



SPELLFIRE

O FOGO PRIMORDIAL

POR RAFAEL CASTELO BRANCO DE OLIVEIRA TORRES

SPELLFIRE

O FOGO PRIMORDIAL

“Garras ósseas infligiram a agonia da dor em suas costas. Isso quase a fez desmaiar.

Shandril abriu seus olhos e procurou o dracolich. Apoiada em suas mãos e joelhos ela se virou e observou Shargrailar num movimento descendente em sua direção, com seus olhos frios brilhando em meio a sua feição cruel, suas garras estendidas prontas para rasgar e despedaçar. A antiga ladra do Vale Profundo cruzou o olhar gélido da criatura e sorriu.

De seus olhos brotaram chamas na forma de dois raios flamejantes que atingiram os olhos do dragão morto-vivo. A fumaça se ergueu e Shangrailar gritou. Asas esqueléticas se esticaram em agonia para os lados. Shandril ainda estava gargalhando em triunfo ao arremessar um inferno de chamas brancas contra o dracolich cego. Ele se contorceu para trás em pleno ar e, em chamas, caiu por terra.”

- do romance Spellfire.

POR RAFAEL CASTELO BRANCO DE OLIVEIRA TORRES

<https://meuspergaminhos.blogspot.com>



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

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

SPELLFIRE – O FOGO PRIMORDIAL

O Fogo Primordial

O Fogo Que Queima

Pode derrubar dragão ou curar um guerreiro ferido. É o poder mágico mais procurado em toda a Faerun. E esteve nas mãos relutantes de Shandril de Lua Alta, uma jovem órfã que trabalhava na cozinha. E desde então ela está fugindo de metade dos feiticeiros malignos da terra, para não mencionar seus asseclas implacáveis....

– Spelfire, A Saga de Shandril

Introdução

Há inúmeras lendas sobre o fogo primordial. Uns dizem que é uma dádiva. Outros descrevem como uma certa forma de pacto de uma pessoa com a trama mágica. Outros dizem que não é nem uma coisa, nem outra. Ninguém sabe exatamente o que é. Rumores de que há apenas um portador do fogo primordial a cada geração. Como houve Shandril Shessair, a mais famosa portadora do fogo primordial. Uma simples garçonete de uma pequena taverna de Lua Alta, no Vale Profundo.

Esse é um pacto que não se faz impunemente. Não se sabe se o pacto é feito de forma consciente, se é uma resposta a um desejo ou a uma necessidade latente, se os deuses da magia simplesmente concedem acesso a uma pequena porção pura da trama mágica... Mas magos gananciosos, feiticeiros corruptos, cultistas insanos e tantos outros tipos de caçadores perseguem um portador do fogo primordial descoberto, desejando ter o seu poder para si. Nenhuma lenda, no entanto, compreende de forma correta o Fogo Primordial.

A Subclasse

O portador do fogo primordial é uma subclasse de Bruxo. As circunstâncias que levam um personagem a esse pacto são incertas, pois é impossível para uma pessoa trilhar um caminho que o leve ao pacto com a Trama. É a Trama quem escolhe seus bruxos. E o portador, na maioria das vezes, não sabe que aceitou o pacto ou o que está acontecendo. Muitas vezes a necessidade surge e um poder surge no peito do bruxo queimando suas veias e o ar se torna irrespirável. E então a explosão... E o pacto está selado. Para sempre.

O Portador do Fogo Primordial

Características do Pacto

O personagem quase sempre é deixado por sua própria conta. Há poucas ocasiões em que alguma entidade ligada a Trama Mágica exige algo de forma enigmática e então desaparece. Em algumas vezes é algo ligado a uma área de magia morta, de magia selvagem, um artefato ou alguma criatura mágica poderosa e ensandecida. Em outras, é algo que parece não ter qualquer conexão com a realidade. Não há constância nas exigências da Trama. Não há qualquer outro termo de exigência. Mas ao conjurar magias, efeitos e poderes, o portador do fogo primordial é tomado por efeitos visuais que incluem chamas fantasmagóricas de cor branca, prata ou azulada cobrindo suas mãos, corpo ou olhos, dependendo do efeito desejado. É difícil passar despercebido sendo um portador.

O pacto é realizado com a própria Trama. O bruxo pode fazer esse pacto de forma consciente ou nunca vir a entender de fato o que aconteceu. Geralmente acontece da segunda forma.

Habilidades

Nível de Bruxo	Habilidade
1°	Lista Expandida de Magias, O Fogo Primordial
6°	Condução do Fogo Primordial
10°	Absorção de Magia
14°	A Coroa de Fogo

A Lista Expandida de Magia

O portador do fogo primordial permite a você acesso a uma lista expandida de magias que você pode aprender como uma magia de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a lista de bruxo para você:

Nível da magia	Magias
1°	Curar Ferimentos, Mãos Flamejantes
2°	Raio Ardente, Levitação
3°	Bola de Fogo, Meteoros Momentâneos de Melf (Elemental Evil)
4°	Escudo de Fogo, Muralha de Fogo
5°	Coluna de Chamas, Curar Ferimentos em Massa

O Fogo Primordial

Como uma ação, o portador do fogo primordial pode conjurar a partir da Trama uma rajada de fogo branco-azulado capaz de acertar um alvo a uma distância de 36 metros. O alvo tem direito a uma salvaguarda de Destreza de CD 8 + Proficiência + bônus de Carisma para reduzir o dano pela metade. Este ataque causa 1d12 de dano de fogo ou radiante, a escolha do bruxo, no 1° nível, 2d12 no 5° nível, 3d12 no 11° nível e 4d12 no 17° nível. O Portador do Fogo primordial ganha resistência a dano radiante.

Condução do Fogo Primordial

Qualquer Invocação que se aplique à Rajada Mística, se aplica também ao Fogo Primordial.

Absorção de Magia

O Portador do Fogo Primordial pode gastar sua reação para absorver uma magia ou efeito mágico que o tenha como alvo (logo, que não seja uma magia ou efeito de área). A magia então não é efetiva e a sua energia mágica é armazenada pelo Portador. A quantidade de energia gerada pela magia é igual ao espaço de magia utilizado (ou seu círculo, se for o caso) enquanto a quantidade de energia de um efeito mágico é igual à metade do ND da criatura que o conjurou.

O Portador é capaz de absorver uma quantidade de energia equivalente a metade do seu nível, arredondado pra cima. Se o Portador for alvejado por uma magia que não possa armazenar por completo, mas ainda tiver capacidade para armazenar alguma quantidade de magia, ele pode optar por gastar sua reação normalmente e absorver a magia, porém recebendo um nível de exaustão.

Quando o Portador absorver uma quantidade de magia igual a metade do seu nível, ele não será capaz de absorver nenhuma magia até que realize um descanso longo. Com uma ação, assim que completar um descanso longo, o Portador pode liberar, em forma de um clarão de luz inofensivo num raio de 30 metros, toda energia.

A Coroa de Fogo

Como uma ação, o Portador do Fogo Primordial pode manifestar um halo de fogo que surge como uma coroa de chamas branco-azuladas ao redor de sua cabeça, emanando luz plena em um raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros. A luz emitida é considerada luz solar. A

Coroa de Fogo dura por 1 minuto. Enquanto estiver ativa, o portador é imune a dano de fogo e dano radiante e ganha resistência a dano contundente, cortante e perfurante de ataques não mágicos. Ele também tem vantagem em salvaguardas contra magias e outros efeitos mágicos enquanto a Coroa de Fogo estiver ativa.

Uma vez que o Portador use a Coroa de Fogo, ele não pode utilizá-la novamente até que realize um descanso longo.

Invocação Mística

Disparo Rápido

Prerrequisito: 5º Nível, Trama como Patrono

O bruxo pode dividir o dano causado pelo uso da habilidade Fogo Primordial entre até dois alvos, escolhendo o tipo de dano para cada um deles, desde que esses dois alvos que estejam a uma distância de até 9 metros entre eles e dentro da distância limite do poder Fogo Primordial.

Resistência Primordial

Prerrequisito: Trama como Patrono

A resistência recebida pela habilidade Fogo Primordial a dano radiante se estende a dano de fogo, fazendo com que o bruxo tenha resistência aos dois elementos.

Dissipar Magia

Prerrequisito: 9º Nível, Trama como Patrono

O bruxo pode tentar encerrar magias em um alvo de seu Fogo Primordial, como se estivesse conjurando a magia *Dissipar Magia* neste mesmo alvo.

Absorção Aprimorada

Prerrequisito: 12º Nível, Trama como Patrono

O bruxo ganha a habilidade de voar numa velocidade igual ao seu deslocamento por 1 minuto por nível de magia absorvido sempre que absorve uma magia com a habilidade *Absorção de Magia*. Ele também pode se curar 1d4 pontos de vida por nível de energia absorvido como parte da reação usada para absorver magia.



Absorção Arcana

Prerrequisito: 15º Nível, Trama como Patrono

O bruxo pode recuperar um espaço de magia gasto sempre que absorver a quantidade máxima de energia mágica que é capaz com o uso da habilidade *Absorção de Magia*.

Turbilhão Radiante

Prerrequisito: 18º Nível, Trama como Patrono

Ao usar a habilidade Coroa de Fogo, o bruxo pode dispersar qualquer quantidade de energia mágica que tenha absorvido com a sua habilidade *Absorção de Magia*. Essa energia pode ser dispersada em um raio de 18 metros, de uma das três seguintes formas: uma energia curativa capaz de curar 1d6 pontos de vida por nível de energia liberado, uma onda de chamas que causa 1d6 dano de fogo por nível de energia liberado ou um turbilhão radiante que causa 1d6 de dano radiante por nível de energia liberado.

Notas Finais

Assim como qualquer material *homebrew* ou presente no *Unearthed Arcana*, essa subclasse não é recomendada para uso com a regra opcional de multiclass e pode sofrer mudanças, inclusive realizadas pelo mestre em sua mesa.

A intenção foi dar a oportunidade a jogadores de jogar com o portador do fogo primordial, como nos romances da série **Spellfire** e que foram adaptados para o D&D, em diversas edições, como nos livros *Volo's Guide to All Things Magical* e no *Magic of Faerun*. Use com sabedoria.

