérea, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado: Garra, Usar Armadura: leve, Usar Armadura: média, Usar Armadura: pesada, Usar Armas Simples, Usar Escudo, Usar Escudo de Corpo

**Perícias** Intimidar +13

**Rasgar (Ext):** Os dragontinos são capazes de desferir dois ataques adicionais com as garras traseiras (corpo a corpo: +12, dano: 1d6+5) quando mergulham para golpear um oponente.

**Conjuração [Mal] (forte);** NC 17º; Criar Item Maravilhoso, *invocar criaturas V, VII ou I*; Preço de Mercado 4.250 PO (I), 5.950 PO (II), 7.650 PO (III); Custo 2.125 PO + 170 XP (I), 2.975 PO + 238 XP (II), 3.825 PO + 306 XP; Peso: de 0,5 kg a 3,0 kg.

### Anel do Ancião

Esta faixa de platina geralmente não possui adornos e melhorias mágicas ou correias para se ajustar com conforto na frente de qualquer dragão que o utilize. Enquanto estiver usando o anel, um dragão tem quase todas as suas capacidades naturais aprimoradas como se ele estivesse com um poder duas idades mais velho. Os efeitos do anel funcionam uma vez por dia, duram por vinte minutos e os benefícios dessa transformação são os seguintes:

- Aumenta de tamanho em duas categorias com o máximo de Colossal.
- Seu deslocamento de vôo melhora em 9 m e sua manobrabilidade melhora em um grau.
- Seu sopro recebe mais dois dados de dano.
- Recebe 18 pontos de vida.
- Recebe um bônus de resistência de +5 em todos os testes de resistência.
- Aumento nas Habilidades: For +4, Des +4, Con +4.

Apenas o bônus de +5 nos testes de resistência é que permanece sempre ativo. O anel só pode ser usado por dragões.

**Transmutação (forte);** NC 20º; Criar Item Maravilhoso, *aumentar pessoa, ajuda, agilidade do gato, força do touro, resistência, raio ardente, vigor do urso*; Preço de Mercado 88.060 PO; Custo 44.030 PO + 3.525 XP.

### Focalizador de Objeto

Um dos mais sérios dilemas que um dragão deve encarar quando defendendo seu covil contra invasores é como despachar tais oponentes sem destruir seu tesouro. Muitos dragões contam com a magia *guardar tesouro* para resolver o problema, mas a maioria não tem acesso a essa magia. Além disso, tais dragões devem recorrer a outros métodos, tal como o *focalizador de objeto*.

*Focalizador de objeto* assume muitas formas, mas a maioria delas se assemelha com uma peça de joalheria que o dragão pode vestir, já que o dragão deve estar em contato com o dispositivo para que desfrute de seus poderes.

Um *focalizador de objeto* permite que o dragão reduza a área de efeito de seu sopro de modo que apenas um alvo único sofra o dano de um ataque direto, além disso, sopros na forma de nuvem ou cone se tornam jatos estreitos. Sopros que já possuem esta forma (como por exemplo, sopros de ácido, relâmpago, etc.) não podem ser reduzidos pelo dispositivo (obviamente, *focalizador de objeto* possui uso limitado entre os dragões, já que tais dispositivos são restritos a dragões cujos sopros possuam uma grande área de efeito). A despeito de suas dimensões alteradas, o dano do sopro não diminui, e os testes de resistência contra ele não são modificados pela redução da área.

**Transmutação (moderada);** NC 13º; Criar Item Maravilhoso, *desejo restrito*; Preço de Mercado 63.700 PO; Custo 31.850 PO + 2.548 XP.

### Pedra do Tesouro

O status de um dragão entre seus semelhantes é determinado por muitos fatores. O poder pessoal do dragão é o mais óbvio, mas sua espécie, idade, experiência e inteligência também são importantes. Entretanto, talvez o elemento menos considerado seja o valor do tesouro do dragão. Frequentemente, o valor do tesouro de um dragão é tão importante para seu status quanto qualquer um dos outros fatores. Uma *pedra do tesouro* aumenta o status do dragão neste sentido, aumentando temporariamente a qualidade e o valor dos itens em sua proximidade (em outras palavras, o tesouro do dragão).

Uma *pedra do tesouro* sempre assume a forma de uma gema sem imperfeições de qualquer tipo, mas deve possuir um valor de pelo menos 2.500 PO. Ela cria 5 m³ de pedras preciosas quando colocada no chão. Estas pedras não podem se afastar mais do que 6 m da *pedra tesouro*, caso contrário elas desaparecerão. Trate estas pedras como itens criados temporariamente, no entanto, enquanto a pedra tesouro estiver depositada no solo os objetos existirão indefinidamente. Se alguma magia de



dissipar for conjurada com sucesso na *pedra tesouro* as pedras desaparecerão.

Conjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *criar itens temporários*; Preço de Mercado 92.500 PO; Custo 47.500 PO + 3.600 XP.

### **Tomo do Dragão (Artefato Menor)**

O *Tomo do Dragão* original contém todas as teorias, experimentos e conclusões alcançadas por Sammaster a respeito dos dragões, dracoliches, seu destino final como senhores de toda Faerûn, o papel de seu Culto em tornar isto realidade e sua favorecida posição na nova ordem de Toril. Nas páginas deste livro estão anotadas todos os experimentos de hibridação que Sammaster conduziu com dragões, que proporcionaram a ele um melhor entendimento de como a vida dracônica funciona. Isto, sucessivamente, o levou a compreender melhor como trazer os dragões de volta daquela forma de vida como dracoliches. Estas anotações permitem qualquer mago do Culto (ou outro mago que de alguma maneira consiga decifrar os textos criptografados de Sammaster) a criar qualquer um dos híbridos dracônicos detalhados em outros lugares neste livro.

Além disso, este tomo contém todas as magias criadas por Sammaster que estão presentes em seu grimório. Este tomo também contém os procedimentos e processos necessários para criação de um dracolich (veja Como Criar um Dracolich no *Cenário de Campanha Forgotten Realms* página 311). Finalmente, ainda mais criptografado numa escrita mágica de sua própria criação, diferente da do restante do manuscrito, Sammaster detalha os processos para a criação e os materiais necessários para a criação dos *amuletos do poder dracônico*. Ninguém mais pode criar novos *amuletos do poder dracônico* sem as instruções de Sammaster.

Em aparência, o *Tomo do Dragão* original tem 35 cm de altura por 25 cm de largura e 12 cm de grossura e é encapado com escamas de dragão curtidas e tratadas. Ele é fechado com uma fivela com o símbolo do Culto. A capa não possui adornos, a não ser por um símbolo do Culto em alto relevo, feito em uma chapa de ouro.

O *Tomo do Dragão* ainda apresenta os seguintes efeitos:

- Para tocar no *Tomo do Dragão* o usuário precisa ser maligno, fazer parte do Culto do Dragão e possuir pelo menos 15 Dados de Vida. Caso não atenda a estes pré-requisitos o usuário deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 25), caso falhe ele será atingido por um sopro de dragão (elemento aleatório) que causará 8d8 pontos de dano (Reflexos com CD 25 pode diminuir o dano à metade). Quem estiver segurando o livro não tem direito aos benefícios do talento Evasão ou Evasão aprimorada ou a alguma habilidade similar, isso é claro se ele possuir.
- Aqueles que conseguirem atender os requisitos mínimos

para se tocar no *Tomo do Dragão* poderá ler o livro e adquirir, de forma inerente, o talento Preparar Poção, +10 de bônus na perícia Conhecimento (Dragões) e +10 na perícia Conhecimento (Mortos-Vivos).

Ainda é um mistério do por que Sammaster conseguiu construir um artefato, mas alguns eruditos supõem que a divindade draconiana Null é o responsável por transformar o *Tomo do Dragão* num artefato menor.

Uma das únicas formas conhecidas para se destruir o *Tomo do Dragão* é através do *fogo prateado* dos Escolhidos de Mystra, do *fogo primordial* ou através de uma magia destruidora épica de no mínimo CD 50 em Identificar Magia. O *Tomo* possui 200 Pontos de Vida.

Transmutação e Evocação (forte); NC 21º; Peso 3 kg.

## MONSTROS

Por Daniel Bartolomei Vieira, Ivan Lira e João Cláudio

Os monstros encontrados ao longo do *Culto do Dragão* estão descritos nesta parte do Apêndice e estão divididos em Monstros Já Atualizados e Monstros Convertidos.

### MONSTROS JÁ ATUALIZADOS

Abaixo segue a relação dos monstros encontrados no *Culto do Dragão* que foram atualizados nos livros recentes de D&D e *Forgotten Realms* com sua respectiva localização.

**Dracolich:** ver *Cenário de Campanha Forgotten Realms* página 310.

**Dragão Fantasma:** ver *Draconomicon* página 161.

**Dragão Morto-Vivo Menor:** pode ser substituído pelo Zombi Dragon do *Draconomicon* página 197.

**Dragontino:** ver *Monstros de Faerûn* página 41.

**Espreitador de Ossos:** ver o artigo *Daurgothoth, "A Maldição Rastejante"* no site do UDG na seção Anciões do Norte.

### MONSTROS CONVERTIDOS

Abaixo estão apresentados os monstros com suas estatísticas convertidas para o D&D 3.5 de acordo com os procedimentos do *Livro dos Monstros*.

#### DRACIMERA

ND 10

Negro CM, Azul LM, Verde LM, Vermelho CM, Branco CM, Marrom NM, Amarelo CM dragão Grande

**Iniciativa** +1; **Sentidos** faro, sentidos aguçados, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Observar +10, Ouvir +10

**Idiomas** Dracônico, Comum (quando ensinados pelo Culto)





**CA** 22 (toque 10, surpresa 21) (-1 tamanho, +1 Des, +12 Natural)

**PV** 126 (12d12+48 DV)

**Imunidade** sopro e ataques semelhantes dos pais dracônicos (magias, etc)

**Fort** +12, **Ref** +9, **Von** +10

**Deslocamento** 12 m (8 casas) 30 m voo (ruim) (20 casas)

**Corpo a Corpo** 2 garras +17 (dano:1d6+6) ou

**Corpo a Corpo** 2 chifres +17 (dano:1d8+6) ou

**Corpo a Corpo** 2 mordidas +17 (dano:2d6+6/1d8+6)

**Espaço** 3 m/6 m; **Alcance** 3 m

**BBA** +12; **Agr** +22

**Opções de Ataque** Arrebatador, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão

**Ações Especiais** sopro

**Habilidades** For 22, Des 12, Con 19, Int 9, Sab 14, Car 12

**Qualidades Especiais** faro, imunidades, sentidos aguçados, visão na penumbra, visão no escuro 18 m

**Talentos** Arrebatador, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Trespasar

**Perícias** Blefar +10, Escalar +5, Intimidar +15, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Saltar +5

**Progressão** 13-15 DV (Grande), 15-17 (Enorme)

**Tesouro** Nenhum

**Faro (Ext):** Uma dracimera pode detectar seus oponentes num raio de 9 m através do olfato. Caso o oponente esteja a favor do vento, o alcance será de 18 m; caso esteja contra o vento, será de apenas 4,5 m.

**Imunidades (Ext):** As dracimeras são imunes a formas de ataque que lembrem o sopro ou outros ataques (magias, presença aterradora, etc.) de seus pais dracônicos. Dracimeras não sofrem nenhum dano extra ou efeitos de armas ou itens que sejam especificamente desenvolvidos para matar dragões.

**Sentidos Aguçados (Ext):** Em condições de baixa luminosidade, uma dracimera enxerga quatro vezes mais do que um ser humano. Em condições de luminosidade normal, ela enxerga duas vezes mais do que um ser humano.

**Sopro (Sob):** As dracimeras possuem o sopro herdado de seus pais dracônicos, que pode ser usado seis vezes por dia. O dano causado pelo sopro da dracimera é uma combinação equivalente aos dados de vida da criatura e do dano causado pelo sopro de seus pais dracônicos (veja tabela). Um sucesso no teste de resistência de Reflexos (CD 18) reduz o dano pela metade.

#### Progenitores

##### Dracônicos Sopro

**Negro** Jato de ácido de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento (dano:12d6)

**Azul** Rajada de eletricidade de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento (dano:12d8)

**Verde** Cone de gás (ácido) corrosivo de 15 m de comprimento (dano:12d6)

**Vermelho** Cone de fogo de 15 m de comprimento

(dano:12d10)

**Branco** Cone de gelo de 15 m de comprimento (dano:12d6)

**Marrom** Jato de ácido de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento (dano:12d6)

**Amarelo** Cone de vapor fumegante e areia de 15 m de comprimento (dano:12d6)

A dracimera é a cria de uma quimera com um dragão maligno. A criatura possui uma cabeça de dragão rodeada por uma juba de leão (como o mantidrake), uma cabeça de lagarto com dois chifres de bode que crescem a partir do meio de suas costas e uma cabeça de dragão semelhante a de seu pai ou mãe. A cabeça de lagarto é azul esverdeada, com olhos âmbar e chifres de quimera ocre.

Uma dracimera selvagem vive nas mesmas regiões que seus progenitores quimera (e geralmente de dragões negros ou vermelhos). As dracimeras são criaturas solitárias, juntando-se com um parceiro durante apenas uma década. Um único jovem nasce de uma união bem sucedida. Devido ao pequeno número de dracimeras em existência nas áreas selvagens, a maioria das dracimeras não nasce de outras dracimeras, mas de uma quimera e de um parceiro dracônico. As dracimeras vivem na maioria das regiões remotas e inacessíveis, que são seus territórios de caça, cobrindo pelo menos 1.000 km<sup>2</sup>. Elas acumulam tesouro como seus ancestrais dragões, exatamente pelas mesmas razões.

A dracimera selvagem é um predador feroz e não tolera outros carnívoros ou onívoros grandes em seu território. Ele ataca intrusos à vista. Embora cace em áreas não maiores do que 62,5 km<sup>2</sup> em um dia, uma dracimera pode voar até 160 km em um dia e ainda retornar ao seu covil antes do anoitecer.

Diferente de seus progenitores quimera, a dracimera é um carnívoro puro. Entretanto, ela não fica constantemente presa à comida devido sua especialização, já que sua fisiologia reptiliana permite que fique até mais do que uma semana sem se alimentar. Quando encontra uma boa quantidade de carne, se empanturra. Qualquer coisa feita de carne e sangue é uma boa refeição, especialmente humanos e humanóides, e um surpreendente número de artefatos de gigantes encontrados nos covis das dracimeras são um testemunho mudo do poder de combate destas feras.

As dracimeras do Culto são usadas comumente como guardas de áreas importantes, salas de tesouro, passagens secretas ou de poderosas tropas de choque em incursões do Culto contra algum inimigo forte ou caravanas.

Dracimeras selvagens falam o idioma de seus pais dracônicos. Aquelas dracimeras que são criadas desde seu nascimento pelo Culto do Dragão normalmente conhecem Comum e o idioma de seus progenitores dracônicos (embora falem com um leve sotaque humano).

**Combate:** A dracimera seja talvez o mais mortal dos híbridos dracônicos. Durante o combate físico, ele ataca seis vezes em uma única rodada. Golpeia com as duas patas dianteiras,



golpeia com ambos os chifres e morde com suas cabeças dracônicas.

O sopro da dracimera se divide entre as três cabeças, com cada cabeça podendo usar o sopro duas vezes por dia. Se uma cabeça não utilizar o sopro “compartilhado”, as outras cabeças não ganham usos “extras”.

## DRACOHIDRA

### Dragão (Ácido)

**Ambiente:** Montanhas ou estepes temperadas

**Organização:** Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou ninhada (2-5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião, grande ancião: solitário, casal ou família (1-2 e 1-2 crias)

**Nível de Desafio:** Filhote 2; muito jovem 3; jovem 4; adolescente 6; adulto jovem 8; adulto 9; experiente 11; antigo 13; muito antigo 15; venerável 17; ancião 18; grande ancião 20

**Tesouro:** Dobro do padrão

**Tendência:** Sempre Caótico e Mau

**Progressão:** Filhote 7-8 DV; muito jovem 10-11 DV; jovem 13-14 DV; adolescente 16-17 DV; adulto jovem 19-20 DV; adulto 22-23 DV; experiente 25-26 DV; antigo 28-29 DV; muito antigo 31-32 DV; venerável 34-35 DV; ancião 37-38 DV; grande ancião 40+ DV

**Ajuste de Nível:** Filhote +4; muito jovem +4; jovem +5; outros -

*O dragão possui várias cabeças das quais são uma mistura bizarra de dragões e hidras. Suas escamas são amarronzadas que vai ficando com uma coloração creme na região da barriga. Seus olhos são vermelhos.*

Dracohidras são abomináveis monstros alados com várias cabeças que combinam as os piores traços dos dragões e das hidras. Alguns sábios acreditam que elas são desdobramentos

dos pré-dragões que estiveram hibernando por milhares de anos; outros acreditam que elas são o próximo passo na evolução dos dragões. Outros, ainda, pensam que elas são o resultado de criações de seres sobrenaturais, tais como Tiamat, o Dragão Cromático, ou outras divindades. Membros do Culto propõe que elas são o resultado nas pesquisas de Sammaster em razão da vida dracônica. Com o intuito de estabelecer um melhor entendimento de como as formas de vida dracônica existem, Sammaster criou muitos cruzamentos dracônicos. Muitos destes ainda continuam sendo de uso por células do Culto até hoje. A dracohidra é uma destas criaturas.

Tem-se registrado dracohidras com duas a cinco cabeças. Vinte e cinco por cento das dracohidras possuem duas cabeças, 50% possuem três cabeças, 15% possuem quatro cabeças e 10% possuem cinco cabeças.

As criaturas possuem coloração marrom, alcançando um marrom mais claro, quase um creme, em suas barrigas. Seus olhos são vermelhos.

Dracohidras falam seu próprio idioma, uma derivação do idioma dos dragões malignos. As dracohidras podem entender cerca de metade das palavras que dragões malignos falam, e vice versa. As dracohidras não conhecem nenhum outro idioma, mas podem ser ensinadas a entender comum pelos magos do Culto.

## COMBATE

As dracohidras compartilham as mesmas rotinas de ataque, como os dragões padrão. A cada rodada, cada uma das cabeças da criatura pode tanto morder quanto usar seu sopro. O total de pontos de vida de uma dracohidra é dividido como explicado a seguir: Metade dos pontos de vida são designados para o corpo (incluindo as asas), e a outra metade fica dividido igualmente entre as cabeças (por exemplo, digamos que uma dracohidra de três cabeças possua 300 pontos de vida. Seu corpo irá

## DRACOHIDAS CONFORME A IDADE

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	CA	BBA/ Agarrar	TR Fort	TR Ref	TR Von	Sopro (CD)	PA (CD)
Filhote	M	6d10+12 (45)	15 (-1 Des, +6 natural)	+2/+2	+7	+4	+4	1d12 (11)	—
Muito Jovem	M	9d10+18 (67)	16 (-1 Des, +7 natural)	+5/+6	+10	+6	+6	2d12 (13)	—
Jovem	G	12d10+36 (102)	17 (-1 Des, -1 tamanho, +9 natural)	+8/+15	+11	+7	+8	3d12 (15)	—
Adolescente	G	15d10+60 (142)	19 (-1 Des, -1 tamanho, +11 natural)	+11/+18	+14	+9	+10	4d12 (17)	—
Adulto Jovem	E	18d10+90 (189)	20 (-1 Des, -2 tamanho, +13 natural)	+14/+26	+16	+10	+11	5d12 (19)	19
Adulto	E	21d10+126 (241)	22 (-1 Des, -2 tamanho, +15 natural)	+18/+32	+18	+12	+13	6d12 (21)	20
Experiente	L	24d10+168 (300)	22 (-1 Des, -4 tamanho, +17 natural)	+21/+40	+20	+13	+14	7d12 (23)	22
Antigo	L	27d10+216 (364)	24 (-1 Des, -4 tamanho, +19 natural)	+24/+44	+23	+15	+17	8d12 (25)	23
Muito Antigo	L	30d10+240 (405)	26 (-1 Des, -4 tamanho, +21 natural)	+27/+48	+25	+16	+18	9d12 (27)	25
Venerável	C	33d10+297 (478)	24 (-1 Des, -8 tamanho, +23 natural)	+30/+56	+28	+18	+20	10d12 (29)	26
Ancião	C	36d10+324 (522)	26 (-1 Des, -8 tamanho, +25 natural)	+33/+60	+30	+19	+21	11d12 (31)	28
Grande Ancião	C	39d10+390 (604)	28 (-1 Des, -8 tamanho, +27 natural)	+36/+64	+32	+21	+24	12d12 (33)	29

PA = Presença Aterradora





## HABILIDADES DA DRACOHIDRA CONFORME A IDADE

Idade	Deslocamento	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	18 m, voo 30 m (médio)	11	8	14	4	8	4	Imunidade a ácido	—	—
Muito Jovem	18 m, voo 30 m (ruim)	13	8	16	4	9	4		—	—
Jovem	18 m, voo 45 m (ruim)	15	8	16	5	10	5	Névoa obscurecente 2/dia	1º	—
Adolescente	18 m, voo 45 m (desajeitado)	17	8	18	5	10	5	Escuridão 3/dia	3º	—
Adulto Jovem	18 m, voo 45 m (desajeitado)	19	8	20	6	10	6	RD 5/mágica	5º	12
Adulto	18 m, voo 45 m (desajeitado)	23	8	20	6	11	7	Névoa fétida 2/dia	6º	14
Experiente	18 m, voo 45 m (desajeitado)	25	8	22	7	11	7	RD 10/mágica	7º	16
Antigo	18 m, voo 45 m (desajeitado)	27	8	24	8	12	8		8º	18
Muito antigo	18 m, voo 45 m (desajeitado)	29	8	26	9	12	8	RD 15/mágica	9º	20
Venerável	18 m, voo 45 m (desajeitado)	31	8	28	10	13	9	Névoa mortal 1/dia	11º	22
Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado)	33	8	30	11	13	9	RD 20/mágica	13º	24
Grande Ancião	18 m, voo 60 m (desajeitado)	35	8	30	12	14	10		15º	26

possuir 150 pontos de vida, enquanto cada uma de suas cabeça possuirá 50). Quando os pontos de vida da cabeça de uma dracohidra forem reduzidos a 0, a cabeça “morre” e se torna inútil. Tão logo todas as cabeças sejam destruídas ou o corpo seja reduzido a 0 pontos de vida, a dracohidra morre.

Em combate, 80% dos ataques frontais bem sucedidos contra a dracohidra causam dano à cabeça (seleção aleatória); apenas 20% dos acertos é no corpo. Para inimigos atacando pelo flanco, a proporções são invertidas: 80% causam dano ao corpo, enquanto 20% atingem uma cabeça escolhida aleatoriamente. Inimigos atacando pelas costas sempre causam dano ao corpo.

**Sopro (Sob):** A dracohidra possui um tipo de sopro para cada cabeça que possui, uma rajada de ácido. Cada cabeça pode usar o sopro de forma independente, incluindo o período de espera de 1d4 rodadas.

**Outras Habilidades Similares a Magia:** 3/dia – *escuridão* (adolescente ou mais velho; raio de 3 m por categoria de idade); 2/dia – *névoa fétida* (adulto ou mais velho); 2/dia – *névoa obscurecente* (jovem ou mais velho); 1/dia – *névoa mortal* (venerável ou mais velho).

**Perícias:** Esconder-se, Furtividade e Natação são considerados perícias de classe para os dragões negros.

**Dracohidra Experiente:** ND 11; Dragão (Imenso – Ácido); DV 24d10+168 (300 PV); Inic. +3; Desl.: 18 m, voo 45 m (desajeitado); CA 22 (toque 5, surpresa 22); BBA +21; Agr +40; Atq corpo a corpo: mordida +29 (dano: 4d6+7); Atq total corpo a corpo: 1 mordida para cada cabeça +29 (dano: 4d6+7), 2 garras +26 (dano: 2d8+3), 2 asas +26 (dano: 2d6+3) e golpe com a cauda +26 (dano: 2d8+10); Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia; QE redução de dano 10/mágica, visão no escuro 60 m, imunidade a ácido, sono e paralisia, visão na penumbra, RM 16; Td CM; TR Fort +20, Ref +13, Von +14; For 25, Des 8, Con 22, Int 7, Sab 11, Car 7.

**Perícias:** Conhecimento (Natureza) +21, Esconder-se +10, Intimidar +30, Observar +32, Ouvir +32, Procurar +30, Sentir Motivação +23.

**Talentos:** Ataques Múltiplos, Prontidão, Pairar, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Especialização em Combate, Lutar às Cegas, Reflexos em Combate, Foco em Arma (mordida).

**Sopro (Sob):** Linha de ácido de 36 m; 7d12 pontos de dano; Reflexos (CD 23) para reduzir o dano à metade.

**Habilidades Similares a Magia:** 3/dia – *escuridão*; 2/dia – *névoa obscurecente*, *névoa fétida*. Nível de conjurador: 7º; CD para o teste de resistência = 8 + nível da magia.

**Esmagar (Ext):** Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+7 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de reflexos (CD 23) ou ficarão imobilizados.

**Rasteira com a cauda (Ext):** Semicírculo com 9 m de diâmetro, oponentes Pequenos ou menores sofrem 2d6+10 pontos de dano por esmagamento, Reflexos (CD 23) para reduzir o dano à metade.

**Presença Aterradora (Exp):** 63 m de raio, 23 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

## MANTIDRAKE

ND 8

Negro CM, Azul LM, Verde LM, Vermelho CM, Branco CM, Marrom NM, Amarelo CM dragão Grande

**Iniciativas** +1; **Sentidos** faro, sentidos aguçados, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Observar +13\*, Ouvir +9

**Idiomas** Comum, Dracônico

CA 16 (toque 9, surpresa 15)

(-2 tamanho, +1 Des, +7 Natural)

PV 63 (6d12+24 DV)

**Imunidade** sopro e ataques semelhantes dos pais dracônicos (magias, etc)

**Fort** +9, **Ref** +6, **Von** +7

**Deslocamento** 12 m (8 casas) 18 m voo (ruim) (12 casas)



**Corpo a Corpo** 2 garras +10 (2d4+6) ou

**Corpo a Corpo** mordida +10 (1d8+9) ou

**Corpo a Corpo** 6 espinhos +5 (1d8)

**Espaço** 3 m/6 m; **Alcance** 3 m

**BBA** +6; **Agr** +20

**Opções de Ataque** Ataque Poderoso, Prontidão

**Ações Especiais** sopro

**Habilidades** For 22, Des 13, Con 19, Int 11, Sab 14, Car 12

**Qualidades Especiais** faro, imunidades, sentidos aguçados, visão na penumbra, visão no escuro 18 m

**Talentos** Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Prontidão

**Perícias** Blefar +10, Escalar +8, Intimidar +10, Observar +13\*,

Ouvir +9, Procurar +7, Sobrevivência +7

**Progressão** 7-16 DV (Enorme), 17-18 (Imenso)

**Tesouro** Nenhum

**Espinhas (Ext):** Com um estalo de sua cauda, um mantidrake, assim como seus progenitores mantícora, pode disparar uma saraivada de seis espinhos usando uma ação padrão. Este ataque tem alcance de 60 m, sem incremento de distância. A margem de ameaça dos espinhos é 19-20 (x2). Apenas 24 espinhos podem ser disparados em um único dia.

**Faro (Ext):** Um mantidrake pode detectar seus oponentes num raio de 9 m através do olfato. Caso o oponente esteja a favor do vento, o alcance será de 18 m; caso esteja contra o vento, será de apenas 4,5 m.

**Imunidades (Ext):** Os mantidrakes são imunes a formas de ataque que lembrem o sopro ou outros ataques (magias, presença aterradora, etc.) de seus pais dracônicos. Mantidrakes não sofrem nenhum dano extra ou efeitos de armas ou itens que sejam especificamente desenvolvidos para matar dragões.

**Perícias:** \*Os mantidrakes, assim como seus progenitores mantícora, recebem um bônus de +4 nos teste de Observar durante o dia.

**Sentidos Aguçados (Ext):** Em condições de baixa luminosidade, um mantidrake enxerga quatro vezes mais do que um ser humano. Em condições de luminosidade normal, ela enxerga duas vezes mais do que um ser humano.

**Sopro (Sob):** Os mantidrakes possuem o sopro herdado de seus pais dracônicos, que pode ser usado quatro vezes por dia. O dano causado pelo sopro do mantidrake é uma combinação equivalente aos dados de vida da criatura e do dano causado pelo sopro de seus pais dracônicos (veja tabela). Um sucesso no teste de resistência de Reflexos (CD 18) reduz o dano pela metade.

#### Progenitores

##### Dracônicos Sopro

**Negro** Jato de ácido de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento (dano:6d6)

**Azul** Rajada de eletricidade de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento (dano:6d8)

**Verde** Cone de gás (ácido) corrosivo de 15 m de comprimento (dano:6d6)

**Vermelho** Cone de fogo de 15 m de comprimento

(dano:6d10)

**Branco** Cone de gelo de 15 m de comprimento (dano:6d6)

**Marrom** Jato de ácido de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento (dano:6d6)

**Amarelo** Cone de vapor fumegante e areia de 15 m de comprimento (dano:6d6)

O mantidrake é a cria de uma mantícora e de um dragão maligno. Ele se parece com uma mantícora cheia de escamas, com asas dracônicas e a cabeça de um dragão ao invés de uma cabeça humanóide. Quando visto à distância por um observador pouco experiente, poderia ser confundido com uma mantícora normal ou um Kara-Tman li lung (um dragão da terra).

O mantidrake possui a mesma juba de leão ao redor da cabeça que a mantícora. Sua coloração é uma mistura da cor dos seus pais dracônicos com o bronze e o marrom de uma mantícora normal, com sua cabeça, asas, o quarto traseiro, a face e as escamas do ventre geralmente refletindo a coloração de seus pais dracônicos e o restante da besta sendo manchado de bronze e marrom, algumas vezes com faixas e manchas da cor de seus pais dracônicos.

Assim como seus pais mantícora, os mantidrakes podem ser encontrados em qualquer região climática, embora tenham preferência às terras mais quentes. Entre outras coisas, isto significa que seus pais dracônicos são provavelmente dragões que preferem locais mais quentes, tais como os dragões azuis, marroms ou amarelos.

Aqueles mantidrakes que escaparam do controle do Culto do Dragão são brutos solitários nas vastidões, com cada indivíduo possuindo um território de caça de pelo menos 65 km<sup>2</sup>. Além de possuírem um apetite voraz, eles também coletam tesouros, um hábito herdado de seus pais dracônicos. Quando mais de um mantidrake for encontrado nas áreas selvagens, eles são parceiros. Os mantidrakes, assim como as mantícoras, se unem para reprodução.

Os mantidrakes podem ser treinados pelos membros do Culto do Dragão apenas se forem tirados de seus pais logo após o nascimento (o único relacionamento que os mantidrakes selvagens desenvolvem com outras criaturas é uma parceria, e mesmo assim esta dura somente se a parceria resultar em abundância de comida e de tesouros para o mantidrake). Eles freqüentemente servem para proteger a área, esconderijo ou covil de uma célula do Culto. Eles também provam ser uma distração para quaisquer pessoas curiosas que se arriscam a aproximar do que o Culto está procurando proteger ou esconder.

Um mantidrake selvagem vive tanto quanto seus pais mantícora viveriam. Eles preferem carne humana acima de todas as outras, embora comam qualquer criatura viva para sobreviver. Se um mantidrake tiver que viver em uma área menor do que 65 km<sup>2</sup>, aquela região logo é desprovida de animais grandes e vida humana, já que são mortos e viram comida ou fogem. Os mantidrakes do Culto podem ser usados como montarias pesa-





das. A pele curiosamente flexível de um mantidrake pode valer até 5.000 PO.

Mantidrakes selvagens falam o idioma do pai que o criou (geralmente a mãe), com algum conhecimento hesitante do idioma de seu outro pai ou mãe, se este estiver envolvido em sua criação. Aqueles mantidrakes que cresceram desde o nascimento sob os cuidados do Culto do Dragão normalmente conhecem Comum e o idioma de seu pai dracônico.

**Combate:** Os mantidrakes iniciam um combate (de preferência a partir de uma emboscada ou pelo ar) com uma rajada de espinhos de sua cauda. Então, o mantidrake se aproxima para o combate corpo a corpo, usando a rotina garra/garra/mordida.

Seu sopro é o ataque mais potente de todos, mas o mantidrake geralmente não o utiliza, a menos que a necessidade seja vital, já que herdaram de seus pais dracônicos um senso suficiente para saber quando não desperdiçar os efeitos do sopro.

Devido o fato de serem voadores pesados, os mantidrakes evitam o combate aéreo, se possível, ou pelo menos se restringem a ataques de longa distância com seu sopro e espinhos da cauda.

## UR-HISTACHII

## ND 3

CM morto-vivo Médio

**Iniciativa** +0; **Sentidos** faro; Observar +3, Ouvir +3

**Idiomas** Comum e Yuan-Ti (apenas entendem)

**CA** 14 (toque 10, surpresa 14)

(+4 Natural)

**PV** 29 (4d12+3 DV)

**Imunidade** imunidades de morto-vivo

**Fort** +1, **Ref** +1, **Von** +5

**Deslocamento** 9 m (6 casas)

**Corpo a Corpo** 2 garras +4 (1d4+2) e

**Corpo a Corpo** mordida +4 (1d6+3)

**Espaço** 1,5 m/1,5 m; **Alcance** 1,5 m

**BBA** +2; **Agr** +4

**Opções de Ataque** selvageria

**Ações Especiais** selvageria

**Habilidades** For 14, Des 10, Con –, Int 4, Sab 12, Car 6

**Qualidades Especiais** faro, morto-vivo

**Talentos** Rastrear (faro), Vitalidade

**Perícias** Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +4

**Progressão** –

**Tesouro** Nenhum

**Faro (Ext):** Os ur-histachii podem rastrear suas vítimas utilizando o faro.

**Morto-Vivo:** Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a acertos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

**Selvageria (Ext):** Os necromantes do Culto têm, de alguma forma, dado aos ur-histachii a habilidade de entrar em uma espécie de fúria selvagem três vezes ao dia. Para induzir um ur-histachii a entrar em fúria é necessário que um não réptil cause

algum dano direto sobre ele (por exemplo, um mago conjurando *misséis mágicos* não desencadearia a fúria selvagem, embora o ur-histachii fosse reagir ao ataque. Se o mesmo mago apunhalasse um ur-histachii com sua adaga, o ur-histachii entraria em fúria selvagem, desde que ele já não o tivesse feito três vezes naquele dia). A fúria selvagem de um ur-histachii garante a ele um bônus de +4 em Força, além de um bônus de +2 (esquiva) na CA durante 3d4 rodadas.

Os necromantes da célula do Culto do Dragão na e abaixo da cidade de Hlondeth na Orla de Vilhon criaram essa perversão morta-viva que são usadas para guardar importantes esconderijos, reuniões secretas e, já que não necessitam nem de comida e nem de ar, são fechados dentro de criptas e mausoléus subterrâneos. Alguns ur-histachii também são teletransportados em algumas ocasiões para lares ou cortes dos inimigos do Culto, onde os guardas do inimigo com certeza incitarão a selvageria dos ur-histachii. Até aqui, esses ur-histachii teletransportados têm servido como assassinos mortos-vivos ou como distrações para outras atividades do Culto envolvendo aquele inimigo em particular. Os Ur-histachii são feitos a partir de histachii, que são abominações yuan-ti criadas, formadas de infelizes humanos que foram forçados a beber um elixir especial.

Para se fazer um ou mais ur-histachii é necessário pelo menos de um a três dias, durante os quais os histachii a serem transformados são mortos em um ritual secreto, com os necromantes executando procedimentos de criação, outros rituais e encantamentos obscenos e utilizando vários ungüentos e infusões caras que são derramadas sobre os corpos. Não mais do que oito ur-histachii podem ser feitos por vez devido o estresse do procedimento sobre o necromante que está executando a transformação.

A habilidade de selvageria dos ur-histachii parece consumir o corpo dos mortos-vivos rapidamente. Poucos ur-histachii perduram por mais de um ano, e além dessa data, nenhum parece ter existido mais do que cinco anos desde sua transformação.

Assim como suas contrapartes vivas, um ur-histachii não possui cabelo e sua pele é de um matiz de cinza até um cinza escuro, quase negro, freqüentemente com fungos verdes e amarelos crescendo de antigos ferimentos abertos. Uma pequena barbatana reptiliana começa no topo do crânio da criatura morta-viva e cresce ao longo de suas costas, como aba da coluna vertebral que termina na extremidade da cauda vestigial dos ur-histachii. Os olhos de um ur-histachii são órbitas vazias preenchidas por escuridão, e uma língua reptiliana escabrosa chicoteia entre seus dentes quebrados em uma tentativa instintiva de saborear o ar, embora não respirem mais. Os ur-histachii emitem suave cheiro de ferrugem e acidez, junto com um cheiro de mofo.

Os ur-histachii não precisam comer nada, embora impulsos residuais de sua vida passada como carnívoros às vezes podem resultar em lentas mastigações em cadáveres putrefatos ou na caça de ratos, vermes, insetos e sobras deixadas pelos yuan-ti,



se forem deixadas no seu alcance ou no alcance de seus sensores. Os ur-histachii são diferentes de muitos dos mortos-vivos inconscientes, pois eles freqüentemente grunhem e assobiam para si mesmos, “lembrando-se” de serem silenciosos, como a maioria das criaturas mortas-vivas, apenas quando instruídas especificamente (ou lembradas) para fazer isto por seus criadores ou outros yuan-tis. Os yuan-ti acham a presença deles e a sua falta de moderação irritante, como um comichão persistente, e, portanto, raramente os colocam onde freqüentemente é necessária a interação com eles. Os ur-histachii nunca guardam as câmaras de incubação; aparentemente, seus mestres temam que eles irão “se esquecer” e comer as ninhadas.

Os ur-histachii não falam propriamente dito, apenas vocalizando grunhidos e assobios cortados, mas compreendem os comandos de seus criadores e de outros yuan-ti, tão logo eles falassem comum ou a língua dos yuan-ti quando vivos.

**Combate:** Os ur-histachii atacam qualquer não réptil que entre no alcance de seus sentidos. Eles podem ver, ouvir, farejar, sentir e tocar assim como qualquer histachii vivo a despeito de sua aparente falta de órgãos. Os ur-histachii simplesmente investem contra tais criaturas que entrarem em seu alcance, atacando com suas garras e dentes imundos.

## WYVERN DRAKE

**ND 7**

Negro CM, Azul LM, Verde LM, Vermelho CM, Branco CM, Marrom NM, Amarelo CM dragão Enorme

**Iniciativa** +0; **Sentidos** fardo, sentidos aguçados, visão na penumbra, visão no escuro 18 m.; **Observar** +10 (+13 voando), **Ouvir** +10

**Idiomas** Dracônico, Comum (quando ensinados pelo Culto)

**CA** 19 (toque 8, surpresa 19)

(-2 tamanho, +11 Natural)

**PV** 76 (8d12+25 DV)

**Imunidade** sopro e ataques semelhantes dos pais dracônicos (magias, etc)

**Fort** +9, **Ref** +6, **Von** +7

**Deslocamento** 6 m (4 casas) 18 m vôo (ruim) (12 casas)

**Corpo a Corpo** mordida +10 (2d10+6)

**Corpo a Corpo** ferrão +10 (1d8+6)

**Espaço** 3 m/6 m; **Alcance** 3 m

**BBA** +8; **Agr** +20

**Opções de Ataque** Arrebatador, Ataque Poderoso, Investida Aérea, Prontidão

**Ações Especiais** sopro, veneno

**Habilidades** For 19, Des 11, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 11

**QE** fardo, imunidades, sentidos aguçados, visão na penumbra, visão no escuro 18 m

**Talentos** Arrebatador, Ataque Poderoso, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Prontidão

**Perícias** Blefar +5, Escalar +5, Furtividade +10, Intimidar +6, Observar +10 (+13 voando), Ouvir +10, Procurar +6, Saltar +3

**Progressão** 9-11 DV (Imenso), 11-21 (Colossal)

**Tesouro** nenhum

**Fardo (Ext):** Um wyvern drake pode detectar seus oponentes num raio de 9 m através do olfato. Caso o oponente esteja a favor do vento, o alcance será de 18 m; caso esteja contra o vento, será de apenas 4,5 m.

**Imunidades (Ext):** Os wyvern drakes são imunes a formas de ataque que lembrem o sopro ou outros ataques (magias, presença aterradora, etc.) de seus pais dracônicos. Wyvern drakes não sofrem nenhum dano extra ou efeitos de armas ou itens que sejam especificamente desenvolvidos para matar dragões.

**Sentidos Aguçados (Ext):** Em condições de baixa luminosidade, um wyvern drake enxerga quatro vezes mais do que um ser humano. Em condições de luminosidade normal, ele enxerga duas vezes mais do que um ser humano.

**Sopro (Sob):** Os wyvern drakes possuem o sopro herdado de seus pais dracônicos, que pode ser usado três vezes por dia. O dano causado pelo sopro do wyvern drake é uma combinação equivalente aos dados de vida da criatura e do dano causado pelo sopro de seus pais dracônicos (veja tabela). Um sucesso no teste de resistência de Reflexos (CD 18) reduz o dano pela metade.

### Progenitores

#### Dracônicos Sopro

<b>Negro</b>	Jato de ácido de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento (dano:8d6)
<b>Azul</b>	Rajada de eletricidade de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento (dano:8d8)
<b>Verde</b>	Cone de gás (ácido) corrosivo de 15 m de comprimento (dano:8d6)
<b>Vermelho</b>	Cone de fogo de 15 m de comprimento (dano:8d10)
<b>Branco</b>	Cone de gelo de 15 m de comprimento (dano:8d6)
<b>Marrom</b>	Jato de ácido de 1,5 m de largura e 30 m de comprimento (dano:8d6)
<b>Amarelo</b>	Cone de vapor fumegante e areia de 15 m de comprimento (dano:8d6)

**Venenos (Ext):** Os wyvern drakes podem inocular veneno em suas vítimas através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano temporário na Constituição.

Os wyvern drakes são, como seu nome diz, um cruzamento entre um dragão e um wyvern. Eles possuem cerca de 13,5 m de comprimento (sendo metade disto a cauda), com uma envergadura de asa de 18 m e um aguilhão de cerca de 1 m na extremidade de sua cauda. Seu corpo, membros e asas possuem a mesma gama de coloração que os wyverns, que varia de um marrom escuro a um acinzentado. A cabeça de 1,5 m de um wyvern drake possui coloração semelhante aos seus pais dracônicos, embora seus olhos freqüentemente possuam redemoinhos vermelhos ou alaranjados nos padrões da íris, um resquício das cores normais dos olhos de um wyvern.





O wyvern drake selvagem prefere viver sozinho, permanecendo com outros de sua espécie somente por alguns meses que vão desde o seu nascimento até que atinja sua juventude e possa voar sozinho. Ele faz seu covil nas montanhas ou penhascos que possuam vista panorâmica das florestas ou planícies, particularmente aquelas que contenham rotas de caravanas ou de migração. A média de seu território de caça é de cerca de 62,5 km<sup>2</sup>, mas ele pode voar até 240 km em um único dia e voltar novamente se estiver em busca de comida. Diferente dos wyverns comuns, os wyvern drakes nunca lutam com os membros da sua espécie, exceto quando não houver mais absolutamente nada nas proximidades para comer. Wyvern drakes acumulam tesouro assim como os dragões.

Os wyvern drakes do Culto do Dragão são geralmente usados como escoltas aéreas e como plataformas de ataque aéreo. A maioria é treinada para aceitar membros do Culto como cavaleiros.

O wyvern drake come o equivalente a uma vaca ou um cavalo por dia. Ele engole suas vítimas inteiras uma vez que o combate tenha terminado, sem mastigar, e apenas os ossos e quaisquer itens de metal ou pedra no corpo da vítima não são digeridos (eles não podem engolir suas vítimas inteiras durante o combate corpo a corpo). Carniças são aceitas como comida somente em último caso. Wyvern drakes possuem poucos inimigos naturais, embora outros grandes predadores territoriais possam atacá-los se considerarem que seu território foi invadido.

Além dos chamados em assobio e rugidos dos wyverns, os wyvern drakes também podem falar o idioma de seus pais dracônicos e o idioma Comum ou qualquer outro que lhes seja

ensinado. Aqueles wyvern drakes que foram criados desde o nascimento pelo Culto do Dragão normalmente conhecem o idioma Comum, o idioma de seus pais dracônicos e, talvez, um idioma local ou o idioma de uma raça humanóide que esteja em contato com o Culto.

**Combate:** Como é mais inteligente que um wyvern comum, o wyvern drake é um inimigo altamente perigoso. Ele sempre luta em lugares abertos se for possível, atacando invariavelmente a partir do ar. Além de causar dano físico, sua cauda semelhante a de um escorpião também injeta veneno. O ferrão da cauda pode atingir um inimigo em qualquer direção, desde que esteja ao seu alcance. O sagaz wyvern drake também pode pegar um inimigo de menor tamanho, carregá-lo pelo ar e, então, largá-lo (causando dano normal por queda), ou então pegar objetos, tais como pedregulhos, e lançá-los sobre os seus inimigos (penalidade de -2 no ataque à distância, causando 1d10 pontos de dano).

Wyvern drakes preferem usar seu sopro ao invés de contar com o combate físico quando lutando contra um oponente aéreo. Ainda, seus aguilhões são úteis em uma batalha aérea, já que podem arqueá-lo sobre as costas para atingir um oponente diante de si.

Quando espreitando uma presa, os wyvern drakes se utilizam de perspicácia. Eles se utilizam da sua furtividade para pegar seus oponentes enquanto realizam um mergulho silencioso durante o ataque. Embora não ataquem um inimigo que seja obviamente mais poderoso do que eles, um grupo de humanos seria atacado por uma besta faminta o suficiente.



# OPEN GAME LICENSE

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

**5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suffi-

cient rights to grant the rights conveyed by this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Apêndice 3: Conversão das Estatísticas para D&D 3.5, Os Últimos Dias de Glória© 2007.





## Advanced Dungeons & Dragons

### ⊙ CULTO DO DRAGÃO

POR DALE DONOVAN

**N**ão mais os membros de uma das organizações clandestinas mais infames em todos os Reinos poderão contemplar confortavelmente em suas sombras. Não mais estes homens, mulheres, dragões, dracoliches e... outros... planejarão subjugar tudo aquilo que é bom e verdadeiro enquanto o restante de Faerûn aguarda inadvertidamente. Durante séculos uma maligna sociedade secreta, fundada pelo impetuoso mago e Escolhido de Mystra, Sammaster, funcionado ocultamente... bem, agora não mais!

Este suplemento de 192 páginas cobre os segredos de Sammaster e a sociedade secreta que ele criou há mais de 400 anos atrás. Aqui está escrita a história da vida de Sammaster, de seus triunfos até sua definitiva queda da graça, junto com a história do Culto do Dragão, começando com sua fundação baseada numa linha obscura em um tomo de uma antiga profecia. Aprenda sobre as mais poderosas células atuais do Culto, seus líderes, os dragões e dracoliches que trabalham com eles (ou para eles) e suas metas. Descubra os muitos inimigos que o Culto ganhou em mais de quatro séculos de deslealdade e astutos acordos malévolos. Também inclui os detalhes de algumas das magias e itens mágicos do Culto e seus dragões e dracoliches, inclusive o item que nenhum membro do Culto admitirá sua existência, muito menos o reivindicará para si.

Leia sobre as muitas variantes mágicas e criaturas híbridas que o Culto usa para exercer sua vontade sobre a face de Faerûn. E finalmente, decida a melhor maneira de incorporar o Culto em uma campanha para os REINOS ESQUECIDOS®, folheando os numerosos ganchos de aventuras para tentar aterrorizar os jogadores de qualquer estilo de jogo.

Versão em Português:



[www.ultimosdias.tk](http://www.ultimosdias.tk)