

GUIA DOS DRAGÕES

Volume II



MAURY "SHI DARK" ABREU



GUIA DOS DRAGÕES

Volume II

Maury "Shi Dark" Abreu

GUIA DOS DRAGÕES

Volume II

Criação e Desenvolvimento: Maury “Shi Dark” Abreu.

Ilustrações: Todas as ilustrações pertencem a seus respectivos autores, utilizadas aqui com o objetivo de resenha.

Diagramação: Maury “Shi Dark” Abreu.

Agradecimentos:

A todos aqueles que ajudaram no desenvolvimento deste livro:

- aos meus pais, que me apoiaram mesmo sem entender direito o que é RPG;
- à Editora Daemon por liberar seu sistema de regras;
- aos participantes do Fórum da Daemon, pela ajuda e idéias;
- ao Rafael, da Jambô, pelas dicas e sugestões;
- a todos aqueles que dão força à este hobby fascinante que é o RPG.

Desaconselhável para menores de 14 anos.

Os nomes e personagens apresentados neste livro são de caráter fictício.

Embora todo o material seja baseado em eventos e conhecimentos reais, todo ele é parte de uma ficção.

Qualquer semelhança com personagens e pessoas reais é mera coincidência.

Este livro não tem objetivo de ofender ou criticar pessoas, eventos ou ideologias.

Se você tem qualquer dúvida, comentário ou sugestão:

maury.abreu@bol.com.br

<http://beholdercego.com.sapo.pt>

INTRODUÇÃO

Quando o *Guia dos Dragões* estava em produção reunia uma grande quantidade de raças e espécies de dragões. No entanto, muitos acabaram ficando de fora da edição final. Isso aconteceu principalmente por duas razões: para manter o livro dentro do tamanho programado, e porque certas criaturas não poderiam ser trabalhadas (leis de licença, direitos autorais e outras complicações) – já que na época meus planos eram de publicá-lo.

Muitos dos dragões apresentados aqui são propriedades da *Wizards of the Coast*, sendo apresentados em suplementos e livros importados com regras para o Sistema d20. Aqui você encontrará, portanto, uma versão para o Sistema Daemon destes mesmos dragões, utilizando as novas regras de dragões vistas no *Guia dos Dragões*, lançado como net-book no site da Editora Daemon.

Também as ilustrações utilizadas aqui são de propriedade de seus respectivos autores. A maior parte delas é propriedade da *Wizards of the Coast*, e são as mesmas originalmente utilizadas para descrever a raça de dragão.

Este apêndice irá oferecer aos leitores todo material que acabou ficando de fora da edição final do *Guia*.

O Autor.

SUMÁRIO

Cap 1: Dragões Gema	07.	Wyvern	38.
Dragão de Ametista	08.	Cap 4: Novos Aprimoramentos para Dragões	39.
Dragão de Cristal	09.	Acelerar Habilidade Natural	39.
Dragão de Esmeralda	10.	Aura Heróica	39.
Dragão de Safira	12.	Couro Rígido	39.
Dragão de Topázio	13.	Drenar Energia Vital	39.
Cap 2: Outros Dragões	15.	Drenar Forças	39.
Dragão-Abissal	15.	Drenar Forças Temporário	40.
Dragão de Aço	15.	Engolir	40.
Dragão Amarelo	17.	Garra/Presa Afiada	40.
Dragão das Brumas	18.	Habilidade Mágica	40.
Dragão Canção	19.	Mordida Venenosa	40.
Dragão de Magma	21.	Regeneração	40.
Dragão Marrom	22.	Sangue Ácido	41.
Dragão de Mercúrio	24.	Sangue Venenoso	41.
Dragão das Nuvens	25.	Sopro Adicional	41.
Dragão Planar	26.	Cap 5: Novos Kits para Personagens	43.
Dragão-Presa	28.	Cultista Sanguinário	43.
Dragão das Profundezas	29.	Dragão Sanguinário	43.
Dragão das Sombras	31.	Feiticeiro	43.
Cap 3: Parentes de Dragões	33.	Servo do Dragão	44.
Dracolisco	33.	Cap 6: Personagens Dragões	45.
Hidra	33.	Dragões Aventureiros	45.
Kobold	34.	Personagens Jogadores Dragões	45.
Protodraco	35.	Dragões e Níveis	46.
Réptil de Fogo	36.	Dragões Jogadores ou	
Réptil Infernal	36.	Dragões Pré-Prontos	46.
Wyrms	37.		



CAPÍTULO I: DRAGÕES GEMA

Dragões gema recebem esta denominação não por serem feitos de metais preciosos, mas por suas escamas geralmente adquirirem uma coloração ou aspecto similar à elas.

Diferente do que acontece com os dragões cromáticos e metálicos, os dragões gema não podem ser classificados como bons ou maus: há espécimes considerados bons e outros considerados maus.

Dragões gema possuem apenas uma arma de sopro, jamais terão mais de uma. As asas também não são presença obrigatória nestas espécies, embora a grande maioria as tenha.

A alimentação dos dragões gema é bastante variável, mas geralmente segue os mesmos padrões que os demais dragões. Alguns destes dragões tem as pedras preciosas como uma iguaria bastante apreciada. Não significa que eles dispensam alimento tradicional: mesmo aqueles que se alimentam de pedras preciosas necessitam de um mínimo de material orgânico para sobreviver.

Todos os dragões gema são capazes de escavar com metade da sua velocidade normal, em terra, e podem nadar com ¼ da velocidade normal em terra. Entretanto eles não respiram dentro d'água – com exceção dos dragões de topázio, que podem permanecer imersos por tempo indeterminado.

Os dragões gema são diferenciados dos demais dragões pelo fato de que nenhum deles possui habilidades mágicas. Por outro lado todos eles desenvolveram uma característica muito especial: dragões gema são conhecidos por suas grandes habilidades psíquicas.

Estes dragões são também conhecidos como dragões psíquicos. Embora existam também dragões com habilidades psíquicas que não pertencem a esta classificação, os gema são os maiores conhecedores desta técnica.

Dragões sem Magia

Embora seja incomum, há cenários de Fantasia Medieval onde a magia não é muito forte, ou até mesmo inexistente. Neste caso, os dragões mágicos não podem existir.

Nestes cenários os dragões gema ocupam o nicho que antes era ocupado pelos dragões cromáticos e metálicos, utilizando suas habilidades psíquicas com a mesma eficiência que os demais dragões.

Poderes psíquicos para o Sistema Daemon são, em geral, semelhantes às regras de Magia, mas utilizam Dons ao invés de Caminhos. Cada dragão gema terá um Dom Predileto, no qual ele terá Focus superior.

Apesar de ser mais comum que os dragões gema tenham apenas poderes psíquicos, eles podem comprar o Aprimoramento Poderes Mágicos e receber Pontos de Magia e Focus da mesma forma que os Personagens Jogadores. Note, no entanto, que eles não podem gastar os pontos de Focus que aparecem em suas fichas nas Formas e Caminhos da Magia, apenas em Dons.

Origem dos Gema

Em alguns lugares existe a crença de que os dragões gema teriam sido criados por alguma experiência mística envolvendo um grupo de dragões e uma seita de magos malignos, que tentavam cruzar os répteis gigantes com pedras preciosas.

A teoria evolutiva diz que os dragões gema são descendentes dos poucos dragões sem habilidades mágicas que teriam sobrevivido à extinção em massa dos répteis gigantes em um distante passado geológico. Durante a especiação das espécies, quando os dragões viviam isolados uns dos outros, um grupo adquiriu inteligência muito mais rapidamente que os demais. Isso acabou isolando-os ainda mais, e estes passaram a cruzar entre si. Ao longo dos anos esta inteligência deu origem a uma série de habilidades psíquicas. Depois disso, o isolamento característico de todos os dragões resultou no surgimento de todas as espécies de dragões gema que existem atualmente.

Em mundos onde a magia é inexistente, apenas os dragões não-mágicos estavam presentes, e deram origem aos dragões gema e também a todos os outros dragões desprovidos de magia que existem hoje.

Tabela 1-1: Dragão de Ametista conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida					Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
		Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro					
Filhote	2	33/0	23/23	–	–	–	–	3d6	20	3,5m	
Jovem	4	47/0	37/37	27/0	–	–	–	4d6	25	8,5m	
Adolescente	4	58/0	48/48	33/0	28/28	–	–	5d6	30	17,5m	
Adulto Jovem	6	70/0	60/60	40/0	35/35	–	–	6d6	37	26m	
Adulto	6	82/0	72/72	47/0	42/42	–	–	7d6	42	37m	
Antigo	8	95/0	85/85	55/0	50/50	–	–	8d6	46	50m	
Ancião	8	100/0	90/90	65/0	60/60	–	–	9d6	50	60,5m	
Grande Ancião	10	125/0	105/105	75/0	70/70	–	–	10d6	53	67,5m	
Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Psi
Filhote	19	19	8	18	10	13	10	13	–	–	–
Jovem	23	23	12	20	15	15	11	15	–	–	–
Adolescente	25	29	13	23	19	21	19	21	–	–	–
Adulto Jovem	31	35	15	24	21	23	21	23	–	3	3
Adulto	33	40	17	25	25	27	25	27	1D	6	8
Antigo	35	44	20	28	29	31	29	31	1D	11	15
Ancião	38	48	25	30	32	33	32	33	2D	16	23
Grande Ancião	40	50	30	32	34	35	34	35	2D	21	31



Dragões-Gema e o Plano Astral

Todos os dragões gema tem uma característica em comum muito peculiar: todos eles são capazes de se movimentar entre os Planos livremente. Acredita-se que esta habilidade tenha alguma relação com suas habilidades psíquicas, embora não se tenha certeza sobre nada.

Justamente por essa incrível habilidade é possível encontrar os dragões gema em praticamente qualquer Plano, embora cada espécie (ou mesmo indivíduo) tenha suas preferências ambientais. Eles são especialmente comuns no Plano Astral, onde constroem seus covis e passam a maior parte da sua vida.

A habilidade de viagem planar pode ser utilizada livremente pelos dragões gema, sendo que cada viagem leva uma rodada. Por ser uma habilidade natural, não consome Pontos de Psi.

DRAGÃO DE AMETISTA

Dragões de ametista são indiferentes no que diz respeito ao bem ou mau. São sensatos e reservados, raramente se envolvendo em combates.

Quando nascem os dragões de ametista tem escamas de coloração alfazema de tom púrpura. À medida que envelhecem as escamas tornam-se mais resistentes e adquirem uma coloração mais escura, até atingir um laranja brilhante na fase adulta.

Estes dragões costumam viver em áreas onde haja abundância de água. Também tem predileção por lugares montanhosos e subterrâneos, sendo lagos subterrâneos seus locais preferidos. Isso se deve, talvez, a seu apetite por peixes e outros crustáceos marinhos. Alguns membros da espécie alimentam-se de gemas e pedras preciosas.

Dragões de ametista são zelosos e protegem os filhotes, mas costumam abandoná-los quando estes atingem a fase jovem, pois acreditam que nesta idade cada dragão já deve ser capaz de se defender sozinho.

Dragões de ametista não gostam dos dragões vermelhos e dos dragões brancos, sendo comum conflitos entre estes quando se encontram – algo bastante raro. Eles também vêm os dragões de prata como criaturas ingênuas, talvez devido à sua crença de que pode haver justiça no mundo.

Características Raciais

Dom Principal: O Dom Principal dos dragões de ametista é Telecinésia. Ele também gosta muito de Pirocinésia e Criocinésia.

Imunidade: Todos os dragões de ametista são naturalmente imunes a qualquer forma de veneno, seja natural ou mágico.

Arma de Sopro: Seu sopro é uma rajada de energia de coloração violeta. Além do dano normal, as criaturas que tenham metade do tamanho do dragão ou menos devem realizar um Teste de CON para evitar ficar nocauteada, sofrendo -2 em todos os Atributos Físicos e ficando incapaz de realizar qualquer ação complexa durante 1d6 rodadas.

Habilidades Naturais

Os dragões de ametista recebem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua idade:

Filhotes: Todos os dragões ametista recebem um bônus de +20% em todos os Testes de Resistência contra efeitos de força e energia.

Adolescente: Os dragões de ametista adolescentes e mais velhos podem chutar o solo e provocar uma onda de choque psíquico. Todas as criaturas a 6m de distância do dragão, em qualquer direção, sofrem 1d6 pontos de dano pelo impacto. Um Teste de Resistência de AGI permite evitar o golpe. O dragão pode utilizar esta habilidade uma vez por rodada.

Adulto: Uma vez por dia um dragão ametista adulto ou mais velho pode criar um losango cristalino que se estende a 22m a partir do centro e explode com impacto. Todas as criaturas num raio de 6 metros sofrem 5d6 pontos de dano, ou metade se forem bem-sucedidas em um Teste de Resistência de AGI (mesma dificuldade do sopro). O dano provocado aumenta conforme o dragão fica mais velho: 9d6 para um dragão antigo e 13d6 para um dragão grande ancião.

A partir da idade adulta os dragões ametista também tornam-se capazes de utilizar a magia Invisibilidade como uma habilidade natural, sem consumir PMs ou PPs. Pode ser usada uma vez ao dia.

Antigo: Uma vez ao dia o dragão ametista antigo pode equilibrar seu corpo para tornar-se semelhante a qualquer objeto líquido ou sólido. Com isso ele poderia andar na água, percorrer a teia de uma aranha sem ficar preso, entre outras ações. Dura um minuto para cada categoria de idade do dragão.

Ancião: Uma vez ao dia o dragão ametista pode utilizar seu poder psíquico para influenciar as atitudes de outras criaturas, como muitas outras espécies de dragão. A vítima deve fazer um Teste de WILL ou passa a aceitar todas as ordens do dragão como sugestões bastante razoáveis. A vítima nunca fará algo que ela acredite que possa causar dano a ela ou criaturas com que se importe, nem trairá sua personalidade. Caso a vítima sofra algum dano o efeito é cancelado, senão dura por quanto tempo o dragão desejar.

Grande Ancião: Uma vez ao dia um dragão grande ancião pode usar telecinésia para erguer até 10 toneladas. Ele também pode arremessar uma criatura do tamanho de um ogre ou menos contra outros objetos. O impacto provoca um dano variável (menos em criaturas menores), sendo em média 15d6 para criaturas de tamanho humano, 10d6 para um halfling ou 5d6 para um sprite. Neste caso a criatura tem direito

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	27/0	17/17	–	–	2d6	20	2m
Jovem	2	39/0	29/29	19/0	–	4d6	25	6,5m
Adolescente	4	51/0	41/41	26/0	–	4d6	30	11m
Adulto Jovem	4	64/0	54/54	34/0	24/24	6d6	37	17,5m
Adulto	6	77/0	67/67	42/0	32/32	6d6	42	24m
Antigo	6	90/0	80/80	50/0	40/40	8d6	46	35m
Ancião	8	105/0	95/95	60/0	50/50	8d6	50	44,5m
Grande Ancião	8	118/0	108/108	68/0	58/58	10d6	53	52m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Psi
Filhote	19	19	7	18	10	13	13	13	–	–	–
Jovem	23	23	9	20	15	15	13	15	–	–	–
Adolescente	25	29	11	23	19	21	21	21	–	–	–
Adulto Jovem	31	35	14	24	21	23	23	23	–	4	5
Adulto	33	40	17	25	25	27	27	27	1D	6	8
Antigo	35	44	20	28	29	31	31	31	1D	11	15
Ancião	38	48	25	30	32	33	33	33	2D	16	23
Grande Ancião	40	50	28	32	34	35	33	35	2D	21	31

a um Teste Difícil de Resistência de WILL para não ser arre-messada.

Forma Humanóide

Nem todos os dragões ametista são capazes de adquirir uma outra forma. Quando podem, esta não necessariamente será humanóide, podendo ser de um réptil menor, um pássaro ou outro animal qualquer. Nesta forma o dragão mantém seus Atributos normais e seus valores de Ataque e Defesa (das Garras) para os ataques naturais da criatura, mas é incapaz de utilizar sua arma de sopro e não possui aura de medo.

DRAGÃO DE CRISTAL

Dragões de cristal apresentam escamas brancas quando nascem, as quais tornam-se translúcidas à medida que envelhecem. Sob luz intensa, as escamas deste dragão reluzem e podem até ofuscar.

Dragões de cristal apresentam placas ósseas por quase todo o corpo. Alguns espécimes apresentam cauda bipartida, embora isso não seja regra geral.

Membros desta espécie geralmente são amigáveis e curiosos. Preferem conversar ao invés de combater, e sempre iniciarão diálogo com criaturas que não tenham por intenção matá-los ou roubá-los. Caso perceba as intenções de seus inimigos, ele os observará à distância para aprender sobre eles antes de um embate direto.

Quando se vem obrigados a combater, os dragões de cristal geralmente utilizam sua arma de sopro em primeiro lugar e depois usam suas habilidades mágicas e poderes psíquicos para desorientar suas vítimas. Ele participará de combate corporal apenas em último caso.

Dragões de cristal gostam de viver no Plano Elemental do Ar, mas também costumam habitar lugares de clima frio. Algumas vezes eles criam grandes palácios de gelo no topo de montanhas. À noite, eles têm por gosto apreciar a luz das estrelas.

Por muitas vezes habitarem um mesmo tipo de terreno, ocasionalmente eles entram em conflito com os dragões brancos. Apesar disso, há lendas

que dizem que um dragão branco filhote pode ser adotado por um dragão de cristal e aprender a ser amigável. Vez por outra eles também entram em conflito com outras criaturas que habitam áreas geladas, como os gigantes. Não é raro que alguns gigantes do gelo unam forças com dragões brancos para caçar e destruir dragões de cristal.

Dragões de cristal tem como principal fonte de alimento as gemas e minérios. Apesar disso, eles também podem se alimentar de carne.

Características Raciais

Dom Principal: O Dom Favorito dos dragões de cristal é Telepatia.

Imunidade: Dragões de cristal são imunes a ataques baseados em luz e/ou frio normais, não-mágicos.

Arma de Sopro: O sopro deste dragão é um cone de alguma substância semelhante a cristal líquido. Este ataque produz um grande brilho que pode ser visualizado a grande distância. Vítimas atingidas pelo sopro sofrem o dano indica-



do e devem realizar um novo Teste de Resistência de CON para evitar cegueira temporária (durante 1d3 rodadas).

Habilidades Naturais

Os dragões de cristal recebem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua idade:

Adulto: Os dragões de cristal são capazes de influenciar os sentimentos de um alvo: a vítima deve realizar um Teste de Resistência de WILL e, se falhar, passará a aceitar as palavras do dragão como uma sugestão bastante razoável. A vítima passa a acreditar que o dragão é seu amigo. Pode ser utilizada indefinidamente.

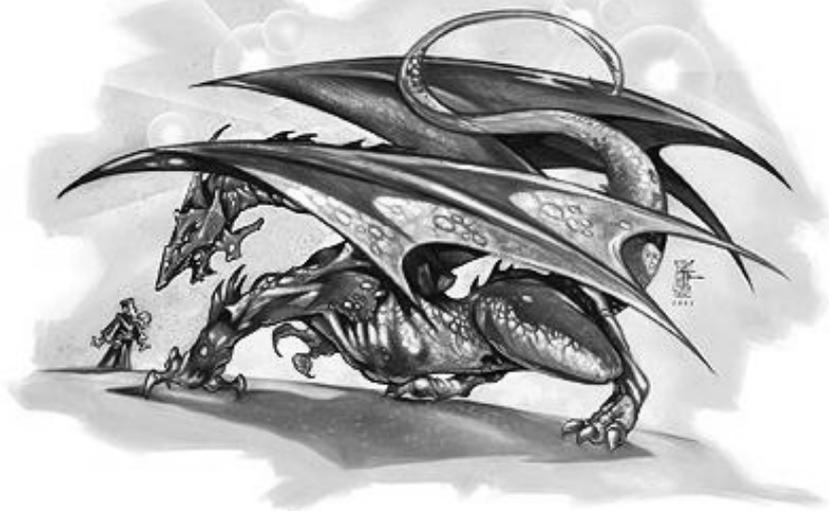
Antigo: Estes dragões são capazes de disparar um raio de brilho capaz de ofuscar a vítima. Todos aqueles que estiverem na frente do dragão devem realizar um Teste de Resistência de CON ou ficam ofuscadas, sofrendo uma penalidade Difícil em todos os seus Testes (Testes Normais são considerados Difíceis e Testes Fáceis são considerados Normais; Testes Difíceis tornam-se impossíveis). Pode ser utilizada três vezes por dia.

Ancião: Uma vez por dia o dragão de cristal ancião ou mais velho pode utilizar uma versão mais leve da Magia Dominação Total (sem consumir PMs ou PPs) para controlar totalmente uma criatura. Os efeitos são os mesmos, com a diferença que a dominação dura apenas um dia (muito embora o dragão possa usar a habilidade novamente no dia seguinte).

Grande Ancião: Uma vez ao dia o dragão de cristal pode controlar os ventos, de modo similar aos dragões brancos. Ele pode, em questões de segundos (uma rodada) transformar uma brisa leve em uma tempestade de vento, ou vice-versa. O controle pode durar até 10 minutos, durante o qual o dragão pode fazer qualquer tipo de alteração.

Forma Humanóide

Em geral, os dragões de cristal são incapazes de adquirir uma forma humanóide. Nas raras vezes em que são capazes



de fazê-lo, sua forma será humana, élfica ou meio-élfica, sempre portando algumas jóias e com pele e cabelos de cor clara. Sua aparência também pode lembrar um esquimó ou bárbaro das neves.

DRAGÃO DE ESMERALDA

Bastante curiosos, estes dragões costumam viver próximos a pequenos povoados para estudar sua cultura. A maioria deles não interfere com tais povos, preferindo apenas observar, mas há aqueles que preferem participar desta cultura. Seu conhecimento sobre uma área em particular pode ultrapassar imensamente o conhecimento dos maiores sábios.

Quando nascem, os dragões esmeralda têm escamas de coloração esverdeada translúcida, tornando-se mais escuras com o tempo. Na fase adulta suas escamas brilham intensamente.

Dragões esmeralda tem cauda longa e dotada de espinhos ósseos (mas não ferrão). Suas asas são de um verde amarelado, assim também como seus chifres e as placas ósseas que

Tabela 1-3: Dragão de Esmeralda conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopros	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	33/0	23/23	–	–	2d6	20	3m
Jovem	4	47/0	37/37	27/0	–	4d6	24	9m
Adolescente	4	58/0	48/48	33/0	28/28	4d6	30	18m
Adulto Jovem	6	70/0	60/60	40/0	35/35	6d6	37	23m
Adulto	6	82/0	72/72	47/0	42/42	6d6	42	30m
Antigo	8	95/0	85/85	55/0	50/50	8d6	46	38m
Ancião	8	100/0	90/90	65/0	60/60	8d6	50	48m
Grande Ancião	10	125/0	105/105	75/0	70/70	10d6	53	55m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Psi
Filhote	19	19	8	18	21	23	21	23	–	–	–
Jovem	23	23	12	20	22	24	22	24	–	–	–
Adolescente	25	29	13	23	27	29	27	29	–	2	1
Adulto Jovem	31	35	15	24	29	31	29	31	1D	6	8
Adulto	33	40	17	25	32	33	32	33	1D	8	12
Antigo	35	44	20	28	34	35	34	35	1D	13	19
Ancião	38	48	25	30	37	38	37	38	2D	18	27
Grande Ancião	40	50	30	32	38	40	38	40	2D	22	33

apresenta na cabeça e no lombo.

Os covis de dragões esmeralda geralmente localizam-se em vulcões extintos. Eles gostam de altas temperaturas, o que pode coloca-los em disputa de território com os dragões vermelhos. Algumas vezes eles constroem seus covis próximos aos covis de dragões de safira, e podem desenvolver aliança com eles para lutar contra os dragões vermelhos.

Dragões esmeralda apreciam a carne de lagartos e outros répteis de grande porte. Também demonstram apreciação por carne de gigantes, o que os coloca em combates ocasionais com os gigantes do fogo.

Dragões esmeralda são relativamente bons. Eles preferem não se envolver com raças humanóides, a menos que sejam obrigados a isso. Em geral eles se mantêm longe dos humanos e semi-humanos.

Características Raciais

Dom Principal: O Dom Favorito dos dragões esmeralda é Sensitividade. Eles também apreciam muito Mediunidade e, em menor escala, Projeção de Consciência.

Imunidade: Todos os dragões esmeralda são imunes a todos os ataques baseados em som, naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: Um dragão esmeralda é capaz de produzir uma energia sonora estridente muito poderosa. Este som cria uma vibração no ar e funciona exatamente como um sopro. Depois do Teste para reduzir o dano à metade os alvos ainda devem realizar um novo Teste de Resistência de CON para evitar ficarem surdas durante 1d3 rodadas (mais uma rodada por categoria de idade do dragão).

Habilidades Naturais

Os dragões esmeralda recebem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua idade:

Jovem: Os dragões esmeralda jovens ou mais velhos podem usar uma versão aprimorada da Magia Invisibilidade como uma habilidade natural (sem consumir PMs ou PPs), três vezes por dia. Funciona como a Magia, com a diferença que a criatura invisível “pode” entrar em combate e receber dano sem cancelar o efeito. Entretanto, como exige concentração, a criatura invisível talvez tenha que fazer um Teste de WILL

para evitar perder o controle e ficar visível novamente.

Três vezes ao dia estes dragões também podem criar uma névoa que obscurece a visão a cima de 1,5m (incluindo visão no escuro, infravisão e outros) e ainda reduz o deslocamento de todos dentro dela em 1/10. A névoa também atrapalha nos movimentos, impondo -10% de penalidade em todos os Testes de Ataque e Defesa e outros que dependem de movimento – com exceção de ataques à distância, que tornam-se Difíceis. A névoa tem 9m de raio e 6m de altura, dura um minuto por categoria de idade do dragão e pode ser dispersada apenas com um vento muito forte (45km/h ou mais).

Adulto: Dragões adultos podem, com um toque e concentração, identificar qualquer item mágico ou similar, descobrindo sua função e funcionamento. Itens mágicos muito poderosos algumas vezes podem não ser identificados corretamente. Esta habilidade pode ser utilizada livremente, mas exige oito horas de concentração.

Antigo: Três vezes ao dia o dragão esmeralda antigo ou mais velho pode se concentrar em um local específico para ser capaz de ver ou ouvir (escolha um dos dois) o que acontece lá, como se estivesse presente. A distância não importa, mas o local deve ser conhecido. Locais óbvios, como atrás de uma porta, também são possíveis. Sentidos especiais, como a capacidade de ver no escuro dos dragões, não podem ser utilizados.

Nesta idade os dragões também podem, três vezes ao dia, criar uma aura de não detecção. O alvo desta aura não pode ser corretamente detectado por nenhuma habilidade natural, mágica ou psíquica. Por exemplo, o dragão poderia usar sua habilidade de invisibilidade mais esta habilidade de não detecção e, desta forma, não poderia ser detectado por uma Detecção de Magia. A aura de não-deteção pode durar até uma hora por categoria de idade, mas ainda pode ser Cancelada.

Ancião: Três vezes ao dia um dragão esmeralda ancião e mais velho pode criar sons ilusórios. O dragão pode fazer com que um som qualquer fique mais alto, mais baixo, se aproxime, se afaste ou permaneça constante em um certo lugar específico. O dragão pode criar vários tipos de sons, desde pessoas conversando até o rugido de um grande animal, como um leão.

Tabela 1-4: Dragão de Safira conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	1	27/0	17/17	–	–	2d6	17	2,5m
Jovem	2	39/0	29/29	–	–	3d6	22	6m
Adolescente	2	51/0	41/41	21/0	–	3d6	28	13,5m
Adulto Jovem	4	64/0	54/54	29/0	24/24	4d6	33	20m
Adulto	4	77/0	67/67	37/0	32/32	4d6	39	27m
Antigo	4	90/0	80/80	45/0	40/40	5d6	44	36m
Ancião	6	105/0	95/95	55/0	50/50	5d6	48	45,5m
Grande Ancião	6	118/0	108/108	63/0	58/58	6d6	52	55m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Psi
Filhote	19	13	7	16	16	19	16	19	–	–	–
Jovem	20	19	9	18	18	20	18	20	–	–	–
Adolescente	24	25	11	21	21	23	21	23	–	2	1
Adulto Jovem	27	31	14	25	25	27	25	27	–	6	8
Adulto	31	36	17	27	27	29	27	29	1D	8	12
Antigo	34	42	20	31	31	32	31	32	1D	13	19
Ancião	36	46	25	33	33	34	33	34	2D	18	27
Grande Ancião	39	49	28	34	34	35	34	35	2D	22	33



Grande Ancião: Um dragão esmeralda grande ancião pode ver poucos segundos do futuro. Isso lhe oferece +30% de bônus em suas Defesas durante 6 horas (em uma manobra em que o dragão geralmente seria surpreendido, esta habilidade lhe confere apenas +15% na Defesa). Esta habilidade pode ser utilizada até três vezes ao dia.

Forma Humanóide

Em geral, os dragões esmeralda são incapazes de se transformar em alguma criatura humanóide. Eles geralmente possuem apenas sua forma de dragão. Quando podem fazê-lo esta geralmente será humana, de algum personagem intelectual ou historiador.

DRAGÃO DE SAFIRA

Dragões de safira tem escamas que variam entre o azul claro e o escuro. São brilhosas e lustrosas, como a dos demais dragões gema. A coloração das escamas destes dragões é indiferente ao longo da idade, o que significa que eles mudam pouco ao longo do tempo.

Estes dragões são muito mais territoriais do que os demais dragões gema. Não fazem isso por hostilidade, mas por xenofobia que é comum a todos na raça: dragões de safira não gostam de estranhos, e é muito difícil conseguir sua confiança. Apesar disso, são leais a seus companheiros.

Dragões de safira vivem nas profundezas subterrâneas. Geralmente habitam o Plano Elemental da Terra, mas algumas vezes são encontrados no Plano Material. Seus tesouros geralmente estarão em cavernas acessíveis apenas pelo uso de Magias ou poderes especiais. É comum que eles partilhem de território com os dragões esmeralda, embora um não tenha nenhuma responsabilidade obrigatória com o outro (mas muitas vezes estes dragões são amigos e se ajudam mutuamente).

Dragões de safira permanecem com os pais por longos períodos. Costumam partir e procurar por seu próprio covil pouco antes de alcançar a fase adulta.

A alimentação principal dos dragões de safira é a carne de aranhas gigantes. Entre seus maiores inimigos naturais estão os dragões das profundezas, que geralmente habitam o mesmo tipo de ambiente que eles. Também não se dão muito bem com elfos negros, anões malignos e monstros subterrâneos, que algumas vezes tentam caçá-los.

Dragões de safira gostam de jogos de estratégia, e podem se divertir com visitantes que proporcionem a ele um desafio estratégico. Entretanto, ele não costuma ficar muito satisfeito quando perde este tipo de jogo...

Características Raciais

Dom Principal: O Dom Favorito dos dragões de safira é Psicoportação.

Imunidade: Dragões de safira são imunes a todas as formas de eletricidade, sejam naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: Dragões de safira são capazes de produzir um som de alta frequência quase inaudível para a maioria das raças humanóides. Aqueles que estiverem na área de efeito desta arma de sopro sofrem dano devido à vibração sonora. Um Teste de Resistência de WILL substitui o Teste de AGI para reduzir o dano à metade.

Além do mais, as criaturas afetadas pelo sopro devem realizar um novo Teste de Resistência de WILL. Aqueles que falharem ficam apavoradas, sofrendo os mesmos efeitos da aura de pânico dos dragões. Curiosamente, criaturas normalmente imunes a medo continuam a ser afetadas. Diferente da aura de medo, este efeito dura apenas 1d3 rodadas.

Habilidades Naturais

Os dragões de safira recebem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua idade:

Filhote: Todos os dragões de safira podem se prender em superfícies rochosas como um aracnídeo. Funciona da mesma forma que os dragões de cobre, sendo que ele pode até mesmo ficar de ponta cabeça. Esta habilidade, entretanto, funciona apenas em rochas, pedras e similares, não funciona em outros tipos de superfície.

Todos os dragões de safira também recebem um bônus de +5% em Testes de escalada para cada categoria de idade (então, os grandes anciões recebem, gratuitamente, +40% em Testes de escalada).

Adolescente: Um dragão de safira pode sentir o uso de qualquer poder ou magia que aumente a velocidade ou permita um deslocamento de um lugar a outro (como um teletransporte). Esta habilidade está sempre ativa e o alcance é de 30 metros mais 2 metros por categoria de idade a cima de adolescente. O dragão não precisa de nenhuma linha de visão.

Adulto: Três vezes por dia o dragão de safira adulto ou mais velho pode utilizar uma habilidade mágica sobre ele, outras criaturas ou objetos, fazendo com que o atrito entre ele e o solo seja reduzido a quase zero. O alvo desta habilidade pode deslizar no chão como se fosse uma superfície lisa. Em linha reta, isso permite que o alvo aumente sua velocidade

Tabela 1-5: Dragão de Topázio conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	4	40/0	30/30	–	–	3d6	20	3m
Jovem	4	52/0	42/42	32/0	–	4d6	24	7m
Adolescente	6	64/0	54/54	39/0	–	5d6	30	11,5m
Adulto Jovem	6	76/0	66/66	46/0	36/36	6d6	37	18m
Adulto	8	88/0	78/78	53/0	43/43	7d6	42	24m
Antigo	8	100/0	90/90	60/0	50/50	8d6	46	30,5m
Ancião	10	115/0	105/105	70/0	60/60	9d6	51	35m
Grande Ancião	10	130/0	120/120	80/0	70/70	10d6	57	39m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Psi
Filhote	19	19	10	18	21	23	21	23	–	–	–
Jovem	23	23	12	20	22	24	22	24	–	–	–
Adolescente	25	29	14	23	27	29	27	29	–	–	–
Adulto Jovem	31	35	16	24	29	31	29	31	1D	6	8
Adulto	33	40	18	25	32	34	32	34	1D	8	12
Antigo	35	44	20	28	35	36	35	36	2D	13	19
Ancião	39	49	25	30	39	40	39	40	2D	18	27
Grande Ancião	43	55	30	32	42	43	42	43	3D	22	33

como se tivesse AGI+4. Em subidas a velocidade é normal, e em inclinações para baixo a velocidade aumenta em AGI+8. Um alvo inteligente pode controlar o movimento. Note também que o alvo ainda sofre os efeitos da gravidade, e isso pode ser um problema.

Duas vezes ao dia o dragão de safira também pode moldar rochas, assim como os dragões de cobre. Isso lhes permite criar armas de pedra, abrir passagens em paredes (não em superfícies sólidas), ou fechar estas aberturas.

Antigo: Uma vez ao dia o dragão de safira antigo pode usar a Magia Teleportação, sem consumir PMs ou PPs.

Ancião: Na idade anciã estes dragões podem criar uma muralha de pedra que tem IP igual à sua categoria de idade. A muralha tem altura igual a 3 metros para cada categoria de idade do dragão. Funciona apenas uma vez por dia. Funciona exatamente da mesma forma que a habilidade dos dragões de cobre.

Forma Humanóide

Como a maioria dos dragões gema, os de safira são incapazes de utilizar uma forma humanóide. Nas raras vezes em que podem fazê-lo, devem adquirir a aparência de alguma criatura subterrânea que não seja maligna, como anões.

DRAGÃO DE TOPÁZIO

Este é o dragão gema não é exatamente maligno, mas bastante inamistoso. São, na verdade, mesquinhos e inconstantes, capazes de mudar de opinião com grande facilidade. Não são guiados por ideais de bondade e justiça, mas por simples acaso. Apresentam a arrogância draconiana ainda maior do que seus companheiros gema.

Suas escamas são amarelo opacas quando nascem, mas tornam-se translúcidas com o passar do tempo. Assim como os demais dragões gema, suas escamas brilham a luz do sol.

Dragões de topázio não gostam de combates, mas também não admitem intrusos em seu território. Caso alguém se aproxime demais ele irá apenas observar e analisar suas intenções, e então tomar uma medida apropriada. Costumam conversar antes de entram em combate e quando o fazem procuram guardar a arma de sopro para um momento de necessidade (mas não por estratégia: estes dragões gostam de usar suas presas e garras em combate). Não são honestos, e podem muito bem enganar suas vítimas pedindo rendição apenas para se restabelecer ou fugir.

Estes dragões passam a maior parte do tempo no Plano Elemental da Água; quando estão no Plano Material sempre viverão próximos a grandes volumes d'água, principalmente praias marítimas e oceânicas. Uma vez que são capazes de respirar na água livremente eles podem cons-



truir seus covis nas próprias praias ou mesmo em cavernas submersas acessíveis apenas por água. Gostam de tomar banho de sol nas praias e, quando existem, nas rochas e recifes próximos. Costumam nadar apenas durante a caça ou para surpreender uma vítima. Geralmente comem peixes e crustáceos, e tem predileção pela carne de lulas gigantes.

Dragões de topázio costumam abandonar seus filhotes à própria sorte. Eles não têm boas relações com os dragões de bronze, que costumam habitar lugares semelhantes. É comum que os ataques sem motivo algum.

Características Raciais

Dom Principal: O Dom Principal dos dragões de topázio é Força Vital.

Imunidade: Todos os dragões de topázio são imunes a todos os ataques baseados em frio ou gelo, naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: Um dragão de topázio pode disparar uma baforada de gás capaz de causar desidratação a todas as criaturas que estejam na área de efeito. Um Teste de Resistência de CON substitui o Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Qualquer líquido exposto ao sopro pode ser evaporado, à fração de 30 cm³ para cada ponto de dano do sopro.

Habilidades Naturais

Os dragões de topázio recebem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua idade:

Filhote: Todos os dragões de topázio são capazes de respirar na água livremente. Eles também podem nadar com velocidade igual a 1,5 vezes sua velocidade normal, em terra. Justamente por esta habilidade, todos os dragões de topázio recebem +5% na Perícia Esportes (Natação) para cada categoria de idade, gratuitamente.

Adolescente: Duas vezes ao dia o dragão de topázio pode conjurar um efeito místico sobre si mesmo ou outra criatura que esteja caindo para que a velocidade de queda seja reduzi-

da. O alvo cai lentamente, até atingir o solo. O efeito dura duas rodadas por categoria de idade do dragão (ou até alcançar o solo) e não consome PMs ou PPs.

Adulto: Três vezes ao dia estes dragões podem criar uma névoa que obscurece a visão a cima de 1,5m (incluindo visão no escuro, infravisão e outros) e ainda reduz o deslocamento de todos dentro dela em 1/10. A névoa também atrapalha nos movimentos, impondo -10% de penalidade em todos os Testes de Ataque e Defesa e outros que dependem de movimento – com exceção de ataques à distância, que tornam-se Difíceis. A névoa tem 9m de raio e 6m de altura, dura um minuto por categoria de idade do dragão e pode ser dispersada apenas com um vento muito forte (45km/h ou mais).

Antigo: Três vezes por dia estes dragões podem manipular o vento, fazendo-o parar ou mudar de direção de acordo com sua vontade ou aumentando e reduzindo sua velocidade.

Ancião: Dragões de topázio anciões podem controlar o clima da mesma forma que os dragões brancos e de prata. Esta habilidade pode ser usada apenas uma vez por dia.

Grande Ancião: Um dragão de topázio grande ancião pode mudar sua forma. Funciona como uma Magia de Transformação, mas o dragão tem controle total sobre ela, podendo voltar ao normal a qualquer momento. Ele pode assumir várias formas, incluindo de pessoas específicas – mas neste caso ele já deve ter visto a pessoa ao menos uma vez. A mudança reduz a dificuldade de um Teste de Disfarces em um nível (um Teste Normal torna-se Fácil). Apenas uma vez ao dia.

Forma Humanóide

Como todos os dragões gema, os de topázio geralmente são incapazes de adquirir uma forma humanóide. Nas raras vezes em que podem fazê-lo, usarão uma forma de alguma criatura marinha, como tritões e elfos aquáticos.



CAPÍTULO 2: OUTROS DRAGÕES

Existem dragões que não se enquadram em nenhuma das classificações conhecidas de dragões. Estes dragões apresentam características próprias, e por isso não podem ser enquadrados em tipos similares.

Dragões deste tipo geralmente são sub-espécies de alguma outra espécie já conhecida e catalogada. Outros nem são realmente dragões, apenas criaturas muito similares a eles e classificados como tal. Nesta categoria incluem-se os dragões não-mágicos, que não possuem habilidades mágicas e, algumas vezes, nem mesmo uma arma de sopro.

Uma vez que não tem um tipo de classificação próprio, estes dragões podem não compartilhar nenhuma característica. Eles podem ser totalmente diferentes uns dos outros.

Por isso eles são descritos todos juntos, neste capítulo.

DRAGÃO-ABISSAL

Em alguns lugares é relativamente comum que os dragões tornem-se servos dos deuses para receber os mesmos benefícios que os clérigos, ou venham a servir a natureza como druidas. Assim surgem tipos bastante curiosos de dragões.

Quando um dragão decide devotar-se aos seres do abismo, então temos o surgimento de uma das mais terríveis criaturas conhecidas: o dragão-abissal.

Um dragão-abissal surge quando um dragão maligno realiza um pacto macabro com as criaturas do Abismo. Em muitos lugares eles são considerados verdadeiros demônios.

Qualquer dragão maligno pode tornar-se um dragão-abissal. A combinação de dragão abissal com dragão das profundezas costuma resultar nas piores feras do mundo conhecido.

Como Criar um Dragão-Abissal

Para criar um dragão-abissal faça as seguintes mudanças na ficha de um outro dragão maligno:

Atributos: O dragão-abissal recebe +2 em FR, CON e CAR. Os demais Atributos permanecem inalterados.

IP: Um dragão-abissal é envolto com uma aura de proteção maligna que lhe confere +1 de IP natural.

Ataques: Devido ao aumento de FR, o bônus de dano do dragão pode aumentar.

Pontos de Vida: O dragão recebe +2 PVs, devido ao aumento de FR e CON e +1 PV extra – totalizando +3 PVs.

Pontos de Magia e Focus: Um dragão-abissal recebe Focus +2 no Caminho Demônios (sendo o máximo Focus 4). Os demais permanecem inalterados.

Arma de Sopro: Sem alterações.

Proteção à Magia: Sem alterações.

Habilidades Naturais: O dragão-abissal permanece com todas as suas habilidades naturais. Ele recebe ainda a habilidade Espasmos de Morte e Aura Profana (veja a seguir) e acrescenta ainda 1d3 habilidades entre as descritas a seguir.

Aura Profana: Esta habilidade não precisa ser escolhida, todos os dragões-abissais a tem. O dragão pode substituir qualquer Teste de Resistência (de CON, AGI ou WILL) por um Teste de CAR, se este for melhor, devido a uma aura profana que o envolve.

Espasmos de Morte: Essa habilidade não precisa ser escolhida, todos os dragões-abissais a tem. Quando morre, um dragão-abissal explode provocando o dano de sua arma de sopro (mesmo que não possa usá-la na rodada) em todos a até 6 metros de distância. As vítimas tem direito a um Teste de Resistência de AGI para reduzir o dano à metade.

Medo Mortal: Qualquer criatura com Nível igual ou inferior a 1/15 dos PVs do dragão-abissal (divida os PVs do dragão por 15, arredondando para baixo) morre imediatamente caso falhe em seu Teste para resistir ao medo. Caso obtenha sucesso, sofre os efeitos normais da aura de medo. Criaturas com Nível superior a esse valor realizam o Teste normalmente.

Imunidades: Caso ainda não seja, o dragão torna-se imune a venenos e eletricidade. Ele também recebe apenas metade do dano por frio, fogo e ácido. Note que se o dragão já é imune a alguma dessas formas de ataque, ele mantém sua imunidade.

Regeneração: O dragão-abissal pode recuperar 1 PV para cada duas categorias de idade que tenha, arredondado para baixo, a cada duas rodadas.

Drenar Forças: O dragão-abissal pode sugar a energia daqueles que atinge com suas garras. Usar essa habilidade é considerado um uso da arma de sopro, então ele apenas pode usá-la a cada 1d6 rodadas – entretanto, diferente do sopro, pode ser usada em conjunto com outros ataques. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de WILL (mesma penalidade da Aura de Medo) e se falhar irá perder 1 Nível de Personagem – reduzindo 1 ponto de Atributo, 1 PV e todas as habilidades que dependem de seu Nível.

Presas Venenosas: O dragão-abissal pode transmitir veneno com sua mordida. O alvo da mordida recebe o dano normal e ainda deve obter sucesso em um Teste de Resistência de CON ou sofrerá a perda de 1d3 pontos de CON e 1d3 pontos de FR. Esse dano pode ser recuperado mais tarde, com descanso e cuidados médicos. Algumas Magias de cura podem restaurar este dano.

Habilidades de Dragão: Um dragão-abissal mantém todas as habilidades de dragão que tinha antes de se tornar abissal.

DRAGÃO-DE AÇO

Os dragões de aço poderiam ser classificados como dragões metálicos não fosse pelo fato de apresentarem somente uma arma de sopro – enquanto todos os metálicos apresentam dois tipos distintos. No entanto, acredita-se que o dragão de aço tenha, de alguma forma, evoluído do mesmo grupo que deu origem aos dragões metálicos, pois eles apresentam certas características em comum.

O dragão de aço é uma criatura boa e justa, que aprecia a companhia humana e semi-humana com certa frequência. É comum que eles escolham viver nas cidades humanas mantendo uma forma humanóide. Sua grande inteligência faz com que sejam vistos com grande respeito.

As escamas do dragão de aço são azul acinzentado quando nascem, apresentando um leve brilho metálico. Na idade adulta estas escamas já são mais claras, semelhante a aço polido. Ao contrário da maioria dos dragões, as asas do dragão de aço são projetadas a partir de suas patas dianteiras – o que

Tabela 2-1: Dragão de Aço conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	1	21/0	11/11	–	–	1	17	2,5m
Jovem	2	33/0	23/23	–	–	2	23	6m
Adolescente	2	45/0	35/35	15/0	–	2	28	11,5m
Adulto Jovem	4	57/0	47/47	22/0	–	3	35	16m
Adulto	4	67/0	57/57	32/0	17/17	3	39	20m
Antigo	6	80/0	70/70	35/0	25/25	4	42	26m
Ancião	6	95/0	85/85	45/0	35/35	4	47	33,5m
Grande Ancião	8	109/0	99/99	54/0	44/44	5	50	38,5m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	13	6	15	12	13	16	13	1D	2	1
Jovem	23	19	8	17	16	19	16	19	1D	3	3
Adolescente	25	25	10	19	19	21	18	21	2D	6	8
Adulto Jovem	31	31	12	20	21	23	21	23	2D	11	15
Adulto	33	34	12	20	27	31	27	31	2D	13	19
Antigo	35	37	15	22	33	34	30	34	3D	18	27
Ancião	38	42	20	23	36	37	33	37	3D	22	33
Grande Ancião	40	43	24	24	38	39	37	39	4D	23	35

põem em dúvida se são dragões verdadeiros, uma vez que todos os dragões tem asas que se prolongam das costelas. Eles geralmente se locomovem apenas nas patas traseiras. Devido a isso, eles não podem usar as garras quando estão em combate aéreo, apenas a mordida.

Dragões de aço são naturalmente curiosos, principalmente no que diz respeito à cultura das raças humanóides. Talvez por isso eles costumem viver em cidades humanas e semi-humanas, adquirindo uma forma humanóide a maior parte do tempo. Mesmo assim eles procuram manter segredo sobre sua condição, pois há aqueles que não aprovam o convívio com dragões.

Dragões de aço alimentam-se de comida humana, mas precisam de grande quantidade de alimento. Por isso é comum que eles saiam para caçar em determinados dias. Naturalmente justos, estes dragões usam suas habilidades e Magias para proteger sua cidade. Eles também costumam proteger a área onde caçam, mas nestes locais ele não precisa manter sua “identidade secreta”.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões de aço é Ar. Eles também gostam muito do Caminho Humanos, e podem ter Focus em Humanos igual ao Caminho Ar (mas não superior).

Imunidade: Dragões de aço são imunes a todos os tipos de venenos, naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: A arma de sopro deste dragão é uma mortífera nuvem de gás altamente venenosa. Não é um jato, como a maioria dos dragões. O próprio dragão de aço define a área que será afetada. Esta área pode ter um raio igual a até o dobro da categoria de idade do próprio dragão.

As vítimas que estiverem dentro desta área devem realizar um Teste de Resistência de CON. Se falharem, não sofrem dano em PVs, mas em Constituição: a CON das vítimas é reduzida permanentemente. O valor é mostrado na *tabela 2-1* (ou seja, 1 ponto de CON para filhotes e até 5 pontos de CON para um grande ancião). Este dano apenas pode ser regenerado por Magias poderosas (Focus 7 ou mais).

Habilidades Naturais

Os dragões de aço recebem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua idade:

Filhote: Todos os dragões de aço podem assumir uma forma humanóide ou animal, do tamanho de um ogre ou menor. Geralmente ele pode utilizar esta habilidade cinco vezes ao dia (sendo que voltar à forma dracônica não é considerado um uso).

Jovem: A resistência do dragão de aço contra Magias pouco poderosas é maior que o normal. Além de sua Proteção à Magia normal ele ainda recebe um bônus de +10% em todos os Testes de Resistência contra Magias de Focus 2 ou menos (“antes” de aplicar a Proteção à Magia; então uma Bola de Fogo com Focus 3 pode ser reduzida a Focus 2 devido à sua Proteção à Magia, mas o dragão NÃO recebe o bônus em Teste de Resistência).

Adolescente: A habilidade de resistir à magias torna-se ainda mais forte. A partir da idade adolescente o dragão de aço pode somar o bônus de +10% às Magias de Focus 3 ou menos (ao invés de 2).

Adulto: Uma vez ao dia o dragão de aço pode mudar os sentimentos de uma criatura. O alvo deve ser bem sucedido em um Teste de Resistência de WILL ou muda totalmente suas atitudes com relação ao dragão: ele passa a considerar o dragão como um grande amigo. O efeito permanece por 1d6 horas para cada duas categorias de idade que o dragão tenha.

Antigo: Os dragões de aço antigos podem, uma vez por dia, dar uma ordem a uma criatura e esta o obedecerá



Tabela 2-2: Dragão Amarelo conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	27/0	17/17	–	–	2d6	20	2,25m
Jovem	2	39/0	29/29	19/0	–	3d6	25	6,5m
Adolescente	4	51/0	41/41	26/0	–	3d6	30	15,5m
Adulto Jovem	4	64/0	54/54	34/0	24/24	4d6	37	25m
Adulto	6	77/0	67/67	42/0	32/32	4d6	42	32,5m
Antigo	6	90/0	80/80	50/0	40/40	5d6	46	42,5m
Ancião	8	105/0	95/95	60/0	50/50	5d6	50	53m
Grande Ancião	8	118/0	108/108	68/0	58/58	6d6	53	60,5m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	19	7	18	10	13	10	13	–	–	–
Jovem	23	23	9	20	15	15	12	15	–	–	–
Adolescente	25	29	11	23	19	21	19	21	–	–	–
Adulto Jovem	31	35	14	24	21	23	21	23	–	2	1
Adulto	33	40	17	25	25	27	25	27	–	4	5
Antigo	35	44	20	28	29	31	29	31	1D	8	12
Ancião	38	48	25	30	32	33	32	33	1D	13	19
Grande Ancião	39	51	28	32	34	35	34	35	1D	17	25

imediatamente, sem hesitar. A vítima tem direito a um Teste de Resistência de CON com -15% de penalidade. A vítima não pode cometer suicídio, mas se lhe for ordenado que ele morra, cairá no chão desacordado. O dragão pode ordenar que a criatura ataque um companheiro, e sua ordem será obedecida. O efeito perdura por 1d3 rodadas. Passado este tempo, a vítima deve realizar um novo Teste de Resistência de CON -15% para evitar o efeito. Se falhar não pode deixar de obedecer ao dragão.

Grande Ancião: Uma vez ao dia o dragão de aço pode usar sua habilidade para encantar uma pessoa (adquirida quando adulto) contra vários alvos. Ele pode afetar um número de criaturas igual à sua categoria de idade (oito pessoas). Todas tem direito a um Teste de Resistência de WILL para negar o efeito.

Forma Humanóide

Dragões de aço podem adquirir forma humanóide. Isso é outro fator que o torna parecido com os dragões metálicos.

A forma humanóide desta espécie costuma ser de um sábio, geralmente de algum mago, pensador, estudioso ou outro arquétipo de personagem de grande inteligência. Algumas vezes ele também adquire a forma de um mercador ou artesão comum, mas geralmente terá uma aparência idosa.

Independente da forma humanóide que um dragão de aço pode adquirir, esta sempre terá cabelos, olhos e unhas cinzentos.

DRAGÃO-AMARELO

Embora seja classificado como dragão cromático, o dragão amarelo é uma espécie secundária nesta categoria. Ele são bem menos frequentes do que os demais representantes do grupo. Sua existência já havia sido teorizada por sábios há anos, mas a ocorrência da espécie foi registrada apenas mais recentemente.

Dragões amarelos recém-nascidos tem escamas bem lisas e relativamente frágeis. Com o passar da idade ela vai ficando mais resistente, forte e clara. Em alguns espécimes a coloração das escamas é praticamente igual à areia, o que é uma

grande vantagem já que estes dragões vivem em desertos. Esta escama sempre é fosca, e não brilha com o sol.

Dragões amarelos não são grandes caçadores como os demais dragões cromáticos. Eles costumam montar armadilhas e esperar que as criaturas caiam nelas para então atacar.

Assim como todos os dragões cromáticos, dragões amarelos tem asas e podem voar normalmente. A cabeça costuma ser coroada com um escudo ósseo, mas que não oferece nenhuma característica especial.

Embora gostem de altas temperaturas, os dragões amarelos podem suportar também baixas temperaturas – o que é necessário, pois nas noites do deserto o clima é muito frio. Eventualmente eles entram em conflito com dragões de latão e azuis.

Dragões amarelos são muito solitários, e jamais são encontrados em grupos familiares. O único momento em que são encontrados em casais é durante o acasalamento. Depois disso voltam a se separar.

Não apreciam o combate, preferindo técnicas de manipulação e armadilhas. Mesmo assim podem ser inimigos poderosos.



Tabela 2-3: Dragão das Brumas conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	1	15/0	5/5	–	–	2d6	17	7,5m
Jovem	1	27/0	17/17	–	–	2d6	22	14,5m
Adolescente	2	38/0	28/28	–	–	3d6	27	25m
Adulto Jovem	2	50/0	40/40	–	10/10	3d6	33	35m
Adulto	4	60/0	50/50	–	15/15	4d6	40	45m
Antigo	4	72/0	62/62	–	22/22	4d6	44	61m
Ancião	6	85/0	75/75	–	30/30	5d6	48	77m
Grande Ancião	6	100/0	90/90	–	40/40	5d6	52	88,5m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	13	5	15	12	13	10	13	–	–	–
Jovem	20	19	7	17	16	15	12	15	–	–	–
Adolescente	23	25	8	19	19	19	16	19	–	2	1
Adulto Jovem	27	31	10	20	21	23	21	23	–	6	8
Adulto	32	37	10	20	27	25	23	25	–	8	12
Antigo	34	42	12	22	33	29	27	29	1D	13	19
Ancião	36	46	15	23	36	32	31	32	1D	18	27
Grande Ancião	39	49	20	24	38	33	32	33	2D	22	33

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões amarelos é Fogo. Eles também apreciam muito o Caminho Ar e a Forma Controlar.

Imunidade: Dragões amarelos são imunes a todo tipo de calo ou fogo, naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: A arma de sopro de um dragão amarelo é um jato de ar muito poderoso misturado com areia, provocando dano por corte e queimadura. As vítimas atingidas devem realizar um Teste de Resistência de CON (após o Teste de Resistência de AGI, sendo bem-sucedidos ou não) para evitar ficar cego pela areia durante 1d6 rodadas.

Habilidades Naturais

Dragões amarelos recebem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua idade:

Filhote: Três vezes ao dia eles podem recitar a Magia Silêncio sem consumir PMs. O efeito, entretanto, tem duração de um minuto por categoria de idade do dragão.

Jovem: Dragões jovens podem criar uma certa quantidade de água (até 8 litros), suficiente para saciar um dragão por um dia inteiro, três vezes por dia. Eles também podem destruir esta mesma quantidade de água, fazendo-a evaporar.

Adolescente: Dragões adolescentes e mais velhos podem criar uma criatura mágica feita a partir da areia do deserto. Funciona como a Magia Criatura Mágica com Focus 1 (ou o Focus do próprio dragão, o que for maior), sendo que a criatura sempre será feita de areia. Pode ser realizado até três vezes ao dia, sem custo em PMs.

Adulto: Na idade adulta estes dragões são capazes de se tornar completamente invisíveis, como na Magia Invisibilidade, mas melhor: o dragão pode inclusive entrar em combate sem o risco de voltar à visibilidade. Por outro lado, o efeito dura apenas duas rodadas por categoria de idade do dragão.

Antigo: Três vezes ao dia o dragão pode invocar uma muralha mágica feita de ventos, sem consumir PMs. A muralha tem IP igual à sua categoria de idade e tem 3m para cada categoria de idade.

Ancião: Três vezes ao dia o dragão pode usar a Magia Roubo de Vida, sem consumir PMs.

Forma Humanóide

Como todos os dragões cromáticos, é raro que os dragões amarelos sejam capazes de adquirir uma forma humanóide, mas há cenários em que isso é possível.

Quando adquire uma forma humanóide, esta geralmente será humana, vestindo túnicas e roupas grossas, como os povos do deserto.

DRAGÃO-DAS BRUMAS

Dragões das brumas são detentores de uma grande sabedoria; tem um pensamento fortemente filosófico. Adoram meditar e não conversam muito. Embora não sejam agressivos, uma coisa que geralmente os deixa zangados é ter sua meditação interrompida.

As escamas de um dragão das brumas são de uma coloração levemente prateada, sendo azul claro quando eles nascem, adquirindo o tom prateado com a idade. Eles não têm asas, mas podem voar normalmente. Eles lembram muito os dragões tatsu: sua face é alongada e seu corpo tem um aspecto serpenteante, com uma crina que vai do final da cabeça até a ponta da cauda. Sua face também apresenta barbas, como os tatsu. Ainda não se sabe se estes dragões tem algum parentesco evolutivo. Mas é até possível, já que ambos são similares não apenas na aparência, mas também no comportamento.

Dragões das brumas raramente entram em combate. Eles procuram evitar conflitos, mas quando se vem obrigados a lutar costumam utilizar sua arma de sopro rapidamente.

Vivem em áreas onde há grande precipitação anual. Também é comum que escolham viver próximos a cachoeiras e outras quedas d'água, o que os coloca como vizinhos dos dragões de bronze. Eles também podem viver em florestas, próximos a lagos, o que pode colocá-los a dividir terreno com os dragões verdes.

Estes dragões são sempre solitários, encontrados em grupo apenas quando se trata de pais e filhotes.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões das brumas é Ar. Também gostam muito do Caminho Secundário Fumaça (Fogo + Ar).



Imunidade: Dragões das brumas são imunes a ácido, calor e fogo, naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: Dragões das brumas tem dois tipos de sopro: um cone de vapor escaldante que provoca dano por fogo (veja a tabela) e uma linha de limo cáustico. Criaturas golpeadas pelo limo devem fazer um Teste de Resistência de

CON ou irão ficar enjoadas por 1d6 rodadas mais uma rodada por categoria de idade do dragão.

Habilidades Naturais

Os dragões das brumas recebem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua idade:

Filhote: Todos os dragões das brumas podem adquirir uma forma de névoa a qualquer momento e por quanto tempo desejarem. Nesta forma ele adquire várias características especiais. Sua IP natural é reduzida a 0, mas ele recebe um bônus mágico de IP igual à sua categoria de idade. Na forma de névoa ele é indistinguível de uma névoa ou bruma normal, por isso ele recebe 100% de invisibilidade. Ele apenas pode ser ferido por armas mágicas +1 ou melhores, mas seu deslocamento de vôo é reduzido pela metade (embora ele possa fazer manobras mais rapidamente). Ele não pode usar nenhum ataque natural (nem mesmo o sopro), mas pode usar habilidades naturais e Magias. Adquirir ou cancelar a forma de névoa leva uma rodada e não consome PMs.

Dragões das brumas também recebem +5% de bônus por categoria de idade gratuitamente nas Perícias Sobrevivência (qualquer ambiente) e Esportes (Natação).

Jovem: Três vezes ao dia o dragão pode criar uma névoa mágica com 9m de raio e 6m de altura. Todos dentro desta área são incapazes de ver além de 1,5m de distância, mesmo em casos de visão no escuro. Um vento moderado (16 km/h) dispersa a névoa em 4 rodadas, e um vento forte (31 km/h ou mais) a dispersa em uma rodada. A névoa dura dez minutos por categoria de idade do dragão. Não funciona sobre a água.

Adulto Jovem: Três vezes ao dia o dragão das brumas adulto jovem ou mais velho pode invocar uma muralha mágica feita de ventos, sem consumir PMs. A muralha tem IP igual à sua categoria de idade e tem 3m para cada categoria de idade.

Adulto: O dragão pode, três vezes ao dia, criar uma lufada de vento repentina, suficiente para apagar velas, tochas e chamas desprotegidas (as protegidas tem 50% de chance de serem apagadas). Esta lufada de vento também pode espalhar areia e pó, aumentar uma grande fogueira, derrubar pequenos objetos, etc.

Antigo: Duas vezes ao dia o dragão adolescente e mais velho pode criar uma névoa com as mesmas características da névoa descrita anteriormente (veja a idade *Jovem*), mas ela também reduz o deslocamento em 1/10 e impõem -10% de penalidade em todos os Testes de Ataque e Defesa e outros

que dependem de movimento – com exceção de ataques à distância, que se tornam Difíceis. Apenas um vento forte (45 km/h ou mais) pode dissipá-la, e dura um minuto por categoria de idade do dragão.

Ancião: O dragão das brumas ancião e mais velho pode controlar as águas para aumentar ou reduzir sua profundidade. O limite máximo e mínimo é de até 60 cm por categoria de idade para mais ou para menos (sendo o mínimo uma profundidade de 2,5 cm).

Grande Ancião: Como outros dragões, o dragão das brumas grande ancião pode controlar o clima. Podem realizar mudanças quase bruscas que podem até causar dano às criaturas vivas (especialmente aquelas vulneráveis a clima quente ou frio). O dano máximo é de 1d10 pontos, apesar de ser mais mortal contra criaturas vulneráveis a tais climas (estas sofrem dano constante).

Forma Humanóide

É muito incomum que estes dragões sejam capazes de adquirir forma humanóide. Geralmente eles usam a forma de dragão ou a forma de névoa. Quando podem assumir forma humanóide eles preferem a aparência de um monge.

DRAGÃO-CANÇÃO

Misteriosos e curiosos, os dragões canção gostam de viver na companhia de seres humanóides ao invés de com outros dragões.

Dragões canção têm escamas de coloração prateada. Quando nascem estas escamas são brancas e tomam coloração prateada com o passar do tempo. Geralmente apresentam grandes espinhos ósseos na parte de trás da cabeça. Estes espinhos são da mesma coloração que as escamas, embora isso nem sempre aconteça. As extremidades destes e das asas são sempre mais claras que o restante do corpo. Sua face lembra um pouco a face de um dragão de cobre, a não ser pelas cores.

Estes dragões não gostam muito de combates, mas sabem se defender muito bem. Quando lutam eles costumam usar as armas naturais em primeiro lugar e apenas depois usam a



Tabela 2-4: Dragão Canção conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	27/0	17/17	–	–	2d6	15	1m
Jovem	2	39/0	29/29	–	–	4d6	19	2m
Adolescente	4	51/0	41/41	–	–	4d6	25	5,5m
Adulto Jovem	4	64/0	54/54	24/0	–	6d6	31	14m
Adulto	6	77/0	67/67	32/0	27/27	6d6	36	20m
Antigo	6	90/0	80/80	40/0	35/35	8d6	43	30m
Ancião	8	105/0	95/95	50/0	45/45	8d6	47	32m
Grande Ancião	8	118/0	108/108	58/0	53/53	10d6	50	40m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	9	7	23	21	23	25	23	–	–	–
Jovem	20	13	9	23	22	24	28	24	–	–	–
Adolescente	23	21	11	23	27	29	31	29	1D	–	–
Adulto Jovem	27	27	14	25	29	31	34	31	1D	3	3
Adulto	29	33	17	25	32	33	34	33	1D	6	8
Antigo	33	40	20	28	34	35	36	35	2D	11	15
Ancião	35	44	25	30	37	38	39	38	2D	16	23
Grande Ancião	37	47	28	32	38	40	40	40	3D	21	31

arma de sopro.

Todos os dragões canção podem assumir a forma de uma mulher humana, de aproximadamente 20 a 30 anos de idade, a qualquer momento. Assim como os dragões de aço, os dragões canção gostam de passar mais tempo em sua forma humanóide do que na forma de dragão, e freqüentemente vivem pacificamente em cidades humanas.

Nas grandes cidades que costumam habitar, os dragões canção geralmente são ajudantes de grandes magos ou grupos organizados que tenham por objetivo proteger e servir o mundo civilizado. São dragões bons, mas ainda assim caóticos, dispostos a lutar pelo bem.

Características Raciais

Caminho Principal: Os dragões canção têm um Caminho Secundário como Caminho Favorito: Relâmpago, que surge da combinação de Ar+Luz. Assim, todos os dragões canção terão Focus superior nos Caminhos Ar e Luz. Geralmente estes Caminhos tem Focus iguais, mas isso não é obrigatório.

Imunidade: Um dragão canção é totalmente imune a qualquer forma de eletricidade e veneno, sejam naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: O sopro de um dragão canção é um cone de eletricidade. Alvos que utilizem armaduras metálicas sofrem dano maior, em relação ao mencionado na tabela: +1 ponto para cada dado de dano (contra a rajada de um dragão adulto, por exemplo, o dano seria de 6d6+5). Note que a eletricidade também é transmitida por líquidos e outros metais.

Habilidades Naturais

Os dragões canção recebem as seguintes habilidades naturais, de acordo com sua idade:

Filhote: Podem assumir a forma de uma mulher humana livremente. Cada dragão pode assumir uma única aparência. Seus Atributos Físicos se tornam o padrão para a raça humana (10-11 em cada um), mas seus PVs e outras características que dependem destes Atributos se mantêm os mesmos. Ele pode usar Magias e habilidades naturais (com exceção dos

ataques naturais e o sopro) em ambas as formas. Assumir a forma humana leva duas rodadas e voltar à forma de dragão leva apenas uma; enquanto esta se transformando ele pode apenas usar Magia e habilidades naturais, não pode atacar. A mudança também confere roupas e equipamentos para o dragão.

Todos os dragões canção são capazes de detectar qualquer tipo de falsidade: mentiras mencionadas por outras criaturas, portas secretas, cegueira e outros efeitos que tenham por intenção confundir a sua visão (como escuridão não-mágica). Esta habilidade esta sempre ativa, não exige concentração e não consome PMs.

Todos os dragões canção são capazes de se comunicar em qualquer idioma falado.

Dragões canção podem invocar a Magia Luz (com Focus 1, apenas) uma vez a cada hora, sem consumir PMs. Eles também podem conjurar a Magia Escuridão (com Focus 3, apenas) uma vez a cada hora sem consumir PMs. Ambas duram um minuto por categoria de idade do dragão.

Por fim, os dragões canção recebem +5% por categoria de idade gratuitamente na Perícia Esportes (Saltar).

Adolescente: Dragões adolescentes podem invocar, duas vezes ao dia, um feito místico sobre si que lhes permite cair de qualquer altura sem sofrer nenhum dano. Eles também podem conjurar este efeito sobre outras criaturas, livremente, mas estas têm direito a um Teste de Resistência de WILL para negar o efeito, se desejarem.

Dois vezes ao dia os dragões adolescentes e mais velhos também podem criar um efeito místico sobre si mesmo que os faz piscar, transportando-se do Plano Material para o Plano Etéreo. Todos os ataques feitos contra ele tem 50% de chance de não funcionarem, pois ele pode ficar etéreo e invisível no exato momento do ataque. Se o atacante for capaz de ferir criaturas etéreas (uma arma mágica +1 ou melhor) a chance reduz para 20%. Se o atacante for capaz de ver criaturas invisíveis a chance também cai para 20%. Se o atacante for capaz de ver criaturas invisíveis E estiver com uma arma capaz de ferir seres incorpóreos, poderá atacar normalmente. Magias feitas contra o dragão também tem 50% de chance de não funcionarem. Por outro lado, os ataques do próprio dragão, incluindo suas Magias, tem 20% de chance de não funciona-

rem. Este efeito dura uma rodada por categoria de idade do dragão, e não consome PMs.

Adulto: Dragões adultos podem usar a Magia Teleportação Avançada, uma vez ao dia, sem consumir PMs.

Antigo: Uma vez ao dia o dragão pode conjurar uma Magia de cura (com Focus 3, capaz de recuperar 3d6 PVs) sem consumir Pontos de Magia.

Ancião: Uma vez ao dia um dragão canção pode utilizar a Magia Transformação Momentânea sem consumir PMs.

Grande Ancião: Uma vez ao dia um dragão canção grande ancião pode viajar até o Plano Etéreo durante uma rodada por categoria de idade. Ele adquire todas as características de uma criatura etérea: não pode ser ferido por armas normais, apenas armas mágicas, pode atravessar objetos e voar. Não pode interagir com criaturas no Plano Material (a menos que seja capaz de se manifestar, o que não é o caso), mas pode ver e ouvir a até 18m do que está no Plano Material.

Forma Humanóide

Todos os dragões canção podem assumir uma forma humanóide sempre que desejarem. Esta forma sempre será de uma mulher humana.

DRAGÃO DE MAGMA

As lendas dizem que os dragões de magma são nascidos a partir do núcleo do planeta, o lugar mais quente que existe, onde a temperatura alcança, aproximadamente, 6000°C. Eles teriam sido libertados pelos próprios deuses.

Evolutivamente falando, os dragões de magma são o resultado de uma especiação que ocorreu com uma população de dragões vermelhos. Estes dragões viviam nos mais profundos e mais aquecidos vulcões do mundo. Viviam nadando nas grandes piscinas de lava que existem nestes vulcões. Uma vez que todos os dragões vermelhos são imunes a fogo, natural ou mágico, eles podiam fazê-lo sem problema. No entanto, alguma coisa nestes vulcões mudou sua anatomia e aumentou suas características.

Dragões do magma tem escamas negras, como uma rocha ígnea. Ele transmite uma grande quantidade de calor, e pode causar dano ao simples toque.

Estes dragões têm uma ecologia basicamente igual a dos dragões vermelhos. São gananciosos e naturalmente malignos, atacando qualquer criatura que encontre por pura maldade. Eles não nutrem sentimentos com os dragões vermelhos, mas podem se reproduzir e gerar descendentes férteis (o que significa que ainda tem algum parentesco).

Dragões de magma sempre vivem em cavernas vulcânicas, em altas temperaturas. É comum que sejam encontrados nadando em piscinas de lava, onde apenas outras criaturas invulneráveis a fogo podem penetrar.

Uma curiosidade sobre estes dragões é que, quando eles morrem, seu corpo se transforma em uma poça de lava que mede aproximadamente 5 metros de diâmetro. Aqueles que entrarem nesta poça recebem, por rodada, o mesmo dano de sua arma de sopro.

Características Raciais

Caminho Principal: O dragão de magma tem Magma como seu Caminho Principal. Magma é um Caminho Secundário, formado pela combinação de Fogo e Terra.

Imunidade: Todos os dragões de magma são imunes a qualquer forma de fogo, natural ou mágico.

Arma de Sopro: O sopro dos dragões de magma é semelhante à dos dragões vermelhos, mas ainda mais perigosa. A substância do sopro causa dano por queimadura, e quando seca ela se transforma em rocha. Caso a substância não seja retirada do corpo da vítima, provocará mais metade do dano nas próximas duas rodadas.

Habilidades Naturais

Dragões de magma recebem as seguintes habilidades de acordo com sua idade:

Filhote: Devido ao calor emanado por seu corpo, todos os dragões de magma recebem um bônus no dano de seus ataques devido ao calor. O dano aumenta conforme o dragão fica mais velho. Os filhotes, jovens e adolescentes recebem apenas +1 no dano total; os jovens adultos, adultos e antigos recebem +1d3 de dano; e os antigos, anciões e grandes anciões recebem +1d6 de dano total. Este dano adicional é provocado por queimaduras, e não funcionará contra alvos imunes a calor/fogo.

Tabela 2-5: Dragão de Magma conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio														
									CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia			
Filhote	4	40/0	30/30	30/0	–	3d10	26	6,5m														
Jovem	4	52/0	42/42	37/0	–	4d10	32	15m														
Adolescente	6	64/0	54/54	44/0	34/34	5d10	37	23m														
Adulto Jovem	6	76/0	66/66	51/0	41/41	6d10	42	38,5m														
Adulto	8	88/0	78/78	58/0	48/48	7d10	45	59m														
Antigo	8	100/0	90/90	65/0	55/55	8d10	49	90m														
Ancião	10	115/0	105/105	75/0	65/65	9d10	54	110m														
Grande Ancião	10	130/0	120/120	85/0	75/75	10d10	58	120m														

Adulto: Três vezes por dia, um dragão de magma adulto ou mais velho pode usar a Magia Erupção de Aleph sem consumir PMs.

Antigo: Dragões de magma antigos emanam tanto que calor de seus corpos que podem derreter armas metálicas: sempre que alguém o ataca com uma arma metálica, o usuário deve fazer um Teste de AGI (aplique a mesma penalidade referente ao sopro). Caso não seja bem-sucedido, sua arma irá derreter, tornando-se inútil. Armas mágicas recebem um bônus no Teste igual ao bônus que oferecem em combate (uma arma +3 oferece +3 de bônus no Teste).

Três vezes ao dia, dragões de magma antigos também são capazes de moldar rochas à sua própria vontade. Isso lhes permite criar armas de pedra, abrir passagens em paredes (não em superfícies sólidas), ou fechar estas aberturas.

Ancião: Dragões anciãos também são capazes de utilizar um poder de influência mental, exatamente da mesma forma que os dragões vermelhos, três vezes por dia: a vítima deve fazer um Teste de Resistência de WILL ou passa a aceitar todas as ordens do dragão como sugestões bastante razoáveis. A vítima nunca fará algo que ela acredite que possa causar dano a ela ou criaturas com que se importe, nem trairá sua personalidade. Caso a vítima sofra algum dano o efeito é cancelado, senão dura por quanto tempo o dragão desejar.

Grande Ancião: Duas vezes ao dia o dragão de magma também pode invocar criaturas extra-planares feitas de magma. Geralmente ele invoca 1d3 mephit do magma ou 1d6 thoqqa (veja a descrição destas criaturas mais adiante). Estas criaturas não estão sob o controle do dragão, mas atacarão caso sejam agredidas ou molestadas.

Forma Humanóide

Dragões de magma, como uma sub-espécie de um dragão cromático, geralmente são incapazes de adquirir uma forma humanóide. É muito raro que eles o façam, mesmo porque raramente tratam com humanóides.

Se for capaz de se transformar em uma criatura humanóide, esta será uma criatura envolta em chamas, como se fosse um elemental do fogo. A forma de um mephit também pode ser utilizada.

Criaturas de Magma

Thoqqa: CON 20, FR 23, DEX 15, AGI 20, INT 6, WILL 16, CAR 10, PER 19. #Ataques [1], IP 1, PVs 23. Pancada 50/0 dano 1d6 +1d6 de fogo.

O thoqqa é um monstro que se parece com um verme em chamas. Seu corpo é segmentado, com brilho alaranjado, e mede cerca de 30cm de diâmetro e 1 metro de comprimento. Ele geralmente vive no Plano Elemental do Fogo ou da Terra; no Plano Material ele é encontrado no subsolo, em climas quentes, onde perfura as rochas com sua fronte superaquecida.

O simples toque de um thoqqa provoca 1d6 de dano por calor. Qualquer criatura tocada por ele deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de AGI ou pegará fogo. A criatura é invulnerável a ataques de calor/fogo, mas sofre o dobro de dano por frio/gelo. Ele também pode sentir a aproximação de qualquer criatura em contato com o solo a uma distância de 18m ou mais.

Mephit de Magma: CON 10-12, FR 10-12, DEX 10-15, AGI 19-20, INT 15-18, WILL 13-15, CAR 15-20, PER 16-20. #Ataques [2], IP 0, PVs 11-13. Garras (x2) 30/30 dano 1d3 +2 por fogo. Magias: Possuem Foco 1-3 em Fogo e 1-3 em Terra.

Mephits são um tipo menor de elementais, com aparência humanóide e alados. Os mephit de magma são feitos de pedra derretida e lava flamejante. Atingem cerca de 1,2m de altura.

Um mephit do magma pode usar um sopro uma vez a cada 1d6 rodadas. O sopro de magma causa 1d3 pontos de dano. São imunes ao calor/fogo, natural ou mágico, mas sofrem o dobro de dano por frio/gelo. Mephits podem recuperar 2 PVs por rodada (mas não podem regenerar membros perdidos) caso esteja em contato com magma ou chamas maiores que uma tocha. Eles também são vulneráveis apenas a Magias e armas mágicas.

O mephit também pode, uma vez ao dia, invocar outro mephit do mesmo tipo com 25% de chance de sucesso. O mephit recém conjurado não pode usar esta habilidade durante uma hora.

DRAGÃO MARROM

Este dragão poderia ser classificado como um dragão cromático não fosse pelo fato de não apresentar asas – um fator comum a todos os dragões deste tipo. O dragão marrom é um dos únicos dragões conhecidos que são incapazes de voar.

Dragões marrons vivem em desertos, geralmente próximos a áreas habitadas. Suas escamas são marrom escuro quando filhotes e ficam mais claras ao longo da idade, até atingir uma coloração quase branca na idade de grande ancião. Na idade adulta elas são de uma coloração semelhante às areias do deserto, o que se mostra uma vantagem natural para camuflagem.

As garras de um dragão marrom são pequenas e usadas para escavar nas areias do deserto, enquanto a cabeça é longa, com boca grande e o focinho também largo. Geralmente ele não tem asas, e quando as tem elas são pequenas e atrofiadas, impossíveis de usar para o voo.

Dragões marrons costumam ficar ocultos na areia esperando a aproximação de uma vítima, e então atacam. Sua audição é extremamente aguçada, e eles são capazes de sentir uma criatura andando nas areias do deserto há uma longa distância.

Dragões marrons não atacam apenas quando estão com fome. Eles costumam capturar vítimas e mantê-las presa em seu covil para comê-las quando achar mais apropriado. Embora sejam capazes de sobreviver apenas com minerais presentes na própria areia do deserto, eles adoram carne, principalmente a carne de cavalos.



Tabela 2-6: Dragão Marrom conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	1	33/0	23/23	–	–	2d6	24	8m
Jovem	2	47/0	37/37	–	27/27	4d6	31	18m
Adolescente	2	58/0	48/48	–	33/33	4d6	36	25,5m
Adulto Jovem	4	70/0	60/60	–	40/40	6d6	40	33,5m
Adulto	4	82/0	72/72	–	47/47	6d6	44	45,5m
Antigo	6	95/0	85/85	–	55/55	8d6	50	61m
Ancião	6	100/0	90/90	–	65/65	8d6	55	77m
Grande Ancião	8	125/0	105/105	–	75/75	10d6	58	99m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	23	23	8	15	16	19	16	19	–	–	–
Jovem	27	31	12	15	18	20	18	20	–	–	–
Adolescente	29	36	13	16	21	23	21	23	1D	–	–
Adulto Jovem	33	39	15	16	25	27	25	27	1D	3	3
Adulto	34	43	17	16	27	29	27	29	1D	6	8
Antigo	38	49	20	18	31	32	31	32	2D	11	15
Ancião	42	54	25	18	33	34	33	34	2D	16	23
Grande Ancião	43	57	30	20	34	35	34	35	3D	21	31

A toca de um dragão marrom localiza-se a aproximadamente 300 metros de profundidade nas areias. Pode conter de uma a várias câmaras distintas.

Estes dragões raramente acasalam, o que é um problema para eles, pois pode resultar na extinção da espécie. Quando nasce, um filhote passa pouco tempo com seus pais, abandonando-os quando jovens.

Dragões marrons costumam dividir terreno com outros dragões que vivem no deserto, principalmente os dragões azuis, que são seus maiores inimigos. Embora saibam que o dragão marrom também é maligno, os povos do deserto costumam dizer que os dragões azuis são mais perigosos que os dragões marrons.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Favorito dos dragões marrons é Terra. Entender é uma de suas Formas prediletas, mas nem todos seguem este padrão.

Imunidade: Dragões marrons são imunes a ácido, natural ou mágico. Eles também podem resistir a grandes temperaturas, o que os torna imunes a calor normal (não mágico), mas não ao fogo real – ou seja, eles sofrem dano de uma explosão, mas não da exposição ao sol.

Arma de Sopro: O sopro dos dragões marrons é um jato de ácido lançado em linha reta a partir de sua boca. Além do dano normal, a rajada ácida ainda continua a corroer seu alvo nas rodadas seguintes. Nas próximas duas rodadas, as vítimas metade do dano do sopro do dragão. A rajada ácida é capaz de corroer metais, incluindo armas e armaduras.

Os dragões marrons geralmente usam sua rajada ácida contra várias criaturas, raramente contra um único alvo. Usarão em exércitos montados apenas como último recurso, pois desta forma iriam destruir seu alimento favorito.

Habilidades Naturais

Dragões marrom recebem as seguintes habilidades, de acordo com sua idade:

Filhote: Um dragão marrom de qualquer idade pode sentir a presença de qualquer criatura viva em contato com o solo a uma distância de 150m.

Adolescente: Dragões marrons adolescentes e mais velhos são capazes de criar água, até 8 litros por categoria de idade. Funciona uma vez ao dia.

Adulto: Uma vez ao dia um dragão adulto pode criar uma tempestade de areia. Todas as criaturas num raio de 18m sofrem 1d6 de dano por rodada que permaneçam na tempestade. Todos dentro da área não conseguem enxergar mais do que 1,5m à frente e devem obter sucesso em um Teste de AGI toda vez que quiserem se mover a mais de 1,5m de distância; em caso de fracasso a vítima cai no chão. A tempestade pode ser mantida por até um minuto por categoria de idade do dragão.

Antigo: Uma vez ao dia o dragão pode invocar magicamente um elemental da Terra enorme, 1d3 grandes ou 1d6 médios (veja as estatísticas a seguir).

Ancião: Uma vez ao dia o dragão pode invocar magicamente um elemental da Terra imenso, 1d3 enormes, 1d6 grandes ou médios (veja as estatísticas a seguir).

Grande Ancião: Dragões marrons grandes anciãos podem usar a Magia Raio Desintegrador uma vez ao dia sem consumir PMs.

Forma Humanóide

Dragões marrons geralmente são incapazes de adquirir uma forma humanóide. Isso os torna semelhantes aos dragões cromáticos.

Quando são capazes de adquirir uma forma humanóide, esta geralmente pertencerá à raça humana ou alguma raça que vive no deserto, como lamias.

Elementais da Terra

Imenso: CON 33, FR 43, DEX 17, AGI 8, INT 6, WILL 13, CAR 10, PER 20. #Ataques [1], IP 3, PVs 48. Pancada 90/90 dano 2d10.

Enorme: CON 33, FR 41, DEX 12, AGI 8, INT 6, WILL 13, CAR 10, PER 18. #Ataques [1], IP 2, PVs 45. Pancada 70/70 dano 2d10.

Grande: CON 31, FR 37, DEX 10, AGI 8, INT 6, WILL 13, CAR 10, PER 15. #Ataques [1], IP 2, PVs 38. Pancada 50/50 dano 2d6.

Médio: CON 28, FR 33, DEX 8, AGI 8, INT 6, WILL 13, CAR 10, PER 13. #Ataques [1], IP 1, PVs 33. Pancada 40/40 dano 1d6.

Todos os elementais da terra recebem +5% nos Ataques e Defesas e +1 no dano quando enfrentam seus inimigos no solo. Contra oponentes alados ou aquáticos ele sofre -20%/-4 de penalidade em Ataques, Defesas e danos. Todos eles tem a Magia Corpo Elemental (Terra 5) ativa continuamente, e por isso são imunes a ataques naturais – apenas Magias e armas mágicas podem feri-los.

Todos os elementais são imunes a veneno, sono, paralisia e atordoamento, naturais ou mágicos; são também imunes a Acertos Críticos.

DRAGÃO DE MERCÚRIO

Os dragões de mercúrio estão entre os menores dragões conhecidos. Seus corpos são pequenos, mas suas caudas são bastante longas, usadas como leme durante o voo. São os dragões mais velozes em voo de que se têm notícias.

Quando nascem, estes dragões apresentam escamas prateadas. Com o tempo elas ficam mais brilhantes, como prata polida, capaz de refletir imagens. Luzes muito fortes refletidas em suas escamas podem gerar um efeito ofuscante.

Dragões de mercúrio são honrados, geralmente dotados de bons sentimentos. Mas são também caóticos, podendo mudar de idéia com certa facilidade. Apesar disso, eles nunca quebram uma promessa (mas podem encontrar formas de contorná-las).

Estes dragões são isolados naturalmente. Gostam da liberdade e podem até ser divertidos, embora algumas vezes sejam também irresponsáveis. Ao contrário da maioria dos dragões, os membros desta espécie são super protetores com relação aos filhotes. O macho e a fêmea permanecem juntos até que o filhote escolha deixá-los, o que costuma acontecer na fase jovem ou adolescente.

Dragões de mercúrio raramente desenvolvem aliança com outras criaturas. Seus covis são protegidos apenas por armadilhas e Magias. Seu paladar volta-se principalmente para minerais, inclusive metais.

Uma coisa curiosa sobre os dragões de mercúrio é que sua

carne é totalmente imprópria para consumo humano. Ela é venenosa e pode até levar à morte caso seja ingerida. Criaturas imunes a veneno não são afetadas.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões de mercúrio é Luz. Entre as Formas eles gostam principalmente de Criar e Controlar.

Imunidade: Dragões de mercúrio são totalmente imunes a todos os ataques feitos com fogo, naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: Seu sopro é uma rajada de luz intensa que causa dano por queimaduras. Suas escamas têm a capacidade de absorver a energia dos raios do sol e os converte em arma de sopro. Caso o dragão esteja distante dos raios do sol por mais de uma hora, a arma de sopro causará apenas metade do dano indicado.

Habilidades Naturais

Os dragões de mercúrio recebem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua idade:

Filhote: Os dragões de mercúrio podem usar suas escamas para refletir luz. Caso estejam em algum lugar com certa clareza (a luz da lua cheia ou mais) ele pode concentrar a energia luminosa e criar um cone de luz intensa capaz de cegar seus alvos. O cone tem o mesmo tamanho de sua arma de sopro, e todos dentro da área devem fazer um Teste de Resistência de AGI ou serão pegos pela luz e ficarão cegas durante 1d6 rodadas. Ele também pode usar esta habilidade para, ao invés de cegar, criar uma luz igual à luz do meio dia durante 1d3 rodadas.

Além disso, os dragões de mercúrio também recebem gratuitamente +5% de bônus para cada duas categorias de idade em Testes das seguintes Perícias: Disfarce, Esportes (Saltar), Manipulação (Lábia) e Sobrevivência (qualquer terreno).

Adolescente: Três vezes ao dia o dragão de mercúrio pode criar um efeito ilusório para gerar falsas duplicatas de si mesmo. As duplicatas (1d6-2 mais uma para cada categoria de idade subsequente a adolescente) ficam perto do dragão e embora não causem dano quando atacam, fica difícil discernir quem é o verdadeiro. As imagens são exatamente iguais, e

Tabela 2-7: Dragão de Mercúrio conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural									Pontos de Vida	Tamanho Médio
	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro						
Filhote	1	15/0	5/5	–	–	2d6	17	3m			
Jovem	1	27/0	17/17	–	–	2d6	22	6m			
Adolescente	2	38/0	28/28	8/0	–	3d6	28	12m			
Adulto Jovem	2	50/0	40/40	15/0	10/10	3d6	33	18m			
Adulto	4	60/0	50/50	20/0	15/15	4d6	39	23m			
Antigo	4	72/0	62/62	27/0	22/22	4d6	44	27m			
Ancião	6	85/0	75/75	35/0	30/30	5d6	48	30m			
Grande Ancião	6	100/0	90/90	45/0	40/40	5d6	52	33m			

Categoria de Idade	Estatísticas									Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER				
Filhote	19	13	5	20	10	13	10	13	–	–	–	
Jovem	20	19	7	23	12	15	12	15	–	–	–	
Adolescente	24	25	8	25	16	19	16	19	–	2	1	
Adulto Jovem	27	31	10	28	21	23	21	23	–	6	8	
Adulto	31	36	10	30	23	25	23	25	1D	8	12	
Antigo	34	42	12	32	27	29	27	29	1D	13	19	
Ancião	36	46	15	35	31	32	31	32	1D	18	27	
Grande Ancião	39	49	20	38	32	33	32	33	2D	22	33	



realizam as mesmas ações que o dragão, mas sua única defesa possível é Esquiva e são automaticamente destruídas caso sejam atingidas.

Adulto: Um dragão de mercúrio adulto ou mais velho pode assumir a forma de um animal ou humanóide de tamanho humano ou menor. A habilidade pode ser utilizada até

três vezes ao dia, sendo que voltar à forma de dragão não é considerado um uso.

Antigo: Duas vezes ao dia o dragão de mercúrio pode usar telecinésia para mover objetos com o poder da mente. Ele pode mover até 12kg por categoria de idade subsequente a antigo. Criaturas vivas tem direito a um Teste de Resistência de WILL para não serem movidas, empurradas ou qualquer coisa. A habilidade pode ser mantida por um número de rodadas igual à categoria de idade do dragão.

Grande Ancião: Uma vez ao dia um dragão de mercúrio grande ancião pode criar uma duplicata sua capaz de agir conforme a sua vontade. O dragão pode ver e ouvir através da duplicata, que pode mover-se para outros lugares (até 250 metros de distância do dragão). A imagem pode até mesmo conjurar Magias como se fosse o próprio dragão (mas não pode lutar – caso seja atacada ela morre com qualquer dano). Um Teste de Resistência de WILL por parte de quem interage com a imagem permite notar a ilusão. O dragão pode manter a imagem durante uma hora por categoria de idade, mas precisa estar concentrado para controlá-la – caso contrário a imagem irá reproduzir os movimentos do próprio dragão.

Formas Humanóides

Não existe um padrão na forma humanóide dos dragões de mercúrio. Todos os adultos e mais velhos podem assumir uma forma animal ou humanóide livremente.

DRAGÃO DAS NUVENS

Considerados os mais reclusos dos dragões, o dragão das nuvens jamais permite a presença de criaturas inferiores em seu território (presença permanente, visitas ocasionais até podem ser aceitas, contanto que com boas intenções). Nas raras vezes em que falam, são muito reservados e raramente confiam em qualquer criatura. Consideram qualquer criatura incapaz de voar (sem a necessidade de Magia) como seres inferiores, e não demonstram qualquer respeito por eles.

Quando nasce, as escamas do dragão das nuvens é prateada com as extremidades avermelhadas. Ao longo do tempo as duas cores se misturam e dão origem a uma coloração alaranjada que envolve praticamente todo seu corpo. Mais tarde a parte prateada é substituída por um ouro avermelhado.

Dragões das nuvens não possuem asas, mas podem voar por meios naturais. Eles apresentam uma imensa placa óssea nas costas.

Os dragões das nuvens costumam viver sozinhos no topo de altas montanhas onde há pouco oxigênio e está sempre envolto a nuvens. Dizem que eles também podem viver em nuvens mágicas, onde há apenas um pedaço de chão onde podem por os ovos e guardar seus tesouros. Eles podem entrar em conflito com os dragões de prata (embora não sejam considerados como inimigos naturais). A convivência pacífica entre eles quase nunca existe, e combates são frequentes. Também podem entrar em conflito com alguns dragões azuis (embora mais raramente), e nestes caso o combate é praticamente inevitável, devido ao comportamento agressivo dos dragões cromáticos.

O dragão das nuvens tem um paladar diversificado e curioso. Pode alimentar-se de carne, mas vive principalmente da água da chuva e granizo. O dragão pode viver longos meses desta forma. Dizem que ele também costuma se alimentar de prata.

Dragões das nuvens não apreciam muito o combate, mas lutarão para se defender ou defender seu território. Quando atacado ele costuma usar a arma de sopro e habilidades mágicas para afastar os inimigos sem mata-los, mas se estes insistirem e continuará a atacar até que o elimine.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Favorito dos dragões das nuvens é Ar. Controlar é uma de suas Formas prediletas, mas nem todos seguem este padrão.

Imunidade: Dragões das nuvens são imunes a ataques de frio ou gelo, naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: O sopro dos dragões das nuvens é um cone de ar gelado. Esta arma de sopro é repleta de cristais de gelo, e por isso causa dano por frio e corte (então, criaturas imunes a frio/gelo mágico ainda sofrem metade do dano devido ao corte). Além disso, o sopro desta espécie de dragão pode arremessar seus alvos para longe (1d3 metros +1 por categoria de idade). Criaturas cujo tamanho seja inferior a 1/3 do tamanho do cone do sopro (veja o capítulo 2 do *Guia dos Dragões*), devem obter sucesso em um Teste Resistido de FR contra a FR do dragão ou serão arremessadas. Alvos agarrados ou fixados em objetos sólidos e presos ao chão podem realizar o Teste como se fosse Fácil.

Habilidades Naturais

Dragões das nuvens adquirem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua categoria de idade:

Filhote: Cada dragão das nuvens tem 17% de chance de ser capaz de se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva numa distância de 18m. Esta chance aumenta em +8% para cada categoria de idade (ou seja, um grande ancião tem 73% de chance de ter esta habilidade).

Todos os dragões das nuvens têm uma habilidade muito poderosa. Eles são capazes de adquirir uma forma gasosa semelhante a

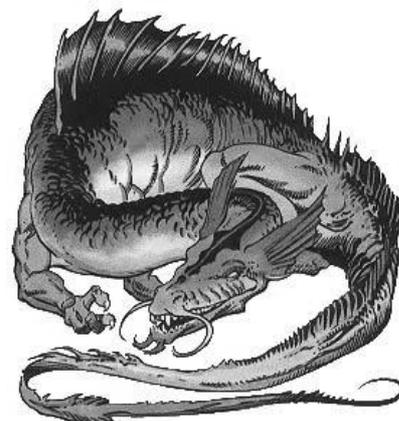


Tabela 2-8: Dragão das Nuvens conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopros	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	32/0	22/22	–	–	2d6	24	12m
Jovem	4	44/0	34/34	–	24/24	3d6	30	18m
Adolescente	4	56/0	46/46	–	31/31	3d6	35	27m
Adulto Jovem	6	69/0	59/59	–	39/39	4d6	41	38m
Adulto	6	82/0	72/72	–	47/47	4d6	44	48m
Antigo	8	95/0	85/85	–	55/55	5d6	48	62m
Ancião	8	110/0	100/100	–	65/65	5d6	52	76,5m
Grande Ancião	10	123/0	113/113	–	73/73	6d6	56	89m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	27	7	10	21	23	17	23	–	–	–
Jovem	23	33	9	13	25	27	20	27	–	–	–
Adolescente	25	39	11	15	27	29	21	29	–	2	1
Adulto Jovem	31	43	14	15	29	31	25	31	–	6	8
Adulto	33	45	17	16	32	33	27	33	1D	8	12
Antigo	35	48	20	16	37	38	29	38	1D	13	19
Ancião	38	52	25	16	41	42	32	42	2D	18	27
Grande Ancião	39	57	28	18	44	45	37	45	2D	22	33

uma nuvem branca. A nuvem tem forma de dragão, e pode ser identificada (embora com certa dificuldade). Nesta forma ele é incapaz de usar a arma de sopros e de realizar ataques físicos, mas pode conjurar Magias e utilizar suas habilidades naturais. Na forma de nuvem eles tem 75% de chance de serem confundidos com nuvens normais, sua IP aumenta em +1 e recebe +1D de Proteção à Magia. Podem ser feridos apenas por Magias e armas mágicas e sua velocidade de vôo torna-se equivalente à sua velocidade em terra (ou seja, fica pior que o normal), mas ele é capaz de realizar manobras mais facilmente.

Jovem: Dragões das nuvens jovens e mais velhos podem, duas vezes ao dia, criar uma névoa que obscurece a visão a cima de 1,5m (incluindo visão no escuro, infravisão e outros) e ainda reduz o deslocamento de todos dentro dela em 1/10. A névoa também atrapalha nos movimentos, impondo -10% de penalidade em todos os Testes de Ataque e Defesa e outros que dependem de movimento – com exceção de ataques à distância, que tornam-se Difíceis. A névoa tem 9m de raio e 6m de altura, dura um minuto por categoria de idade do dragão e pode ser dispersada apenas com um vento muito forte (45km/h ou mais).

Adolescente: De modo semelhante ao anterior, os adolescentes da espécie podem criar uma nuvem com as mesmas proporções, mas que causa mal estar e náuseas. As vítimas que estiverem dentro da área devem ser bem sucedidas em um Teste de Resistência de CON, ou ficam incapazes de atacar, conjurar Magias ou qualquer ação que exija concentração. Podem apenas se deslocar (com velocidade normal). Caso a vítima seja bem sucedida no Teste, mas não abandone a área afetada, deverá realizar um novo Teste a cada rodada seguinte. Esta habilidade pode ser usada apenas duas vezes por dia.

Adulto Jovem: Um dragão adulto jovem é capaz de criar água, equivalente a 8 litros por categoria de idade. Pode usar esta habilidade duas vezes ao dia.

Adulto: Três vezes ao dia estes dragões podem lançar um efeito místico sobre um objeto fazendo com que ele fique totalmente oculto para localizações mágicas. O objeto ainda pode ser encontrado por meios normais (simplesmente pro-

curando por ele), mas Magias e itens mágicos (como uma bola de cristal) não podem detectá-lo.

Antigo: Nesta idade os dragões podem usar a Magia Enxame de Trovões, duas vezes ao dia, sem consumir PMs. Funciona como se ele tivesse o Focus mínimo necessário para realizar a Magia, ou seu próprio Focus, o que for maior.

Ancião: Dragões das nuvens anciões são capazes de manipular o clima, realizando mudanças quase bruscas que podem até causar dano às criaturas vivas (especialmente aquelas vulneráveis a clima quente ou frio). O dano máximo é de 1d10 pontos, apesar de ser mais mortal contra criaturas vulneráveis a tais climas (estas sofrem dano constante). Pode usar esta habilidade até duas vezes ao dia.

Grande Ancião: Nesta idade o dragão de latão pode controlar os ventos, aumentando sua velocidade ou reduzindo-a, até duas vezes ao dia.

Dragões das nuvens anciões e grandes anciões podem controlar os ventos livremente. Há muitas utilizações para esta habilidade, mas em geral ela é usada para derrubar inimigos. Note que se estiver dentro de uma caverna sem nenhuma corrente de ar, o dragão não poderá controlar nenhum vento, pois ele não existe.

Forma Humanóide

Dragões das nuvens dificilmente seriam capazes de adquirir uma forma humanóide. Mesmo que isso seja possível, eles não seguirão nenhum padrão. O único fator constante é que eles sempre serão capazes de voar, mas a forma humanóide nunca terá asas.

DRAGÃO PLANAR

Um Plano é como um mundo, uma dimensão. Existe o Plano Material, onde nós vivemos, os Planos Elementais, que representam os elementos básicos da vida (Fogo, Água, Terra e Ar), os Planos de Energia (Positivo e Negativo) e uma série de outros Planos (como o Plano das Sombras, localizado entre os Planos Elementais). Os dragões planadores são assim chamados porque podem viajar através destes Planos.

Os dragões planares parecem ter evoluído do grupo mais antigo de dragões mágicos. A partir deste ponto existem duas

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	17/0	7/7	–	–	2d6	20	5m
Jovem	2	29/0	19/19	9/0	–	4d6	24	9,5m
Adolescente	4	41/0	31/31	16/0	11/11	4d6	29	18m
Adulto Jovem	4	54/0	44/44	24/0	19/19	6d6	35	25m
Adulto	6	67/0	57/57	32/0	27/27	6d6	41	33m
Antigo	6	80/0	70/70	40/0	35/35	8d6	45	42m
Ancião	8	95/0	85/85	50/0	45/45	8d6	49	53m
Grande Ancião	8	108/0	98/98	58/0	53/53	10d6	53	60m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	19	7	18	12	23	21	20	1D	2	1
Jovem	20	23	9	20	16	24	22	22	1D	3	3
Adolescente	23	29	11	23	19	29	27	25	2D	6	8
Adulto Jovem	27	35	14	24	21	31	29	28	2D	11	15
Adulto	32	40	17	25	27	33	32	32	2D	13	19
Antigo	34	44	20	28	33	35	35	34	3D	18	27
Ancião	36	48	25	30	36	38	39	35	3D	22	33
Grande Ancião	40	50	28	32	38	40	42	38	4D	23	35

teorias para o surgimento destes dragões. Alguns pesquisadores dizem que eles tiveram contato com alguma criatura extra-planar, e teriam sido levados a um outro mundo, onde receberam suas capacidades de viagem astral. A outra teoria é que os dragões planares teriam sido bombardeados com uma grande quantidade de energia mística, até alcançar o nível mágico que tem hoje em dia.

Dragões planares tem escamas prateadas, parecidas com as dos dragões de prata. Quando nascem as escamas são brancas e adquirem o tom prateado com a idade. Geralmente apresentam um par de chifres brilhantes na área da cabeça, voltados para trás (muitos caçadores inescrupulosos vem estes chifres como belíssimos troféus). Seus olhos costumam ser de cores claras, sem pupila.

A maior parte dos dragões planares é bondosa, utilizam suas habilidades para manter o equilíbrio entre os Planos de existência. Outros, no entanto, parecem feitos de pura maldade, que usam suas habilidades para invocar criaturas extra-planares com a finalidade de atacar e destruir o mundo.

Não se sabe qual é o Plano de origem destes dragões, mas sabe-se que eles gostam de viajar de um lugar ao outro. Raramente se envolvem com humanos e semi-humanos, a menos que questões planares estejam envolvidas. Alguns agem como se fossem os “guardiões” do equilíbrio entre os Planos. Os poucos dragões planares malignos se consideram como emissários, enviados através dos mundos para disseminar a morte e a destruição.

Dragões planares costumam desenvolver vínculo com os gênios e outras criaturas extra-planares. Entre os dragões, seus maiores aliados são os dragões de ouro. Apesar disso, eles quase nunca ficam muito tempo em um mesmo lugar, trocando de Plano a todo momento.

Em algumas culturas os dragões planares são considerados soldados ou enviados dos deuses, devido à sua incrível capacidade de viajar entre os mundos.

Dragões planadores também são capazes de sobreviver no vácuo. Isso faz com que eles sejam capazes de viajar até mesmo no espaço, e podem viajar por Planos onde nenhum humano ou semi-humano poderia entrar.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Favorito dos dragões planar é Metamagia.

Imunidades: Todos os dragões planares são imunes às Magias que utilizem o Caminho Metamagia. Além disso, eles são também imunes a todas as Magias e efeitos que tenham por finalidade reduzir ou impedir seu deslocamento, e são imunes a qualquer magia teletransportação (se desejarem, claro).

Arma de Sopro: Os dragões planares podem disparar pela boca uma rajada de luz brilhante. Após o dano a vítima deve ainda realizar um novo Teste de Resistência de AGI. Se falhar, ficará cega durante 1 rodada para cada dado de dano que o sopro provoca.

Habilidades Naturais

Dragões planares adquirem as seguintes habilidades naturais de acordo com sua idade:

Filhote: Os dragões planares são mestres nas técnicas de deslocamento de corpos. Desde a idade de filhote eles são capazes de usar a Magia Teletransportação, sem consumir PMs, e sem limite diário. A distância, entretanto, é reduzida: 100m por categoria de idade do dragão.

Jovem: Ao longo da idade de filhote o dragão permanece com seus pais e passa a viajar entre os Planos com eles. A partir da idade jovem ele já passa a ser capaz de viajar entre os Planos sozinho. A localização será sempre um lugar conhecido pelo dragão – por isso eles tentam conhecer cada lugar deste Plano. Caso seja a primeira viagem, o dragão aparecerá em um lugar aleatório (o que pode resultar em acidentes). Um dragão planar não recebe nenhuma penalidade por trocar de Plano. Esta habilidade pode ser usada apenas duas vezes por dia (geralmente ida e volta, mas ele não precisa, necessariamente, retornar à seu Plano nativo).

Adolescente: O dragão passa a ser capaz de usar suas habilidades de teletransporte (adquirida quando de filhote) e teletransportação planar (jovem) em outras criaturas, além dele próprio. As criaturas sempre tem direito a um Teste Fácil de Resistência para não serem transportadas (se desejarem). Apesar disso, o dragão quase nunca usa sua habilidade de

teleportação planar em outras criaturas. Ele pode transportar uma criatura por categoria de idade (contando com ele próprio).

Adulto Jovem: O dragão planar pode usar um efeito místico para “prender” uma criatura em um Plano. Quando esta habilidade é utilizada sobre criaturas capazes de se deslocar de um Plano a outro (seja de forma natural ou por Magias), ela torna-se incapaz de fazê-lo enquanto o dragão estiver se concentrando nela. No caso de usar uma Magia, a criatura consome seus PMs, mas o efeito não funciona (note que o dragão deve ter ativado esta habilidade “antes” da criatura usar a Magia). Enquanto esta concentrado o dragão não pode realizar nenhuma habilidade natural ou Magia, mas pode atacar. Um Teste Resistido de WILL contra a WILL do dragão permite à vítima se libertar.

Adulto: Nesta idade o dragão torna-se capaz de adquirir uma forma humanóide, do tamanho de um ogre ou menor, três vezes por dia.

Antigo: Três vezes ao dia, o dragão pode utilizar a Magia Teleportação Infalível sem consumir PMs.

Ancião: O dragão planar pode invocar uma série de criaturas extra-planares, sem consumir PMs. Não há limite para a quantidade de criaturas, mas a soma total de todas as suas habilidades não pode ser superior ao equivalente a um personagem de 5º nível. Pode usar esta habilidade até duas vezes ao dia.

Grande Ancião: Um dragão planar grande ancião pode tentar “chamar” outro dragão planar para ajudá-lo. Ele tem 65% de chance de conseguir chamar um dragão jovem, e a chance se reduz em 15% para cada categoria de idade superior (ou seja, ele pode chamar no máximo um antigo, com 5% de chance de sucesso).

Forma Humanóide

Todos os dragões planares adultos ou mais velhos podem adquirir uma forma humanóide. Em geral, ele pode usar esta habilidade três vezes ao dia, mas em alguns lugares ele poderá fazê-lo de forma ilimitada.

Esta forma costuma ser élfica, de pele muito clara e cabelos loiros, azuis claro ou brancos. Algumas vezes ele também adquire a forma de uma criatura celestial, como um anjo, ou a forma de um humano de grande beleza.

DRAGÃO-PRESA

Estes dragões apresentam escamas de coloração marrom, mais claras no nascimento e mais escuras com o passar da idade. Todo seu corpo é coberto por uma armadura de placas ósseas, especialmente no lombo e na área da cabeça. Muitos destes dragões apresentam também uma cauda bipartida. As asas são relativamente pequenas em relação ao corpo, mas podem voar, embora sejam um pouco desajeitados.

Dragões-presa são criaturas naturalmente caóticas, mas não necessariamente malignas. São gananciosos e astutos, coletando grandes quantidades de tesouros ao longo da vida. Costumam evitar o combate direto, sendo que para isso utilizam lábia e astúcia.

Dragões-presa costumam caçar longe de seus covis, mantendo sua entrada oculta contra invasores. Mesmo assim, procuram não demorar na caçada.

Geralmente conhecem vários idiomas, e costumam tratar com criaturas humanóides para aumentar seu tesouro. São

grandes negociadores, e muito intimidadores. Em combate, os dragões presa costumam usar principalmente suas armas naturais: são combatentes habilidosos e cada parte de seu corpo é considerada uma arma letal.

Dragões presa podem comer qualquer coisa, mas gostam principalmente da carne de mamíferos inteligentes. Costumam viver em grandes montanhas, o que muitas vezes os põem a disputar terreno com os dragões azuis e dragões vermelhos.

Dragões-presa não tem uma arma de sopro como a maioria dos dragões. Ao invés disso eles são capazes de drenar a energia vital de seus adversários. Isso leva muitos pesquisadores a questionar se ele seria um dragão verdadeiro ou apenas uma criatura aparentada. Há rumores de que ele seja na verdade uma raça de demônio, já que seu primeiro registro foi em ruínas abandonadas e atualmente dominadas por criaturas sobrenaturais.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões-presa é Ar.

Imunidade: Dragões-presa não tem nenhuma imunidade adicional, além daquelas comuns a todos os dragões.

Dreno de Energia: Dragões-presa não apresentam nenhuma arma de sopro. No entanto, eles são capazes de drenar a Constituição física de seus inimigos. A vítima de sua mordida deve ter sucesso em um Teste de Resistência de CON. Se falhar, terá sua CON reduzida em uma razão de pontos igual à mencionada na *tabela 2-10*. Este dano é permanente, e apenas pode ser recuperado pelo uso de Magias poderosas. Aplique o modificador do sopro (mencionado no *volume 1 do Guia dos Dragões*) ao Teste de Resistência.

Habilidades Naturais

Dragões-presa adquire, conforme a idade, as seguintes habilidades:



Filhote: Devido às suas várias placas ósseas espalhadas por todo o corpo, qualquer ataque de um dragão-presa é mais perigoso do que o normal. Considere que ele causa dano como se fosse uma criatura de um nível maior que o normal, de acordo com a *tabela 2-2 do volume 1 do Guia dos Dragões*. Entretanto, ele NÃO torna-se capaz de usar os ataques como se fosse deste tamanho. Por exemplo, um dragão-presa jovem (5m) causará dano de 1d10 com a Mordida e 1d6 com as Garras (ao invés de 1d6 e 1d3, respectivamente), mas NÃO poderá atacar com as Asas.

Todos os dragões-presa são capazes de imitar qualquer tipo de som que já tenham ouvido alguma vez na vida. Usam esta habilidade para atrair suas vítimas, que tem direito a um Teste Fácil de PER para perceber a falsidade.

Além disso, todos os dragões-presa podem usar a Magia Detecção de Magia sem limite de uso, sem consumir PMs. A Magia funciona como se ele tivesse Focus 1 ou seu próprio Focus, o que for maior.

Adolescente: Estes dragões-presa podem conjurar sobre si, duas vezes ao dia, a Magia Proteção Mágica (como se tivessem Focus 1, ou seu próprio Focus, o que for maior). Não consomem PMs para isso.

Eles também podem usar, uma vez por dia, a Magia Cancelamento de Magia (com Focus 1 ou seu próprio Focus, o que for maior), sem consumir PMs.

Adulto: Uma vez ao dia o dragão-presa pode criar sobre si mesmo uma aura que faz com que certas Magias conjuradas contra ele voltem-se contra seus alvos. Ele pode reverter até 1d6+4 pontos de Focus de Magia, depois disso a barreira se dissipa (ou dentro de 10 minutos por categoria de idade, o que ocorrer primeiro). Por exemplo, se ele obteve 4 no 1d6 poderá refletir 8 pontos de Focus em Magias, podendo refletir duas Magias de Focus 4, três de Focus 2, uma de Focus 5 a 8, etc. Se a Magia ultrapassar o que ainda lhe resta de Focus para refletir (por exemplo, ainda pode refletir 3 pontos de Focus, e recebe uma Magia de Focus 4) a Magia funciona normalmente e o efeito é dissipado. Magias de área (como Bola de Fogo) e de toque (como Cura para os Mortos) não são afetadas, apenas aquelas dirigidas especificamente para o dragão (como um Ataque Mágico).

Antigo: Duas vezes ao dia o dragão-presa pode usar telecinésia para mover objetos com o poder da mente. Ele pode mover até 12kg por categoria de idade subsequente a antigo. Criaturas vivas tem direito a um Teste de Resistência de WILL para não serem movidas, empurradas ou qualquer coisa. A habilidade pode ser mantida por um número de rodadas igual à categoria de idade do dragão.

Ancião: A partir da idade de Ancião o dragão-presa torna-se capaz de curar seus ferimentos. Não é exatamente uma regeneração: seus ferimentos se fecham, mas membros perdidos, por exemplo, não se regeneram. Em regras, ele recupera 2 PVs por turno.

Grande Ancião: Uma vez ao dia os dragões grandes anciães podem criar um escudo místico em torno de si mesmo que os protege contra todas as Magias de Focus 4 ou inferior. Estas Magias, quando tocam o escudo, são imediatamente dissipadas. O próprio dragão ainda pode conjurar suas Magias dentro e para fora do escudo normalmente. Este escudo místico pode ser dissipado por um Cancelamento de Magia (considere-o como uma Magia de Focus 8).

Forma Humanóide

Em geral, os dragões-presa são incapazes de adquirir forma humanóide. Se fossem capazes de fazê-lo, provavelmente escolheriam a forma de algum humanóide monstruoso e/ou maligno (como um minotauro, orc ou ogre).

DRAGÃO DAS PROFUNDEZAS

Estes cruéis dragões divertem-se com a caça de outras criaturas. São caçadores astutos, e quanto mais forte uma presa, mais eles se divertem.

Dragões das profundezas tem escamas marrons quando nascem e tomam um tom púrpura com o tempo, sendo que quando anciães eles são escuros com manchas e tons púrpura. Apresentam asas e placas ósseas nas costas, além de chifres especialmente na área da cabeça. Seu corpo também lembra um pouco uma serpente, com cauda e pescoço longos. Ele permanece no ninho até ser capaz de adquirir uma de suas outras formas: eles são capazes de adquirir a forma de outras

Tabela 2-10: Dragão-Presa conforme a Idade

Categoria de Idade	IP		Mordida	Garras	Asas	Cauda	Dreno de Atributo	Pontos de Vida	Tamanho Médio		
	Natural										
Filhote	1		15/0	5/5	–	–	1	17	1m		
Jovem	1		27/0	17/17	–	–	1	22	5m		
Adolescente	2		38/0	28/28	8/0	–	1d3	29	10m		
Adulto Jovem	2		50/0	40/40	15/0	10/10	1d3	34	18m		
Adulto	4		60/0	50/50	20/0	15/15	1d6	39	28m		
Antigo	4		72/0	62/62	27/0	22/22	1d6	44	40m		
Ancião	6		85/0	75/75	35/0	30/30	1d10	48	50m		
Grande Ancião	6		100/0	90/90	45/0	40/40	1d10	51	72m		
Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	13	5	12	8	19	8	19	–	–	–
Jovem	20	19	7	15	10	20	9	20	–	–	–
Adolescente	25	27	8	15	12	23	12	23	1D	–	–
Adulto Jovem	27	33	10	16	16	27	16	27	1D	2	1
Adulto	31	37	10	16	19	29	19	29	1D	4	5
Antigo	33	42	12	16	23	32	23	32	1D	8	12
Ancião	35	46	15	18	27	34	27	34	2D	13	19
Grande Ancião	37	49	20	18	32	35	32	35	2D	17	25

criaturas (veja mais adiante).

Dragões das profundezas raríssimas vezes são vistos na superfície. Quando o fazem é apenas para perseguir ladrões e recuperar tesouros roubados. Do contrário, eles são encontrados nas profundas cavernas subterrâneas, esgueirando-se por túneis e corredores rochosos. São naturalmente malignos e cruéis, e embora sejam solitários na maior parte do tempo, podem fazer alianças com criaturas malignas que também vivem no subterrâneo. Algumas vezes eles fazem alianças com os drows, os elfos negros do subterrâneo, servindo como guardiões em troca de alimento e/ou tesouros. Seus maiores inimigos do subterrâneo são os devoradores de mentes.

Seu paladar também é diversificado, mas ele gosta mesma de frutos do mar (moluscos, peixes e raças submarinhas), os quais ele adquire em rios e lagos subterrâneos, e carne de raças marinhas, como sereias, tritões e outros.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Favorito dos dragões das profundezas é Terra. Eles também gostam muito do Caminho Trevas.

Imunidades: Dragões das profundezas são imunes a todas as formas de encantamento, sejam naturais, musicais ou mágicos. Eles também são resistentes a fogo e frio – recebem IP 2 contra este tipo de dano.

Arma de Sopro: O sopro do dragão das profundezas é um gás corrosivo. Qualquer criatura dentro da área de efeito recebe o dano. Um Teste de Resistência de CON substitui um Teste de AGI para reduzir o dano provocado à metade.

Habilidades Naturais

Dragões das profundezas adquirem as seguintes habilidades naturais de acordo com a idade:

Filhote: Dragões das profundezas nunca podem ser enganados por ilusões e podem ver criaturas invisíveis. Seu olhar pode detectar qualquer tipo de falsidade, seja natural ou mágica.

Eles também podem usar a Magia Detecção de Magia como uma habilidade natural (sem consumir PMs) livremente. A Magia funciona como se ele tivesse Focus 1, ou seu próprio Focus, o que for maior.

Jovem: Três vezes ao dia os dragões das profundezas jovens e mais velhos podem assumir a forma de uma serpente gigante. A serpente tem quase o mesmo tamanho do dragão, mas esta forma é mais apropriada para se esgueirar em túneis e corredores estreitos, já que não tem patas nem asas. Sua IP reduz em -3 e ele perde os ataques com as garras, asas, cauda e sopro. Por outro lado ele pode atacar com a mordida e pode tentar um ataque de constrição: o dragão faz um ataque com a mordida, mas caso acerte não provoca dano, ao invés disso ele envolve a vítima e passa a provocar dano de constrição. Para se livrar a vítima deve obter sucesso em um Teste de FR contra a FR do dragão. O dano da constrição é mostrado na *tabela 2-12*.

Tabela 2-12: Constrição do Dragão das Profundezas

Tamanho	Dano de Constrição
2,6m a 6m	1d6
6,1m a 17m	1d10
17,1m a 50m	2d6
50,1m a 96m	3d6
96,1m ou mais	4d6



Tabela 2-11: Dragão das Profundezas conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	33/0	23/23	–	–	3d6	17	1,5m
Jovem	4	47/0	37/37	–	–	4d6	22	5m
Adolescente	4	58/0	48/48	28/0	–	5d6	27	10,5m
Adulto Jovem	6	70/0	60/60	35/0	30/30	6d6	33	18m
Adulto	6	82/0	72/72	42/0	37/37	7d6	39	25m
Antigo	8	95/0	85/85	50/0	45/45	8d6	44	38m
Ancião	8	100/0	90/90	60/0	55/55	9d6	48	50m
Grande Ancião	10	125/0	105/105	70/0	65/65	10d6	51	62m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	13	8	18	21	19	16	19	–	–	–
Jovem	20	19	12	20	22	20	18	20	–	–	–
Adolescente	23	25	13	23	25	23	21	23	1D	–	–
Adulto Jovem	27	31	15	24	29	27	25	27	1D	3	3
Adulto	32	36	17	25	31	29	27	29	1D	6	8
Antigo	35	40	20	28	33	32	31	32	2D	11	15
Ancião	38	44	25	30	35	34	33	34	2D	16	23
Grande Ancião	39	47	30	32	36	35	34	35	3D	21	31

Tabela 2-13: Dragão das Sombras conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopros	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	4	21/0	11/11	–	–	1	18	2m
Jovem	6	33/0	23/23	–	–	1	22	5m
Adolescente	6	45/0	35/35	–	–	2	24	7m
Adulto Jovem	8	57/0	47/47	17/0	–	2	30	16m
Adulto	8	67/0	57/57	22/0	17/17	3	36	20m
Antigo	10	80/0	70/70	30/0	25/25	3	43	27m
Ancião	10	95/0	85/85	40/0	35/35	4	47	33m
Grande Ancião	12	109/0	99/99	49/0	44/44	4	51	38m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	15	6	20	21	21	24	21	1D	–	–
Jovem	20	19	8	22	25	25	27	25	1D	–	–
Adolescente	21	21	10	24	27	27	30	27	1D	–	–
Adulto Jovem	24	27	12	26	29	29	31	29	2D	3	3
Adulto	29	33	12	28	32	32	33	32	2D	6	8
Antigo	33	40	15	30	37	37	38	37	2D	11	15
Ancião	36	44	20	33	41	41	42	41	3D	16	23
Grande Ancião	39	47	24	35	44	44	45	44	3D	21	31

Adolescente: Três vezes ao dia o dragão das profundezas pode assumir a forma de uma criatura humanóide. O mais comum é que ele adquira formas de humanóides do subterrâneo, como drows, anões e orcs, mas também pode assumir a forma de criaturas da superfície – como humanos, elfos e meio-elfos. Ele consegue assumir a forma de criaturas de tamanho humano ou menor, nunca maior.

Adulto Jovem: O dragão pode assumir a forma de serpente e a forma humanóide quatro vezes ao dia cada, ao invés de três.

Adulto: Um dragão das profundezas adulto ou mais velho pode se mover livremente por qualquer tipo de ambiente sem sofrer penalidades. Ele nunca pode ser imobilizado magicamente e não é afetado por efeitos e Magias que tem por objetivo reduzir seu deslocamento.

Antigo: Três vezes ao dia o dragão das profundezas pode transformar pedra em lama, como os dragões de cobre. Apenas rochas não-mágicas são afetadas. Geralmente ele utiliza a habilidade debaixo ou sobre as vítimas, para dificultar sua movimentação. Em geral, criaturas presas na lama (que tem até 3m de profundidade, caso seja feita no solo), realizam seus Testes como se fosse um nível mais Difícil (Testes Normais são considerados Difíceis, por exemplo).

Ancião: O dragão pode, duas vezes ao dia, criar passagens através das rochas, tijolos e pedras (mas não metais e outros similares – também não funciona em rochas mágicas). A passagem tem 1,5m de largura por 2,5m de espessura, com profundidade de 30cm por categoria de idade do dragão (ou seja, 2,1m no caso de um ancião e 2,4m no caso de um grande ancião). Se a profundidade for maior, a abertura será menor. O efeito é temporário, e se dissipa dentro de uma hora por categoria de idade do dragão. Também pode ser cancelado com um Cancelamento de Magia (considere a categoria de idade do dragão como seu nível). Caso hajam criaturas dentro da passagem quando ela é fechada, estas são arremessadas para fora pela saída mais próxima.

Grande Ancião: Duas vezes ao dia o dragão pode criar magicamente várias rochas afiadas no solo, em um quadrado de 50 metros durante 8 horas (uma hora por categoria de idade). Qualquer criatura que percorra este caminho sofre 1d6 pontos de dano para cada 1,5m de caminhada e sua velocidade é

reduzida pela metade. Além disso, todos aqueles que sofrerem dano devem obter sucesso em um Teste de Resistência de CON ou tem suas pernas e pés machucados, e sua velocidade de deslocamento é reduzida em 1/3 (mesmo fora da área). A penalidade dura 24 horas ou até a vítima ter seus ferimentos tratados (o que exige sucesso em um Teste de Primeiros Socorros e ao menos 10 minutos de cuidados). Uma vez que estas rochas afiadas são difíceis de enxergar, pois se confundem com o solo, os dragões costumam usá-las como armadilhas (que podem ser detectadas com um Teste Difícil de Armadilhas, mas não podem ser desarmadas – mas pode-se cancelar como se fosse uma Magia).

Forma Humanóide

Diferente dos demais dragões, os dragões das profundezas podem adquirir duas formas além de sua aparência draconiana. Estas habilidades aparecem ao longo da idade. Estas formas foram descritas anteriormente. Em geral, o dragão pode assumir-las um número limitado de vezes ao dia, mas em alguns cenários esta limitação pode estar ausente.

DRAGÃO DAS SOMBRAS

Acredita-se que os dragões das sombras sejam, na verdade, uma variedade de dragão negro, e por isso não são considerados representantes fiéis entre os dragões cromáticos (apesar de apresentarem características muito comuns com eles). Entretanto, há também quem diga que os dragões das sombras nem ao menos pertencem a este Plano...

Dragões das sombras são astutos e, como todos os dragões negros, malignos. Suas escamas são translúcidas, com toques negros e macabros – de longe eles parecem uma massa de sombras sem uma forma concreta. Para piorar, alguns tem a habilidade de controlar as sombras, podendo utilizar isso para criar armadilhas. Diferente dos dragões negros, os dragões das sombras apresentam a face mais alongada.

Estes dragões gostam das sombras. Também tem aversão às luzes fortes, especialmente do sol. Geralmente habitam cavernas naturais e subterrâneos extremamente profundos, onde a luz do sol não alcança. Gostam de voar durante a

noite, sob a luz da lua, mas em 90% do tempo estarão submersos nas sombras de suas cavernas.

A alimentação dos dragões das sombras é muito similar à dos dragões negros. Gostam principalmente de carne e carniça.

Há quem diga que os dragões das sombras tem algum tipo de ligação com o Plano das Sombras. Alguns pesquisadores afirmam que estes dragões já foram, em um passado distante, dragões negros, mas foram tragados para o Plano das Sombras onde sofreram uma mutação drástica. Outros defendem que eles são descendentes de alguma criatura poderosa que habita o Plano das Sombras.

Características Raciais

Caminho Principal: Seu Caminho Favorito é Trevas, mas ele também gosta muito do Caminho Espíritos. Suas Formas favoritas são Criar e Controlar.

Imunidades: Dragões das sombras são imunes a qualquer forma de dreno de energia – seja na forma de níveis ou Atributos.

Arma de Sopro: O sopro de um dragão das sombras é um grande cone de nuvem negra, de escuridão absoluta. Todos dentro da área de efeito devem realizar um Teste de Resistência de WILL (que substitui o Teste de AGI; aplique a penalidade normal do sopro) ou terão sua energia vital drenada. O dano mostrado na *tabela 2-13* representa a quantidade de Níveis que o alvo perde. Note que a perda de níveis também afeta outras características do personagem, como PVs, PHs e PMs. Um alvo que tenha seu Nível reduzido a 0 ou menos morre imediatamente e não pode ser ressuscitado por meios normais. Os níveis retornam à fração de 1 Nível por dia de descanso.

Habilidades Naturais

Um dragão das sombras recebe as seguintes habilidades naturais de acordo com sua categoria de idade:

Jovem: Os dragões das sombras jovens e mais velhos podem se esconder nas sombras livremente. Ele não pode usar esta habilidade em condições de luminosidade equivalente ao sol do meio dia ou com Magias de Luz feitas com Focus 6 ou mais. Quando esta oculto nas sombras o dragão recebe 90% de invisibilidade.

Adolescente: Três vezes ao dia o dragão das sombras pode criar um efeito ilusório para gerar falsas duplicatas de si mesmo. As duplicatas (1d6-2 mais uma para cada categoria de idade subsequente a adolescente) ficam perto do dragão e embora não causem dano quando atacam, fica difícil discernir quem é o verdadeiro. As imagens são exatamente iguais, e realizam as mesmas ações que o dragão, mas sua única defesa possível é Esquiva e são automaticamente destruídas caso sejam atingidas.

Adulto: Duas vezes ao dia o dragão das sombras pode se teletransportar para um lugar que seja capaz de ver, como na Magia Teleportação (com a diferença que ele deve ser capaz de enxergar o local). Funciona como se ele tivesse Focus 6, mas não consome PMs.

Antigo: Três vezes ao dia o dragão das sombras antigo e mais velho pode criar uma aura de não detecção. O alvo desta aura não pode ser corretamente detectado por ne-

nhuma habilidade natural, mágica ou psíquica. Por exemplo, o dragão poderia usar uma Magia de invisibilidade mais esta habilidade de não detecção e, desta forma, não poderia ser detectado por uma Detecção de Magia. A aura de não-deteção pode durar até uma hora por categoria de idade, mas ainda pode ser Cancelada.

Ancião: O dragão ancião pode transportar-se para o limite do Plano Astral, para caminhar pelo Plano das Sombras. Ele pode ainda levar consigo mais uma criatura por categoria de idade. Não é possível ver detalhes sobre o local onde se está passando, mas o Plano das Sombras é exatamente igual ao Plano Material, mas totalmente sombrio e escuro (e habitado por criaturas de sombras – encontros com estas criaturas ocasionalmente ocorrem). O dragão pode voltar ao Plano Material quando desejar, mas pode se manter no Plano das Sombras por apenas uma hora por categoria de idade. Funciona apenas uma vez ao dia. Criaturas tocadas pelo dragão e que não desejam ser transportadas devem obter sucesso em um Teste de Resistência de WILL.

Grande Ancião: Os grandes anciões podem invocar uma aura de sombras, três vezes ao dia. A aura tem 30 metros de raio e dura uma hora. Todas as fontes de luz, naturais ou mágicas, não funcionam. Todas as criaturas recebem um bônus de Fácil em seus Testes de Camuflagem devido à escuridão. Os dragões das sombras e outras criaturas com ligação com o Plano das Sombras recebem camuflagem total (100%) e podem atacar e defender-se normalmente.

Forma Humanóide

Como uma variante de um dragão cromático, os dragões das sombras não têm grande habilidade com a forma humanóide.

A forma humanóide de um dragão das sombras geralmente será macabra e sombria. Um mago necromante é o mais comum, mas eles também podem adquirir a aparência de raças monstruosas.

Independente de sua forma humanóide, a sombra de um dragão das sombras se mantém imutável. Ou seja, mesmo na forma humanóide sua sombra parece-se com uma criatura réptil.



CAPÍTULO 3: PARENTES DE DRAGÕES

Um mundo de fantasia apresenta inúmeras criaturas diferenciadas. Os dragões são apenas uma destas criaturas.

Existem, no entanto, criaturas que apresentam características muito similares ou até mesmo iguais aos próprios dragões. Isso sugere que eles tenham tido algum parentesco evolutivo, o que na maioria das vezes é verdade, mas nem sempre. Há situações em que uma criatura apresenta características e morfologia similar a um dragão, mas não tem nenhuma ligação com eles.

Na ciência, dois indivíduos podem ter uma característica similar por dois motivos: ou porque tem algum parentesco evolutivo – já tiveram um ancestral comum –, ou devido à pressões adaptativas; ou seja, por estarem submetidos a pressões ambientais similares, os dois indivíduos desenvolveram características similares, mas podem não ter absolutamente nenhum parentesco evolutivo.

Na verdade para muitas destas criaturas chega a haver uma certa discussão se elas seriam ou não dragões. Afinal, culturas diferentes podem usar o termo “dragão” para outras criaturas com características muito diferentes – e, portanto, poderiam considerar que as wyverns, por exemplo, são dragões não inteligentes.

Este capítulo destina-se a apresentar algumas das muitas criaturas aparentadas com dragões que habitam os cenários de Fantasia Medieval. Diferente do que acontece com os dragões verdadeiros, estas criaturas não compartilham, necessariamente, características entre si. Além disso, a maioria delas não segue as regras normais para dragões mostradas no *volume 1 do Guia dos Dragões*. A única semelhança entre eles é a morfologia (a maioria deles é semelhante aos dragões ao menos na aparência) e em algumas características.

Ao contrário do que acontece com os dragões, os parentes de dragões descritos neste capítulo não apresentam tabela de idade. Isso acontece porque eles tem uma divisão etária muito diferente: vivem por um período de tempo menor, lutam apenas na fase adulta, ou qualquer outra justificativa.

DRACOLISCO

CON 30-32, FR 30-40, DEX 10, AGI 6-10,
INT 1-2, WILL 10-14, CAR 0, PER 14-18.
#Ataques [1], IP 2 (Pele), PVs 40 a 47.
Mordida 70/0 dano 2d6+8 e
Garras (2x) 50/40 dano 1d6+4.
Pode usar uma arma de sopro uma vez a cada 1d6 rodadas (dano de 4d6).
Pode voar com velocidade de 20 m/s, mas apenas por, no máximo, 2 rodadas.
Seu olhar provoca petrificação.

Nos mundos de Fantasia Medieval existe uma criatura muito temida capaz de transformar aqueles que cruzam seu olhar em estátuas de pedra: os basiliscos, grandes lagartos, às vezes dotados de várias patas.

Dizem que certa vez um dragão negro se acasalou com um grande basilisco e produziu essas feras grotescas, chamadas de dracoliscos. Outros mencionam que o dracolisco seria

um tipo de “basilisco meio-dragão”, não constituindo uma raça verdadeira, mas como descendentes de dragões.

O dracolisco é um réptil dotado de três pares de patas. Seu couro tem uma coloração marrom escura. Ele também apresenta um par de asas de couro que lhe permitem voar por um curto período (no máximo duas rodadas) mesmo que de uma forma um pouco desajeitada.

Dracoliscos são criaturas raras. Geralmente habitam subterrâneos, algumas vezes perto do covil de dragões. Em algumas situações raras, também podem ser encontrados a cima do solo, em planícies distantes.

Arma de Sopro

Como descendentes dos dragões negros, os dracoliscos podem secretar enzimas ácidas que podem ser expelidas por sua boca, provocando assim uma rajada de ácido. Essa rajada de ácido provoca 4d6 pontos de dano, mas pode ser usada somente a cada 1d6 rodadas. Um Teste de Resistência de AGI reduz o dano à metade.

Note que os dragões negros podem apresentar duas armas de sopro diferentes. Assim, não é impossível encontrar dracoliscos com um sopro que cause dano por veneno (nuvem de veneno) ao invés de ácido. O dano, entretanto, é sempre o mesmo.

Olhar Petrificante

Além do sopro que herda dos dragões negros, os dracoliscos também herdam o olhar mortal dos basiliscos comuns. Qualquer criatura que cruzar o olhar de um dracolisco deve obter sucesso em um Teste de Resistência de CON ou será imediatamente transformado em pedra. O olhar atinge criaturas a até 6 metros de distância.

O próprio dracolisco não é imune ao seu olhar, mas tem membranas nictantes que reduzem para 10% a chance de ele ser afetado por seu próprio olhar.

Uma criatura que mantenha seus olhos fechados lutará como se estivesse cega. Se preferir apenas desviar o olhar da criatura, há 50% de chance a cada rodada, se o personagem olhar para o dracolisco e ser afetado pelo seu olhar.

HIDRA

CON 30-35, FR 25-35, DEX 16-18, AGI 10-12,
INT 2-4, WILL 5-15, CAR 0, PER 10-20.
#Ataques [1 por cabeça], IP 1 (Pele), PVs 30 a 47.
Mordida (1 por cabeça) 55/0 dano 1d10+9.
Veja o texto.

Embora tecnicamente a hidra não seja um dragão, em alguns lugares elas são confundidas e classificadas como pertencendo ao mesmo tipo de monstro.

Basicamente a hidra é uma grande criatura, medindo no mínimo 6 metros de altura e quase o dobro em comprimento (incluindo a cauda), com corpo de réptil e que apresenta várias cabeças – no mínimo duas, mas o mais comum são cinco, dez ou até doze. Não se tem conhecimento de nenhuma hidra com mais de doze cabeças. Seu couro geralmente é de coloração escura, sendo o mais comum marrom e cinza, mas há



também aquelas de couro esverdeado. O ventre sempre é mais claro, geralmente amarelado.

Hidras geralmente vivem em lugares úmidos e/ou subterrâneos. Costumam viver sozinhas, encontradas juntas apenas durante a época do acasalamento, quando a fêmea coloca seus ovos e os mantém em segurança até que os filhotes atinjam a adolescência.

Hidras não são criaturas inteligentes. Apesar do que muitos pensam, elas não se dão bem com os dragões. Pelo contrário, hidras costumam caçar filhotes de dragões para servir de alimento, assim como os dragões caçam hidras como uma grande fonte alimentar.

Dizem que as hidras teriam tido um ancestral comum com os dragões. Outros dizem que elas evoluíram dos dinossauros, e se mantiveram vivas da mesma forma que os dragões – reduzindo seu metabolismo a quase zero – entretanto não chegaram a ter um ancestral direto em comum.

Cada uma das cabeças de uma hidra pode atacar um alvo diferente, ou podem atacar o mesmo alvo na mesma rodada. Elas não sofrem nenhuma penalidade por seus ataques múltiplos.

Embora o corpo da hidra possa ser atacado e ferido, os danos nesta área são mínimos. No corpo a hidra tem IP 10 e PVs igual a $(FR+CON)/2$ mais 1 PV extra para cada cabeça. Por exemplo, o corpo de uma hidra com FR 30, CON 30 e cinco cabeças terá 35 PVs.

Outra forma, mais fácil, de matar a hidra é decepando todas as suas cabeças. Cada cabeça da hidra tem 5 PVs, e é decepada se receber dano por corte. Esse dano deve ser aplicado todo de uma única vez. Se a cabeça receber 4 pontos de dano não será decepada mesmo que sofra apenas 1 no próximo ataque. Uma contração muscular natural fecha o ferimento para que a hidra não permaneça sangrando. As cabeças de uma hidra voltam a crescer dentro de um mês.

Hidra de Lerne

Muitos dizem que as hidras podem regenerar suas cabeças logo que são cortadas. Entretanto isso não é de todo verdade. As hidras comuns levam um mês para regenerar suas cabeças decepadas. Diferente da hidra de lerne.

O corpo de uma hidra de lerne é totalmente imune a qualquer tipo de dano. A única forma de mata-la é decepando suas cabeças. Entretanto, sempre que uma cabeça é cortada, outras duas crescem no lugar dentro de 1d3 rodadas. Ela

pode regenerar suas cabeças indefinidamente, mas nunca terá uma quantidade de cabeças superior ao dobro de cabeças originais (então, uma hidra de lerne que tinha 5 cabeças originalmente terá, no máximo 10 cabeças). Quando ultrapassa esse número, as cabeças extras secam e caem em um dia.

Para impedir que as cabeças cresçam novamente deve-se causar, no mínimo, 5 pontos de dano por fogo ou ácido no pescoço, exatamente de onde a cabeça foi arrancada, antes que ela consiga regenera-la.

Piro e Crio Hidras

Além das hidras de lerne existem outras duas variações de hidras: a crio-hidra e a piro-hidra.

Essas hidras têm todas as características normais das hidras e ainda podem usar uma arma de sopro similar aos dragões. Esse é um dos fatores que faz com que algumas vezes sejam confundidas com as grandes bestas aladas. Uma crio-hidra pode disparar um jato de gelo pela boca, enquanto uma piro-hidra dispara um jato de chamas. O dano é sempre de 3d6 pontos, sendo que todas as cabeças juntas podem soprar apenas uma vez a cada 1d6 rodadas. Um Teste de Resistência de AGI é permitido para reduzir o dano à metade.

Existem relatos de outros tipos de hidras com outras armas de sopro: hidras que disparam veneno e/ou ácido, outras que disparam relâmpagos e até algumas que disparam água fervente. Esse tipo de hidra é raro e pouco conhecido.

Todas as hidras que tem uma arma de sopro também são imunes à fonte de dano de seu sopro. Assim, uma piro-hidra é imune a dano por fogo, enquanto uma crio-hidra é imune a dano por frio ou gelo, sejam eles de natureza mágica ou não. Por outro lado, elas também são vulneráveis (dano dobrado) a dano pela fonte oposta.

Habilidades Combinadas

Embora tenham sido apresentadas como espécies diferentes, existem hidras que combinam habilidades de várias espécies. Por exemplo, existem hidras com habilidades de uma hidra de lerne combinadas a uma piro-hidra, assim como uma hidra de lerne com o sopro de uma crio-hidra. Todas essas combinações existem e, em alguns lugares, são até comuns.

KOBOLD

CON 8-12, FR 5-8, DEX 5-10, AGI 12-15,
INT 8-12, WILL 8-12, CAR 8-10, PER 10-12.
#Ataques [1], IP 0, PVs 6 a 10.
Meia-Lança 15/15 dano 1d6 ou
Besta Leve 20/0 dano 1d6.

Kobolds são criaturas pequenas, quase do tamanho de um halfling, com corpo humanoíde e cara de réptil. Tem couro que varia do marrom ao negro, com pequenos chifres, olhos vermelhos e uma cauda não muito longa. São aparentados com criaturas reptílicas. Vestem-se com restos de roupas esfarrapadas de cores rubras. Apesar de terem um idioma falado, suas vozes soam como latidos. São onívoros, e não se importam em alimentar-se da carne de seres inteligentes.



Considerados uma das maiores pragas do mundo, kobolds podem ser encontrados em praticamente qualquer terreno. Sozinhos, eles não representam ameaça alguma. No entanto geralmente são encontrados em grandes grupos de caça. São traiçoeiros, utilizando-se de armadilhas e emboscadas para capturar suas presas.

As tribos kobolds geralmente têm de 10

a 100 indivíduos. Têm reprodução ovípara, e ao contrário do que muitos imaginam estes ovos não tem nenhum valor comercial. Por estarem acostumados ao subterrâneo, kobolds podem ver o calor dos seres vivos (Infravisão de 20m). Por outro lado eles são mais vulneráveis à luz, e recebem -5% em todos os seus Testes quando estão sob luz do sol ou uma luz muito forte.

Embora sejam capazes de formar grupos familiares e tenham um idioma falado, kobolds não são considerados criaturas inteligentes. Mesmo quando encontrados entre os humanos, eles não são considerados parte da população.

Em terras civilizadas eles têm o mesmo tratamento que animais. Embora possa ser considerado um ato cruel, maltratar um kobold não é ilegal. Tentativas de educá-los ou mesmo escravizá-los resultaram em fracasso.

Parentes dos Dragões

À primeira vista ninguém diria que os kobolds e os dragões tem algum parentesco. Mas eles tem. Embora sejam imensamente mais fracos, os kobolds já tiveram um ancestral evolutivo em comum com os dragões, muito antes do surgimento dos sauróides (que mais tarde deram origem aos mamíferos, aves, répteis e anfíbios atuais).

Kobolds não podem ser magos, pois são incapazes de aprender a Magia arcana. Mas existem entre eles alguns feiticeiros. A crença de “sangue de dragão” é muito forte na raça. Por isso é comum que os feiticeiros recebam a liderança de suas tribos, acreditando que eles seriam filhos de dragões.

As áreas dominadas pelos kobolds geralmente estarão bem protegidas, envoltas a armadilhas que são constantemente fortificadas e/ou modificadas. Kobolds recebem +10% em Testes da Perícia Armadilhas.

Kobolds geralmente habitam ruínas e subterrâneos ou florestas densas. São bons mineradores (recebem +10% em Testes da Perícia Mineração) e é comum que vivam perto de grandes minas.

Aventureiros

Kobolds aventureiros são muito incomuns, mas existem. A crença de sangue de dragão é extremamente forte entre os kobolds, estando ligada à crescente ocorrência de kobolds feiticeiros – que acreditam ter sangue de dragão.

Kobolds podem ser usados como personagens jogadores. Neste caso, kobold será um Aprimoramento Racial que custa 0 pontos. Sua idade inicial é de 10+1d6 e seus Ajustes de Atributos são -4 FR, +2 AGI. Possuem Infravisão (20m), são sensíveis à luz (-5% em todos os Testes quando estão sob luz forte) e recebem +10% em Testes das Perícias Mineração e Armadilhas. Além disso, eles nunca podem ser magos – mas podem ser feiticeiros e warlocks (eles não aprendem Magia, mas podem nascer com ela no sangue).

PROTODRACO

CON 12-16, FR 6-16, DEX 4-10, AGI 12-16, INT 2-4, WILL 2-4, CAR 6-10, PER 10-20.

#Ataques [3 ou 1], IP 1 (Pele), PVs 16 a 20.

Mordida 50/0 dano 1d6 e

Garras (x2) 55/40 dano 1d6+1.

Pode disparar um relâmpago de 1d6+6 de dano (+paralisia).

Pode voar com velocidade de 30m/s.

Estas criaturas já foram muitas vezes confundidas com dragões. Sua anatomia é bastante similar: tem corpo de réptil, pescoço longo, caminha sobre quatro patas e apresenta asas, que nascem de suas costelas como na maioria dos dragões. Entretanto, um protodracos não tem a inteligência aprimorada nem as habilidades mágicas dos dragões. São criaturas irracionais.

É possível que os protodracos tenham evoluído de forma similar às wyverns, partindo dos dragões não-mágicos e perdendo sua inteligência ao longo dos anos. Outros dizem que eles teriam um parentesco mais próximo aos dinossauros alados, como pterodátiles. Essa segunda teoria costuma ser mais aceita, pois os protodracos compartilham de algumas características dos estes antigos répteis alados.

Protodracos normalmente vivem nas encarpas de montanhas, geralmente próximas a lagos e rios onde haja abundância de pesca, pois se alimentam basicamente de peixes. Seu pescoço alongado e dentes afiados, aliados ao relâmpago que pode disparar pela cauda (veja a seguir) fazem dele um ótimo pescador.

Relâmpago

Um dos fatores que costuma confundir os protodracos com dragões é sua capacidade de disparar um relâmpago pela cauda. Ao contrário do que a maioria imagina, entretanto, não é uma habilidade mágica. A criatura produz o efeito contraindo seus músculos.

Quando se contrai um músculo do corpo uma pequena descarga elétrica é produzida. Algumas criaturas, como as enguias, podem contrair os músculos e produzir eletricidade, para ferir seus alvos. Assim age o protodracos.

O alvo do ferrão do protodracos sofre 1d6+6 pontos de dano do relâmpago e ainda deve obter sucesso em um Teste de Resistência de CON. Se falhar, o alvo fica atordoado e não consegue agir durante 10 minutos.

O protodracos usa seu relâmpago basicamente para atingir peixes durante a pesca. O alcance do relâmpago é de apenas 10 metros.

Protodracos Treinados

Quando capturados jovens, os protodracos podem ser treinados para servirem como montaria alada.

Em regras, treinar um protodraco exige sucesso em um Teste de Animais (Doma) a cada mês. O treinamento leva 1d6 meses, e um treinador profissional cobra cerca de 1000 peças de ouro, incluindo cuidados.

Um protodraco adulto já treinado pode custar até 10.000 peças de ouro, enquanto os filhotes destreinados custam em média 5.000 peças de ouro.

Em combate, um protodraco pode atacar enquanto esta sendo cavalgado, mas o próprio cavaleiro apenas poderá atacar se antes obtiver sucesso em um teste de Cavalgar.

RÉPTIL DE FOGO

CON 13-16, FR 15-18, DEX 3, AGI 18-20,

INT 3, WILL 3, CAR 0, PER 10-16.

#Ataques [1], IP 1 (Pele), PVs 10-20.

Mordida 60/0 dano 1d6+1.

Arma de sopro: cinco vezes ao dia (dano 2d6).

Os répteis de fogo parecem de alguma forma aparentadas aos dragões vermelhos. Esta criatura é bípede, e incapaz de andar apenas sobre as patas traseiras como fazem muitos dragões. Apresentam um par de asas de couro e espinhos ósseos na área da cabeça. Suas escamas são pequenas e de coloração avermelhada.

Um réptil de fogo mede por volta de 1 metro de comprimento e pouco mais de 50 centímetros de altura.

Este dragão parece ter evoluído a partir dos dragões não-mágicos do passado. Por habitar um território muito semelhante ao dos dragões vermelhos, estes répteis evoluíram de uma forma parecida a eles. Diferente dos dragões verdadeiros, no entanto, o réptil de fogo não apresenta grande inteligência nem a capacidade de usar Magia verdadeira.

O sangue de um réptil de fogo tem propriedades inflamáveis. Por isso sempre que ele é atacado por armas de corte ou perfuração, há uma chance de 50% de o sangue jorrar na vítima e causar 1d3 pontos de dano por queimadura.

Em combate, os répteis de fogo preferem atacar em vôo, pois assim evitam que presas voadoras possam fugir.

Diferente dos dragões verdadeiros, répteis de fogo costumam viver em casais, dividindo um covil. Os ovos são postos no verão e são vigiados pelo casal, chocando em aproxima-

damente 60 dias. Curiosamente, os filhotes aprendem a usar a arma de sopro antes mesmo de aprenderem a voar. Costumam ser mais irritadiços que os adultos.

Os filhotes abandonam os pais na primavera seguinte ao seu nascimento. Logo procuram por um membro do sexo oposto para formar casal. Combates pela posse de uma fêmea podem ocorrer, embora raramente sejam fatais – mas podem ser aterrorizantes de assistir.

Répteis de fogo vivem por apenas 75 anos, raras vezes atingindo os 100 anos de idade. Por isso eles não apresentam uma categoria de idade como os dragões verdadeiros.

Arma de Sopro

A arma de sopro de um réptil de fogo é uma baforada de fogo com as mesmas propriedades que a baforada de um dragão vermelho. Na verdade este sopro é uma rajada de seu próprio sangue. Pode ser utilizado apenas cinco vezes ao dia, causando 2d6 pontos de dano. O sopro tem alcance de 9 metros e se abre em um cone de 3 metros. Um Teste de Resistência de AGI reduz o dano à metade.

Sangue de Fogo

O sangue dos répteis de fogo tem propriedades inflamáveis. Este sangue pode ser usado como uma bomba, sendo arremessado contra um alvo para causar dano por queimaduras. Uma arma metálica molhada com seu sangue fica envolta a chamas durante 1d3 horas, causando +1d6 de dano devido às chamas. Esta chama, no entanto, não é considerada mágica.

Devido a este sangue aquecido, os próprios répteis emanam um grande calor de seus corpos. Criaturas vulneráveis ao calor perde 1 PV a cada três rodadas que permanecem em combate corporal com a criatura (a 1,5m ou menos).

Para manter este sangue aquecido o réptil precisa de uma grande quantidade de oxigênio. Por isso ele fica batendo suas asas constantemente, mesmo quando está no chão, para oferecer mais oxigênio ao seu corpo. Se for sufocada, a criatura morrerá em breve (metade do tempo normal).

RÉPTIL INFERNAL

CON 38-40, FR 40-45, DEX 15-18, AGI 10-12,

INT 32-38, WILL 35-40, CAR 30-40, PER 40-45.

#Ataques [3], IP 5 (Pele), PVs 60-65.

Mordida 80/0 dano 2d6+13 e

Garras (x2) 70/70 dano 1d6+6.

Imune a calor/fogo natural ou mágico; dano dobrado por frio/gelo. Imune a Sono e Paralisia.

Sopro (uma vez a cada 1d6 rodadas): dano 10d10.

Aura de Medo.

Proteção à Magia 3D.

Habilidades Mágicas Naturais (Teleportação Infalível, Proteção Mágica, O Canto da Sereia, Inferno de Fogo, Invisibilidade).

Apenas pode ser ferido por armas mágicas +1 ou melhores.

Pode assumir a forma de diabos.

Aura Infernal (1d6 de dano por rodada a todos a 1,5m).

Pode invocar diabos.

Pode voar com velocidade de 18 m/s e cavar com velocidade de 2,5 m/s.

Perícias Principais: Conhecimentos (quatro assuntos variados em 155%), Esportes (Saltar 140%), Manipulação (Intimidação 175%, Lábria 130%).



Em aparência o réptil infernal (também chamado de wyrm infernal) é similar ao réptil de fogo. Mas é muito mais perigoso. São verdadeiros diabos, extremamente poderosos.

Alguns teorizam que o réptil infernal seja uma raça de dragão que vive no Inferno, criado pelas forças diabólicas que lá habitam. No Plano Material, entretanto, eles são encontrados sempre na idade adulta, nunca mais novos ou mais velhos. Vivem apenas em cavernas subterrâneas extremamente profundas, onde manipulam outras criaturas malignas de menor poder para realizar suas ambições. Entretanto, em algumas raras ocasiões eles podem abandonar este covil para trazer mal ao mundo da superfície.

A criatura tem realmente a forma de um dragão, que parece arder em chamas – o que a torna parecida com os dragões de magma (uma hipótese levantada certa vez diz que os dragões de magma são descendentes destas criaturas, uma versão menos poderosa delas). Seus olhos ardem com uma coloração amarelada, e fumaça parece sair de suas escamas.

Habilidades Naturais

O réptil infernal tem várias habilidades de combate. Ele é capaz de usar uma arma de sopro para causar 10d10 de dano por calor/fogo (ou metade, se a vítima for bem-sucedida em um Teste de Resistência de AGI com -15% de penalidade). O sopro pode ser usado apenas uma vez a cada 1d6 rodadas.

A criatura também tem uma Aura de Medo como muitos dragões, mas apenas quando entra em posição de combate, ataca ou investe contra os alvos. Todas as criaturas a até 70m de distância devem fazer um Teste de Resistência de WILL (-20% de penalidade) ou ficam apavoradas por 4d6 rodadas. Criaturas de 5º nível ou inferior também ficam abaladas e paralisadas.

O monstro também tem um outro tipo de aura ainda mais perigosa: todas as criaturas a 1,5m de distância (combate corporal) sofrem 1d6 pontos de dano por calor/fogo devido à sua aura infernal. O réptil pode desativar esta habilidade livremente, se assim desejar.

O réptil infernal pode usar a habilidade de Esmagar dos dragões (descrita no *Guia dos Dragões*) como se fosse um dragão de 30 metros.

Por fim, o monstro pode utilizar qualquer uma das seguintes Magias livremente, consumir PMs, e quantas vezes desejar: Canto da Sereia, Inferno de Fogo (como Inferno de Gelo, mas o dano é por calor/fogo), Invisibilidade, Proteção Mágica (com Fogo 7) e Teleportação Infalível. Todas funcionam como se ele tivesse Focus 7 nas Formas e Caminhos necessários (com exceção de Teleportação Infalível, que funciona com Focus 9).

Contato com Demônios

O réptil infernal é um habitante do Inferno. Sendo assim, ele tem muita ligação com as criaturas que vivem lá.

Um réptil infernal pode assumir a forma de um tiefling – um tipo de humanóide com descendência em demônios e diabos – ou de outros diabos variados. Esta habilidade funciona de forma ilimitada, mas trocar de forma (incluindo reverter à forma normal) consome uma rodada.

Finalmente, uma vez ao dia o réptil infernal pode invocar um único diabo específico (equivalente a um personagem de 5º a 10º nível).

WYRM

CON 10-20, FR 15-20, DEX 0, AGI 18-20, INT 18-20, WILL 15-20, CAR 10, PER 15-18.
#Ataques [1], IP 2 (Pele), PVs 20-30.
Mordida 65/0 dano 1d6+2.
Pode usar o sopro até 3x ao dia (dano de 3d6).

A origem das wyrms não é bem clara. Alguns suspeitam que elas sejam aparentadas aos dragões brancos, que de alguma forma eles já tiveram algum ancestral em comum. Outros dizem que elas não são naturais, que são o resultado de um experimento místico antigo. E outros dizem que, apesar das aparências, elas estão mais ligadas às serpentes gigantes dos que aos dragões.

Uma wyrm apresenta o corpo de uma grande serpente branca, medindo cerca de 10 metros de comprimento quando na fase adulta. Tem também um par de asas de couro, embora seja incapaz de voar realmente, apenas planar por curtas distâncias. Sua cabeça, no entanto, é de um réptil, como a de um dragão branco.

São criaturas inteligentes, como os próprios dragões. Podem de falar o mesmo idioma, mas há aquelas que também aprendem outros, principalmente o dos humanóides.

Wyrms vivem em áreas gélidas, onde suas escamas servem como uma forma natural de camuflagem (todo Teste de Camuflagem é feito como se fosse um nível mais Fácil nestes ambientes). Muitas vezes elas entram em conflito com os dragões brancos, disputando por um mesmo alimento ou território. Há rumores sobre grandes batalhas entre estas raças na disputa por alimento.

Em combate, a serpente utiliza sua mordida para causar dano. Além disso, caso acerte o ataque ela tentará envolver a vítima para causar-lhe dano por constrição, como fazem as serpentes gigantes. A vítima deve ter sucesso em um Teste Resistido de FR contra a FR da serpente-alada para ser capaz de se soltar. Caso contrário, ela causará 1d6 de dano por contusão sem a necessidade de novos Testes. Enquanto está presa a vítima não pode fazer nada a não ser tentar se livrar.

Arma de Sopro

As wyrms são capazes de se erguer sobre o corpo de serpente, usando as asas para manter o equilíbrio, e disparar uma rajada gélida semelhante à dos dragões brancos. Esta rajada gélida causa dano de 3d6 pontos (a vítima tem direito a um Teste de Resistência de AGI para reduzir à metade) e é capaz de congelar objetos imateriais. A rajada, no entanto, pode ser usada apenas três vezes por dia.

Todas as wyrms são totalmente imunes a Magias ou ataques que causem dano por frio ou gelo. Por outro lado são vulneráveis ao calor e fogo, sofrendo o dobro do dano.



WYVERN

CON 26-30, FR 12-16, DEX 5, AGI 14-18,
INT 2-3, WILL 2-3, CAR 0, PER 16-24.

#Ataques [2], IP 1 (Pele), PVs 16-26.

Garras (x2) 50/30 dano 1d6+3,

Mordida 50/0 dano 1d6,

Asas (x2) 35/35 dano 1d6+2,

Cauda 60/0 dano 1d3+veneno.

Pode voar com velocidade de 20m/s.

Wyverns não são considerados dragões verdadeiros, mas evoluíram a partir do mesmo grupo. Na verdade as wyverns teriam evoluído a partir dos antigos dragões não-mágicos, adquirindo suas características atuais com o passar do tempo.

Suas escamas costumam ser de coloração marrom escuro ou cinza. São mais claras nos primeiros meses de vida e tornam-se mais escuras com o passar dos anos. O corpo mede aproximadamente 5 metros.

Vivem geralmente em montanhas de clima quente ou temperado. Algumas vezes também podem ser encontradas em florestas e, mais raramente, em colinas. Os ovos são depositados nos ninhos construídos em formações rochosas, sempre altos e longe do alcance humano. Em geral são solitárias, mas algumas vezes podem se reunir para caçar – embora seja incomum.

A wyvern apresenta somente um par de patas, as quais utiliza para locomover-se em terra. Suas garras dianteiras atrofiaram-se com o passar dos anos tornando-se inexistentes. Nas costas ele tem um par de grandes asas, o que lhes permite voar livremente. Apresenta mandíbula forte, usada para rasgar a carne de seus inimigos.

De forma geral as wyverns não são criaturas inteligentes, e por isso são incapazes de falar. Raras vezes elas apresentam alguma inteligência e podem aprender o idioma dracônico. Em alguns lugares as wyverns podem ser domesticadas para servirem como montarias aladas; entretanto esta é uma tarefa árdua e perigosa, sendo praticada basicamente por povos bárbaros que vivem em montanhas e áreas habitadas por wyverns.

A arma mais poderosa da wyvern é sua cauda, com cerca de 5 metros de largura, dotada de um ferrão venenoso.

Em combate a wyvern pode atacar apenas com a cauda e a mordida. Ela apenas pode utilizar as garras quando realizam um ataque de rasante, investindo contra a vítima após o vôo. As asas também podem ser usadas em combate no solo, embora sejam desajeitadas.

Wyverns são, como os dragões, muito territoriais. Eles protegem seu território com grande ferocidade, podendo inclusive entrar com combate contra dragões e outras criaturas poderosas.

Caso ataque com um rasante, a wyvern pode agarrar sua vítima e passar a causar o dano das garras sem a necessidade de novos Testes. Para se livrar a vítima deve realizar um Teste Resistido de FR contra a FR da wyvern.

Ferrão Venenoso

As wyverns não apresentam arma de sopro, mas sua cauda é dotada de um ferrão venenoso. Aqueles que forem golpeados pelo ferrão sofrem o dano normal e devem realizar um Teste de Resistência de CON. Se falhar, a vítima sofre 2d6 pontos de dano em sua CON, o que também reduz seus Pontos de Vida. Este dano é temporário, e retorna à fração de um ponto por dia – ou com Magias de cura e regeneração.

Variações de Wyvern

A wyvern descrita é a variedade mais comum. No entanto existem outras variedades. Elas são diferenciadas por sua arma principal.

Uma variação de wyvern, chamada de wyvern vermelha, não apresenta ferrão venenoso na cauda. Mas por outro lado ela é capaz de disparar um jato de chamas pela boca com as mesmas propriedades que a arma de sopro de um dragão vermelho. O dano é de 4d6. Um Teste de Resistência de AGI é permitido para reduzir o dano à metade. O sopro não pode ser utilizada em conjunto com outros ataques.

Uma outra variedade de wyvern não possui ferrão venenoso nem arma de sopro. Mas, por outro lado, ela é capaz de disparar relâmpagos da ponta de sua cauda. Esta eletricidade não é mágica, mas formada por contração muscular da mesma forma que os dragões azuis. O relâmpago causa 4d6 de dano, e tem as mesmas propriedades que o sopro dos dragões azuis.



CAPÍTULO 4:

NOVOS APRIMORAMENTOS PARA DRAGÕES

Os dragões por si só já são criaturas bastante poderosas. No entanto, é possível ampliar ainda mais seus poderes e habilidades.

Esse capítulo apresenta uma série de novas regras e habilidades que podem ser aplicadas a qualquer dragão, tornando-os ainda mais temíveis do que normalmente o são. Seu objetivo maior não é apenas “turbinar” os dragões, mas deixá-los mais personalizados, com habilidades especiais únicas.

Todas as habilidades são adquiridas na forma de Aprimoramentos; logo abaixo está o custo e alguns possíveis pré-requisitos (se houverem). Caso haja algum pré-requisito este será mencionado logo no início do texto.

Accelerar Habilidade Natural

Custo: variável.

O dragão consegue usar uma de suas habilidades naturais com muito mais velocidade do que o normal. Ele pode usar uma de suas habilidades naturais como uma ação livre, podendo realizar outra ação na mesma rodada – mas não pode usar duas vezes a mesma habilidade de forma livre, a segunda utilização contará como uma ação normal.

O custo deste Aprimoramento é igual à categoria de idade na qual o dragão adquire esta habilidade. Por exemplo, uma habilidade que um dragão adquire na primeira categoria de idade custa 1 ponto, enquanto uma que ele adquire na oitava custa 8 pontos.

Aura Heróica

Custo: 2 pontos.

Requisito: Apenas dragões bondosos com CAR 20 ou mais.

Mesmo os dragões bondosos podem usar sua Aura de Medo para apavorar. Alguns, entretanto, podem usá-la para encorajar. Todas as criaturas bondosas capazes de ver o dragão, e que estejam lutando ao lado dele, recebem um bônus de +10% nos Testes e +2 nos danos.

O Mestre deve julgar quem são as “criaturas bondosas”

capazes de receber estes benefícios.

Couro Rígido

Custo: 2 pontos.

Requisito: CON e WILL 20 ou mais.

Alguns dragões têm o couro ainda mais forte do que o normal. Sua pele é muito mais resistente: ele recebe uma IP mágica de +2.

Esta IP mágica NÃO funciona contra Magia e armas mágicas; portanto se o ataque for desferido por uma arma mágica ou uma Magia, esse bônus desaparece.

O dragão NÃO pode comprar este Aprimoramento mais de uma vez.

Drenar Energia Vital

Custo: 4 pontos.

Requisitos: Apenas dragões malignos; WILL 20 ou mais.

Com um simples toque de suas garras o dragão é capaz de drenar a energia vital de seu alvo. Se conseguir tocar o alvo o dragão pode fazer com que seu Nível seja reduzido em 1. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de WILL (com o mesmo modificador da Aura de Medo) para negar o efeito.

O nível perdido retorna à fração de 1 nível por dia de descanso, mas caso seu Nível seja reduzido a 0 desta forma ele morre imediatamente.

Esta habilidade pode ser utilizada apenas uma vez por dia, mas o dragão pode comprar o Aprimoramento mais de uma vez para receber novas utilizações diárias.

Drenar Forças

Custo: 4 pontos.

Requisitos: Apenas dragões malignos; WILL ou CAR 20 ou mais.

Com um simples toque de suas garras o dragão é capaz de drenar as forças de seu alvo, deixando-o mais fraco e suscetível à morte.

Se conseguir tocar o alvo o dragão pode fazer com que um de seus Atributos Físicos (escolha quando adquire o Aprimoramento) seja reduzido “permanentemente” em 1d3 pontos. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de WILL (com o mesmo modificador da Aura de Medo) para negar o efeito. Pode ser utilizado apenas uma vez por dia.

O dragão pode comprar este Aprimoramento mais de uma vez. A cada vez que ele comprar este Aprimoramento, receberá uma utilização diária extra. Se preferir, ele pode selecionar o Aprimoramento novamente para escolher um outro Atributo a ser drenado.

Criaturas que tenham qualquer um de seus Atributos Físicos reduzidos a zero ou menos, morrem imediatamente.



Drenar Forças Temporário

Custo: 3 pontos.

Requisitos: Apenas dragões malignos; WILL ou CAR 15 ou mais.

Exatamente igual à Drenar Forças, com a diferença que o dano NÃO é permanente. Estes pontos podem ser recuperados à fração de 1 ponto por dia de descanso. O dragão poderá usar esta habilidade uma vez a cada 2d6 rodadas.

Engolir

Custo: 2 pontos.

Caso o dragão acerte um ataque com a Mordida ele pode não causar dano e, ao invés disso, prender o alvo na mandíbula, que deve obter sucesso em um Teste Resistido de sua FR contra a FR do dragão para se livrar. Na rodada seguinte ele poderá engolir a vítima, que sofre 3d6 pontos de dano por rodada sem a necessidade de Testes. A vítima também deve obter sucesso em um Teste de Resistência de CON para não sofrer o mesmo dano do sopro (sem contar como uso) a cada rodada que permanece no interior do dragão.

Uma criatura engolida pode atacar pela parte interna.. Em seu interior, o dragão terá IP duas vezes maior. Um dragão apenas pode engolir um alvo que seja, no mínimo, oito vezes menor que ele.

Garras/Presas Afiadas

Custo: 3 pontos.

Requisito: 80% ou mais no valor de Ataque da garra ou mordida.

As garras ou as presas desse dragão são mais ameaçadoras, podendo causar um dano maior quando for um bom acerto. O Índice Crítico do dragão com este ataque passa a ser de 1/3 do valor necessário, ao invés de 1/4.

O dragão deve escolher qual de seus ataques (apenas Garra ou Mordida) recebe os benefícios deste Aprimoramento (e deve ter 80% ou mais no valor de Ataque deste). Ele pode comprar o Aprimoramento uma segunda vez para utilizar a habilidade no outro ataque também.

Habilidade Mágica

Custo: variável.

Requisito: variável.

Alguns espécimes de dragões são capazes de realizar outras habilidades mágicas, sem consumir PMs, além das habilidades naturais descritas em seu bloco de estatísticas. Qualquer dragão pode comprar uma Magia como uma habilidade natural, que ele poderá utilizar uma vez ao dia sem consumir PMs.

O custo desta habilidade mágica é igual ao Focus mínimo necessário para realizá-la. Por exemplo, uma Magia de Focus 2 pode se tornar uma habilidade mágica ao custo de 2 pontos de Aprimoramento. Cada utilização diária adicional tem um custo de +50% do valor original. Seguindo o exemplo anterior, para ser capaz de realizar esta Magia duas vezes ao dia, sem consumir PMs, ela custará 3 pontos, para três vezes ao dia custará 4 pontos e para quatro vezes ao dia custará 5 pontos. O máximo possível é três vezes ao dia.

Como requisito, o dragão deve ter CAR igual a 10 mais o dobro do Focus da Magia. Por exemplo, uma Magia de Focus 2 exige que o dragão tenha CAR 14 ou mais, uma

Magia de Focus 4 exige que ele tenha CAR 18 ou mais, e assim por diante.

Mordida Venenosa

Custo: 1 ponto.

Requisito: Apenas dragões malignos com CON 20 ou mais.

Quando acerta sua mordida em um alvo este dragão poderá transmitir veneno, debilitando o alvo além de causar dano normal.

Uma vítima mordida por este dragão deve obter sucesso em um Teste de Resistência de CON ou sofre a perda de 1d6 pontos de CON. Os pontos de CON retornam à fração de 1 ponto por dia de descanso, ou pelo uso de uma Magia de cura capazes de curar envenenamento.

Regeneração

Custo: 1 ponto.

Requisito: CON 20 ou mais.

Por alguma razão estranha o metabolismo deste dragão é muito acelerado e ele tem a capacidade de regenerar seus ferimentos rapidamente. Mesmo depois de morto ele voltará a se regenerar e voltará à vida.

O dragão é capaz de regenerar membros perdidos em questão de minutos (para membros pequenos) ou horas (para membros grandes, como uma pata). Ele também recupera 1 PV por rodada. Dano por fogo ou ácido não podem ser regenerados – a menos que o dragão seja imune a uma destas formas de ataque.

Por um custo maior em pontos, este Aprimoramento permite ao dragão regenerar uma quantidade de PVs maior: +1 ponto no Aprimoramento para cada +1 PV regenerado, até um máximo de 5 PVs.



Sangue Ácido

Custo: 1 ponto.

Requisito: O dragão deve ser imune à ácido.

O sangue deste dragão secreta uma substância que, em contato com o ar, torna-se ácido, provocando danos àqueles que o tocarem. Sempre que o dragão é ferido ele borriфа ácido, podendo causar dano a todos que estiverem perto de seu ferimento.

Sempre que o dragão é ferido, todos a uma distância de até 1,5 metros devem obter sucesso em um Teste de Esquiva (ou AGI, o que for maior) ou sofrerão 1d10 pontos de dano devido ao ácido.

Sangue Venenoso

Custo: 1 ponto.

Requisito: O dragão deve ser imune a venenos.

O sangue deste, em contato com o ar, torna-se venenoso, podendo provocar mau estar e danos àqueles que estiverem próximos.

Sempre que o dragão é ferido, sua ferida exala veneno, e todos que estiverem a uma distância de até 1,5m devem obter sucesso em um Teste de Resistência de CON ou sofrem a perda de 1d3 pontos de CON. Estes pontos retornam à fração de 1 ponto por dia de descanso.

O veneno se dissipa na rodada seguinte, mas cada novo golpe que acerte o dragão borriфа mais veneno e exige novos Testes.

Sopro Adicional

Custo: Variável.

Requisito: CON 25 ou mais; veja a descrição.

Em geral, cada espécie de dragão possui uma arma de sopro. Os dragões metálicos são dos poucos que possuem duas armas de sopro. Mas algumas vezes surgem dragões cromáticos, ou de outros tipos, com mais de um sopro.

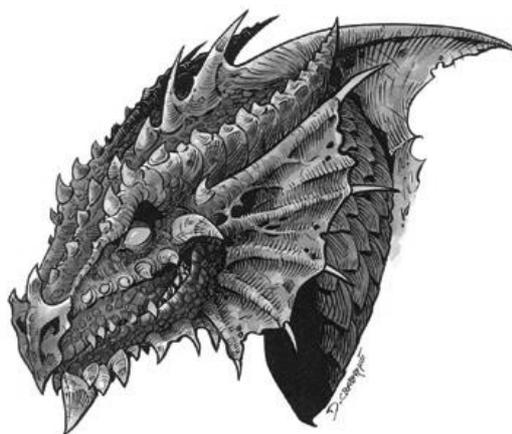
Com este Aprimoramento o dragão recebe um novo tipo de sopro. A *tabela 4-1* mostra o custo em pontos de Aprimoramento e os tipos de sopro que o dragão pode selecionar. Todas as armas de sopro permitem um Teste de Resistência para evitar os efeitos. Geralmente trata-se de um Teste de AGI, mas alguns deles podem exigir Testes de CON ou WILL. A menos que seja dito o contrário, aplique o modificador normal do sopro, descrito no capítulo 2 do *Guia dos Dragões*.

Alguns sopros são proibidos para criaturas bondosas (como o sopro de dreno de energia), enquanto outros são proibidos para dragões malignos (como o sopro de cura).

Tabela 4-1: Sopros Adicionais

Descrição	Custo
O sopro causa o mesmo dano, mudando apenas a natureza.*	2 pts
Sopro de paralisia (caso a vítima receba dano o efeito é cancelado). †	2 pts
Sopro de Sono (como a Magia de mesmo nome).	2 pts
Sopro de lentidão (-6 em DEX e AGI). †	3 pts
Sopro de enfraquecimento (-6 em FR). †	3 pts
Sopro Anti-Magia (o sopro não causa dano, mas funciona como um Cancelamento de Magia; utilize a categoria de idade do dragão para definir seu Poder).	3 pts
Sopro de cegueira (como a Magia Cegueira).	3 pts
Sopro de cura (o sopro cura o dano que deveria causar). ‡	3 pts
Sopro negativo (o sopro causa dano normal, mas contra mortos-vivos e seres de energia negativa, ele recupera o dano que deveria causar).	3 pts
Sopro Venenoso (o sopro tem os efeitos do Aprimoramento Mordida Venenosa).	3 pts
Sopro de dreno de energia (funciona como o Aprimoramento Drenar Energia Vital). ‡	4 pts
Sopro de náuseas (provoca náuseas e a vítima sofre uma penalidade Difícil em todos os Testes). †	5 pts
Sopro de Petrificação (como a Magia).	7 pts
Sopro de Inconsciência (se a vítima falhar em um Teste Normal de Resistência de CON, cairá inconsciente com 0 PVs). ‡	10 pts
Sopro Desintegrador (como a Magia Raio Desintegrador – apenas uma vez por dia).	10 pts

* Não pode selecionar um sopro de natureza oposta (como fogo e gelo).
† Dura 1d6 rodadas, +1 rodada por categoria de idade do dragão.
‡ Pode ser utilizado uma vez a cada 2d6 rodadas.





CAPÍTULO 5: NOVOS KITS PARA PERSONAGENS

CULTISTA SANGUINÁRIO

O Culto do Sangue é uma organização cujas ações malignas são comentadas em todo o mundo. Seu líder é um misterioso dragão de poderes desconhecidos, assim como sua espécie – embora suspeita-se que se trata de um dragão negro.

O cultista sanguinário é a casta guerreira e mística do Culto. Sua única motivação é espalhar o mau para todos os cantos do mundo. Não se importam com a vida de criaturas inferiores. Suas motivações espelham-se aos dragões cromáticos, dando importância apenas a sua própria existência e a proliferação dos dragões cromáticos.

O Culto do Sangue acredita que os dragões cromáticos foram as primeiras criaturas a surgirem, e por isso merecem controlar todo o mundo à sua própria vontade. Eles não concordam com o lema de “viva e deixe viver” adotado por muitos dragões metálicos, e os consideram como seus inimigos.

Os maiores adversários dos cultistas sanguinários são os membros da Ordem do Dragão de Prata, cujas motivações são exatamente o oposto das suas.

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 240 pts. de Perícia.
Restrições: Proibido para criaturas bondosas.
Perícias: Espada (escolha uma) 40/40, Lança (escolha uma) 30/30, Escudos 0/20, Animais (Montaria 30%), Camuflagem 20%, Ciências (Teologia/Religião 20%), Conhecimento sobre Dragões 40%, Etiqueta 20%, Furtividade 20%, Idiomas (Nativo 30%, Dracônico 30%), Manipulação (Interrogatório 20%, Intimidação 30%).
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Poderes Mágicos 2.

1º nível: O cultista sanguinário pode entrar em frenesi de sangue uma vez ao dia. Quando entra em frenesi ele recebe +10% nos Ataques e +2 nos danos até o final de combate. Depois disso fica cansado e desorientado durante 1d6 minutos, e neste meio tempo todos os seus Testes são considerados Difíceis. Essa habilidade pode ser usada duas vezes por dia no **6º nível**.

Um cultista sanguinário conhece 1d6 Magias e mais uma Magia extra por nível. Os únicos Caminhos nos quais ele pode ter Focus são: Trevas, Espíritos, Terra, Demônios e Metamagia. Todos os Testes que ele precisar realizar devido a suas Magias são feitos com CAR ao invés de INT ou WILL.

5º nível: O cultista adquire uma rigidez em sua pele que lhe fornece IP natural 1. Essa IP aumenta para IP 2 no **8º nível** e para IP 3 no **11º nível**.

15º nível: O cultista sanguinário pode assumir a forma de um dragão cromático (azul, branco, negro, verde ou vermelho – escolha quando atingir este nível) uma vez ao dia, por até uma hora. Seus Atributos não mudam, mas ele pode voar e recebe o sopro e as habilidades mágicas (mas não as Magias e Proteção à Magia) de um dragão jovem da espécie escolhida.

DRAGÃO SANGUINÁRIO

A Ordem do Dragão de Prata é uma ordem de cavaleiros justos e benignos que utiliza a imagem benevolente dos dragões de prata. Seus maiores inimigos são membros do Culto do Sangue. Entre eles, os dragões sanguinários estão entre os maiores perigos enfrentados pela ordem.

O Culto do Sangue é liderado por um terrível dragão de identidade desconhecida. Entretanto, este não é o único dragão no culto. Os dragões sanguinários são outros dragões (a maioria jovens, embora existam também alguns adultos) que fazem parte do culto. Após um longo processo de iniciação, estes dragões ficam com suas escamas manchadas, semelhantes a feridas abertas de onde seu sangue escorre. Além disso, suas habilidades crescem de forma incrível, recebendo muitas habilidades especiais.

Dragão sanguinário é um Kit que apenas pode ser adotado por dragões malignos. Todos estes dragões são membros do Culto do Sangue.

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 310 pts. de Perícia.
Restrições: Apenas dragões malignos.
Perícias: Garras +10/+10, Mordida +30/0, Armadilhas 30%, Camuflagem 40%, Ciências Proibidas (Ocultismo 40%, Rituais 40%, Teoria da Magia 40%), Escutar 30%, Esquiva 50%, Etiqueta 30%, Furtividade 40%, Manipulação (Interrogatório 30%, Intimidação 50%, Lábia 40%, Tortura 40%).
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.

1º nível: Dragões de sangue tem grandes habilidades mágicas. Eles recebem +4 pontos de Focus para distribuir em seus Caminhos e +3 Pontos de Magia.

Todo dragão de sangue pode assumir uma forma humanóide livremente, geralmente humana, élfica ou meio-élfica. Sua pele sempre será manchada e cheia de cicatrizes, recebidas durante o processo de iniciação na Ordem.

2º nível: Uma vez por dia o dragão pode entrar em frenesi de sangue, recebendo +10% nos Ataques e +2 nos danos até o final de combate. Depois disso ele fica cansado e desorientado durante 1d6 minutos, e neste meio tempo todos os seus Testes são considerados Difíceis.

5º nível: O dragão de sangue é capaz de usar um segundo tipo de sopro. Escolha um dos sopros descritos na *tabela 4-1* do capítulo 4, com custo de 4 pontos ou menos.

10º nível: As escamas do dragão de sangue tornam-se mais resistentes e com uma alta incidência mágica. Ele torna-se imune a qualquer tipo de dano, exceto aqueles provocados por Magias ou armas mágicas +1 ou melhores.

FEITICEIRO

Os magos são conhecidos por estudar longos e longos anos em bibliotecas para domar a magia. Os feiticeiros são um tipo diferente de arcano: eles também conjuram magias, mas nunca precisaram aprendê-las!

Feiticeiros são pessoas especiais, nascidas com a Magia no sangue. Podem conjurar Magia da mesma forma que os

magos. Entretanto eles têm uma limitação especial. Os feiticeiros não aprendem a lançar Magias, eles já nascem com elas. Por isso, mesmo que encontrem uma nova Magia em algum livro, eles não poderão aprendê-las como fariam os magos. Os feiticeiros aprendem novas Magias a cada nível, e esta Magia sempre será aleatória. Eles não podem escolher quais desejam aprender, elas apenas surgem em sua mente...

A inteligência e sabedoria não são tão importantes para um feiticeiro quanto para um mago. Sempre que ele precisar realizar algum teste de INT ou WILL para realizar suas Magias (como uma Magia de dominação, que exige um Teste entre a WILL do conjurador e da vítima), ele utilizará sua CAR no lugar destes.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento (3 para meio-dragões, fadas e criaturas mágicas), 185 pts. de Perícia.

Restrições: Nenhuma.

Perícias: Bordão ou Cajado (escolha um) 30/30, Adaga 20/20, Ciências Proibidas (Alquimia 20%, Ocultismo 20%, Rituais 30%, Teoria da Magia 30%), Concentração 30%, Esquiva 30%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 20%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 2, Canalizador 2.

1º nível: Um feiticeiro conhece apenas 1d6 Magias aleatórias. Ele sempre será capaz de conjurar estas Magias (ou seja, sempre serão Magias que possam ser realizadas a partir dos Focus que o feiticeiro tem).

Feiticeiros podem ter um Familiar, uma criatura com quem podem compartilhar suas magias e habilidades.

2º nível: O feiticeiro não pode aprender Magias como os magos. Entretanto ele recebe uma Magia extra a cada nível depois do 1º, sem precisar estudar. Esta Magia deve ser escolhida de forma aleatória, e sempre será uma que o feiticeiro seja capaz de lançar.

5º nível: Escolha um dos poderes mencionados abaixo (o feiticeiro ainda pode escolher novamente um poder no **10º** e no **15º nível**):

Aumentar Magia: Você pode conjurar uma Magia com alcance dobrado, gastando 1 PM a mais.

Estender Magia: Você pode conjurar uma Magia com duração dobrada, gastando 1 PM a mais.

Magia Aprimorada: Escolha um Caminho da Magia que você tenha Focus; todas as Magias realizadas com este Caminho oferecem -5% de penalidade no Teste de Resistência contra elas (Magias que não tem Teste de Resistência não são afetadas). Esta habilidade pode ser selecionada mais de uma vez, mas em cada vez deve escolher um Caminho diferente.

SERVO DO DRAGÃO

Alguns dragões são tão poderosos que podem formar seu próprio culto, oferecendo habilidades e poderes a seus servos de forma similar ao que acontece aos clérigos. Assim surgem os servos do dragão, personagens comuns entre os dragões-rei que aceitam devotos.

Esse tipo de personagem devota sua vida a servir e obedecer os ideais de um dragão, seja ele bom ou mau. Na Ordem do Dragão de Prata existem servos do dragão de caráter bondoso, que agem em companhia aos cavaleiros do dragão de prata em sua busca por justiça. Da mesma forma, existe o Culto do Sangue, um grupo de servos do dragão devotados a um poderoso dragão maligno.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 150 pts. de Perícia.

Restrições: Nenhuma.

Perícias: Maça 30/30, Lança 20/10, Outra Arma 10/10, Escudos 0/20, Etiqueta 20%, Idiomas (Nativo 30%, Dracônico 30%), Manipulação (Lábria 20%), Sobrevivência (escolha um terreno) 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 2, Poderes Mágicos 2.

1º nível: O Personagem é totalmente imune a aura de medo provocada por dragões, mas não é imune a outras formas de medo – como Magias (mesmo quando conjuradas por dragões).

Servos do dragão devem ter como Caminho Principal o mesmo Caminho da espécie de dragão a que serve. Por exemplo, o servo de um dragão vermelho deve ter Fogo como seu Caminho Principal. Caso o dragão não tenha um Caminho Principal, o servo não precisa escolher nenhum.

2º nível: O Personagem adquire 1D de Proteção contra o mesmo tipo de elemento do sopro de seu dragão-patrono.

3º nível: O servo do dragão recebe um bônus de Fácil para resistir às Magias Sono e Paralisia.

5º nível: O Personagem recebe um bônus de Fácil em todos os Testes de Resistência contra Magias lançadas por dragões da mesma espécie que seu dragão-patrono.

7º nível: O Personagem torna-se imune ao elemento do sopro de seu dragão-patrono, mas apenas contra danos normais (danos mágicos continuam a causar dano normal).

10º nível: O servo do dragão recebe 1D de Proteção contra ataques mágicos feitos com o mesmo tipo de elemento do sopro de seu dragão-patrono. Esta Proteção aumenta para 2D no **14º nível**.



CAPÍTULO 6: PERSONAGENS DRAGÕES

Embora seja relativamente incomum, alguns Mestres e Jogadores gostam de inovar, criar alternativas exóticas e usar Personagens ou regras que, a princípio, não se destinam aos Jogadores.

Um bom exemplo disso é o fato de muitos Jogadores buscarem por regras ou oportunidades de jogar com dragões, uma das criaturas mais poderosas e temidas da Fantasia Medieval.

Este capítulo destina-se a apresentar regras para se usar dragões como Personagens Jogadores. É importante salientar que tais regras favorecerão muito os Jogadores, pois os dragões são criaturas poderosas. Para oferecer desafios dignos, seus maiores inimigos deveriam ser criaturas como outros dragões, gigantes, caçadores de dragões, e monstros fantásticos de grande poder.

As regras para Personagens Dragões resultarão em espécimes diferentes daqueles apresentados anteriormente.

DRAGÕES AVENTUREIROS?

Antes de qualquer coisa é preciso compreender: por que um dragão se tornaria um aventureiro?

Pode haver muitas motivações para um dragão aventureiro, mas a principal delas é sua paixão por tesouros. O principal fator que leva um dragão a explorar o mundo à sua volta é a possibilidade de coletar grandes tesouros. Tanto isso é verdade que os dragões seguem regras um pouco especiais, devendo coletar tesouros para serem capazes de evoluir como Personagens normais.

Além disso, cada espécie de dragão pode ter suas próprias motivações. Dragões malignos podem vagar o mundo simplesmente para saquear vilas e levar o pânico à civilização. Dragões bondosos ou honrados podem sair em busca de justiça para o mundo, seja combatendo o mal diretamente ou guiando grupos de aventureiros para estes fins.

É raro que os dragões sejam aceitos em grupos de aventureiros normais. Mesmo porque, algumas vezes seu tamanho impede que participem de certas aventuras: invadir um templo maldito, explorar uma pequena masmorra, etc. Claro, dragões que sejam capazes de adquirir forma humanóide podem vencer este obstáculo com facilidade, mas nem todos podem fazê-lo – e lembre-se que nem todos os poderes de dragão funcionam na forma humanóide.

O mais comum é que os dragões sejam aventureiros solitários, ou que trabalham em companhia de outros dragões, dividindo os tesouros encontrados. É mais recomendável ao Mestre permitir que Personagens Dragões pertençam apenas a espécies consideradas benignas, pois outras espécies podem resultar em conflito com os companheiros e situações difíceis de lidar.

Todos estes pontos (incluindo a própria permissão de jogar com dragões) devem ser aprovados pelo Mestre.

PERSONAGENS JOGADORES DRAGÕES

As regras apresentadas a seguir consideram que os dragões são jovens, e por isso possuem habilidades relativamente baixas. Com experiência e tempo eles podem adquirir novos poderes, novas características e muito mais.

Importante: Seguindo estas regras, os dragões resultantes serão bem menos poderosos que as estatísticas normais dos dragões.

Estatísticas Básicas:

Dragões têm 130 pontos para distribuir entre seus Atributos (podendo ter valores entre 12 e 30). Sua Idade Inicial é alta: $50+2d10$.

Os dragões recebem 2 pontos de Atributo por nível, ao invés de apenas 1. Estes dois pontos devem ser gastos em Atributos diferentes, e quando passar de nível o dragão deve aumentar outros 2 Atributos, nunca os mesmos.

Aprimoramentos e Perícias:

Dragões podem comprar os mesmos Aprimoramentos destinados aos demais Personagens (incluindo os Aprimoramentos descritos no capítulo 4 deste livro). O Aprimoramento Poderes Mágicos é um dos mais importantes, embora não seja obrigatório.

Todos devem gastar seus Pontos de Perícia nas seguintes Perícias Novas: *Garras* (DEX/DEX) e *Mordida* (DEX/0). Eles também podem optar por gastar pontos nas Perícias Novas *Asas* (DEX/0) e *Cauda* (DEX/DEX).

Dragões recebem 1 ponto de Aprimoramento extra a cada três níveis (como todos Personagens) e recebem pontos de Perícia Mundanos ou Místicos (caso tenha Poderes Mágicos, o que é bem provável) da mesma forma que os Jogadores.

Formas de Ataque:

Os ataques de mordida, garras, asas e cauda de um dragão causam dano de acordo com o Nível do Personagem (veja *tabela 6-1*). Apesar de todas estas formas de ataque, podem fazer apenas um ataque por rodada, mas podem comprar ataques extras na forma de Aprimoramentos (1 ponto de Aprimoramento oferece 1 ataque extra, sendo no máximo 4 ataques). Siga as regras normais para os ataques adicionais dos dragões, descritas no *Guia dos Dragões*.

Dragões são incapazes de usar Armas Brancas (são pequenas demais), mas podem usá-las na forma humanóide (se forem capazes de adquirir uma) e sempre atacam uma vez por rodada com elas.

Outras Características:

Todos os dragões têm ainda as seguintes características e habilidades:

Arma de Sopro: Todos os dragões possuem uma arma de sopro (mas podem obter outras pelo Aprimoramento Dracônico Sopro Adicional). Eles causam 1d6 de dano para cada 2 Níveis quando usam seu sopro – independente de sua espécie. O alvo sempre tem direito a um Teste de Resistência de AGI para reduzir o dano à metade. O dragão pode usar o sopro uma vez a cada 1d6 rodadas.

Aura de Medo: Todos os dragões adquirem uma aura de medo quando alcançam o 3º Nível (mas apenas se tiverem CAR 10 ou mais). A Aura de Medo afeta qualquer um que seja capaz de ver o dragão, e exige de todos sucesso em um Teste de Resistência de WILL. Se falhar a vítima deve fugir da

vista do dragão o mais rápido possível. Aplique normalmente o modificador mostrado na *tabela 2-4* do *volume I* do *Guia dos Dragões*.

Couro Draconiano: Todos os dragões tem IP 1 natural (devido ao seu couro) e aumenta em +1 para cada três Níveis. Essa IP é efetiva também quando o dragão adquire uma possível forma humanóide, e é cumulativa com armaduras.

Forma Humanóide: Um dragão pode comprar o Aprimoramento Forma Humanóide ao custo de 1 ponto. Se desejar o Mestre também pode determinar que em sua Campanha todos os dragões recebem essa habilidade gratuitamente.

Habilidades Naturais: Um dragão pode comprar qualquer uma das habilidades naturais de sua espécie, descritas no *Guia dos Dragões*, na forma de Aprimoramentos. O custo deste Aprimoramento será igual à metade da categoria de idade em que o dragão recebe tal habilidade, arredondando para baixo. Por exemplo, um dragão branco pode comprar a habilidade de Controlar o Clima por 4 pontos de Aprimoramento (pois os dragões brancos recebem tal habilidade quando pertencem à categoria de idade 8). Habilidades recebidas na primeira categoria de idade custam sempre 1 ponto de Aprimoramento.

Invulnerabilidade: Um dragão recebe um tipo de invulnerabilidade, que também irá determinar a que espécie ele pertence (vermelho, branco, verde, etc.). Pertencer a uma ou outra espécie não oferece qualquer outra vantagem (como pontos extra de Atributo, Pontos de Magia, etc). Veja o *Guia dos Dragões* para maiores detalhes sobre a invulnerabilidade de cada espécie de dragão.

Proteção à Magia: Os dragões podem comprar Proteção à Magia na forma de Aprimoramento. Cada ponto de Aprimoramento gasto oferece 1D de Proteção à Magia, até um máximo de 3D.

Vôo: Todos os dragões sabem voar. Sua velocidade de voo será igual a 1,5 vezes seu deslocamento em terra (que é determinado por sua AGI).

DRAGÕES E NÍVEIS

Para avançar seus Níveis os dragões devem acumular Pontos de Experiência como todos os Personagens, e também uma certa quantidade de Tesouros. Um Personagem Dragão não pode avançar seu nível se não tiver acumulado o Tesouro necessário, mesmo que tenha Pontos de Experiência para isso. Além disso, os dragões devem acumular tais tesouros, gastando-os apenas quando não tiverem outra escolha. Faz parte de sua natureza.

Nível	Tesouro	Nível	Tesouro
1º	1.000	2º	3.000
3º	5.000	4º	7.000
5º	9.000	6º	11.000
7º	13.000	8º	15.000
9º	17.000	10º	19.000
11º	21.000	12º	23.000
13º	25.000	14º	27.000
15º	30.000	16º	45.000
17º	68.000	18º	100.000
19º	150.000	20º	225.000

A *tabela 6-2* apresenta os Tesouros (em peças de ouro) que um Personagem Dragão deve acumular a cada nível, para ser capaz de avançar. Note que o Personagem deve acumular o Tesouro “E” os Pontos de Experiência. Ele não poderá passar de nível se acumular somente o Tesouro necessário ou somente os Pontos de Experiência necessários.

Os Tesouros acumulados por um dragão não são, necessariamente, apenas moedas de ouro. Podem ser também itens mágicos, itens raros e de certo valor comercial, entre muitos outros. Cabe ao Mestre fazer as conversões e determinar o valor, em ouro, de cada item considerado como Tesouro.

Personagens Dragões não recebem poderes ou níveis extra simplesmente por serem mais velhos (como os dragões são apresentados). Esta forma de apresentação reflete a experiência adquirida por um dragão ao longo dos anos, acumulando vários Níveis.

DRAGÕES JOGADORES OU DRAGÕES PRÉ-PRONTOS?

Utilizando estas regras de Personagens Dragões será possível adquirir dragões bem menos poderosos do que aqueles apresentados nos capítulos anteriores e no *Guia dos Dragões*. Isso é feito para tentar manter as regras dentro do esperado para Personagens Jogadores.

Embora as fichas pré-prontas, apresentadas nos capítulos anteriores, sejam mais práticas e rápidas, o Mestre também pode usar estas regras apresentadas neste capítulo para criar seus próprios dragões, que em seu cenário são menos poderosos que os mencionados no *Guia*. A opção é sua, embora traga também mais trabalho. Cada Mestre deve sentir-se livre para fazer aqui que acha mais adequado para o seu cenário.

Tamanho	1 Mordida*	2 Garras †	2 Asas †	1 Cauda †	1 Esmagamento ‡	1 Rasteira c/ a Cauda ‡
1º a 3º	1d3	1d2	—	—	—	—
4º a 7º	1d6	1d3	—	—	—	—
8º a 10º	1d10	1d6	1d3	—	—	—
11º a 13º	1d10	1d10	1d6	1d6	—	—
14º a 15º	2d10	2d6	1d10	1d10	2d10	—
superior a 15º	2d10	2d6	2d6	2d6	2d10	2d6

(*) Acrescente o bônus de Força. (†) Acrescente metade do bônus de Força. (‡) Acrescente 1,5 vezes o bônus de Força.



GUIA DOS DRAGÕES

Volume II



O Guia dos Dragões trouxe até você novas regras e estatísticas para as principais raças de dragões conhecidas no mundo. Mas ainda existe mais, muito mais...

Muitas outras raças de dragões se espalham pelo mundo. E não apenas no Plano Material, mas muito além. Estas maravilhosas criaturas podem habitar praticamente qualquer Plano da Existência.

O Guia dos Dragões Volume II contém:

- Descrição e estatísticas dos cinco dragões-gema, os dragões psíquicos.
- Novas raças de dragões, como o dragão-abissal, dragão de aço, dragão amarelo, dragão das sombras e muitos outros.
- Novas criaturas aparentadas a dragões: dracolisco, hidras, protodracos e wyverns, entre outros.
- Novas regras para deixar os dragões ainda mais fortes e personalizados.
- Novos Kits: cultista sangüinário, dragão de sangue e servo do dragão.
- Regras para Personagens Dragões.

Tudo compatível com as regras do Sistema Daemon.