

Uma Amostra do livro *Dragões de Faerûn*
por Eric L. Boyd e Eytan Bernstein



AMOSTRAS DO LIVRO DRAGÕES DE FAERÛN

INTRODUÇÃO

⊕ Ano dos Dragões chegou, e o cenário dos Reinos Esquecidos tem algumas coisas para nos mostrar sobre esse majestoso e às vezes terríveis criaturas. No livro *Dragões de Faerûn*, o Mestre adquire informações específicas sobre dragões de Faerûn e como eles podem interagir ou lutar contra os jogadores. Os leitores ávidos de nosso website notarão que alguns dos dragões da série dos Anciões do Norte escritos por Ed Greenwood e atualizados por Eric L. Boyd e Sean K. Reynolds são mencionados neste livro. Os Mestres também obtêm informação sobre organizações que os jogadores podem pertencer ou podem trabalhar contra, como o maligno Culto do Dragão. Também está incluído informação de como realizar uma campanha sobre o Ano do Dragão Ladino, a única vez em todos estes milhares de anos em que os dragões de Faerûn ficaram agitados por todo o continente. As amostras abaixo incluem um texto curto sobre a história dos dragões no cenário, o dragão Tchazzar, alguns perigos dos covis, e dois itens mágicos.

A ERA DOS DRAGÕES

Após o despertar dos Dias do Trovão, dragões se ergueram para reger Faerûn. Mitos élficos, registrados na forma do Ciclo de Parwiccan, falam da Chuva de Lágrimas, se referindo a uma chuva de meteoros que caíram do céu. Alguns estudantes interpretam os textos antigos como sugerindo que a queda dos meteoros precipitou uma mudança climática dramática que em troca disparou a rápida evolução dos proto-dragões (pouco mais que lagartos grandes) nas variadas formas dracônicas conhecidas hoje. Outros reivindicam que os meteoros eram, na realidade, ovos de dragão cadentes de onde as variadas raças dracônicas nasceram neste mundo.

A Era dos Dragões, também conhecida como as Eras do Amanhecer, começou aproximadamente a -30.000 anos CV e durou uns seis milênios. Dragões solitários e clãs de dragões regeram grandes fileiras de território e lutaram contra seus rivais para controlar a terra, mares e céus. Os dragões desta era eram seguidores devotos do panteão dracônico e foram travadas muitas guerras deste período sobre motivos religiosos. Porém, com o passar do tempo o fervor religioso minou, filósofos de diferentes fés chegaram à conclusão que as

CRÉDITOS ADICIONAIS

Design: Eric L. Boyd e Eytan Bernstein

Edição: Kim Mohan

Produção web: Julia Martin

Desenvolvimento web: Marque UM. Jindra

Design gráfico: Robert Raper

Créditos da Edição Nacional

Traduzido por: João Cláudio, Daniel Bartolomei, Patrick Pires e Ricardo Costa

Revisado por: Daniel Bartolomei e Ivan Lira

Editado por: Ivan Lira

Design Gráfico: Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de **Dungeons & Dragons** criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo **Dungeons & Dragons** criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS e FORGOTTEN REALMS são marcas registradas, propriedade da Wizards of

the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/forgottenrealms
www.ultimosdias.tk



divindades dracônicas não eram os guardiões e protetores dos dragões, devido eles terem permitido que os dragões travassem um conflito genocídio em seus nomes. A única guerra santa dracônica que continua interminada é a Guerra da Queda Dracônica [*Races of the Dragon*] que emergiu os seguidores de Bahamut contra os servos Tiamat.

Durante este período de guerra devastadora entre os dragões de Faerûn, locais isolados de antigos territórios governados por dragões sucumbiram ao controle dos gigantes. Com o passar do tempo, tais reinos gigantes vieram a ameaçar a hegemonia dos dragões, conduzindo a grandes batalhas entre os reinos gigantes como Darchar, Grunfesting, Helligheim, Nedeheim, Ostoria, e Rangfjell, contra reinos dracônicos como Caesinnalsvir, Darastriverthicha, e Tharkrixhontix. Enquanto os dragões e gigantes de Faerûn batalharam pelo domínio de Toril, as raças humanóides menores começaram a esculpir seus próprios reinos. Por um momento, o Ciclo de Parwiccan fala dos descendentes de Tintageer, agora conhecidos como elfos da lua e elfos dourados, que criaram um reino nas terras do norte de Faerûn derrotando o grande ancião vermelho chamado Mahatnartorian, o Mestre das Montanhas.

A Era dos Dragões teve seu fim com o ascender da Cólera dos Dragões. Os Altos Magos do Povo Fada desenvolveram um plano que envolveu a criação de um grave efeito mágico preso ao surgimento da Estrela Rei-assassino nos céus (também conhecida como a Rei-ceifador entre o Povo Fada). Em uma fortaleza antiga na borda mais norte de Faerûn, eles criaram o *mythal de Fúria Dracônica*, cercando toda Faerûn e periodicamente trazendo os anciões de Faerûn a loucura. A Estrela Rei-assassino apareceu nos céus o bastante para o *mythal de Fúria Dracônica* romper o domínio da raça dracônica sobre o continente, mas não tão frequentemente para prevenir a ascensão de reinos humanóides nos períodos entre as cóleras.

SOB A ESTRELA REI-ASSASSINO

Nos vinte e cinco milênios que se seguiram, o poder coletivo dos anciões de Faerûn enfraqueceu e minguou, mas os dragões nunca requereram seu reino absoluto sobre Faerûn. Toda vez que anciões individuais ou clãs de dragões buscaram restabelecer seu domínio sobre grandes terras de Faerûn, ou as raças humanóides inferiores se uniram para os derrubar (veja a barra lateral **Embates Dracônicos**) ou, falhando nisto, a Estrela Rei-assassino os dirigia a loucura, destruindo o que eles construíram, e os levava contra seus próprios descendentes. Apenas uma vez um grupo aliado de dragões esteve próximo de desvendar o *mythal de Fúria Dracônica*, mas os anciões a muito esquecidos daquele dia foram repelidos pelo sacrifício de quase toda a sub-raça de avariels que reuniu uma grande cruzada para voar ao norte e defender a antiga fortaleza que guardava a Pedra do *mythal de Fúria Dracônica*.

Embora exceções sejam registradas ao longo de história, a maioria dos dragões de Faerûn veio a ocupar o primeiro degrau como predadores, e não reis. Exceções

EMBATES DRACÔNICOS

A orgulhosa, mas agora desaparecida tradição de Embates Dracônicos é narrada de quando os anões esvaziavam suas canecas. Antigamente, Embates Dracônicos eram "convocados" (por mensageiros anões enviados de um clã a outro) sempre que o líder de um clã anão decidia que um dragão em particular estava muito aborrecido para ficar sozinho e muito poderoso para um clã se arriscar sozinho.

A maioria dos Embates Dracônicos envolveu dois ou três clãs anões, os anciões de todas as reuniões decidiam como um dragão específico seria combatido, e como seu tesouro seria dividido depois de vitória (e tais caçadas quase sempre terminaram em vitória). Seriam pedidos aos grandes aventureiros dos clãs que conduzissem o ataque, sustentados pelos machados dos velhos anões que desejavam morrer em batalha e a força amedrontada dos jovens que queriam se provar merecedores, sob os olhos de seus clãs, como guerreiros vigorosos.

Anciões dos clãs viam os Embates Dracônicos como ocasiões quando clãs anões se encontrariam, festejariam, discutiriam comércio, observariam anões valorosos de outros clãs, e "mediam" um ao outro (marcando o carisma e o caráter de importantes anões para futuro uso diplomático). Foram levados tantos quantos sete clãs para derrotar alguns anciões, e mais de um dragão revidou contra aqueles enviados contra eles.

Embates Dracônicos começaram a enfraquecer quando os anões passaram a procriar muito pouco para ousar desafiar dragões abertamente (exceto membros de "loucas companhias de aventureiros"), quando certos anciões de clãs se tornaram muito suspeitos para outros anões, e devido aos riscos de se unirem em qualquer lugar para apoiar embates futuros. Porém, vários clãs reavivaram a velha prática durante a recente Cólera dos Dragões, desde que a Benção do Trovão aumentou suas frentes de guerreiros.

notáveis incluem Anaglathos que regeu Turmish durante seis anos; Kisonraathiisar que regeu Portão Ocidental até o Ano dos Invasores Determinados (-349 CV); Tchazzar que regeu Chessenta durante quase um século (e retornou agora); e Ylveraasahlisar, o Dragão da Rosa, que regeu Calimport durante um século.

A última Cólera dos Dragões liberada pela Estrela Rei-assassino foi no Ano da Fúria Dracônica (1018 CV). A última Revoadada dos Dragões aconteceu nas Terras do Vales e no Mar da Lua no Ano do Verme (1356 CV).

GUERRA DA QUEDA DRACÔNICA

Embora a Era dos Dragões fora esquecida há muito tempo, até mesmo entre o mais antigos grandes anciões, o antigo conflito entre Tiamat e Bahamut continuou, aumentando e diminuindo em intensidade com o passar do tempo, gradualmente envolvendo outras raças e culturas.

A última grande era de conflito enfurecido entre o Dragão de Platina e o Dragão Cromático foi entre -2087 CV a -1071 CV, durante o primeiro milênio do império de Unther. O culto de

Tiamat foi trazido a Faerûn (pelo menos entre humanos) por Mulan. O clero de Enlil rogou que Tiamat era a Nêmesis dos Deuses, e ela foi culpada pelos reis-deuses por todo retrocesso que Unther experimentou com a subida a grandeza e seu declínio durante os séculos. Tiamat combateu um aspecto de Unther de Bahamut, conhecido como Marduk, o feitor da Justiça, de temos em tempos, mas nenhum dos anciões pôde prevalecer.

Em -1.071 CV, o panteão de Unther marchou contra as divindades do panteão orc em um conflito cataclísmico que trouxe a morte de muitos deuses. Durante a Batalha final dos Deuses, Tiamat lançou um ataque de surpresa contra Gilgeam enquanto ele combatia Ilneval. O sempre-vigilante Marduk interveio, matando Tiamat antes que ela pudesse lançar um sopro de morte contra Gilgeam, mas às custas de sua própria vida.

Após a Batalha dos Deuses, o Dragão de Platina foi reduzido ao grau de paragon [*Book of the Exalted Deeds*] (com posto divino 1 se os paragons celestiais forem considerados semideuses em sua campanha), o Dragão Cromático foi reduzido ao grau de arquidemônio [*Book of Vile Darkness*] (com posto divino 1 se arquidemônios forem considerados semideuses em sua campanha). A igreja de Marduk desapareceu completamente, o nome dele só é lembrado como um dos Antigos de Unther, mas o culto de Tiamat sobreviveu. Como Gilgeam cresceu tirânico, as pessoas de Unther nunca esqueceram da Nêmesis dos Deuses e eles vieram a ela em segredo para segui-la.

SEGUIDORES DO CAMINHO ESCAMOSO

No Ano das Pérolas Tombadas (887 CV), um ex-Escalhido de Mystra chamado Sammaster se convenceu que dragões mortos iriam, um dia, governar Toril, uma trilha por ele chamada o *Caminho Escamoso*. Sammaster criou seu primeiro dragão lich no Ano das Lágrimas da Rainha (902 CV), e os membros do Culto do Dragão rapidamente cresceram. Pelos anos que se seguiram, Sammaster sofreu uma série de retrocessos, mas o Culto do Dragão continuou seguindo seus ensinamentos (podem ser encontrados detalhes adicionais na história do Culto do Dragão no Capítulo 3).

Depois de sua última derrota no Ano da Serpente Negra (1285 CV), o lich Sammaster retornou a não-vida mais uma vez graças à magia de sua filacteria. Porém, como já feito, Sammaster viu desnecessário retomar o comando dos Seguidores do Caminho Escamoso imediatamente, devido ele já ter tentado este meio antes. O fundador do Culto do Dragão estava frustrado pela inabilidade de sua sociedade secreta, forte em magia, mas numericamente fraca, em se erguer contra seus inimigos, e pela relutância de muitos dragões em abraçar sua visão de um futuro quando eles, como dragões lich, regeriam supremos. Claramente, ele precisou de uma estratégia nova, ele buscou inspiração em textos antigos e lugares de poder.

O RETORNO DA RAINHA DRAGÃO

No Ano do Pássaro de Sangue (1346 CV), depois de séculos de silêncio da Rainha Dragão, os poucos seguidores restantes da Nemesis dos Deuses invocaram um aspecto de Tiamat conhecido como a Dama Negra a Unther, um evento que tinha sido anunciado séculos antes por Ochir Naal, profeta de Tiamat. Nos doze anos seguintes, a Dama Negra secretamente fomentou rebelião ao longo de Unther, buscando subverter o odiado Gilgeam, e seus seguidores cresceram mais uma vez (elevando-a ao status de semideus).

Desconhecido para os seus seguidores em Unther, a Rainha Dragão teve suas próprias razões por finalmente responder as suas orações. Enquanto a Igreja de Tiamat cresceu em oposição ao governo despótico de Gilgeam, a Rainha Dragão virou seu curioso olhar aos estudos de Sammaster nos quais ela viu indícios de um gênio furioso. Por sugestões sutis e veios de inspiração divina, Tiamat ajudou Sammaster a redescobrir os segredos do *mythal de Fúria Dracônica* sem lhe revelar que suas descobertas foram moldadas pelas garras de uma deusa negra. Numa época, vagando pela região do Mar da Lua e das Terras Gélidas disfarçado, Sammaster descobriu a existência do *mythal de Fúria Dracônica* e seus segredos. Como Tiamat esperava, ele trouxe o poder da *Fúria Dracônica* para seus próprios fins.

TEMPO DAS PERTURBAÇÕES

No Ano das Sombras (1358 CV), a Crise dos Avatares forçou os deuses de Toril a andar entre seus seguidores em forma mortal, transtornando muitas maquinações divinas, incluindo aquelas da Rainha Dragão. Durante o Tempo das Perturbações, Gilgeam destruiu Tiamat, terminando sua aparente ameaça a seu governo eterno. Na verdade, a essência de Tiamat foi dividida entre três poderosos dragões na região. O maior dos três, Tchazzar, consumiu os outros dois, conhecendo as condições que a Rainha Dragão tinha posto anteriormente. Tchazzar foi transformado assim novamente em Tiamat.

A Queda dos Deuses também retornou Bahamut à terra em forma de avatar, pela primeira vez, desde a morte de Marduk. Durante sua curta estada em Faerûn, o Dragão de Platina pegou a linha dos temas de Tiamat, o que presume a reasunção da Guerra da Queda Dracônica.

A ASCENSÃO DO REI DRAGÃO

No Ano da Serpente (1359 CV), Gareth Ruína dos Dragões, futuro rei de Damara, e seus companheiros de aventura voltaram de uma expedição ao Abismo, tendo roubado a *Varinha de Orcus*, quebrando-o no sangue de um avatar de Tiamat (pondo em cheque seus planos uma vez mais), tendo voltado a Damara com a bênção de Bahamut. Gareth trouxe com ele a Árvore-gema que, uma vez plantada, representa a convenção de Bahamut para proteger Damara contra a

influência de demônios contanto que o reino de Damara se aliasse com as forças do bem. Fazendo assim, Gareth trouxe a Damara uma medida de paz e liberdade contra a intromissão diabólica que o resto das terras demoníacas nunca experimentou.

Como Bahamut esperava, a plantação da Árvore-gema renovou o interesse em seus ensinamentos entre as raças não-dracônicas. Pelos anos que se seguiram mortais bons por toda Faerûn ouviram o Chamado de Bahamut, e muitos se empenharam ao serviço do Dragão de Platina. A elite se tornou Cavaleiros de Platina[*Draconomicon*] ou Vassalos de Bahamut[*Book of the Exalted Deeds*]. Alguns daqueles que foram chamados por Bahamut escolheram sofrer o Rito do Renascimento, se transformando em uma raça a muito esquecida conhecida como Nascidos Dracônicos[*Races of the Dragons*]. Como seus seguidores aumentaram, Bahamut cresceu em poder, assumindo o grau de divindade menor uma vez mais, enquanto Tiamat fez o mesmo.

A plantação da Árvore-gema de Bahamut também chamou a atenção da Rainha Dragão. Em resposta, Tiamat despachou um avatar ao Castelo Perigoso nas terras improdutivas e frias de Vaasa. Vários dragões cromáticos atenderam a sua convocação e desceram na fortaleza arruinada. Com sua participação, a Rainha Dragão iniciou um volumoso programa de procriação, criando todo tipo de Besta de Tiamat, monstruosidades horripilantes que não tinham sido vistas em Toril desde a Batalha dos Deuses. As Bestas de Tiamat espalharam-se desde então (são apresentadas várias Bestas de Tiamat no *Livro dos Monstros IV*. Dois novos - o bluespaw stoneglider e o redspawn birther - estão presentes neste livro).

ANO DOS DRAGÕES LADINOS

No Ano de Dragões Ladinos (1373 CV), Sammaster finalmente completou sua transformação do *mythal de Fúria Dracônica*, unindo sua filacteria a câmara que serviu como proteção do antigo *mythal de Fúria Dracônica* de forma que os efeitos do *mythal* já não fosse mais constrangido pelo aparecimento da Estrela Rei-assassino nos céus, mas unido à sua própria força vital. Apenas dragões lich permaneceriam não afetados pela infinita e intensificada *Fúria Dracônica* de Sammaster, onde anciões de todas as espécies teriam que se aliar ao Culto e aceitar sua transformação em um Sagrado, ou sofrer loucura permanente. O lich então pôde reafirmar seu controle sobre as células individuais do Culto do Dragão por toda Faerûn. Da Ilha do Bronze nas Ilhas Piratas às Montanhas de Dragonback, e do cume dos nórdicos Picos dos Cavaleiros às Montanhas Celestes, os membros do Culto transformaram suas fortalezas secretas em laboratórios nos quais dúzias, se não centenas, de dragões pudessem ser transformados em dragões lich em um curto período de tempo.

Como a Cólera dos Dragões expandiu e piorou, dragões cromáticos por toda Faerûn ou sucumbiram a seus efeitos e se voltaram contra quem cruzasse seu caminho ou desesperada-

mente abraçavam o Culto de Dragão como uma alternativa. Dragões enfurecidos promoveram grande destruição por Faerûn, de As'arem para Calimporto e do Canal de Asavir para as Montanhas de Tannath, mas a mão guia de Sammaster focalizou sua destruição em Damara, Impiltur, Narfell, Sossal, Vaasa, e as Terras Gélidas ao norte do Mar da Lua. Comunidades como a Passagem da Pedra de Sangue, o Monastério da Rosa Amarela, Ulubin, e Ylraphon foram destruídos ou quase por dragões que sucumbiram a loucura, e outros grupos, como a tribo orc Mil Punhos das Montanhas Nether e as marinhas de Cimbar e Soorenar, foram dizimadas pela ira dos dragões.

Lareth, soberano dos dragões dourados, convocou um grande conselho nas Montanhas de Galena onde ele revelou seu plano para todos os dragões metálicos entrarem em um sono mágico até que a *Fúria Dracônica* se extinguisse, como seu povo tem feito sempre (enquanto muitos dragões metálicos mais velhos tenham a habilidade mágica para fugir para outro plano, devido a tradições dracônicas existentes há muito que consideram as reivindicações territoriais, eles não o fizeram, temendo os efeitos de "abandonar" seu território no Plano Material para seus odiados primos cromáticos). Embora muitos anciões tenham concordado com o Rei da Justiça, alguns rebeldes rejeitaram esta aproximação, mantendo (graças a sugestões sutis do Deus do Vento do Norte) que esta era da *Fúria Dracônica* não era como nenhuma outra e sempre duraria. Mostrando as primeiras seqüelas da loucura, Lareth ameaçou usar seus servos para coagir ou destruir qualquer dragão que resistisse. A tempo, o grande ancião dourado Tamarand, segundo depois de Lareth, foi forçado a destruir o Rei de Justiça, tendo ele recusado o manto de realza.

Só os dragões gema escaparam os efeitos da *Fúria Dracônica* em grande parte, devido eles terem o poder (e a vontade) de fugir para Planos Internos enquanto isto durasse. Porém, alguns esperaram muito e sucumbiram aos efeitos da *Fúria Dracônica*.

Com o plano de Sammaster avançando com velocidade surpreendente, um grupo de heróis conduzido por Dorn Graybrook (CN meio-golem de ferro [MM2 - humano de Vaasa] Guerreiro 10/Ranger 3) e Karasendrieth (CG dragão do som fêmea adulta feiticeira 3/barda 2) trabalhou para desvendar os efeitos da Arte de Sammaster. Em locais como a Floresta Cinza, o Monastério da Rosa Amarela, Fortaleza Norte, e Thar, os heróis refizeram o caminho de Sammaster, buscando o conhecimento primeiramente encontrado pelo lich que lhe permitiu manipular o *mythal de Fúria Dracônica*.

Eventualmente, os aliados descobriram como se opor ao *mythal de Fúria Dracônica* (usando a magia enfraquecer *Fúria Dracônica*) e dirigiram seus esforços rumo a encontrar a Pedra do *mythal de Fúria Dracônica*. Sua procura os conduziu a uma cidade élfica perdida nas Montanhas de Novularond no coração da Grande Geleira e de lá, por um portal, para a antiga fortaleza na parte mais norte de Faerûn no qual o *mythal* tinha sido criado milênios atrás. Depois de uma grande batal-

ha com Sammaster e seus aliados, dragões planares conjurados, os heróis prevaleceram, destruindo o lich, e sua filacteria, e o *mythal de Fúria Dracônica* de uma vez por todas, terminando assim a loucura mágica que tinha afligido os dragões de Faerûn por muito tempo.

RETORNO DO GRANDE CICLO

Após a Cólera dos Dragões de Sammaster, os anciões de Faerûn voltaram aos seus covis, muito reduzidos em número. Muitos tinham morrido, liberando orgias de destruição nas raças inferiores de Faerûn. Outros tinham abraçado o destino Sagrado, e alguns se encontram magicamente ocultos para os seguidores do Culto do Dragão. Poucos entre as raças dracônicas perceberam que Tiamat tinha posto em jogo os eventos que conduziram à destruição do *mythal de Fúria Dracônica*, mas fatos correram velozes informando que Sammaster e o Culto estavam por trás da mais recente cólera (graças a efetiva rede de contatos dos Harpistas e a Igreja de Tiamat). Ainda menos perceberam que fim da Cólera dos Dragões marcou a Volta do Grande Ciclo, a reassunção, há muito perdida, do fervor religioso entre os dragões.

No Ano das Tempestades de Raios (1374 CV) Faerûn foi atacada por grandes disparos de raios em todo o continente. Alguns desses ataques marcaram os pontos de impacto de uma incomum chuva de meteoros no ano. Numa série de visões, Bahamut e Tiamat instruíram seus respectivos seguidores que procurassem tais locais, pois cada continha alguma forma de ovo dracônica. Nos meses que se seguiram, a Igreja de Tiamat recuperou mais da metade dos ovos da mais recente Chuva de Lágrimas e os trouxeram ao Altar das Escamas em Unthalass em preparação para a guerra iminente. O restante estava perdido, chocados por si mesmos, ou recuperados pelos seguidores de Bahamut.

Agora, com Faerûn ainda sofrendo os efeitos secundários da cólera de Sammaster, a Guerra da Queda Dracônica ameaça estourar novamente, trazendo os seguidores de Bahamut e Tiamat um contra o outro como na antiga guerra santa combatida séculos atrás, enquanto a Igreja de Tiamat e os Usuários do Púrpuro se confrontam para controlar o legado de Sammaster.

TCHAZZAR, ESCOLHIDO DE TIAMAT

CM dragão vermelho grande ancião demoníaco

O Pai de Chessenta foi devolvido à vida pela Rainha Dragão e retornou a sua terra. É só uma questão de tempo antes que toda Chessenta, Threskel e Unther reconheçam a liderança do novo regente da nova Autoridade Real de Cimbar.

Apesar de seus muitos anos, Tchazzar tem o vigor de um

poderoso dragão vermelho na plenitude da vida. Diferente de um típico dragão vermelho grande ancião, suas escamas são escarlates e luminosas como as de um ancião, exceto ao longo de suas asas, onde há uma coloração obsidiana. Os olhos de Tchazzar são orbes negras exaltadas, e seus chifres são negros como azeviche, com as extremidades afiadas e dentadas.

Tesouro: Tchazzar reivindicou as riquezas do palácio de Cimbar como seu tesouro. Várias moedas no valor de 109.948 PO, *sangue de Tchazzar* (conjunto de 12 lágrimas vermelhas, 1.000 PO cada ou 20.000 coletivamente), *pedras da lua de Nanna-Sin* (17 pedras da lua sagradas, 50 PO cada ou 1.500 PO coletivamente), *pedras falantes da Pirâmide Quebrada* (32 pedras de jade da tumba encontradas nas línguas dos feiticeiros de Unther enterrados, 1.000 PO cada), *lágrimas de Talona* (conjunto de 3 lágrimas do Rei, cada uma representando um sacerdote-lich perdido de Talona, 5.000 PO cada ou 25.000 PO coletivamente), 12 estatuetas de 30 cm representando os reis-deuses de Unther durante a Batalha dos Deuses (1.200 PO cada), 8 ovos de dragão adornados com jóias (1.500 PO cada), 4 cálices de mitral (800 PO cada), 6 vestidos reais adornados com tremairs (uma variação rosa de tremolita) (1.000 PO cada), *armadura de Horus* (brunea resistente a fogo e a eletricidade +4), *barra de Ultham* (bastão leve da metamagia rápida), *baluarte de Chaathuulandroth* (escudo grande de escama de dragão resistente a ácido), *elixir de Horus-Re* [Mago], *olho da Autoridade Real* (bola de cristal com ver o invisível), *martelo de Ramman* (martelo de combate da explosão trovejante +2), *lanterna da revelação*, *elmo da fênix* [Mago], 25 flechas da imobilização radiante +1 [Mago], *robe das estrelas*, *robe da Rainha Dragão* (vestimentas do poder menor [Mago]), *bastão da fúria* +3 [Mago], *bastão do esplendor*, *escaravelho da proteção*, *escaravelho das auras cintilantes* [Mago], *cetor de Cimbar*, *pergaminho de sexto sentido*, *pergaminho de parar o tempo*, *pergaminho de desejo*, *anel da serpente* [Serpent Kingdom], *ankh prateado de Ra* [Lost Empires of Faerun], *cajado do atordoamento* (cajado do nocaute +3 [Mago], *anel de garra de Tchazzar* (anel de resistir eletricidade maior), *varinha de restauração* (25 cargas).

Covil: Como Autoridade Real recentemente coroada de Cimbar, Tchazzar reclamou o Grande Palácio de Cimbar como seu lar. A fortaleza de alabastro está situada numa colina baixa na velha Cimbar, na sombra do agora abandonado Grande Templo de Gilgeam. Tchazzar teve o Grande Palácio construído sob suas especificações quando regeu Chessenta pela última vez, e suas galerias estão espalhadas acomodando tranquilamente o tremendo tamanho do grande ancião.

Táticas: Convencido de sua superioridade inata sobre todas as coisas vivas, Tchazzar não tem nenhum medo, mas vê um conflito físico abaixo de seu ego divino. A Autoridade Real de Cimbar cerca-se de poderosos subordinados que pode despachar para destruir qualquer ameaça. Em raras ocasiões quando é ameaçado fisicamente, a raiva de Tchazzar é incomparável, porque sente que seus inimigos estão arruinando o seu posto divino que foi difícil de obter. Tais combates manifestam sua natureza mais básica, e ele os ataca pessoalmente, usando suas armas físicas e seu sopro sem pensar no custo para

os aliados.

Aliados Conhecidos: Embora sirva como o campeão de Tiamat em Faerûn, Tchazzar agrega a igreja da Rainha Dragão ao alcance de suas asas, porque não está interessado em chamar a atenção para o fato que ele atua sob caprichos de Tiamat.

Os aliados mais íntimos de Tchazzar são Gestanius, das Montanhas da Espada Dracônica (LM dragonesa azul grande anciã demoníaca) e Skuthosiin, "o Venenoso" do Bosque Meth (LM dragão verde antigo demoníaco clérigo 1/destruidor profano de Tiamat [Dra] 6 [Tiamat]). Tchazzar devorou os outros dois membros da Trindade de Tiamat durante o Tempo das Perturbações para completar o renascimento de Tiamat. Assim como Tchazzar, Gestanius e Skuthosiin foram restaurados à vida e retornaram para sua terra pela Rainha Dragão renascida em sua forma demoníaca.

Inimigos Conhecidos: Como Escolhido da Rainha Dragão (que atualmente é nada mais do um título), Tchazzar é o campeão de Tiamat em Faerûn, manifestando sua temida ira naqueles que provocam seu ódio. A curto prazo, os inimigos de Tchazzar incluem as cidades de Airspur, Luthcheq, Mordulkin e Soorenar. A longo prazo, Tchazzar se foca para esmagar qualquer célula do Culto do Dragão que recuse a reconhecer a autoridade de Tiamat. Tchazzar também busca a destruição de seu antigo rival, Alasklerbanbastos, apesar de sua recente aliança posterior com a Igreja de Tiamat em Unther, ele vê qualquer dragão que serve o Grande Osso Anciã como um herege.

Planos: Agora que o comando de Cimbar está seguro, o filho de Rauthstokh, "Ossos Vermelhos", planejou reconstruir seu reino, clamando por todo território de Chessenta, Threskel e Unther. Primeiro, os escolhidos de Tiamat pretendiam trazer uma cidade Chessentana após a outra sobre seu brasão através de ameaças e negociações secretas. Em contraste com os líderes enfurecidos da Casa Karanok, em Luthcheq, os líderes das maiores cidades Chessentanas já haviam começado a negociar por debaixo dos panos suas admissões no crescente império de Tchazzar.

Uma vez que todos em Chessenta, exceto Luthcheq, estão son seu alcance, o Pai de Chessenta pretende infestar não apenas a Cidade da Loucura, mas todas as planícies de Threskel, tudo em nome da Rainha Dragão. Ele sabe que isso será uma grande provocação para seu antigo rival, Alasklerbanbastos, ignorar, e que o Grande Dragão de Osso será forçado a organizar seu exército de dragões mortos-vivos para a defesa. Em oposição à marcha de Tchazzar em Threskel, Alasklerbanbastos deve enfurecer a Rainha Dragão e estilhaçar a aliança entre as células do Grande Osso do Culto do Dragão, forjadas com os seguidores de Tiamat na Unther Livre.

Como se não bastasse, Tchazzar já está planejando desde o dia de sua volta com seus exércitos contra os cruzados de Mulhorand. Quando o exército de Tchazzar devastar desde o oeste, Gestanius liberará suas forças do leste, cortando as linhas de provisões de Mulhorand. Enquanto isso a armada de

Skuthosjin marchará pela costa, bloqueando qualquer tentativa Mulhorandi de restabelecer o fornecimento de provisões.

Testes de Conhecimento: Como Sceptenar de Cimbar e um dos primeiros reis dragões a comandar uma vasta área de Faerûn em muitos anos, Tchazzar está se tornando famoso rapidamente por toda Faerûn. Localizar a morada de Tchazzar requer um sucesso num teste de CD 10 em Conhecimento de Bardo, Conhecimento (geografia) ou Conhecimento (local – Impérios Antigos).

Os PJs que questionarem um ou mais Chessentanos podem aprender sobre a descrição de Tchazzar, sobre sua morada, suas táticas, aliados e inimigos conhecidos, com um sucesso num teste de Obter Informação (CD 15). Eles podem aprender sobre seus tesouros e planos com um teste de Obter Informação (CD 25).

Ganchos para Aventura: PJs empregados em uma ou mais das muitas facções Chessentanas podem encontrar por si próprios a aproximação de um agente de Tchazzar. Em troca de certos favores, ele poderá querer defender uma reunião pacífica das sempre conflituosas cidades-estado de Chessenta. Contudo, os empregadores dos PJs podem ser de uma oposição ferrenha a uma aliança com Tchazzar.

Com o plano de Tchazzar de reunificar o país procede, rumores começarão a espalhar que seu próximo objetivo é Threskel. Os PJs podem ser reunidos por um agente da Casa de Jedge de Mordulkin, que lhes pede que descubram quais são os planos de Tchazzar para com sua cidade (eles temem que Tchazzar possa transformá-la num acampamento militar, se lutarem contra Tchazzar ou se renderem e permitirem que um dos seus generais torne-se seu comandante). Em desconhecimento dos PJs, um de seus contatos da Casa de Jedge está secretamente empregado por Alasklerbanbastos, e suas declarações estão sendo enviadas ao Grande Osso.

Fúria dos Dragões: Tchazzar retornou a Toril nos últimos dias da Fúria dos Dragões, materializando-se sobre a Baía de Chessenta no meio de uma batalha naval entre as cidades de Cimbar e Soorenar. Após inseminar o naufrágio e destruição em ambas as frotas, o Pai de Chessenta pareceu readquirir a medida de seu autocontrole. Depois de destruir ou expulsar quase todo dragão lich ou dragão que Alasklerbanbastos enviara a Chessenta, Tchazzar saiu voando para Cimbar. Após uma breve batalha com os defensores de Cimbar, ele rapidamente se instalou no palácio do Sceptenar e fixou-se, solidificando seu comando e matando toda a oposição que permaneceu dentro da cidade.

TCHAZZAR

ND 40

Dragão vermelho grande ancião demoníaco, ascendente dracônico [Dra] 12

CM Dragão colossal (extraplanar, fogo)

Iniciativa +4; **Sentidos** percepção às cegas 18 m, sentidos aguçados, visão no escuro 36 m; Observar +63, Ouvir +63

Aura aura de terror (108 m, CD 44)

Idiomas Abissal, Aragrakh, Dracônico, Infernal

CA 50 (toque 11, surpresa 50)

(-8 tamanho, +39 natural, +9 deflexão)

PV 1.144 (52 DV); cura acelerada 3; **RD** 25/épico

Imunidades dano de habilidade, dreno de energia, dreno de habilidade, fogo, magias que afetam a mente ou habilidades, transmutações (metamorfose, petrificação, ataques de alteração de forma)

RM 33

For +41, **Ref** +32, **Von** +41

Fraquezas vulnerabilidade ao frio

Deslocamento 21 m (14 quadrados), voo 81 m (desajeitado) (54 quadrados), natação 21 m (14 quadrados), Inversão, Investida Aérea, Pairar

Corpo a Corpo mordida +63 (dano: 4d8+18) e

Corpo a Corpo 2 garras +61 (dano: 4d6+9) e

Corpo a Corpo 2 asas +61 (dano: 2d8+9) e

Corpo a Corpo pancada com a cauda +61 (dano: 4d6+27)

Face 9 m; **Alcance** 6 m (9 m com mordida)

BBA +53; **Agr** +87

Opções de Ataque *destruir o bem* (1x/dia, +20 de dano), esmagar, rasteira com a cauda, Arrebatrar, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Golpe Fulminante, Grande e em Investida [Dra], Sopro Tempestuoso [Dra], Trespasar,

Ações Especiais sopro

Equipamento de Combate *anel coroa de Tchazzar, Orbe Draconiana* (dragão vermelho)

Magias de Feiticeiro Conhecidas (19º NC):

0 (6x/dia) – consertar, abrir/fechar, detectar magia, detectar veneno, ler magia, luz, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação
1st (9x/dia) – alarme, ataque certeiro, queda suave, recuo acelerado, servo invisível

2nd (8x/dia) – agilidade felina, astúcia da raposa, esplendor da águia, força do touro, presas de lâmina [Draconomicon]

3rd (8x/dia) – bola de fogo (CD 22), dificultar detecção, idiomas (CD 22), sopro cegante [Draconomicon]

4th (8x/dia) – atar asas [Draconomicon] (CD 23), escudo de fogo, sopro de expulsar [Draconomicon], sopro dissipador de magia [Draconomicon]

5th (8x/dia) – asas de ar maior [Draconomicon], presa mágica superior [Draconomicon], sangue fervente [Draconomicon], sopro etéreo [Draconomicon]

6th (7x/dia) – campo antimagia, lendas e histórias, visão da verdade (CD 25)

7th (7x/dia) – projetar imagem (CD 26), sopro atordoante maior [Draconomicon], visão arcana maior

8th (7x/dia) – enfraquecer sopro [Draconomicon], mescla de sopros [Draconomicon], ordem (CD 27)

9th (5x/dia) – chuva de meteoros (CD 28), sopro defensivo [Draconomicon]

Habilidades Similares a Magia (19 NC):

1x/dia – discernir localização, encontrar o caminho

3x/dia – sugestão (CD 21)

12x/dia – localizar objetos

Habilidades For 46, Des 10, Con 31, Int 26, Sab 27, Car 28

Qualidades Especiais forma alternada, imortal

Talentos Arrebatrar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Conhecimento Dracônico [Draconomicon], Cura Acelerada [Dra], Deslocamento Aprimorado [Draconomicon], Encontrão Aprimorado, Golpe Fulminante, Grande e em Investida [Draconomicon], Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Reflexos Rápidos, Sopros Tempestuosos [Draconomicon], Trespasar, Vontade de Ferro
Perícias Arte da Fuga +55, Avaliação +63, Blefar +64, Concentração +65, Conhecimento (arcano) +63, Conhecimento (história) +32, Conhecimento (os planos) +33, Diplomacia +68, Disfarce +9 (+11 no personagem), Intimidar +66, Observar +63, Ouvir +63, Procurar +63, Saltar +73, Sentir Motivação +63, Sobrevivência +8 (+10 em outros planos)

Equipamentos equipamento de combate mais *amuleto da supremacia* [Draconomicon]

Arrebatrar (Ext): Contra criaturas Grandes ou menores, mordida de 4d8+18 pontos de dano por rodada ou garra de 4d6+9 pontos de dano por rodada.

Aura de medo (Ext): Tchazzar pode inspirar terror nas criaturas contempladas com sua visão. Aqueles que estiverem a 108 m do dragão e que tiverem menos de 40 DV devem fazer um teste de resistência de Vontade (CD 44). Em caso de sucesso, o alvo permanece imune à aura de medo de Tchazzar por 24 horas. Em caso de falha, a criatura fica abalada ou ofuscada (à escolha do dragão) por 4d6 rodadas. Se Tchazzar atacar ou investir, as criaturas abaladas devem fazer um segundo teste de resistência de Vontade (CD 44) ou se tornarão amedrontadas por 4d6 rodadas. Todos os aliados que estiverem no alcance recebem +4 de bônus de moral nas jogadas de ataque, resistência e perícia, e os inimigos que falharem em seus testes recebem uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque, resistência e perícia. Aliados podem ser poupados do efeito da presença (à escolha do dragão).

Código de Conduta: Tchazzar perde sua aura de medo (e não recupera sua presença aterradora) se praticar, por espontânea vontade, um ato oposto à sua tendência caótica e má.

Esmagar (Ext): Área 9 m por 9 m; oponentes Grandes ou menores recebem 4d8+27 pontos de dano de concussão e precisam ser bem-sucedidos num teste de resistência de Reflexos (CD 40) ou ficarão presos.

Imortal (Sob): Tchazzar é quase uma divindade e não pode ser morto por causas naturais. Ele não precisa comer, dormir ou respirar. Ele ainda pode ser morto em combate físico ou mágico, e está sujeito à morte por dano maciço.

Rasteira com a Cauda (Ext): Semicírculo de 12 m de diâmetro; oponentes Médios ou menores recebem 2d8+27 pontos de dano de concussão (Reflexos [CD 40] diminui à metade).

Sopro (Sob): Cone de 18 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, dano 24d10 de fogo, Reflexos (CD 40) diminuem o dano à metade.

PERIGOS DO COVIL

Descritos abaixo estão alguns dos perigos mais comuns encontrados nos covis de dragões.

NEBLINA CLORÍDRICA (ND 8)

Através do tempo, a constante presença de uma criatura que possui hálito de ácido (como os dragões negros e verdes) acaba criando um composto de gás clorídrico. Somente dragões Enormes ou maiores são grandes o suficiente para cobrir todo o seu covil com este perigo. O tamanho da nuvem vaporosa é diretamente proporcional ao tamanho do dragão. Um dragão Enorme produz uma nuvem vaporosa com 106 metros de raio.

Qualquer criatura exposta ao gás deve fazer um teste de resistência de Fortitude com CD 17. Personagens que tenham sucesso na jogada não são afetados temporariamente; aqueles que falham recebem 1d4 pontos de dano na Força e sentem-se fatigados. Depois de cada 10 minutos adicionais gastos na área, o personagem deve tentar uma jogada adicional. Cada jogada adicional tentada, independente do resultado das jogadas anteriores, dá, cumulativamente, +1 na CD. Se um personagem ficar fatigado e falhar em uma segunda jogada de proteção, ele se tornará exausto.

Uma magia de *lufada de vento* é suficiente para dispersar uma quantidade de gás (igual a área da magia) por um número de minutos igual ao nível do feitiço do conjurador. Uma magia de *muralha de vento* dispersa uma área maior, mas o gás somente se dispersará por um número de minutos igual ao nível do feitiço do conjurador. Uma magia de *neutralizar veneno* dispersa uma área igual a 30 centímetros cúbicos por nível por 1 hora. Criaturas imunes ao veneno são imunes a todos os efeitos da neblina.

DEGRADAÇÃO DO DRAGÃO LICH (ND 6)

A magia usada para criar dragões lich é poderosa e também um segredo bem guardado, mas resulta em ocasionais consequências imprevistas. Um dragão lich envelhece e move-se em torno do seu covil, descansa sobre seu tesouro e formações rochosas; tem lutas ocasionais com matadores de dragões, e quase sempre os vence. O desgaste diário leva a degradação do tecido que mantém a grande carcaça do dragão lich. O que poucos sabem é que esta podridão degradada tem uma vida própria.

A degradação de um dragão lich tende a se acumular, e devido a energia negativa da magia infundida no dragão lich, ela junta-se em pequenas pilhas. As pilhas rastejam para várias áreas no covil e esperam algo para comer. Apesar de não serem inteligentes, a degradação persegue o calor e o procura – talvez sentido os ecos de sua antiga existência com ser vivo. Um simples quadrado de 1,5 metros de degradação de dragão lich pode mover-se a uma velocidade de 0,30 cm por rodada. Ela sobe no teto dos covis de dragão liches, esperando por uma

vítima. Para detectar sua presença, um personagem deve fazer, com sucesso, um teste de Procurar com CD 20.

Quando o alvo está diretamente sob ela, a degradação cai sobre a criatura, tentando sugar sua energia vital. Cada rodada que a degradação permanecer em contato com a vítima retira 2d6 pontos de dano por frio. Além disso, a vítima deve obter sucesso em um teste de Fortitude com CD ou ficará paralisada por uma rodada. A vítima deve tentar uma nova jogada a cada rodada que a degradação permanecer atrelada a ela. Criaturas que possuam imunidade ao frio não são sujeitas a paralisia ou ao dano. Qualquer efeito que provoque dano por fogo, exposição a luz, ou removam doença destrói um pedaço de degradação de dragão lich.

BOLOR DE DRAGÃO (ND 5)

Alguns anciões dormem por centenas de anos no mesmo lugar, ignorando o mundo exterior e seus habitantes. Mesmo em seus covis úmidos, algumas coisas vivas prosperam. O bolor de dragão cresce sob os corpos de anciões adormecidos de ao menos tamanho Grande, alimentando-se de seu calor, umidade, e de suas escamas descartadas. Quando um dragão está dormindo ou próximo, o bolor é completamente inócuo. Ele pode viver drenando seu calor e comendo seus restos orgânicos. Dragões emitem extremo calor e não se importam em ter suas escamas mortas comidas, então são alvos ideais. É somente quando o dragão se move ou deixa o seu covil que o bolor se torna perigoso. Quando não há dragões por perto, ele tem que se alimentar de outra coisa se quiser sobreviver.

Bolores de Dragão vem em pedaços de 1,5 metros de diâmetro. Se um pedaço é perturbado, ele estoura em uma nuvem de esporos. Criaturas vivas em até 1,5 metros de distância sofrem 5d6 pontos de dano não letal por frio e devem fazer um teste de Fortitude de sucesso, com CD15, ou sofrem 1d4 pontos de dano de Força, Destreza e Constituição. Fogo lançado a 1,5 metros do bolor o faz instantaneamente dobrar de tamanho. Dano por frio, como um *cone de frio*, instantaneamente o destrói. Criaturas que tenham imunidade a frio não recebem dano do ataque do bolor de dragão.

MARIPOSAS DO MEDO (ND 4)

Estas estranhas criaturas são inócuas a si próprias. Elas são atraídas para áreas onde existe um medo tremendo – especialmente medo a dragões. Frequentemente, um bando inteiro de mariposas do medo habitam o covil do dragão, alimentado-se do medo que o cerca.

Mariposas do medo sugam todos os efeitos de resistência ao medo dos personagens, incluindo a *aura de coragem* do paladino. Isto significa que quaisquer imunidades a medo e bônus ou testes de resistência contra medo que os personagens possuam são anuladas quando estes estiverem a 30 metros das mariposas. Sempre que um grande medo estiver presente (seja criado por encantos, auras ou outros modos), as mariposas

revoarão sobre a área, impondo uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e nos testes de resistência contra o medo de todos que estiverem a 30 metros da fonte do efeito do medo, exceto a fonte do efeito. Os efeitos de medo incluem quaisquer condições que levem as criaturas a ficarem trêmulas, amedrontadas ou em pânico, mas não estão limitados a isto.

PÓ DE DRAGÃO DE GEMA (ND VARIÁVEL)

Para a maioria dos grupos psíquicos, o pó de dragão de gema tem ND de 5, 7 ou 9, dependendo o tamanho do dragão que o deu origem. Para a maior parte dos grupos não-psíquicos, têm uma ND de 3, 5 ou 7.

Através do curso de sua vida, um dragão de gema muda e descarta toneladas de poeira brilhante. Depois de centenas de anos, seu covil torna-se impregnado deste pó. Somente dragões Enormes ou maiores são grandes o suficiente para cobrir seu covil inteiro com esta poeira. A área do pó é diretamente proporcional ao tamanho do dragão. Um dragão enorme produz uma área de 30 metros em todas as direções da sua área principal de descanso; Um dragão Imenso produz uma área de pó de 60 metros em todas as direções; e um dragão Colossal produz uma área de pó de 106 metros em todas as direções.

O pó do dragão de gema cobre tudo nesta área – piso, teto, itens e criaturas. Qualquer um que passe pela área do pó é coberto em 10 minutos. O pó somente tem um efeito menor em criaturas não-psíquicas, mas pode ser debilitante para criaturas psíquicas. A cada 10 minutos, personagens não-psíquicos cobertos pelo pó sofrem 1d4 de dano não letal. Personagens psíquicos perdem 1d4 pontos de poder, além do dano não letal. Personagens afetados podem reduzir o dano pela metade fazendo um teste de Vontade com sucesso – mas um psíquico deve fazer dois testes com sucesso ao invés de uma. Criaturas imunes a encantos e habilidades que afetem a mente não são prejudicados pelo pó.

Para os dragões de gema, o pó não somente é uma defesa para seu covil, mas também um poderoso incremento em seu poder. Para cada ponto drenado de uma criatura psíquica, o dragão de gema ganha o mesmo número de pontos, apesar de não receber nenhum benefício do dano não letal causado pelo pó. Se um dragão de gema morre, seu pó tornasse inerte.

MUSGO GRITANTE MÁGICO (ND 3)

Esta estranha forma de musgo é a melhor amiga de todo dragão. Ninguém sabe porque o musgo gravita sobre objetos valiosos (especialmente metais preciosos e mágicos), mas é próximo de tais itens que sempre surgem grande quantidade dele. O musgo cresce de forma selvagem e não pode ser cultivado, mas os a maioria dos dragões ficam muito felizes em descobri-lo em seu covil.

O musgo gritante mágico tende a cobrir os ajuntamentos de

tesouro de forma irregular em quadrados de 1,5 metros, aparecendo em pedaços nos objetos de valor. Quando alguém toca ou move um objeto coberto (outra pessoa que não seja o dono do objeto – um indivíduo que o musgo reconheça como tal), o musgo produz um som agudo por 1d3 rodadas. O som é tão alto que todas as criaturas no alcance para ouvi-lo sofrem 1d8 pontos de dano sônico por cada rodada. Além disso, durante a primeira rodada do ruído, aquele que estiver no alcance para ouvi-lo deve também fazer um teste de Vontade com CD 11 com sucesso ou ficará atordoado por 1 rodada e surdo pelo restante da duração do grito mais 2d4 rodadas adicionais. Criaturas que não pode ouvir não são afetadas; criaturas imunes a atordoamento ainda serão afetadas e sofrerão dano; criaturas imunes a dano sônico não sofrem nenhum efeito. Dragões e outras criaturas adormecidas até uma distância de 300 metros serão automaticamente acordadas quando o musgo gritar. O Musgo gritante mágico é imune a eletricidade e ao dano sônico, mas um quadrado de 1,5 metros é destruído por 5 pontos de dano por fogo, frio ou ácido.

LIMO DAS SOMBRAS (ND 7)

O limo das sombras é uma versão corrompida do limo verde, que cresce em volta do covil dos dragões das sombras (e algumas outras criaturas de sombras). Ele cai das paredes e tetos quando detecta movimento (e possível alimento). O limo das sombras suga a energia vital de criaturas vivas, esfriando o ar em volta de si a carne de suas vítimas. O limo é quase indetectável para a visão normal – se estiver totalmente oculto, um personagem deve fazer um teste de procurar com CD 30 para encontrá-lo. Iluminação como um encanto de *luz* ou *luz contínua*, não anula sua ocultação, mas um feitiço de *luz do dia* pode fazê-lo.

Um quadrado de 1,5 metros de limo das sombras causa 2d6 pontos de dano por frio a cada rodada, como se sugasse a umidade da carne de suas vítimas. Além disso, a vítima deve fazer com sucesso um teste de Fortitude com CD 17 ou ganhará um nível negativo. Vítimas imunes ao frio não são sujeitas ao dano, mas ainda são afetadas pelo nível negativo. Na primeira rodada de contato, o limo pode ser raspado da criatura (quando na maioria das vezes destroem o objeto de raspagem), mas depois disto deve ser queimado, sofrer choques ou ser cortado (causando dano a vítima também). Qualquer coisa que cause dano por fogo, sônico, ou de eletricidade, luz do sol ou um encanto de *remover doenças* ou *proteção contra morte* destrói um pedaço de limo das sombras. O limo não tem efeito em substâncias inorgânicas, apesar de causar 2d6 pontos de dano em objetos feitos de madeira, couro, osso ou outros materiais naturais.

Criaturas mortas-vivas curam 5 pontos de dano para cada nível negativo que o limo fornece, mas eles devem persegui-los ativamente, já que os limos não gravitam naturalmente em direção de alvos não vivo. Os limos das sombras também ignoram criaturas imunes a frio, porque não podem sugar sua energia de calor.

ELMO DA FEITIÇARIA SUPREMA

Elmos da feitiçaria suprema são poderosos artefatos Netherese capazes de transformar um mago menor em um mago de grande poder, embora a um custo pessoal elevadíssimo.

Conhecimento: Personagens podem obter as seguintes informações sobre *elmos da feitiçaria suprema* ao realizar testes bem sucedidos da perícia Conhecimento (arcano) ou Conhecimento (história).

CD 20: *Elmos da feitiçaria suprema* datam de antes da Era de Ouro de Netheril. Eles permitem que seu usuário recupere o poder dos antigos arcanistas Netherese.

CD 25: *Elmos da feitiçaria suprema* exigem um preço terrível daqueles que abusam de seus poderes, tornando alguns que se utilizam muito deles em tolos balbuciantes incapazes de preparar magias.

CD 35: *Elmos da feitiçaria suprema* foram uma invenção do lendário Terraseer. Ele deixou em seu testamento tais tesouros para futuros arcanistas, como um modo de medir sua sabedoria e moderação. Curiosamente, a maioria dos usuários “bem sucedidos” dos elmos têm constantemente desaparecido sob circunstâncias misteriosas, sugerindo que aqueles que passam no “teste” de Terraseer acabam por ser recrutados para algum propósito especial.

Descrição: Este elmo enfeitado e canelado é feito de metal chapeado com uma liga de prata, alterando-se para se ajustar na cabeça de qualquer criatura que o coloque.

Efeito: Um *elmo da feitiçaria suprema* permite que qualquer usuário já apto a conjurar magias arcanas prepare e conjure duas magias adicionais de cada nível, do 6º ao 9º (8 magias por dia no total). Estas são tratadas como espaços bônus de magia (como se fossem dadas por uma Inteligência muito alta), portanto, aplicando-se apenas a conjuradores já capazes de conjurar magias daqueles níveis (embora tais conjuradores ainda possam usar estes espaços para preparar magias de nível baixo alteradas por talentos metamágicos). Conjurando uma magia destes espaços bônus causa 1d6+1 pontos de dano ao usuário imediatamente após a execução da magia. Se o elmo for removido, quaisquer magias bônus preparadas enquanto ele estava vestido se perdem imediatamente.

O elmo possui diversos contras. Primeiro, se todas as magias extras ganhas enquanto o elmo estiver vestido não forem conjuradas dentro de 12 horas desde sua preparação, o usuário perde todas as magias preparadas ao fim deste período (isto inclui as magias bônus dada pelo elmo e qualquer outra magia que o usuário tenha preparado normalmente). Os espaços de magia para aquelas magias perdidas são considerados utilizados (o usuário deve descansar novamente para reutilizar os espaços). Apenas os espaços de magia usados pelo usuário necessitam ser usados para evitar que isto ocorra. Por exemplo, um mago de 12º nível usando um *elmo da feitiçaria suprema* possui acesso apenas para espaços de magias do 6º nível ou

menores. Ele pode usar apenas os dois bônus de espaço de magias do 6º nível dadas pelo elmo, e se conjurar ambas dentro de 12 horas da preparação delas, então esta desvantagem não é ativada (em outras palavras, ele não é penalizado por não estar apto a utilizar espaços bônus de magia de alto nível garantidos a ele pelo elmo).

O segundo contra é que se o elmo não for utilizado (não meramente vestido, mas usado para se preparar magias em seus espaços bônus) pelo mesmo usuário duas vezes em uma dezena, ela causa 1 ponto de dano na Inteligência drenado do usuário, e a tentativa de se usar os espaços extra falha.

O terceiro contra é que se o elmo for usado duas vezes em um período de 30 dias pelo mesmo usuário para se preparar magias da mesma escola, a preparação tem sucesso, mas o usuário perde imediatamente 1 ponto na Inteligência e perde 1 ponto de vida, ambos permanentemente. A despeito de seu grande preço enquanto está sendo usado, o elmo permite ao usuário conjurar estas magias bônus, mesmo que a perda de Inteligência signifique que o usuário não possa conjurar normalmente magias de qualquer nível nunca mais.

Por exemplo, se o usuário utilizar o elmo para preparar *campo antimagia* e *corrente de relâmpago*, e então 28 dias depois usar o elmo para preparar *dissipar magia maior* (da mesma escola de *campo antimagia*), o usuário poderia incorrer nestas perdas. Se ele persistir em sua tolice e usar o elmo para preparar *mão vigorosa de Bigby* (da mesma escola de *corrente de relâmpago*), ele irá experimentar estas perdas novamente. Se sua Inteligência fosse originalmente 16, ele teria agora sua Inteligência reduzida a 14, normalmente um valor não alto suficiente para conjurar *dissipar magia maior* ou *mão vigorosa de Bigby*. Entretanto, o poder do elmo permite que ele ainda conjure estas magias (mas nenhuma outra magia de 5º ou 6º níveis que sejam preparadas normalmente).

Transmutação forte; 20º Nível de Conjurador; Peso: 1,3 kg

GHAZIR, A LÂMINA DO DESERTO

Empregada na conquista de Nelanther e na tomada dos Picos Nebulosos, *Ghazir, a Lâmina do Deserto*, é uma arma lendária do Império Shoon com a reputação de ser amaldiçoada.

Conhecimento: Personagens podem obter as seguintes informações sobre *Ghazir* ao realizar testes bem sucedidos da perícia Conhecimento (arcano) ou Conhecimento (história).

CD 15: No Ano da Lâmina Polida (276 CV), Qysar Shoon IV, do Império Shoon, confeccionou uma cimitarra de poder único a partir das areias do Deserto de Calim, inspirando-se no conhecimento sobre tesouros mágicos das riquezas de Rhimnasarl, o Brilhante. Shoon IV era um necromante, inábil com espadas, que confeccionou a arma apenas para provar que podia. A lâmina (chamada de *Ghazir*, ou “guerra iminente” em Alzhedo) permaneceu sem ser usada nos cofres reais por

aproximadamente uma década depois de ser forjada.

CD 20: No Ano do Orgulho Perdido (285 CV), Qysara Shoon V, deu a cimitarra para um ralbahr (almirante) veterano chamado Murabir Faruk yn Aban el Khafar yi Memnon, pelos seus serviços prestados. Faruk há muito tempo havia conquistado e colonizado Nelanther, assim que as ilhas assombradas por gênios foram descobertas a oeste de Zazesspur, e o presente foi dado como um símbolo de agradecimento de Qyusara. A seguinte campanha naval foi de grande sucesso; uma grande quantia de gênios ladinos foram mortos, e os fortes ventos que evitavam uma passagem segura dos navios através da Costa da Espada foram vencidos. A despeito da construção das Torres Marítimas de Irphong e Nemessor, as subsequentes tentativas de colonização falharam, já que os nobres desgostaram das constantes brisas frescas (aos quais muitos atribuíram aos zangados espíritos dos djinn) e outros fatores de se viver próximo das tempestades do Mar sem Rastros. Faruk acabou por ser afastado no Ano das Velas Rasgadas (302 CV) pelo sucessor de Qynara, Shoon VI, e *Ghazir* retornou aos cofres reais abaixo do Monte Imperial de Shoonach, onde permaneceu por quase três décadas.

CD 30: O inverno que se estendeu do Ano dos Gigantes Despertos (330 CV) até o Ano dos Confrontos Gélidos (331 CV) foi um dos mais frios registrados no Império Shoon. Os Emirados Calimshitas ficaram cobertos de neve e gigantes invasores emergiram das montanhas para pilhar comunidades isoladas. Depois que uma enorme tribo de gigantes da neve começou a saquear fazendas afastadas de Athkatla, Qysar Shoon VII despachou uma grande companhia de soldados para lidar com a ameaça. *Ghazir* foi emprestada para as tropas do coronel Balak Muham yn Daud el Talhib, que usou a *Lâmina do Deserto* para eliminar dezenas de criaturas do norte.

Embora Muham tenha sido condecorado como herói quando retornou a Shoonach, a reputação de *Ghazir* foi maculada pelos duros invernos que se seguiram, junto com relatos de que os espíritos dos gigantes continuavam a assombrar os Picos Nebulosos. Rumores sugeriam que a arma fora amaldiçoada de alguma forma, e que as almas das vítimas permaneciam amarradas ao seu mundo, onde continuavam a molestar os vivos. Foi avaliado politicamente pelos vizires de Shoon VII que *Ghazir* retornasse para os cofres reais, onde deveria permanecer intocada até a queda do Império. No Ano do Punho Fechado (450 CV), Iryklathagra pegou *Ghazir* para si, junto com muitos outros tesouros que saqueou de Shoonach, e a *Lâmina do Deserto* permaneceu intocada em seu tesouro mais uma vez desde então.

Descrição: *Ghazir* é uma cimitarra grande de aproximadamente 1,5 m de comprimento, desde sua ponta até o pomo. A lâmina de aço vítreo é confeccionada a partir das areias cristalinas deixadas desde o surgimento da Fenda de Memnom, uma região de intenso calor no Deserto de Calim. Uma linha curva de fogo perpétuo dança no interior da lâmina. A empunhadura suavemente polida da cimitarra é esculpida a partir da garra de um ancião azul morto há tempos, e entalhada com runas

mágicas que rodeiam o selo de Shoon IV.

Efeito: *Ghazir* é uma cimitarra elemental do fogo amaldiçoada +2. A arma também absorve os 10 primeiros pontos de dano de fogo por ataque que o usuário eventualmente possa receber (semelhante à magia *resistir elementos*). Uma vez por dia o usuário pode usar andar no ar.

Finalmente, um curioso poder criado por *Ghazir* são os fantasmas de cada criatura que caiu perante sua lâmina. Tais fantasmas estão atados apenas à região geográfica na qual foram mortos e são deixados apenas com o poder de se manifestar em duas formas diferentes (embora não se manifestem com as duas formas ao mesmo tempo). As vítimas podem ser tanto manifestações visuais quanto fenômenos naturais ou elementais ligados, de alguma forma, à suas vidas mortais. Embora este poder seja pouco compreendido, ele parece ter criado djinni fantasmas capazes de se manifestar como ventos através de Nelanther e fantasmas de gigantes do gelo capazes de se manifestar como um frio cortante ou neve nos Picos Nevulosos.

Consequências: *Ghazir* tem uma reputação ruim, mesmo nos dias de hoje, embora a maioria das pessoas que não entendam Alzhedo pensem que seja o nome de algum efreeti ligado à forma da espada. Comerciantes comumente amaldiçoam a *Lâmina do Deserto* quando estão fazendo uma passagem perigosa através da propensa a tempestades Passagem da Presa ou das fortes ventanias que açoitam o Canal de Asavir. *Ghazir* deveria ressurgir em Amn ou em Tethyr depois de ser removida do tesouro de Iryklathagra, junto com contos de fantasmas de gigantes desejosos de vingança e de gênios mortos-vivos atormentados que se espalhariam por toda a Nelanther e ao longo da Costa da Espada. Ademais, tais rumores poderiam ter raízes verdadeiras, pois a costa de Amn e o norte de Tethyr poderiam sofrer de ventos fortes e duros invernos nos anos seguintes ao reaparecimento de *Ghazir*, assim que cada fantasma criado pela lâmina incita todos os outros fantasmas a empregar seus resquícios de poderes mágicos para se obter um efeito maior das manifestações. Ainda, a *Lâmina do Deserto* poderia ser usada para matar outros seres e contos seriam espalhados sobre seus espíritos incansáveis levando destruição por toda a região.

Os líderes de Amn e Tethyr seriam forçados, por opinião pública, a procurar obter a custódia da cimitarra, mas o ancião branco que habita o topo do Monte Ponta da Lança (Icehauptannarthanyx) se provaria mais rápido para reclamar *Ghazir* para seu próprio tesouro. Ele teme que o clima dos Picos Nebulosos aumentem de temperatura se os espíritos dos gigantes, de alguma forma, sejam postos para descansar na ocasião da destruição da cimitarra. Tendo barganhado infrutiferamente com Iryklathagra durante séculos para adquirir a *Lâmina do Deserto*, Icehauptannarthanyx será rápido para tomar vantagem com a oportunidade dada por um grupo de aventureiros que adquirirem a cimitarra.

Conjuração forte; 20º Nível de Conjurador.