

GUIA DOS DRAGÕES



MAURY "SHI DARK" ABREU



GUIA DOS DRAGÕES

Maury “Shi Dark” Abreu

GUIA DOS DRAGÕES

Criação e Desenvolvimento: Maury “Shi Dark” Abreu.

Ilustração da Contra-Capa: Victor Santos Wallace.

Ilustrações Internas: Elayne “Lotus Negra”, Victor Santos Wallace, Luara Neurman.

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 Leishmaniose, pela ajuda com relação à *Trenas*;
- ao Rafael, da Jambô, pelas dicas e sugestões;
- aos participantes do Fórum da Daemon, pela ajuda e idéias;
- à Elayne, Victor e Luara pelas ilustrações;
- 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 o material é parte de uma ficção.

Qualquer semelhança com personagens e pessoais 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>

Material protegido por Direitos Autorais. A cópia total ou parcial deste material é expressamente proibida sem a autorização por escrito do autor. Todas as ilustrações pertencem a seus respectivos autores, utilizadas aqui com objetivo de resenha e divulgação de material. Todos os textos, marcas, logos e ilustrações estão protegidos por Direitos Autorais.

INTRODUÇÃO

Dragões! Em muitos cenários de RPG eles são considerados os inimigos perfeitos, as criaturas mais poderosas a existirem. Surgem em todas as formas e tamanhos imagináveis.

Dragões são mais comuns em cenários de fantasia medieval, mas sua existência em outros mundos também é possível. Se eles existiram em uma época antiga, o que impediria de estarem vivendo até os dias de hoje, escondidos em pontos remotos do mundo não-civilizado?

O *Guia dos Dragões* é um suplemento que irá munir Mestre e Jogadores com o máximo de informação possível sobre estas feras grotescas e criaturas aparentadas. Um único livro reunindo o máximo de informações sobre dragões para serem utilizados em jogos de RPG. Para os Mestres, várias informações adicionais e fichas de novos dragões. Para os jogadores, novas raças e kits ligadas à estas criaturas.

Agora, prestem muita atenção às informações: qualquer descuido envolvendo estes monstros pode resultar em desastre...

A história deste livro

Esta nova versão do *Guia dos Dragões* foi desenvolvida, inicialmente, para ser publicada como um livro impresso. Todo material foi revisado e ampliado, tornando-se genérico ao invés de dedicado a um único cenário específico.

Entretanto havia o problema de editora. Embora muitas dissessem que tinham interesse, nenhuma me dava uma resposta definitiva. Eu também não tenho paciência nem tempo para ficar o tempo inteiro correndo atrás para resolver a situação: gosto de fazer tudo por mim mesmo, sem depender dos outros. Por isso até cheguei a pensar em uma publicação solo, sem editora, mas acabei desistindo da idéia. E assim foi-se também o sonho de publicar o livro...

O que vocês tem em mãos é o resultado deste trabalho. Todo o texto que foi desenvolvido ao longo deste tempo, incluindo algumas das ótimas ilustrações que me foram enviadas para integrar a versão impressa. Eu espero que seja de bom proveito a todos.

Abraços,

O Autor.

SUMÁRIO

Cap. 1: Informações Gerais	07.
A Origem dos Dragões	07.
Anatomia Geral	08.
Hábitos Alimentares	08.
Colecionadores	09.
Couraça Draconiana	09.
Covis de Dragões	09.
Lagartos Alados	09.
Dragões Civilizados	09.
Sociedade e Psicologia	09.
Dragões e o Cenário	10.
Cap 2: Regras para Dragões	11.
Kits para Dragões	14.
Cap 3: Dragões Cromáticos	15.
Dragão Azul	15.
Dragão Branco	16.
Dragão Negro	17.
Dragão Verde	19.
Dragão Vermelho	19.
Cap 4: Dragões Metálicos	22.
Dragão de Bronze	22.
Dragão de Cobre	23.
Dragão de Latão	24.
Dragão de Ouro	25.
Dragão de Prata	27.
Cap 5: Novos Dragões	28.
Dragão-Camaleão	28.
Dragão Golem	29.
Dragão Marinho	30.
Dragão-Rei	31.
Dragão Silvestre	33.
Necrodracos	33.
Dragão-Esqueleto	34.
Dragão-Fantasma	34.
Dragão-Lich	34.
Dragão-Múmia	35.
Dragão-Zumbi	36.
Tatsu	36.
Cap 6: Kits para Personagens	38.
Caçador de Dragões	38.
Cavaleiro de Bestas	38.
Cavaleiro do Dragão de Prata	39.
Mago Dracônico	39.
Cap 7: Parentes de Dragões	40.
Behir	40.
Dragone	41.
Dragão-Fada	41.
Dragotauro	42.
Meio-Dragão	43.
Pseudodragão	44.
Tartaruga-Dragão	45.
Apêndice: Dragões em Trevas	46.



CAPÍTULO 1: INFORMAÇÕES GERAIS

No mundo real, os dragões surgiram da imaginação de povos antigos, quando foram encontrados os primeiros fósseis de dinossauros. Uma vez que a humanidade não tinha conhecimento dos dinos, os fósseis eram tidos como os restos mortais de dragões. Hoje, os dragões habitam apenas os mundos de fantasia. Onde quer que existam, são consideradas as maiores e mais terríveis das criaturas.

Os dragões são monstros abissais, encontrados em grande variedade. Habitam os mais variados locais, desde montanhas vulcânicas até grandes geleiras. Muitos também são conhecidos por seus grandes poderes mágicos. Existem lendas e mitos que dizem que os dragões seriam os inventores da Magia como a conhecemos.

Em geral os dragões tem aspecto reptílico, com grandes escamas de várias cores – que geralmente caracterizam uma espécie ou sub-espécie –, grandes asas de couro, como morcegos, e a face de um lagarto gigante. Alguns são quadrúpedes, enquanto outros são bípedes. Este aspecto, no entanto, não é obrigatório: existem espécies que apresentam uma anatomia bastante distinta, como o tatsu com seu corpo serpenteante e sem asas.

A ORIGEM DOS DRAGÕES

Este livro não leva em consideração nenhum cenário específico de RPG. Assim sendo, ele não é fiel a nenhum cenário. Em cada mundo ficcional, os dragões podem ter surgido de uma forma diferente. As idéias apresentadas servem apenas para orientar Mestre e Jogadores sobre as possíveis origens destas bestas mágicas.

A teoria mais simples sobre a origem dos dragões é a teoria divina, ou seja, que eles teriam sido criados por algum deus poderoso e, muitas vezes, antigo. Dragões malignos teriam sido criados por um deus selvagem e também maligno, que representa os próprios dragões ou os monstros mágicos em geral. Dragões bondosos teriam surgido a partir das mãos de outros deuses bondosos e justos.

A teoria divina é a mais rápida e simples para explicar o surgimento dos dragões no mundo. Existe, no entanto, a origem evolutiva destas criaturas, que mostra-se um pouco mais complexa.

A origem evolutiva dos dragões remonta a Era Mesozóica, na mesma Era em que viveram os grandes dinossauros. Os primeiros dinossauros verdadeiros teriam surgido durante o Triássico, quando os répteis começaram a se expandir pelo mundo. Sua evolução máxima foi atingida durante o Jurássico, quando os dinossauros gigantes habitavam o planeta.

Diferente dos dinossauros, os dragões eram dotados de uma inteligência surpreendente para a época. Eram capazes de aprender rapidamente, e eram detentores de uma memória formidável. Com isso, eles eram considerados os reis do mundo, os mais poderosos da existência.

Todos sabem que os dinossauros foram extintos devido ao imenso impacto causado por um meteorito há cerca de 65 milhões de anos atrás. Embora muitos dragões tivessem encontrado o mesmo destino que os dinossauros, muitos membros da espécie conseguiram sobreviver. Após encontrarem locais de segurança, como grandes cavernas

naturais, muitos teriam entrado em um estado de hibernação, cessando o funcionamento de seu organismo à quase zero, e assim necessitando de uma quantidade mínima de energia na forma de alimento. Assim, os dragões teriam sido os únicos entre os répteis gigantes a sobreviver à queda do meteorito.

Quando a imensa cortina de fumaça que havia se erguido graças ao impacto do meteorito cessou, os mamíferos eram a espécie dominante, e os dragões eram minoria. Sabendo que não poderiam caçar em demasia, ou provocariam a extinção dos mamíferos, e conseqüentemente extinguiriam sua própria espécie, os dragões passaram a viver em equilíbrio com os demais seres vivos. A maioria mantinha-se escondida a maior parte do tempo, oculto em cavernas.

Este isolamento dos dragões provocou o que a ciência chama de especiação: uma vez que não havia grande fluxo gênico entre eles, novas espécies foram surgindo, dando origem à grande diversidade de dragões que conhecemos hoje em dia. Com o passar do tempo evolutivo, os dragões acumularam sabedoria, e nos dias atuais são detentores de um conhecimento muito superior ao humano.

Esta teoria, no entanto, não explica as habilidades mágicas dos dragões. Neste ponto entra a fantasia.

A Magia sempre existiu no universo. Ela é uma força que existe em todos os seres vivos. No entanto, apenas aqueles dotados de um mínimo de inteligência eram capazes de manipulá-la.

Os dragões, como os seres mais inteligentes da existência, manipulavam a Magia desde o Jurássico. A Magia também estava presente em outras criaturas, principalmente entre os sinapsídeos – répteis de pequeno porte que mais tarde dariam origem aos mamíferos.

Existem também os seres que já nasceram com o dom da Magia no sangue. Hoje em dia estas criaturas são capazes de utilizar efeitos místicos de forma natural, sem a necessidade de estudos como fazem os magos.

Uma outra teoria diz que durante o Jurássico haviam dragões mágicos e não mágicos. Apenas os do primeiro grupo eram realmente inteligentes, enquanto os do segundo grupo eram basicamente iguais aos dinossauros, e também teriam se extinguido durante o impacto do meteorito. Assim, somente os dragões mágicos sobreviveram e, por cruzarem entre si, todos seus descendentes apresentaram esta característica mágica.

Em muitos cenários de fantasia medieval ainda existem dinossauros. Estes podem ter surgido a partir de experimentos mágicos, científicos ou podem ter sobrevivido à extinção de sua época por habitarem locais distantes, não afetados pelos efeitos catastróficos que assolaram o mundo no passado geológico. Pela mesma razão, muitos dragões não-mágicos podem ainda existir em alguns cenários.

Estes dragões não-mágicos sobreviventes aos poucos evoluíram para adquirir certa inteligência. Alguns deram origem aos dragões psíquicos, que não tem habilidades mágicas mas tem capacidades psíquicas equivalentes. Outros não tem nenhuma das duas características, equivalendo-se aos dragões apenas por sua anatomia similar e algumas características em comum.

Embora essa seja a teoria evolutiva mais aceita, existe ainda a hipótese de que os próprios dragões tenham sido os responsáveis pelo desaparecimento dos dinossauros, usando-os como cobaias para experiências mágicas e como fonte de alimentação, que em desequilíbrio levou-os à extinção.

Cada cenário de RPG é único. Cada um pode ter sua própria explicação para a origem e evolução dos dragões. O texto a cima explica apenas a origem evolutiva na possível Terra Medieval Fantástica. Cenários totalmente diferentes (sem ligação com a Terra) podem seguir rumos totalmente opostos.

ANATOMIA GERAL

Os dragões estão divididos em diferentes espécies, e cada espécie tem seus traços específicos. A maioria dos dragões de cenários de Fantasia Medieval, no entanto, segue um padrão.

Dragões costumam ser répteis gigantes, com o corpo revestido por escamas de diferentes cores, que pode variar de uma espécie para outra e, algumas vezes, dentro de uma mesma espécie. Normalmente eles andam sobre as quatro patas, mas a maioria é capaz de utilizar as patas dianteiras como membros, podendo manipular objetos. Há também espécies que locomovem-se apenas com as patas traseiras, embora estes sejam incomuns. As patas sempre são dotadas de garras, as quais eles costumam usar para esmagar suas vítimas ou prende-las, ou mesmo para rasgá-las em pedaços.

O pescoço é longo, e muitos apresentam um tipo de crina ou barbatana de couro atrás da cabeça até o lombo, por toda área do pescoço (em algumas espécies, esta crina avança até a cauda). Estas placas ósseas geralmente tem por finalidade aquecer o sangue dos dragões: o sangue passa pelas placas e é aquecido pelos raios do sol. Tais placas raramente existem em dragões que vivem em ambientes gelados, ou podem existir como herança de seus antepassados.

Também é comum que apresentem chifres, sejam eles grandes ou pequenos. Estes chifres são, na maioria das vezes, simples adorno, mas há espécimes que apresentam chifres grandes, podendo ser usados em combate.

Praticamente todos os dragões são capazes de voar. A maioria apresenta asas, mas há espécies de dragões que não apresentam asas, e ainda assim são capazes de voar normalmente. Isso se deve, provavelmente, à sua natureza mágica.

Uma característica comum a praticamente todos os dragões é a arma de sopro. Eles são capazes de disparar, seja pela boca ou pela narina, algum tipo de substância: chamas, ácido, água fervente, veneno, relâmpago e outros. Apesar de o mais comum ser que cada dragão tenha um tipo de arma de sopro, algumas espécies são capazes de utilizar dois tipos de sopro. Espécies capazes de três ou mais tipos de sopro não são conhecidos até o momento. O tipo de arma de sopro geralmente é definido a nível de espécie e não de indivíduo.

Dando força à natureza altamente mágica dos dragões, suas armas-de-Sopro são tão violentas e perigosas que podem ferir, inclusive, criaturas que sejam vulneráveis apenas a Magias e armas mágicas (mesmo entre os dragões não-mágicos). Isso torna estes monstros perigosos para qualquer criatura.

Praticamente todos os dragões são capazes de utilizar Magia, seja como habilidades naturais ou como Magia verdadeira. Em geral, apenas os mais novos são incapazes de

dominar esta técnica. Outra característica comum a todos os dragões, independente de sua idade, é sua imunidade contra Magias do tipo Paralisia e Sono. Todos os dragões são capazes de enxergar no escuro e na penumbra com perfeição. Os dragões estão entre as criaturas mais inteligentes do mundo conhecido. Entre seus vastos conhecimentos estão inúmeras Magias e diferentes idiomas.

Existe uma lenda que diz que um dragão pode ceder metade de seu coração a um mortal, oferecendo a ele sua longevidade. Quando isso acontece, aquele que recebeu seu coração jamais poderá morrer, a menos que o próprio dragão morra. Entretanto, o próprio dragão sofrerá todo o dano que a criatura receber, pois sente a mesma dor que ela.

Embora esse seja o “dragão padrão” da Fantasia Medieval, esse termo também costuma ser utilizado para representar certas criaturas totalmente diferentes. Em alguns cenários os dragões são gênios poderosos e, algumas vezes, divindades, e seu aspecto pode ser até mesmo humanóide. Existem muitas variações de dragões, sendo impossível apresentar aqui todas as possibilidades. Por isso nos dedicamos principalmente ao dragão básico.

HÁBITOS ALIMENTARES

Muitos fatores tornam os dragões extremamente temidos, mas o principal deles talvez seja seu apetite. Os leigos, no entanto, acreditam que todos os dragões são carnívoros e se alimentam apenas de carne humana. Mas isso não é verdade. Eles são onívoros, podendo se alimentar de carne e vegetais.

É verdade que a maior parte dos dragões escolhe por uma dieta carnívora, alimentando-se principalmente dos infelizes aventureiros que invadem seu território. Mas nem todos são assim. Existem aqueles que preferem carne branca ou que preferem alimentar-se de qualquer criatura não-inteligente, como suínos, eqüinos e outros. O metabolismo draconiano é capaz de digerir qualquer tipo de alimento, inclusive materiais inorgânicos. Muitos desenvolvem predileção por este tipo de dieta, especialmente os dragões que habitam florestas, selvas e pântanos. Um dragão em necessidades poderia viver apenas de carniça sem problema algum, e algumas vezes eles não dão nenhuma importância a isso (mas nem sempre, tudo depende da natureza do próprio dragão).

Há, inclusive, espécies que apreciam alimentar-se de compostos inorgânicos (incluindo rochas e, em alguns casos, metais preciosos!). Estes, no entanto, são mais incomuns.

Independente de sua dieta os dragões necessitam de muito alimento, devido a seu imenso tamanho. Talvez seja exatamente por isso que eles desenvolvem paladar tão variado.

Alimento e Território

Criaturas grandes gastam mais energia do que criaturas pequenas. Por isso precisam repor muito mais energia. Esta energia é adquirida na forma de alimento. Isso acontece com todos os seres vivos.

Exatamente por isso as criaturas grandes existem em número menor do que criaturas pequenas em uma mesma área: uma vez que necessitam de uma quantidade maior de alimento, eles disputam entre si muito mais do que os animais menores, e com isso são menos numerosos.

Por esta razão os dragões não são muito numerosos em uma mesma área. Por isso eles costumam ser territorialistas, pois seu território oferece nutrientes e alimentação necessários à sua sobrevivência, e a existência de um outro dragão neste território poderia limitar seu alimento.

COLECIONADORES

Todos os dragões são ambiciosos e cobiçosos. Durante sua longa vida eles costumam arrecadar imensos tesouros, seja em itens mágicos ou em peças valiosas. Esse é o fator que mais leva aventureiros a confrontarem estas bestas mágicas.

No que diz respeito aos tesouros, os dragões gostam de arrecadá-los simplesmente por orgulho. Dragões com grandes tesouros sempre terão um status maior entre aqueles que tiverem menos tesouros. Eles nunca deixam de arrecadar objetos preciosos. Portanto, quanto mais velho um dragão, mais precioso e numeroso será seu tesouro.

Um detalhe curioso é que os dragões colecionam até mesmo itens que jamais poderão usar, como certos anéis, colares, armaduras e armas.

COURAÇA DRACONIANA

O couro de um dragão é muito rígido e belo. Um pequeno pedaço de seu couro pode ser vendido por preços incríveis a grandes magos, que o usam na fabricação de poções e outros itens, especialmente poções de resistência à elementos.

Este couro também costuma ser cobiçado por armeiros para a fabricação de escudos e armaduras. Entre aventureiros, armaduras e escudos feitos com o couro de um dragão serão muito valiosos, tanto por sua aparência fantástica quanto por sua proteção extra.

Uma armadura ou escudo confeccionados com o couro de um dragão não são considerados mágicos. São, no entanto, de uma qualidade muito superior. Em regras, o item oferece IP+1 em relação ao IP originalmente oferecido pelo item. Este bônus de IP não é descontado da AGI e DEX do usuário.

Proteções mágicas dos dragões contra determinados elementos (como a invulnerabilidade a elementos) não são adicionadas aos itens, a menos que ela seja encantada por um mago com esta finalidade. Há algumas exceções: há lendas que dizem que mesmo depois que seu corpo morre, a alma de um dragão ainda permanece, e pode habitar seus restos mortais...

COVIS DE DRAGÕES

Cada espécie de dragão costuma escolher um tipo de covil: montanhas vulcânicas, cavernas geladas, pântanos, topo de montanhas, desertos, praias ou costas marítimas e muitos outros.

Independente da espécie, os dragões constroem seus covis longe das civilizações, mas onde haja abundância de alimento. Devido ao medo que eles provocam, a maioria das criaturas foge do local, obrigando as feras a deixarem os covis para caçar em regiões mais distantes.

Alguns dragões costumam trocar de covil ao longo de sua existência, enquanto outros se mantêm sempre na mesma caverna, expandindo-a quando há necessidade, para obter maior conforto. Dragões antigos raramente trocam de covil.

Geralmente nesta idade eles já habitam aquela que será sua última morada.

Tudo ao redor do covil de um dragão é considerado seu território. Quando este território é invadido ou ameaçado, eles lutam com grande ferocidade para protegê-lo. A entrada de outros dragões em seu domínio é extremamente proibida, a não ser por familiares ou convidados.

É comum que os dragões permitam a certas criaturas habitarem as proximidades de seu covil, para protegerem as áreas menos importantes (as mais importantes são protegidas por eles mesmos). Muitas vezes estas criaturas costumam venerar o dragão. Alguns ignoram este louvor, enquanto outros o vêem com grande respeito e encontram formas de agradecer.

Os tesouros de um dragão sempre estarão escondidos no lugar mais seguro e profundo de seu covil. Na maior parte do tempo eles estarão vigiando o tesouro pessoalmente, caso contrário irão preparar alguma grande armadilha para intrusos.

LAGARTOS ALADOS

Apesar de nem todas as espécies de dragões apresentarem asas, praticamente todos são capazes de voar. Quando apresentam asas, estas terão uma envergadura igual ao tamanho de seu corpo.

Dragões podem levantar vôo com metade de sua velocidade normal. Em mergulho eles dobram sua velocidade máxima (e recebem um bônus de +4 com suas Garras quando atacam suas vítimas). Podem mudar de direção, em vôo, rapidamente, mas não pode ganhar altitude ao mesmo tempo (apenas mergulhar). Os dragões capazes de atacar com as asas podem fazê-lo em um mergulho, mas são obrigados a aterrissar imediatamente após o ataque.

Em vôo, os dragões devem planar para serem capazes de recitar Magias. Quando estão em combate aéreo eles podem atacar com a mordida ou com as garras, nunca com ambas.

Dragões podem voar com velocidade de 2,5 vezes sua velocidade em terra, a qual é determinada por sua AGI (ou seja, 150% a mais do que em terra).

DRAGÕES CIVILIZADOS

Os dragões geralmente vivem isolados, afastados uns dos outros e de todas outras criaturas, seja porque elas o temem ou porque ele próprio não permite sua presença no território. No entanto, existem situações em que os dragões coexistem com outras espécies.

Na maioria das vezes estas espécies terão função de alimento, proteção ou disfarce para seu covil. Em algumas situações, os dragões oferecem sua proteção àqueles que vivem nas proximidades. Em troca ele pode exigir desde tesouros até sacrifícios e devoção.

SOCIEDADE E PSICOLOGIA

Dragões são criaturas não muito sociáveis. Dizem que eles teriam ganhado esta característica após permanecerem tanto tempo isolados, durante seu período evolutivo e sua especiação. Há também a hipótese de que este isolamento se deve ao objetivo de proteger seu território.

O fato é que hoje em dia é muito difícil encontrarmos mais de um dragão em um mesmo terreno (a não ser em

combate). A única exceção diz respeito à famílias. Geralmente, quando encontrados em grupos, serão constituídos de uma fêmea, um macho e um filhote, apesar de em algumas espécies o macho abandonar a fêmea logo após o acasalamento. Há também espécies em que a fêmea abandona o filhote logo ao nascer, para que aprenda a viver por conta própria.

Dragão adultos apenas são encontrados quando apresentam alguns parentes (irmãos, filhos, etc). Caso contrário, é bem possível que entrem em combate. Os filhotes geralmente vivem com seus pais por um longo tempo e quando estão prestes a chegar à idade adulta, abandonam o covil dos pais e procuram por um covil próprio. Neste momento é comum que os pais venham a se separar, mas existem aqueles que ainda preferem viver em casais.

Algumas vezes os dragões abandonam seus pais ainda durante a idade jovial, mas este caso é mais raro. Os pais também jamais permitirão que um adulto continue a viver com eles em seu covil após a idade de jovem adulto.

Apesar de os casais geralmente permanecerem ao lado de sua prole até que elas escolham deixá-los, há situações em que o contrário ocorre. A fêmea abandona seus ovos, deixando-os à própria sorte. Eles chocam sozinhos, e os filhotes encontram-se sozinhos desde cedo. Nestas situações, os filhotes costumam viver juntos até, em média, a adolescência, quando se separam e seguem rumos diferentes. Em seus primeiros meses de vida, as cascas dos ovos eclodidos servem de alimento. Em algumas situações, o primeiro a nascer come os outros ovos, eliminando seus próprios irmãos.

Dragões acreditam em si como as criaturas mais perfeitas já criadas. Eles respeitam-se uns aos outros, mas também exigem respeito. Em sua maioria, gostam de governar e dominar, e quanto maior o desafio melhor. Derrotar um guerreiro em combate certamente seria mais divertido que matar um grupo de camponeses. Existem, claro, exceções: há espécies de dragões que valorizam a vida e não tentam governá-la.

O Idioma Dracônico:

O Dracônico é o idioma padrão dos dragões. Esta linguagem, dizem, é cercada de mistérios e lendas, e suas palavras carregam grandes energias místicas quando bem manipuladas. Muitos livros de magia, pergaminhos e tomos antigos são escritos neste idioma.

O Dracônico é o mais antigo dos idiomas, pois surgiu juntamente com os primeiros dragões – e levando-se em conta que os dragões são muito mais antigos do que os humanos...

Em jogos e cenários de Fantasia Medieval o idioma Dracônico também é utilizado por outras raças reptílicas e/ou por arcanos que desejam desvendar o misticismo dos dragões. Em mundos de Fantasia Medieval o acesso a este idioma será mais fácil, pois muitos tomos e pergaminhos são escritos em

Dracônico, e o fato de a magia ser um instrumento comum, o acesso ao idioma também fica mais simplificado. Em outros mundos o acesso pode ser mais difícil, e o Mestre pode cobrar mais pontos de perícia para que seu conhecimento seja alcançado.

DRAGÕES HÍBRIDOS

Embora isso seja incomum, algumas vezes dragões de diferentes espécies podem cruzar-se entre si e gerar novos híbridos. Na maioria das vezes o resultado é um dragão infértil, incapaz de se reproduzir. Isso significa que os envolvidos não tem parentesco evolutivo; ou seja, pertencem a espécies totalmente diferentes. O filhote híbrido apenas será fértil se os dragões envolvidos tiverem um parentesco evolutivo muito próximo – geralmente caracterizando uma espécie e uma sub-espécie.

Os dragões híbridos apresentarão características cruzadas de seus pais. Suas escamas podem ter uma coloração principal com manchas de uma outra coloração, que representa o sangue de seus pais. Outros podem apresentar escamas diferentes, surgidas do cruzamento entre a coloração de seus pais.

Em geral os dragões híbridos terão características de seus pais. Em regras, eles apresentarão os Atributos mais altos das duas espécies. Assim, um híbrido de azul/branco terá FR 23 e CAR 16 quando filhote adulto, por exemplo. Sua arma de sopro pode ser uma mistura dos sopros de seus pais ou ele pode apresentar dois tipos de sopro distintos (no caso de dragões metálicos, em alguns cenários eles podem apresentar três armas de sopro, mas isso é muito raro).

As vezes o cruzamento entre dragões de diferentes espécies pode dar origem a uma terrível criatura de duas cabeças, que apresenta também as características cruzadas de seus pais. Estes dragões geralmente são inférteis e incapazes de se reproduzir. Por terem duas cabeças, podem usar duas armas de sopro separadamente.

DRAGÕES E O CENÁRIO

Este livro contém a descrição de uma infinidade de novas e antigas raças de dragões. No entanto, nenhum cenário equilibrado poderia comportar todas as raças descritas aqui. Para isso seria necessário um mundo extremamente extenso, o que geralmente não acontece, ou que seja baseado em culturas dracônicas.

Cenários prontos podem ter informações detalhadas sobre os dragões e tipos de dragões que existem ali. Mas caso o Mestre esteja criando seu próprio cenário, cabe a ele decidir quais espécies de dragão que habitarão aquele mundo. Os outros poderiam ser habitantes de outros mundos ou Planos de existência, que vez por outra acabam alcançando o cenário de jogo.

CAPÍTULO 2: REGRAS PARA DRAGÕES

Dragões podem atacar com sua mordida e duas garras ao mesmo tempo, realizando assim três ataques por rodada. Criaturas que estejam em seu flanco normalmente são atacadas com as asas, mas alguns dragões maiores também podem atacar com a cauda. Eles também podem chutar com uma das garras traseiras, mas sempre precisarão de duas patas para manter o equilíbrio.

Os dragões também podem atacar com sua arma de sopro, acertando os alvos que estejam à sua frente. Quando usam o sopro, no entanto, eles não podem realizar nenhum outro ataque. Isso não costuma ser problema, uma vez que ela geralmente é suficiente para encerrar o combate.

Dragões em vôo geralmente atacam com sua arma de sopro, seguida de suas Magias e habilidades mágicas, e só então entram em combate corpo-a-corpo. As habilidades mágicas (não as Magias) geralmente não podem ser usadas em conjunto com os ataques, a menos que o texto diga o contrário ou que seja uma habilidade que não exige concentração.

Categoria de Idade

Os dragões estão divididos em 8 categorias de idade: filhote; jovem; adolescente; adulto jovem; adulto; antigo; ancião; grande ancião. Quanto mais novo um dragão, menor será a extensão de seus poderes, tanto mágicos quanto físicos.

Ataques Naturais

Os dragões atacam com suas garras e sua mordida, mas dependendo de seu tamanho podem utilizar também outras formas de ataque.

Mordida (DEX/0): Dragões geralmente têm um pescoço longo (em média 15% de seu corpo, mas algumas espécies têm pescoço mais longo ou mais curto), e por isso podem utilizar a Mordida não apenas contra criaturas à sua frente, mas também contra alvos em seus flancos. Na tabela de cada espécie é apresentado o valor de Ataque do dragão com a mordida, e o dano é baseado em seu tamanho médio, apresentado na *tabela 2-2*. Um dragão nunca pode usar sua mordida para Defesa.

Garras (DEX/DEX): As garras geralmente são utilizadas contra alvos que estejam à sua frente ou lados. As patas traseiras apenas podem ser usadas para chutar, causando o mesmo dano e sendo considerado um ataque normal com a Garra. Vítimas do chute devem realizar um Teste de AGI ou são arremessadas a 1d3 metros. Na tabela de cada espécie são apresentados os valores de Ataque/Defesa do dragão com as garras. O dano é baseado em seu tamanho médio, e é apre-

	Categoria de Idade (anos)	Características:
1	Filhote (0-5 anos)	Imunidades (Sono e Paralisia).
2	Jovem (6-15 anos)	–
3	Adolescente (16-50 anos)	–
4	Adulto Jovem (51-100 anos)	Aura de Medo.
5	Adulto (101-400 anos)	–
6	Antigo (401-800 anos)	–
7	Ancião (801-1200 anos)	–
8	Grande Ancião (1201 anos ou +)	–

sentado na *tabela 2-2*.

Asas (DEX/0): Dragões de 14 metros ou mais conseguem dar mobilidade às suas asas, sendo capazes de usá-las em combate, mesmo durante o vôo. Cada asa pode ser usada separadamente, contra alvos diferentes. As asas, no entanto, apenas podem atacar criaturas localizadas em seus flancos, e não podem ser usadas contra o mesmo alvo dos demais ataques. Vítimas golpeadas pelas asas devem realizar um Teste Normal de AGI para não serem derrubadas. Na tabela de cada espécie é apresentado o valor de Ataque do dragão com as asas. O dano é baseado em seu tamanho médio, e é apresentado na *tabela 2-2*. Um dragão nunca pode usar suas asas para Defesa.

Cauda (DEX/DEX): Os dragões com 35 metros ou mais podem também utilizar sua cauda para atacar. A cauda algumas vezes é dotada de ferrão, e quando ele não existe, causa dano por contusão. Na tabela de cada espécie são apresentados os valores de Ataque/Defesa do dragão com a cauda. O dano é baseado em seu tamanho médio, e é apresentado na *tabela 2-2*.

Esmagar: Um dragão de 28,1 metros ou mais que esteja voando ou saltando pode cair sobre um alvo para provocar dano de esmagamento. O dano provocado pelo esmagamento é baseado em seu tamanho médio e apresentado na *tabela 2-2*. Para acertar esse ataque o dragão não precisa realizar Testes, basta cair sobre as vítimas, que tem direito a um Teste de Resistência de AGI para evitar. Aqueles que falharem sofrem o dano por esmagamento e ficam imobilizadas até que o

Tamanho	1 Mordida*	2 Garras †	2 Asas †	1 Cauda †	1 Esmagamento ‡	1 Rasteira c/ a Cauda ‡
até 2,5m	1d3	1d2	–	–	–	–
2,6m a 6m	1d6	1d3	–	–	–	–
6,1m a 17m	1d10	1d6	1d3	–	–	–
17,1m a 28m	1d10	1d10	1d6	1d6	–	–
28,1m a 50m	2d10	2d6	1d10	1d10	2d10	–
50,1m a 96m	2d10	2d6	2d6	2d6	2d10	2d6
96,1m ou mais	4d6	3d6	2d10	2d10	4d6	2d10

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

Tamanho do Dragão	Alcance do Sopro	Área (Cone)
até 2,5m	5m	4x4m
2,6m a 6m	9m	6x6m
6,1m a 17m	12m	9x9m
17,1m a 28m	18m	12x12m
28,1m a 50m	24m	15x15m
50,1m a 96m	30m	18x18m
mais de 96m	36m	20x20m

dragão decida se mover, ou até obter sucesso em um Teste Resistido de sua FR contra a FR do dragão. Para este ataque o dragão ocupa uma determinada área igual ao tamanho do seu corpo.

Rasteira com a Cauda: Dragões de 50,1 metros ou mais podem realizar uma rasteira com sua cauda. A rasteira afeta um semi-círculo de 9m (12m se o dragão tiver 96,1 metros ou mais) e todos dentro da área devem obter sucesso em um Teste de Resistência de AGI ou sofrem o dano indicado na *tabela 2-2*.

Arma de Sopro

Dragões podem utilizar sua arma de sopro uma vez a cada 1d6 rodadas, independente de sua espécie e idade. Para usar o sopro eles não precisam realizar Testes: causam dano em todas as criaturas que estejam dentro da área. Esta área aumenta de acordo com seu tamanho (*tabela 2-3*). Todas as criaturas tem direito a um Teste de Resistência de AGI para reduzir o dano à metade (arredondado para cima). Um modificador (positivo ou negativo) é aplicado ao Teste, de acordo com a CON do dragão (veja a *tabela 2-4*).

IP oferecida por escudos e armaduras tornam-se inválidas, a menos que tenham propriedades mágicas contra aquele tipo de dano (uma armadura que oferece IP contra fogo, por exemplo, continua a valer contra o sopro de um dragão vermelho). Proteções oferecidas por Magias também continuam a valer. O dano provocado é apresentado na tabela de cada dragão. Uma descrição mais detalhada pode ser encontrada no texto descritivo.

Caso o dragão tenha mais de um tipo de sopro, usar qualquer uma das duas será considerado um uso.

Imunidades

Todos os dragões são imunes a Magias e efeitos de Sono e Paralisia. Além disso, cada espécie de dragão também é imune a um tipo adicional de energia, independente de sua categoria de idade. Esta imunidade estará mostrada na descrição de cada dragão.

Magias e Grimórios

Grimórios são livros de magia; todo mago tem seu próprio grimório, onde anota e estuda suas Magias. Os dragões, por serem capazes de utilizar Magia de forma natural, não necessitam de grimórios, eles simplesmente conhecem as Magias e são capazes de utilizá-las. Eles conhecem, automaticamente, uma Magia para cada ponto de Focus que tenham. Entretanto eles “também” podem ter grimórios onde podem registrar muitas outras Magias.

Alguns dragões aprendem novas técnicas de acumular Magias, podendo fazê-lo em tatuagens e runas que se locali-

Valor do Atributo	Arma de Sopro (CON)	Aura de Medo (CAR)
10 ou menos	+10%	Não há.
11-15	+5%	+5%
16-20	0	0
21-25	-5%	0
26-30	-10%	-10%
31-40	-15%	-20%
41 ou mais	Teste Difícil	Teste Difícil

zam em seu corpo. Isso evita que sejam roubados ou separados delas.

Dragões podem aprender novas Magias com grande facilidade. Em termos de jogo, eles levam apenas um quarto do tempo total necessário para se aprender uma nova Magia. Devido à sua grande habilidade com poderes arcanos, eles aprendem novas Magias de modo quase sobrenatural, descobrindo seus efeitos sem a necessidade de grandes pesquisas. Na verdade é até comum que os dragões criem suas próprias Magias.

Focus Total, Pontos de Magia e Caminho Principal:

A tabela de cada dragão menciona quantos pontos de Focus ele tem para distribuir entre suas Formas e Caminhos. Caso nenhum valor seja mencionado, o dragão é incapaz de usar Magias. Isso geralmente acontece apenas com dragões muito jovens. Todos os dragões que tem pontos de Focus terão também alguns Pontos de Magia, que são consumidos quando o dragão utiliza Magias.

Todos (ou quase todos) os dragões apresentam um Caminho Principal (algumas exceções apresentam vários Caminhos ou um Caminho Secundário). Este estará mencionado no texto descritivo, no tópico Caminho Principal. Os dragões sempre terão Focus superior neste Caminho. Além disso, podem estar listadas suas Formas prediletas, mas que não precisam ser seguidas à risca (são apenas sugestões).

Proteção à Magia: Certas espécies de dragões recebem alguma proteção extra contra Magias. Sempre que um dragão com Proteção à Magia é atacado por uma Magia o Focus desta será reduzido, à mesma fração da Proteção. Por exemplo, um dragão com 2D de Proteção à Magia é atacado por uma Magia com Focus 4; contra ele a Magia terá apenas Focus 2. Desta forma, a Magia pode ser reduzida a Focus 0, sendo portanto anulada.

Habilidades Mágicas: Praticamente todos os dragões possuem habilidades mágicas, que funcionam de forma semelhante a Magias. Estas habilidades variam de acordo com sua espécie e sua idade. Diferente das Magias, no entanto, eles não consomem Pontos de Magia quando as utilizam. Por outro lado, elas geralmente podem ser utilizadas apenas uma certa quantidade de vezes por dia.

Perícias e Aprimoramentos

Perícias: Todos os dragões têm grandes listas de Perícias. Sua pontuação é a mesma que para Personagens Jogadores: 5 pontos para cada ponto de INT e mais 10 para cada ano de idade completa. Portanto, um grande ancião com INT 30 terá “apenas” 12.160 pontos de perícia. Aqui, no entanto, não será apresentada nenhuma lista; este detalhe deve ficar por conta de cada Mestre, permitindo a ele dar maior liberdade e individualidade a cada espécime. Lembre apenas de descontar a pontuação destinada a seus ataques (Garra, Mordida, Cauda e Asas). Alguns indivíduos (especialmente os filhotes) podem



não ter nenhum (ou quase nenhum) ponto de Perícia disponível. Os dragões sofrem as mesmas limitações que os Personagens Jogadores na quantidade de pontos de Perícia que ele pode gastar em cada Perícia, considerando sua categoria de idade como sendo seu Nível.

Aprimoramentos: Para tornar os dragões ainda mais personalizados, o Mestre tem o direito de dar-lhes Aprimoramentos. A quantidade de pontos de Aprimoramento será igual à de Personagens Jogadores, considerando sua categoria de idade como sendo seu Nível (assim, um dragão adulto terá 7 pontos de Aprimoramento). Em geral eles podem ter qualquer Aprimoramento, com exceção de Afinidade com Magia. Poderes Mágicos oferece pontos de Focus e de Magia extras, enquanto Resistência à Magia oferece dados extra de Proteção à Magia, sendo 5D o máximo permitido nessa combinação.

Aura de Medo

A simples visão de um dragão adulto jovem ou mais velho pode causar pânico em qualquer criatura. Este medo é

totalmente irracional, mágico. Criaturas que sejam imunes a medo mágico não são afetadas por esta aura de medo.

Qualquer criatura que veja um dragão adulto jovem deverá realizar um Teste de Força de Vontade (WILL) ou fugirá apavorada. O valor de CAR do dragão impõem um modificador no Teste (veja a *tabela 2-4*). Este medo irá durar 4d6 rodadas, a menos que a criatura seja perseguida pelo dragão: neste caso o efeito apenas desaparece quando o dragão desistir da perseguição (o que geralmente ocorre depois que a vítima já está nas garras do lagarto gigante). Criaturas encurraladas podem realizar um novo Teste e, se falharem, não conseguem fazer nada senão gemer e gritar.

Montarias treinadas e exércitos organizados não são afetados por este tipo de medo quando estão à longa distância. No entanto, quando se aproximam demais das criaturas devem realizar o Teste para evitar o mesmo efeito. No caso de grandes exércitos, uma liderança forte pode facilitar, mas isso fica por conta do Mestre. Dragões voando a até 80m do solo também causam aura de medo.

Personagens de nível igual ou superior a 2 vezes a categoria de idade do dragão são imune à sua aura de medo. Todos os dragões podem “desligar” sua aura de medo quando desejarem, mas são poucos os que o fazem. Dragões são imunes a aura de medo de outros dragões – mas não outras formas de medo.

Sentidos Aguçados

Todos os dragões tem os sentidos de visão, olfato e audição extremamente apurados, às vezes até com propriedades mágicas.

Sentidos Aguçados: Em condições de baixa luminosidade (penumbra) os dragões enxergam quatro vezes mais do que um ser humano comum. Em condições normais (luminosidade normal) sua visão é duas vezes maior do que um humano normal. Todos os dragões tem o Aprimoramento Sentido Aguçado para visão.

Percepção às Cegas: Um dragão pode detectar a presença de outras criaturas por meios não visuais, num raio de 18m. Geralmente se deve ao olfato ou audição apurados, mas também ocorre por meio de vibrações e outros indícios ambientais. Desta forma, nem mesmo criaturas invisíveis poderiam surpreendê-los facilmente. Todos os dragões tem o Aprimoramento Sentido Aguçado para olfato e audição.

Visão no Escuro: Todos os dragões verdadeiros são capazes de ver na escuridão com um alcance de 36 metros. A visão no escuro, entretanto, não permite distinguir cores, ela apresenta-se totalmente em preto e branco.

Forma Humanóide

Dragões geralmente são orgulhosos e consideram humanos e semi-humanos criaturas inferiores. No entanto, algumas vezes os dragões podem estar andando entre nós sem que sequer sejam notados.

Muitas espécies de dragões são capazes de adquirir uma forma humana ou semi-humana específica. Eles costumam se transformar quando precisam conversar com outras raças ou quando agir incógnito é mais vantajoso. Também costumam usar esta habilidade para não assustar estes povos: a aura de medo de um dragão não funciona quando ele esta na forma humanóide.

Quando estão transformados em humanóides, dragões mantêm todos os seus Atributos e suas habilidades. As únicas habilidades que eles não podem utilizar são seu sopro, suas armas naturais (garras, presas, etc) e sua aura de medo.

A capacidade de adquirir uma forma humanóide varia de um cenário a outro. Em alguns cenários de RPG todos os dragões são capazes de adquirir uma forma humanóide livremente. Em outros, nenhum tem esta habilidade. De todos os dragões, os metálicos são aqueles que mais facilmente tem esta habilidade.

Na descrição de cada espécie de dragão há um tópico descrevendo sua forma humanóide. No entanto, não há regras concretas sobre a sua capacidade de utilizar esta forma. Cada Mestre deve decidir quais os dragões são capazes adquirir forma humanóide em seu cenário e se podem utilizar esta habilidade livremente ou apenas certa quantidade de vezes por dia.

Outras Características

Cada espécie de dragão será descrita de modo separado, com suas características e seus poderes. Além das características já apresentadas cada dragão terá a seguinte descrição:

IP Natural: O couro dos dragões lhe oferece uma IP natural, que aumenta conforme ele avança de idade.

Pontos de Vida: Dragões recebem Pontos de Vida da mesma forma que os Personagens Jogadores: (FR+CON) / 2. Eles também recebem mais 1 PV para cada categoria de idade que tenham (+1 para filhotes, +2 para filhotes adultos, etc).

Tamanho Médio: Na tabela esta o tamanho médio do dragão com aquela categoria de idade. O tamanho é da ponta da cauda até a cabeça, mas alguns indivíduos têm grande variação. Cerca de 35% desse valor equivale à cauda e ao pescoço do dragão. O tamanho médio é usado para determinar o tamanho da arma de sopro e os danos provocados por cada dragão.

Atributos: Na tabela são apresentados, separadamente, os Atributos do dragão (CON, FR, DEX, AGI, INT, WILL, CAR e PER). Embora a tabela apresente um valor fixo, cada espécime pode ter um valor diferente, aproximado, e o Mestre deve sentir-se livre para alterá-lo. Note que alterando os Atributos você também deverá mudar outras características:

Constituição: Afeta seus Pontos de Vida e o modificador de seu sopro, além de algumas outras características.

Força: Afeta o modificador de dano provocado pelo dragão e também seus Pontos de Vida.

Destreza: Afeta os valores de Ataque e Defesa do dragão.

Agilidade: Afeta apenas as Perícias e algumas possíveis habilidades mágicas.

Inteligência: Afeta a quantidade de pontos de Perícia que ele têm disponíveis.

Força de Vontade: Afeta apenas suas Perícias e possíveis habilidades mágicas.

Percepção: Afeta apenas suas Perícias e possíveis habilidades mágicas.

Carisma: Afeta o modificador de sua aura de medo, além de algumas possíveis habilidades mágicas e Perícias.

Habilidades Naturais: Todos os dragões têm algumas habilidades naturais, que podem funcionar de modo similar a Magias ou não. Estas habilidades são apresentadas na ordem em que o dragão a adquire. Note que os dragões mais velhos sempre terão acesso às habilidades adquiridas nas categorias de idade anteriores.

KITS PARA DRAGÕES

Ao contrário do que se poderia imaginar inicialmente, os dragões “podem” adotar Kits. Um dragão negro pode ser servo de alguma divindade maligna, e por isso tem acesso ao Kit de servos daquela divindade.

Os Kits mais comuns entre os dragões são os de servos dos deuses: clérigos, druidas e xamãs. Algumas lendas dizem que existiriam dragões paladinos, mas não é comprovado. Kits arcanos também são relativamente comuns. Dragões raramente adquirem outros Kits.

O Mestre deve usar seu bom senso em permitir o uso de Kits por dragões. Isso pode gerar dragões muito diferentes e interessantes, mas requer atenção e coerência.

CAPÍTULO 3: DRAGÕES CROMÁTICOS

Todos os dragões estão divididos em diferentes classificações. Os dragões cromáticos são os mais numerosos de todos, e dividem-se em 5 espécies principais: vermelho, verde, azul, negro e branco.

Em geral, todos os dragões cromáticos são malignos. Raras são as vezes que eles mostram respeito por outras formas de vida. Apreciam a morte das criaturas mais fracas, e são aqueles que mais facilmente entram em conflito uns com os outros. Territorialistas mais do que qualquer criatura, eles não permitem a presença de outros dragões em seu território – e consideram SEU território qualquer lugar que consigam enxergar! A única exceção se aplica a membros de uma mesma linhagem: irmãos, pais, filhos...

Os dragões cromáticos raramente tem a capacidade de adquirir uma forma humanóide. Apenas uma minoria consegue este tipo de feito, e mesmo assim raramente o utilizam.

Características dos Cromáticos

Embora cada espécie de dragão cromático tenha habilidades diferenciadas, todos eles compartilham de algumas características.

Todos os dragões cromáticos têm somente uma arma de sopro; raros são os indivíduos que fogem a esta regra. O sopro é diferenciado para cada espécie de dragão.

Quase todos os dragões são capazes de voar, mas nem todos apresentam asas. Entre os dragões cromáticos, no entanto, todos têm asas. Isso faz com que alguns dragões, que poderiam ser considerados cromáticos, sejam enquadrados de uma forma diferente.

DRAGÃO AZUL

Dragões azuis são dragões cromáticos de aspecto bizarro, com grandes orelhas que parecem rasgadas, e normalmente apresentam chifres na área da cabeça, sendo um sempre maior e voltado para frente. Estes, no entanto, geralmente não podem ser usados para atacar.

Entre os dragões cromáticos, os azuis são aqueles cujo couro tem uma cor mais variável. Podem ser mais claros ou mais escuros, variando de um espécime para outro. A espessura das escamas aumenta pouco durante seu avanço de vida, mas mesmo assim costumam ser muito rígidas.

Dragões azuis têm grande quantidade de energia elétrica debaixo de seu couro. Esta energia não é mágica: contraindo seus músculos, todas as criaturas criam uma pequena carga elétrica. Algumas criaturas, como as enguias, são capazes de usar esta descarga como uma forma de defesa. Criaturas próximas algumas vezes podem ouvir o zunido das descargas no interior de seu corpo...

Dragões azuis adoram voar. São capazes de passar sua vida inteira voando, descendo ao solo apenas para se alimentar e para procriar (apesar de alguns o fazerem em pleno vôo!). Preferem lugares quentes, e é comum vê-los sobrevoando os céus de desertos, apesar de normalmente estarem a cima das nuvens.

Estes parecem os dragões menos dispostos a entrar em combate contra humanos e semi-humanos. Isso não significa que eles dão alguma importância às raças inferiores.

Os covis dos dragões azuis sempre são construídos em montanhas extremamente altas, de difícil acesso para humanos e semi-humanos. Existem, inclusive, aqueles que se escondem em lugares tão altos que a respiração torna-se difícil para a maioria das criaturas.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões azuis é Ar. Também apreciam o Caminho Secundário Relâmpago (Ar+Luz), mas não chega a ser considerado como Favorito. Sua Forma preferida costuma ser Controlar, mas nem todos seguem este princípio.

Imunidade: Eles são invulneráveis a qualquer tipo de eletricidade, natural ou mágica.

Arma de Sopro: A arma de sopro dos dragões azuis é uma rajada de eletricidade. Alvos que utilizem armaduras metálicas sofrem dano maior, em relação ao mencionado na

Tabela 3-1: Dragão Azul conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	45/0	25/7	–	–	3d6	20	2m
Jovem	4	60/0	50/50	30/0	–	4d6	25	8m
Adolescente	4	80/0	80/80	40/0	–	5d6	30	17m
Adulto Jovem	6	85/0	85/80	75/0	40/10	6d6	37	20m
Adulto	6	85/0	85/85	80/0	50/20	7d6	42	40m
Antigo	8	90/0	90/85	85/0	60/40	8d6	46	52m
Ancião	8	95/0	95/90	90/0	65/50	9d6	50	62m
Grande Ancião	10	110/0	100/95	95/0	70/60	10d6	53	70m

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	11	15	–	–	–
Adolescente	25	29	11	23	19	21	19	21	–	–	–
Adulto Jovem	31	35	14	24	21	23	21	23	–	4	5
Adulto	33	40	17	25	25	27	25	27	1D	8	12
Antigo	35	44	20	28	29	31	29	31	1D	14	21
Ancião	38	48	25	30	32	33	32	33	2D	20	31
Grande Ancião	40	50	28	32	34	35	34	35	2D	25	39

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	1	25/0	15/15	–	–	1d6	17	2m
Jovem	1	45/0	25/20	–	–	2d6	22	6m
Adolescente	2	60/0	60/50	30/0	–	2d6	28	14m
Adulto Jovem	2	70/0	70/50	40/0	10/5	3d6	33	20m
Adulto	4	75/0	75/70	50/0	10/10	3d6	39	28m
Antigo	4	80/0	80/70	50/0	15/10	4d6	44	39m
Ancião	6	90/0	90/80	55/0	20/15	4d6	48	48m
Grande Ancião	6	100/0	100/90	65/0	30/20	5d6	52	56m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	13	5	15	6	13	10	13	–	–	–
Jovem	20	19	7	15	6	13	16	13	–	–	–
Adolescente	24	25	8	16	8	13	19	13	–	–	–
Adulto Jovem	27	31	10	16	8	13	21	13	–	–	–
Adulto	31	36	10	16	11	12	27	12	–	3	3
Antigo	34	42	12	18	13	14	33	14	1D	8	12
Ancião	36	46	15	18	14	15	36	15	1D	14	21
Grande Ancião	39	49	20	20	18	20	38	20	2D	19	29

tabela: +1 ponto para cada dado de dano (contra a rajada de um dragão adulto, por exemplo, o dano seria de 6d6+14). Note que a eletricidade também é transmitida por líquidos e outros metais.

Habilidades Naturais

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

Filhotes: Todos os dragões azuis, mesmo os filhotes, são capazes de criar pequena quantidade de água (suficiente para satisfazer uma pessoa). Da mesma forma, são capazes de ferver qualquer líquido em pequena quantidade a ponto de fazê-lo evaporar. O contrário (fazê-lo esfriar) não é possível para eles.

Adultos Jovens: Tudo aquilo que ouvimos é graças ao ar que nos cerca. Como grandes manipuladores deste elemento, dragões azuis Adultos Jovens são capazes de criar e imitar sons que conheçam. Isso inclui até mesmo as vozes de outras criaturas. Para isso, claro, o dragão deve ter ouvido aquele som pelo menos uma vez em toda sua vida.

Adultos: Os adultos, além de serem capazes de criar sons, também são capazes de fazer ventriloquismo mágico. Costumam utilizar estas duas habilidades com o objetivo de atrair aventureiros e presas, enquanto armam tocaia. O ventriloquismo, no entanto, pode ser utilizado apenas três vezes ao dia.

Anciões: Dragões azuis anciões são capazes de utilizar uma poderosa habilidade que lhes permite alterar totalmente sua aparência ou de qualquer outra criatura que desejar. A mudança é total, com imagem e cheiros. Transformar-se em uma criatura específica é mais difícil, e deve-se realizar um Teste de Disfarce. Para manter a transformação, o dragão deve manter-se concentrado, e não pode utilizar nenhuma de suas habilidades (mas ainda pode lutar, fazendo seus ataques de acordo com a aparência que adquiriu).

Forma Humanóide

Dragões azuis geralmente apresentam uma forma humanóide élfica ou meio-élfica. A forma humana também é relativamente frequente. Em muitas ocasiões, a forma humanóide de um dragão azul apresenta asas (que podem ser de couro ou

plumagem). Este tipo costuma ser mais raro, visto que esta característica geralmente o identifica como um dragão azul.

DRAGÃO BRANCO

Entre os dragões cromáticos, os dragões brancos são considerados os mais inferiores. Eles não apresentam a astúcia e malícia dos demais dragões, sendo pouco mais que seres animais. Mas mesmo assim não devem ser subestimados, pois seus poderes gélidos são temidos por muitos povos das terras congeladas.

Todos os filhotes apresentam um couro brilhante, o qual vai se tornando opaco conforme ele envelhece. Os anciões e grandes anciões geralmente tem um couro cinzento ou levemente azulado.

Dragões brancos constroem seus covis em profundas cavernas gélidas. Apresentam uma espessa camada de gordura por debaixo do couro, o que permite sobreviverem facilmente ao clima árido.

Podem se alimentar da mesma forma que os demais dragões, mas geralmente comem os restos de suas vítimas congeladas. Eles parecem dar preferência a comida congelada. Houve uma época em que alguns pesquisadores afirmavam que os dragões brancos alimentavam-se apenas de gelo. Atualmente esta teoria está descartada. Na verdade eles necessitam da água contida no gelo, mas também comem pequenos animais e microrganismos presos neste.

Os filhotes gostam de brincar em bancos de neve, nem sempre vigiados pelos pais. Na verdade, apesar de os filhotes permanecerem com os pais até atingirem a fase adulta, estes não oferecem qualquer proteção à cria. Eles devem sobreviver sozinhos, aprendendo a caçar e a viver por si só.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Favorito dos dragões brancos é Gelo, um Caminho Secundário que surge da união de Ar+Água. Por isso eles sempre terão Focus superior nesses dois Caminhos em comparação aos outros (geralmente eles são iguais, mas isso não é obrigatório). Sua Forma predileta é Criar, mas nem todos seguem este padrão. Os dragões brancos também podem estar ligados ao Caminho Luz, sendo

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	1	25/0	20/15	–	–	2d6	17	2,5m
Jovem	2	45/0	40/40	–	–	3d6	22	6m
Adolescente	2	75/0	60/60	50/0	–	3d6	27	15m
Adulto Jovem	4	80/0	80/80	60/0	10/5	4d6	33	22m
Adulto	4	85/0	85/80	70/0	10/10	4d6	40	31m
Antigo	6	85/0	85/85	70/0	20/10	5d6	44	41m
Ancião	6	95/0	95/90	75/0	30/15	5d6	48	43m
Grande Ancião	8	110/0	100/95	85/0	45/20	6d6	53	61m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	13	6	15	8	13	8	13	–	–	–
Jovem	20	19	8	17	9	14	9	14	–	–	–
Adolescente	23	25	10	19	10	15	12	15	–	–	–
Adulto Jovem	27	31	12	20	16	19	16	19	–	2	1
Adulto	32	37	12	20	19	21	19	21	1D	5	7
Antigo	34	42	15	22	23	25	23	25	1D	10	16
Ancião	36	46	20	23	27	29	27	29	1D	16	25
Grande Ancião	40	50	24	24	32	33	32	33	2D	21	33

esse o único Caminho que podem ter em pontuação igual (mas não superior) à Gelo.

Imunidade: Devido a espessa camada de gordura que reveste seu corpo e sua proteção mágica, todos os dragões brancos são invulneráveis a ataques baseados em frio e gelo, naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: O sopro dos dragões brancos é um cone gélido, capaz de congelar quase qualquer objeto não-vivo. Causa dano por frio ou gelo. Menos astutos, algumas vezes os dragões brancos acabam por confiar demais em seu sopro, e acabam “gastando-o” contra criaturas inferior ao invés de usá-lo contra seres maiores. A maioria dos heróis que os enfrenta procura explorar esta característica, e geralmente ela decide o rumo do combate.

Habilidades Naturais

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

Filhotes: Dragões brancos são capazes de andar sobre qualquer superfície gélida; eles simplesmente se prendem nesta superfície sem problema algum. Todos seus Testes de escalada e movimentação são considerados Fáceis em qualquer superfície congelada.

Adultos: Dragões brancos adultos são capazes de criar uma corrente de ar frio, capaz de apagar tochas e outras fontes de chamas desprotegidas. O vento súbito também é capaz de levantar pó ou areia e aumentar uma chama grande entre outros efeitos. Contra criaturas vivas esta habilidade não causa dano algo, apenas alguns arrepios.

Antigos: Dragões antigos são capazes de criar um tipo de nevasca, capaz de congelar a superfície debaixo de seus alvos. Todas as criaturas em até um metro do ponto-alvo do dragão devem fazer um Teste de AGI com -20% de penalidade ou caem. Deve-se obter um sucesso no mesmo Teste para conseguir levantar-se, e isso consome uma rodada. Depois disso, qualquer movimento dentro desta área exige um novo Teste, a menos que a criatura fique imóvel. Todos os dragões brancos são imunes a este efeito, devido à sua grande habilidade, desde o nascimento, de andar sobre o gelo. O efeito perdura por quanto tempo o dragão desejar, mas neste meio-tempo

ele será incapaz de utilizar Magias ou outras habilidades mágicas.

Outra habilidade presente entre os dragões brancos antigos é que eles são capazes de criar uma névoa mágica em um determinado ponto, que se estende por 30m de raio. Criaturas dentro da névoa ficarão levemente ocultadas (40%), e a menos que sejam capazes de enxergar na neblina sofrem penalidade como se estivessem Lutando às Cegas.

Grandes Anciões: Dragões brancos grandes 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). Note que os próprios dragões brancos não suportam temperaturas muito altas.

Forma Humanóide

A forma humanóide de um dragão branco costuma ser élfica ou meio-élfica, de pele clara (muitas vezes albina), e cabelos de cores claras, geralmente loiro, branco ou cinza.

DRAGÃO NEGRO

Os dragões negros estão entre os mais malévolos dos dragões. São encontrados em ambientes sombrios de vegetação densa, dando preferência a pântanos. Mesmo não sendo os mais inteligentes, estas feras são extremamente astutas e ardisosas. Praticamente todos os dragões negros apresentam chifres longos de diferentes formas e tamanhos; estes são simples adorno, na maioria dos casos. Sua cavidade ocular é bastante profunda, o que lhes provê uma aparência ainda mais desagradável.

Quando filhotes os dragões negros apresentam um couro fino com brilho negro. Com o avanço da idade o couro ganha consistência e torna-se mais opaco, ajudando em sua camuflagem.

Dragões negros alimentam-se principalmente de moluscos, peixes e outras criaturas que habitam pântanos, incluindo alguns tipos de sapos e rãs. Também apreciam muito as enguias e serpentes constritoras.

Cruéis e interesseiros por natureza, os dragões negros sempre tentam tirar proveito de todas as situações. Antes de executar suas vítimas é comum que eles obtenham informações sobre a localização de tesouros para aumentar sua fortuna pessoal.

Excelentes nadadores, dragões negros são capazes de se locomover com sua velocidade normal em Nado, sem a necessidade de realizar Testes da perícia.

Estes dragões constroem seus covis em profundos labirintos subterrâneos debaixo de pântanos e charcos. Lá, os pais costumam proteger os filhotes, mas se estes significarem uma ameaça para eles, serão abandonados.

Dragões negros preferem emboscar suas vítimas dentro de pântanos e florestas densas, onde levam mais vantagem. Quando percebem que seu inimigo é muito superior, podem evitar o combate, levantando vôo e evitando deixar qualquer rastro.

Características Raciais

Caminho Principal: Seu Caminho Favorito é Trevas e, portanto, eles sempre terão Focus superior neste Caminho em comparação aos demais. Suas Formas favoritas são Criar e Controlar. Embora não sejam considerados como Favoritos, os dragões negros também gostam muito do Caminho Secundário Veneno (Terra+Trevas).

Imunidade: Devido à sua natureza mágica, dragões negros são totalmente invulneráveis a qualquer ataque baseado em ácido e veneno, naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: Os dragões negros têm somente uma arma de sopro, mas dependendo de sua origem podem ter efeitos diferentes. O uso diário e o dano são os mesmos para qualquer uma das duas.

Alguns dragões negros têm uma baforada de veneno como sopro, que envolve a vítima, penetra na pele e causa grandes danos. Contra a arma de sopro desse dragão, um Teste de CON substitui o Teste de AGI na tentativa de reduzir o dano à metade, pois depende mais de sua resistência física que sua agilidade.

Em outros lugares os dragões negros podem ter uma rajada ácida como arma de sopro, similar à dos dragões verdes. Além do dano normal, a rajada ácida ainda continua a corroer seu alvo nas rodadas seguintes. Nas próximas duas rodadas, as

vítimas sofrem metade do dano do sopro do dragão. A rajada ácida é capaz de corroer metais, incluindo armas e armaduras.

Habilidades Naturais

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

Filhotes: Dragões negros são capazes de respirar na água livremente. Estes dragões podem, inclusive, utilizar qualquer uma de suas habilidades (incluindo Magias e a arma de sopro) mesmo quando estão submersos.

Adultos Jovens: Dragões negros Adultos Jovens (e mais velhos) são capazes de conjurar uma escuridão mágica que afeta uma área total de 200 metros. Formas de visão apurada e detecção de calor não funcionam na escuridão, e por isso as vítimas sofrem penalidades em combate. Esta habilidade pode ser utilizada até três vezes por dia e dura 1 minuto por categoria de idade do dragão.

Antigos: Dragões negros antigos conseguem ampliar plantas gramíneas (vegetação rasteira). Eles geralmente utilizam esta habilidade para ocultar a entrada de seus covis, ou na tentativa de envolver e atralhar seus inimigos.

Grandes anciões: Possuem a habilidade de controlar répteis menores que eles, como lagartos e basiliscos, três vezes por dia. Todos têm direito a um Teste Resistido de WILL contra a WILL do dragão para resistir ao controle. Criaturas inteligentes (INT 10 ou mais) são imunes a este efeito. O controle pode durar até 8 dias, mas os dragões costumam libertar os répteis antes disso (seja alimentando-se deles ou realmente dando-lhes liberdade).

Forma Humanóide

Quando são capazes de utilizar esta habilidade, os dragões negros geralmente parecem-se com humanos de cabelo e pele cinzentos ou negros. Apresentam um certo ar de prepotência e agressividade. Alguns deles também costumam usar a forma de um elfo negro. Seu sorriso é maléfico e causa arrepios na espinha.

Na forma humanóide os dragões negros ainda exalam grande maldade, que pode ser percebida por animais sensíveis. Cães, gatos e outros animais irracionais geralmente percebem isso e podem manter-se acuados em sua presença.

Tabela 3-4: Dragão Verde conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	40/0	35/30	–	–	2d6	20	2,5m
Jovem	2	50/0	45/40	–	–	4d6	25	6m
Adolescente	4	75/0	75/70	70/0	–	4d6	30	17m
Adulto Jovem	4	85/0	80/80	70/0	10/10	6d6	37	28m
Adulto	6	85/0	85/80	80/0	20/15	6d6	42	35m
Antigo	6	85/0	85/85	85/0	30/15	8d6	46	45,5m
Ancião	8	95/0	95/90	90/0	45/20	8d6	50	56m
Grande Ancião	8	105/0	100/95	95/0	50/30	10d6	53	63m

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	12	15	12	15	–	–	–
Adolescente	25	29	11	23	19	21	19	21	–	–	–
Adulto Jovem	31	35	14	24	21	23	21	23	–	4	5
Adulto	33	40	17	25	25	27	25	27	1D	8	12
Antigo	35	44	20	28	29	31	29	31	1D	14	21
Ancião	38	48	25	30	32	33	32	33	2D	20	31
Grande Ancião	40	50	28	32	34	35	34	35	2D	25	39

DRAGÃO VERDE

Viventes de grandes e profundas florestas, os dragões verdes costumam ser muito mais comuns em lugares onde a vida vegetal é mais abundante. Sentem prazer no sofrimento de criaturas menores. Costumam atacar mesmo sem serem molestados. Quando suas vítimas demonstram algum potencial, no entanto, eles tendem a esperar pelo momento mais propício para atacar (talvez quando estiver se recuperando de um outro combate).

Dragões verdes têm uma crista curta e espinhosa que se estende por quase todo o corpo. Acredita-se que seja, além de atrativo sexual, uma forma de intimidação.

No nascimento, estes dragões apresentam um couro de cor verde escuro, quase negro, o qual vai se tornando mais claro com o passar dos anos. Entre os adultos a coloração mais comum é verde oliva e amarelado. Esta coloração é de grande auxílio para sua camuflagem nas florestas e selvas que habitam.

É comum que os dragões verdes apresentem também vários pequenos espinhos ósseos na área da cabeça. Dragões verdes tem um cheiro característico muito forte, semelhante ao cloro.

Apesar de se alimentarem exatamente do mesmo que os demais dragões, alguns estudiosos dizem esta espécie parece ter uma maior apreciação pela carne de elfos e outras criaturas silvestres, como centauros e fadas.

Entre todas as espécies de dragões cromáticos, os verdes parecem ser aqueles que mais tentam conhecer os costumes e sociedade dos povos humanos e semi-humanos. Sugere-se que eles fazem isso apenas para encontrar novas formas de causar mal a tais criaturas “inferiores”.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Favorito dos dragões verdes é Terra. Entre as Formas eles gostam principalmente de Controlar e Entender. Embora não sejam considerados Caminhos Favoritos, os dragões verdes também têm certa preferência por Animais e Plantas e o Caminho Secundário Veneno (Terra+Trevas), e normalmente apresentam Focus nestes outros Caminhos.

Imunidade: Dragões verdes são imunes a ácido e veneno, naturais ou mágicos.

Arma de Sopro: A arma de sopro dos dragões verdes é uma rajada ácida que causa dano de acordo com sua idade. Além do dano normal, a rajada ácida ainda continua a corroer seu alvo nas rodadas seguintes. Nas próximas duas rodadas, as vítimas sofrem metade do dano do sopro, arredondado para baixo. A rajada ácida dos dragões verdes é capaz de corroer metais, incluindo armas e armaduras.

Habilidades Naturais

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

Filbotes: Assim como os dragões negros e marinhos, dragões verdes são capazes de respirar na água livremente, e podem nadar com sua velocidade normal, sem necessidade de Testes.

Adultos: Dragões verdes adultos são capazes de utilizar um efeito de controle mental: a vítima deve fazer um Teste Normal 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. Esta habilidade apenas pode ser usada uma vez por dia.

Antigos: Os dragões antigos são capazes de ampliar plantas da mesma forma que os dragões negros, utilizando esta habilidade geralmente para os mesmos propósitos.

Anciães: Dragões verdes anciães são capazes de utilizar um efeito de dominação ainda mais poderoso. A vítima tem direito a um Teste de WILL com -30% para negar o efeito. Caso contrário passa a seguir totalmente as ordens do dragão, ignorando qualquer característica. O efeito é “permanente”, a menos que seja cancelado por magia (para calcular o nível de Poder do dragão, considere sua categoria de idade como sendo seu Nível).

Grandes Anciães: E por último, os dragões verdes grandes anciães são capazes de controlar qualquer tipo de vida vegetal. Isso faz com que sejam capazes de fazer cipós e folhas ataquem seus alvos. Esta habilidade costuma ser utilizada para paralisar seus inimigos. Dura até uma hora e pode ser utilizado uma vez ao dia.

Forma Humanóide

Quando utiliza uma forma humanóide, os dragões verdes geralmente ficam com uma aparência élfica, ou de alguma outra criatura selvagem, geralmente com cabelos esverdeados. As fêmeas também costumam se transformar em dríades, e alguns machos transformam-se em entes (ambos apenas em aparência).

DRAGÃO VERMELHO

Dragões vermelhos são os mais gananciosos e poderosos dragões cromáticos de que se têm notícias. Estão sempre em busca de mais tesouros, jamais se satisfazendo com aquilo que já possuem. Sua superioridade também faz deles os mais arrogantes entre todos os dragões.

Dragões vermelhos filhotes tem o couro de uma coloração mais lustrosa, o que facilita sua detecção por parte de predadores. Devido a isso, é mais comum que estes permaneçam escondidos nos covis de seus pais até atingirem a idade de jovem adulto, quando as escamas ficam mais escuras ou rubras, e torna-se mais rugosa. Enquanto envelhecem, as escamas vão se tornando mais grossas. Eles são os dragões cromáticos com maior proteção natural.

Apesar de quase todo seu couro ser de coloração avermelhada, as pontas das asas e das crinas costumam ser mais escuras, podendo chegar ao negro. Os dragões mais velhos costumam ter olhos vazios, de coloração amarela ou alaranjada.

Dragões vermelhos habitam cavernas subterrâneas em desertos e pontos vulcânicos, ou mesmo no topo de cavernas vulcânicas. Seu corpo emana um grande calor e cheiro de enxofre. Geralmente não estarão próximos a seus tesouros, mas em algum ponto onde podem vigiá-lo com perfeição.

Dragões vermelhos eventualmente entram em combate contra os dragões prateados (dragão metálico), uma vez que ambos costumam habitar montanhas e picos. Os dragões de prata, no entanto, preferem lugares com temperatura menos elevada, mais amena.

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	4	40/0	35/30	–	–	3d10	26	4,5m
Jovem	4	70/0	50/50	40/0	–	4d10	32	10,5m
Adolescente	6	80/0	80/70	60/0	30/15	5d10	37	23m
Adulto Jovem	6	85/0	80/80	70/0	40/20	6d10	42	38,5m
Adulto	8	90/0	85/80	70/0	50/30	7d10	45	56m
Antigo	8	95/0	85/85	80/0	50/40	8d10	49	80m
Ancião	10	100/0	100/90	95/0	55/50	9d10	54	96m
Grande Ancião	10	115/0	110/100	110/0	60/60	10d10	58	105m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	23	27	15	18	12	13	10	13	–	–	–
Jovem	27	33	15	20	16	19	12	19	–	–	–
Adolescente	29	39	15	23	19	21	19	21	–	3	3
Adulto Jovem	33	43	16	24	21	23	21	23	1D	7	10
Adulto	34	45	16	25	27	31	25	31	1D	10	16
Antigo	38	48	17	28	33	34	29	34	2D	16	25
Ancião	42	52	17	30	36	37	32	37	2D	22	35
Grande Ancião	43	57	18	32	38	39	34	39	3D	27	43

Dragões vermelhos apreciam muito a carne vermelha, dando preferência à humana e élfica. Quando vivem próximos a civilizações, é comum que exijam sacrifícios de jovens virgens em troca de proteção.

Devido à sua arrogância e autoconfiança, os dragões vermelhos dificilmente analisam seus inimigos, atacando-os de forma irracional. De qualquer forma, poucos são aqueles que conseguem se opor a eles. Contra inimigos menos poderosos eles preferem usar as garras e mordida ao invés da arma de sopro, para evitar danificar qualquer item que estejam carregando.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Favorito dos dragões vermelhos é Fogo, e eles sempre terão Focus superior neste Caminho. Sua Forma favorita é Criar, mas muitos também apreciam Controlar. Entender é a menos utilizada por eles.

Imunidade: Os dragões vermelhos são invulneráveis a todos os ataques do tipo fogo, natural ou mágico.

Arma de Sopro: O sopro dos dragões vermelhos é sua tradicional rajada de chamas, a mais mortal entre os dragões cromáticos. Além do dano normal, a rajada é capaz de incendiar objetos inflamáveis.

Habilidades Naturais

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

Adultos Jovens: Os dragões são capazes de detectar, instintivamente, a localização de objetos determinados (geralmente armas e tesouros), num raio de 120 metros. Esta habilidade pode ser utilizada um número de vezes igual a categoria de idade do dragão, por dia.

Antigo: Dragões anciões são capazes de utilizar um poder de influência mental, exatamente da mesma forma que os

dragões verdes, três vezes por dia: 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. Eles utilizam esta habilidade para manipular seus alvos e levá-los à armadilhas.

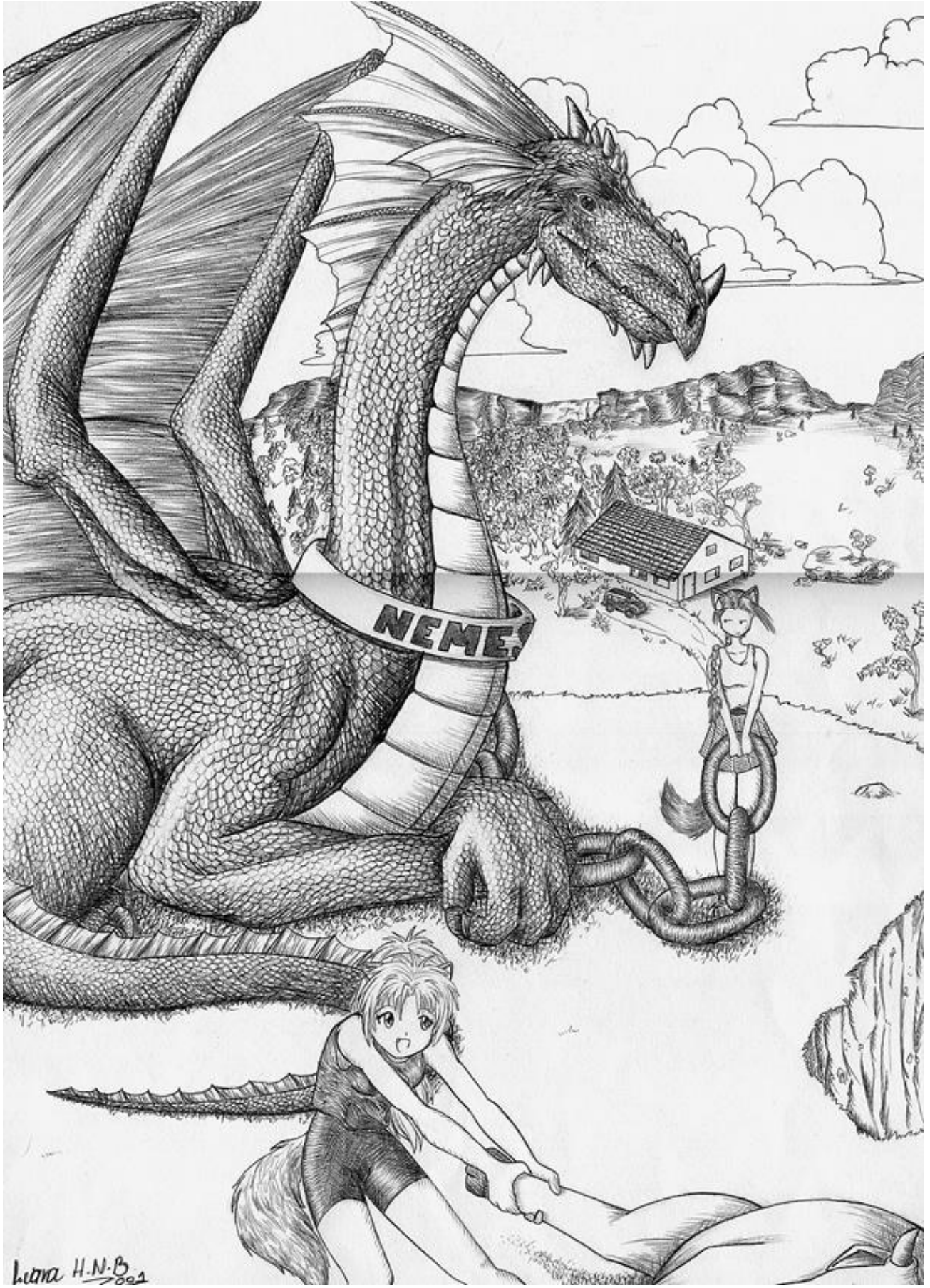
Anciões: Uma vez ao dia um dragão vermelho ancião pode encontrar, instintivamente, a entrada ou saída de um lugar específico, como um labirinto. Ele detecta automaticamente o caminho mais curto para o lugar. A habilidade funciona apenas em relação a lugares, não funciona para objetos ou criaturas (como “o lugar onde se encontra certo objeto”). Também é necessário que ele esteja no mesmo Plano de existência do local.

Grandes Anciões: Os grandes anciões são capazes de ampliar sua habilidade de localização: eles podem detectar qualquer criatura ou objeto, esteja onde estiver, mesmo em outros Planos de existência. Nada pode impedir sua localização, a não ser uma intervenção divina. Para ser capaz de localizar uma criatura, o dragão deve tê-la visto ao menos uma vez em sua vida, ou ter em mãos algum objeto que lhe pertença (objetos pessoais).

Forma Humanóide

Mesmo quando possível, os dragões vermelhos são aqueles que mais raramente utilizam uma forma humanóide.

Quando utiliza uma forma humanóide, um dragão vermelho grande ancião costuma dar preferência a criaturas grandes e fortes. Seus cabelos geralmente serão de cor rubra, e a pele levemente avermelhada.



CAPÍTULO 4: DRAGÕES METÁLICOS

Os dragões metálicos estão divididos em 5 espécies: bronze, cobre, prata, ouro e latão. Eles geralmente representam a casta bondosa dos répteis gigantes. Isso, no entanto, não é garantido, pois mesmo os dragões metálicos podem ser tão malignos quanto dragões cromáticos.

Os metálicos são assim chamados não por serem feitos de metal, mas por suas escamas apresentarem cores vibrantes que são parecidas com os metais. São considerados os mais organizados entre os dragões: os dragões metálicos são os únicos que demonstram algum respeito para com os seres menores, apesar de ainda assim existirem excessões. Os dragões de cobre, por exemplo, não podem ser considerados dragões bons e justos, já que gostam de pregar peças e aprontar com humanos e semi-humanos. Os de prata e dourado são tidos como os mais nobres de todos os dragões.

Dragões metálicos não são tão territoriais quanto os cromáticos. Eles geralmente são encontrados solitários ou, no máximo, em grupos familiares, mas costumam tolerar a presença de outros dragões nas proximidades (mas não no covil, a menos que sejam convidados). A única excessão diz respeito aos dragões cromáticos: são inimigos mortais dos dragões metálicos, e jamais são aceitos em suas proximidades. Tal sentimento, claro, é recíproco, e os dragões cromáticos sempre atacarão um dragão metálico quando tiverem chance. É raro que dragões cromáticos e metálicos entrem em harmonia (mas não impossível).

Características dos Metálicos

Assim como acontece com todos os dragões cromáticos, os dragões metálicos compartilham de algumas características em comuns.

A presença de asas não é obrigatória entre dragões metálicos: alguns a têm e outros não. Por isso, as asas não podem ser usadas como forma de identificação.

A característica mais usada para identificar dragões metálicos é o fato de que todos eles apresentam pelo menos duas armas de sopro, sem exceções. Geralmente apenas um destes

sopros pode causar dano; o outro costuma ter algum efeito diferenciado, muitas vezes semelhante a uma Magia.

Forma Humanóide

Os dragões metálicos são aqueles que mais facilmente aprendem as técnicas de se transformar em humanos e semi-humanos. Em praticamente todos os cenários de RPG os dragões metálicos podem adquirir forma humanóide. Aparentemente, eles gostam de viver entre os povos humanóides, e muitas vezes adotam esta forma para facilitar seu convívio, diferente dos cromáticos. Eles são também aqueles que mais facilmente adotam o Aprimoramento Negativo Código de Honra.

Dragões Bondosos

Apesar de serem também, em sua maioria, gananciosos e orgulhosos, os dragões metálicos costumam oferecer maior respeito e até simpatia aos humanos e semi-humanos.

Ao contrário dos cromáticos, dragões metálicos podem viver em certa sociedade com as demais raças. Não se importam em oferecer seu auxílio a estes em caso de necessidade. Claro, ainda assim podem exigir algum tipo de recompensa em troca. Mas estas recompensas nunca serão sacrifícios e alimento, como costumam fazer os parentes.

DRAGÃO DE BRONZE

Dragões de bronze são dragões metálicos, geralmente são curiosos e divertidos. Gostam de adquirir formas de animais para estarem entre os humanos e semi-humanos sem serem notados. Também utilizam estas habilidades para confundir grupos de aventureiros próximos a seus covis, ou apenas para divertir-se com eles.

Os dragões de bronze parecem fascinados por batalhas. Mesmo sendo gananciosos, eles costumam ser justos, e apenas lutam por causas nobres. Mas não esqueça que para eles, proteger seu covil É uma causa nobre.

Tabela 4-1: Dragão de Bronze conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	45/0	45/40	–	–	2d6	20	5m
Jovem	4	60/0	60/60	45/0	–	4d6	24	11m
Adolescente	4	80/0	80/70	65/0	10/5	4d6	30	26m
Adulto Jovem	6	85/0	80/80	70/0	10/10	6d6	37	39m
Adulto	6	85/0	85/80	80/0	20/10	6d6	42	35m
Antigo	8	85/0	85/85	85/0	25/15	8d6	46	42m
Ancião	8	95/0	95/90	90/0	30/20	8d6	50	60m
Grande Ancião	10	105/0	100/95	95/0	35/20	10d6	53	70m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	19	7	18	21	23	21	23	–	–	–
Jovem	23	23	9	20	22	24	22	24	–	–	–
Adolescente	25	29	11	23	27	29	27	29	–	3	3
Adulto Jovem	31	35	14	24	29	31	29	31	1D	7	10
Adulto	33	40	17	25	32	33	32	33	1D	10	16
Antigo	35	44	20	28	34	35	34	35	1D	16	25
Ancião	38	48	25	30	37	38	37	38	2D	22	35
Grande Ancião	39	51	28	32	38	40	38	40	2D	27	43

Os filhotes da espécie apresentam escamas amareladas com leves traços esverdeados, que muitas vezes os confundem com filhotes de dragões dourados. Conforme avançam a idade eles vão adquirindo uma tonalidade mais escura até atingir o bronze, na idade adulta. Os dragões mais antigos têm as pontas das asas ainda mais escuras, geralmente de coloração azulada. Seus olhos normalmente são verdes, e entre os mais antigos eles apresentam-se de modo fosforescente.

Estes dragões são capazes de nadar com a mesma velocidade que tem em terra. Suas patas dianteiras são dotadas de nadadeiras nos antebraços, e apresentam membranas entre os dedos, assim como muitas raças marinhas.

Dragões de bronze vivem próximos a grandes lagos e rios. Tem por diversão caçar tesouros submersos, o que muitas vezes os leva a conflitos com os dragões marinhos. Diferente destes, no entanto, eles sempre constroem seus covis em terra seca, nunca submersos.

Dragões de bronze apreciam principalmente carne de tubarões e plantas aquáticas, como algas. Há rumores de que eles também apreciam pérolas!

Dragões de bronze não gostam de matar criaturas inteligentes, e sempre procuram evitar um combate sem sentido. Criaturas dispostas a roubar seus tesouros jamais serão ignoradas.

Características Raciais

Caminho Principal: Os dragões de bronze não têm um Caminho Principal, mas sim uma Forma: Criar. Entre seus Caminhos mais apreciados estão Humanos, Animais e Magia, devido à sua apreciação por Magias de transformação.

Imunidade: Os dragões de bronze são imunes a todo tipo de eletricidade, seja natural ou mágica.

Armas de Sopro: A primeira arma de sopro do dragão de bronze é uma rajada de eletricidade, semelhante à dos dragões azuis.

A outra é um gás de repulsão: todas as criaturas afetadas pelo sopro de repulsão devem fazer um Teste de WILL (aplique o modificador da arma de sopro) ou serão obrigados a se afastar do dragão (como a Aura de Medo, mas criaturas que sejam imunes a formas de medo mágico não são imunes). Eles geralmente utilizam o sopro de repulsão para evitar os combates, quando suas vítimas suportam sua Aura de Medo.

Habilidades Naturais

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

Filhotes: Dragões de bronze podem respirar na água livremente, assim como os dragões marinhos. Dentro d'água eles podem utilizar qualquer de seus ataques, com exceção do sopro de eletricidade (caso contrário todas as criaturas tocadas pela água sofrem dano, inclusive ele próprio!).

Todos os dragões de bronze podem usar uma habilidade que lhes permite comunicar-se com animais silvestres. A compreensão nem sempre é completa, dependendo da inteligência do próprio animal, e não se aplica a criaturas monstruosas.

Jovens: Todos os dragões de bronze jovens ou mais velhos podem adquirir a forma de um animal selvagem ou um humanóide, ambos de tamanho de um ogre ou menor. Geralmente eles podem usar esta habilidade até três vezes ao dia

(sendo que voltar ao normal não é considerado um uso), mas em alguns lugares eles podem usar a habilidade livremente.

Adultos: Estes dragões de bronze podem criar uma névoa similar aos dragões brancos. Esta névoa se concentra em um determinado ponto e se estende por 30m de raio. Criaturas dentro da névoa ficam levemente ocultadas (40%) e sofrem penalidade como se estiver Lutando às Cegas, a menos que sejam capazes de enxergar através da neblina.

Dragões adultos também podem criar alimentos saudáveis, suficientes para uma refeição para 3 pessoas. Funciona no máximo três vezes ao dia.

Antigos: Dragões de bronze antigos ou mais velhos podem ler os pensamentos de outras criaturas, até três vezes ao dia. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de WILL para negar o efeito. Caso contrário, o dragão pode ler seus pensamentos durante um minuto por categoria de idade.

Anciães: Nesta idade estes dragões são capazes de controlar as águas, tornando-as mais violentas ou mais calmas, de acordo com sua vontade. Eles são capazes, por exemplo, de provocar ondas e pequenas tempestades marinhas, que podem até mesmo provocar o naufrágio de um navio ou afogar uma pessoa. Essa habilidade funciona três vezes ao dia.

Grandes Anciães: Dragões de bronze grandes anciães são capazes de controlar o clima da mesma forma que os dragões brancos, uma vez ao dia.

Forma Humanóide

Todos os dragões de bronze jovens ou mais velhos podem se transformar em animais silvestres ou humanóides, contanto que a criatura seja de tamanho humano ou menor.

A forma humanóide natural de um dragão de bronze geralmente será humana, de pele bronzeada e cabelos negros. Muitos também escolhem uma forma élfica, de cabelos loiros ou cor de bronze.

DRAGÃO DE COBRE

Piadistas e enigmáticos, os dragões de cobre tem por diversão inventar desafios e charadas. Estes são os mais irritantes de todos os dragões metálicos.

Apesar de não serem exatamente malignos, os dragões de cobre são temidos por suas brincadeiras de mau gosto, que algumas vezes podem acabar em desastre.

Extremamente fortes, os dragões de cobre são excelentes em escaladas. Na verdade isso se deve a uma habilidade natural de se prender em qualquer superfície. Alguns mencionam esta capacidade como uma Magia natural, enquanto outros afirmam que as patas destes dragões são dotadas de substâncias de aderência, como as aranhas e outros insetos.

Os dragões de cobre filhotes têm escamas marrons e levemente metálicas. Quanto mais se aproximam da idade adulta, mais eles adquirem uma coloração clara e brilhosa como cobre. Os mais antigos têm uma coloração pouco esverdeada. Suas asas muitas vezes são grandes, terminando apenas em suas caudas.

Dragões de cobre gostam de habitar lugares rochosos. Ocasionalmente eles entram em conflito com os dragões azuis e vermelhos, mas isso não é comum. Graças à sua capacidade de modelar rocha e terra, seu covil parece não ter entrada alguma – eles criam as entradas quando há necessidade. Antes de alcançar o covil, no entanto, os invasores devem enfrentar

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	40/0	35/30	–	–	2d6	17	3,5m
Jovem	2	60/0	60/50	–	–	3d6	22	6m
Adolescente	4	80/0	80/75	70/0	–	3d6	27	15m
Adulto Jovem	4	85/0	80/80	70/0	10/5	4d6	33	24m
Adulto	6	85/0	85/80	80/0	15/10	4d6	40	34m
Antigo	6	85/0	85/85	85/0	15/10	5d6	44	47m
Ancião	8	95/0	95/90	90/0	20/15	5d6	48	61m
Grande Ancião	8	105/0	100/95	95/0	30/20	6d6	52	73m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	13	6	15	16	19	16	19	–	–	–
Jovem	20	19	8	17	18	20	18	20	–	–	–
Adolescente	23	25	10	19	21	23	21	23	–	3	3
Adulto Jovem	27	31	12	20	25	27	25	27	–	7	10
Adulto	32	37	12	20	27	29	27	29	1D	10	16
Antigo	34	42	15	22	31	32	31	32	1D	16	25
Ancião	36	46	20	23	33	34	33	34	2D	22	35
Grande Ancião	39	49	24	24	34	35	34	35	2D	27	43

um grande labirinto criado pelo próprio dragão. Dragões de cobre divertem-se criando grandes extensões labirínticas.

Estes dragões adoram caçar, e o código de caça (jamais caçar fêmeas grávidas e filhotes) é o mais comum entre eles. Existem boatos de que esta espécie de dragão é capaz de se alimentar de qualquer coisa, incluindo minérios metálicos. Na verdade eles dão preferência a criaturas venenosas – segundo eles, o veneno aprimora sua inteligência.

Dragões de cobre são debochados e adoram fazer brincadeiras e piadas com seus inimigos. Costumam evitar o combate quando seus alvos demonstram inteligência e apreciação por piadas e enigmas.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões de cobre é Terra. Eles também têm grande apreciação pelas Formas Controlar e Criar.

Imunidade: Estes dragões são imunes a venenos de ingestão, mas não venenos de tato ou ferimento. Também são imunes a ácido, seja natural ou mágico.

Armas de Sopro: O primeiro sopro é uma rajada de ácido que causa o dano mencionado na tabela. Além disso, a rajada ácida ainda continua a corroer seu alvo nas rodadas seguintes. Nas próximas duas rodadas, as vítimas recebem metade do dano do sopro. A rajada ácida dos dragões de cobre é capaz de corroer metais, incluindo armas e armaduras.

A segunda arma de sopro é um gás que reduz o deslocamento dos alvos. Em regras, afeta a AGI e DEX, que são reduzidos em -6 pontos. Para negar o efeito deve-se obter sucesso em um Teste de Resistência de WILL, e não AGI. Aplique normalmente o modificador do sopro.

Habilidades Naturais

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

Filhotes: Dragões de cobre são capazes de caminhar sobre qualquer superfície rochosa, íngreme ou lisa, como muitos insetos. Com esta habilidade eles são capazes, inclusive, de permanecer de ponta cabeça. Esta habilidade funciona de modo similar à dos dragões brancos, mas funciona em qualquer superfície rochosa ao invés de apenas glacial.

Adultos: Duas vezes ao dia, dragões de cobre adultos 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.

Antigos: Dragões antigos podem também transformar uma pequena quantidade de rocha não-mágica em lama. Geralmente eles utilizam esta habilidade debaixo ou sobre suas 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).

Anciões: 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.

Forma Humanóide

Como dragões metálicos, os dragões de cobre podem adquirir uma forma humanóide com certa facilidade.

A forma humanóide de um dragão de cobre costuma ser humana, élfica ou halfling. Estes são os poucos dragões que apreciam uma forma humanóide de pequena estatura. Estes sempre terão pele clara ou bronzeada e olhos e cabelos castanhos.

DRAGÃO DE LATÃO

Dragões de latão são muito faladores, mestres da lábia (sempre terão perícia de Manipulação em 50% ou mais). Adoram conversar com outras criaturas, mas sempre exigem o tratamento característico como todos os de sua raça. Quando encontram-se com aventureiros, estes dragões preferem conversar a combater, a menos que seja atacado imediatamente.

Os filhotes desta espécie geralmente apresentam escamas de coloração marrom, adquirindo tom metálico com o tempo, até atingir um tom incandescente e brilhoso. Geralmente apresentam placas na área da cabeça, de coloração metálica. Com o passar dos anos, esta placa óssea pode se transformar em uma coroa de espinhos.

Tabela 4-3: Dragão de Latão conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	1	30/0	20/20	–	–	1d6	17	2,25m
Jovem	2	50/0	45/40	–	–	2d6	22	5m
Adolescente	2	80/0	80/70	50/0	–	2d6	27	12m
Adulto Jovem	4	85/0	80/80	60/0	10/10	3d6	33	19,5m
Adulto	4	85/0	85/80	70/0	20/10	3d6	40	28,5m
Antigo	6	85/0	85/85	70/0	20/15	4d6	44	37m
Ancião	6	95/0	95/90	75/0	30/20	4d6	48	57m
Grande Ancião	8	110/0	100/95	85/0	45/25	5d6	52	68,5m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	13	7	18	10	13	10	13	–	–	–
Jovem	20	19	9	20	12	15	12	15	–	–	–
Adolescente	23	25	11	23	16	19	16	19	–	3	3
Adulto Jovem	27	31	14	24	21	23	21	23	–	7	10
Adulto	32	37	17	25	23	25	23	25	1D	10	16
Antigo	34	42	20	28	27	29	27	29	1D	16	25
Ancião	36	46	25	30	31	32	31	32	2D	22	35
Grande Ancião	39	49	28	32	32	33	32	33	2D	27	43

Dragões de latão gostam de lugares quentes e secos, por isso são mais facilmente encontrados em desertos. Podem comer praticamente qualquer coisa (até objetos inorgânicos).

Caso seja atacado, o dragão de latão deve utilizar magias de paralisia ou seu sopro de sono nas vítimas. Eles jamais permitirão que uma criatura fuja sem antes realizar um longo interrogatório. Como mestres da lãbia, estes dragões sabem obter informações de qualquer criatura.

Uma vez que dividem um mesmo território, conflitos entre dragões de latão e dragões azuis são relativamente frequentes.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões de latão é Terra. Eles também têm grande apreciação pela Forma Controlar.

Imunidade: Estes dragões são imunes a todas as formas de fogo, naturais ou mágicos.

Armas de Sopro: A primeira é um jato de fogo, igual à dos dragões vermelhos, mas que causa o dano indicado na tabela acima.

A outra é um gás de sono: todas as criaturas afetadas pelo sopro devem fazer um Teste de Resistência de WILL ou cai inconsciente, em sono profundo. O efeito se dissipa dentro de 20 minutos, ou caso a criatura sofra qualquer tipo de dano.

Habilidades Naturais

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

Filhotes: Dragões de latão são capazes de falar com animais silvestres livremente. A compreensão, claro, vai depender da inteligência do próprio animal.

Adolescentes: Os dragões de latão adolescentes podem, três vezes ao dia, invocar um raio com 4m de raio por categoria de idade que oferece uma proteção extra contra um dos seguintes elementos: ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico. Sempre que o dragão for atacado pela fonte de energia escolhida, ele pode ignorar cinco pontos de dano antes que a barreira seja dissipada.

Adultos: Dragões de latão adultos também são capazes de influenciar uma criatura que esteja em seu campo de visão. O

alvo deve realizar um Teste de WILL ou passará a aceitar as palavras do dragão como uma sugestão bem aceitável. A vítima não precisa aceitar fazer algo que ponha em risco sua vida ou que vá contra seus ideais. O efeito permanece por quanto tempo o próprio dragão desejar. Funciona apenas uma vez por dia.

Antigos: Nesta idade o dragão de latão pode controlar os ventos, aumentando sua velocidade ou reduzindo-a, até uma vez ao dia.

Anciões: Dragões de latão anciões são capazes de controlar o clima da mesma forma que os dragões brancos, uma vez ao dia.

Grandes Anciões: Dragões de latão grandes anciões são capazes de invocar um djinn, um gênio do ar. A invocação apenas pode ser utilizada uma vez por semana.

Forma Humanóide

Dragões de latão pode adquirir uma forma humana com certa facilidade, assim como todos os dragões metálicos.

A forma humanóide de um dragão de latão costuma ser humana ou élfica. Costumam ter pele clara ou bronzada e olhos e cabelos castanhos.

DRAGÃO DE OURO

Os dragões dourados são exatamente o oposto daquilo que se costuma imaginar sobre os dragões. São os mais graciosos, sábios e bondosos dragões conhecidos. Estão sempre dispostos a fazer justiça quando necessário.

Dragões dourados estão quase extintos. Em praticamente em todos os cenários eles são muito pouco numerosos, e devido ao seu isolamento característico eles não procriam muito. O nascimento de um novo dragão destes costuma ser comemorado por todos.

Os filhotes da espécie apresentam um couro dourado escuro e manchado. As manchas aumentam de acordo com a idade, até atingir um tom dourado na idade adulta. Alguns dragões dourados apresentam grandes asas que se iniciam nos antebraços e se estendem até a cauda. Outros, no entanto, não tem forma de réptil, mas de serpente, como os dragões tatsu. Acredita-se que sejam duas variantes da mesma espécie.

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	4	55/0	50/50	–	–	3d10	26	7m
Jovem	6	75/0	50/50	50/0	–	4d10	32	14,5m
Adolescente	6	85/0	70/70	70/0	20/20	5d10	37	24,5m
Adulto Jovem	8	90/0	90/80	85/0	40/20	6d10	42	34,5m
Adulto	8	95/0	90/85	90/0	45/35	7d10	45	45,5m
Antigo	10	105/0	95/90	90/0	50/45	8d10	51	61m
Ancião	10	115/0	105/90	100/0	55/50	9d10	56	80m
Grande Ancião	12	120/0	115/100	115/0	60/60	10d10	60	88,5m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	23	27	15	18	21	23	21	23	–	–	–
Jovem	27	33	15	20	25	27	25	27	–	–	–
Adolescente	29	39	15	23	27	29	27	29	1D	3	3
Adulto Jovem	33	43	16	24	29	31	29	31	1D	7	10
Adulto	34	46	16	25	32	33	32	33	1D	10	16
Antigo	38	52	17	28	37	38	37	38	2D	16	25
Ancião	42	56	17	30	41	42	41	42	2D	22	35
Grande Ancião	43	60	18	32	44	45	44	45	3D	27	43

Aqueles que não apresentam asas, claro, terão este Atributo igual a zero.

Dragões dourados não têm um habitat preferido. Eles podem viver em qualquer lugar, e apreciam a companhia de humanos e semi-humanos, geralmente bárbaros ou nômades. Apesar disso, eles sempre desenvolvem aliança com as criaturas que vivem nas proximidades de seus covis, sejam animais silvestres ou grandes feras. Ele apenas negocia ou faz aliança com criaturas neutras ou justas, jamais com seres naturalmente malignos. Neste ponto, são bastante parecidos com paladinos.

Dragões dourados tem um estranho apetite por pérolas, jóias e gemas preciosas. Não se sabe exatamente como funciona seu processo digestivo.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões de ouro é Fogo. Como Forma eles apreciam muito Entender.

Imunidade: Dragões dourados são imunes a fogo, natural ou mágico.

Armas de Sopro: A primeira trata-se de um cone de fogo que causa o dano indicado na tabela. A segunda é um gás que enfraquece as vítimas, causando -6 de penalidade em FR e AGI. O feito é o mesmo do gás de enfraquecimento dos trogloditas. O Teste para resistir é feito com WILL e não AGI.

Habilidades Naturais

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

Filhotes: Dragões dourados podem respirar na água normalmente.

Todos os dragões de ouro, desde a idade filhote, são capazes de adquirir a forma de um humanóide ou um animal do tamanho de um ogre ou menor. Geralmente eles podem usar esta habilidade até três vezes ao dia (sendo que voltar ao normal não é considerado um uso), mas em alguns lugares eles podem usar a habilidade livremente.

Adolescente: Três vezes por dia estes dragões podem invocar um bônus sobre si ou outro alvo. O alvo da bênção recebe +5% em seus Ataques e Defesas e seus Testes de Resis-

tência durante um minuto para cada duas categorias de idade do dragão.

Adultos: A partir desta idade os dragões de ouro podem criar uma Pedra da Boa Sorte ao simples toque de uma pedra preciosa, uma vez por dia. Mais detalhes adiante.

Antigos: Nesta idade a ligação dos dragões dourados com as gemas fica mais forte, e eles podem detectar gemas naturalmente (veja mais adiante).

Anciões: Uma vez ao dia o dragão dourado ancião pode provocar uma explosão de luz que reproduz a luz solar. Todos dentro de uma área de 3m por categoria de idade do dragão devem fazer um Teste de Resistência de CON ou ficarão cegas. Mortos-vivos e criaturas sobrenaturais que sejam vulneráveis aos raios do sol sofrem 1d6 de dano para cada categoria de idade do dragão.

Grande Anciões: Dragões de ouro anciões podem utilizar, uma vez por dia, uma habilidade que lhes fornece um sentido extremamente aguçado e sobrenatural. Isso lhes permite perceber qualquer coisa que está prestes a lhes acontecer com grande antecedência. Ele poderia, por exemplo, descobrir sobre a chegada de um ladino oculto nas sombras de seu covil, ou a aproximação de alguma criatura invisível.

Grandes Artífices

Dragões dourados são fascinados por gemas, e as pedras mágicas são suas favoritas. Alguns pesquisadores sugerem, inclusive, que estes dragões teriam sido os inventores de todas as pedras mágicas conhecidas.

Devido a este grande talento como artífices, os dragões dourados antigos podem detectar qualquer pedra ou jóia mágica como uma habilidade natural, sem gastar Pontos de Magia. O efeito é similar à Detecção de Magia, sendo que ele terá Focus igual a duas vezes sua categoria de idade. Esta habilidade, no entanto, pode ser usada apenas com pedras, jóias e gemas mágicas, não com outros itens. Pode ser usada no máximo 3 vezes ao dia.

Os dragões de ouro adultos também são conhecidos por fabricar uma pedra mística conhecida como Pedra da Boa Sorte. O portador desta pedra recebe um bônus de +10% em todas as suas jogadas de dado e +1 em jogadas de dano. Quando está em poder do próprio dragão o efeito é ainda

Tabela 4-5: Dragão de Prata conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	4	50/0	45/40	–	–	3d6	20	5,5m
Jovem	4	70/0	65/60	50/0	–	4d6	24	10m
Adolescente	6	85/0	75/70	65/0	–	5d6	30	17m
Adulto Jovem	6	90/0	80/80	70/0	30/10	6d6	37	26m
Adulto	8	90/0	85/85	80/0	35/10	7d6	42	33m
Antigo	8	95/0	85/90	85/0	40/15	8d6	46	42m
Ancião	10	105/0	95/90	90/0	50/20	9d6	51	53m
Grande Ancião	10	105/0	100/95	95/0	60/25	10d6	57	60m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	19	7	18	21	23	21	23	–	–	–
Jovem	23	23	9	20	22	24	22	24	–	–	–
Adolescente	25	29	11	23	27	29	27	29	–	3	3
Adulto Jovem	31	35	14	24	29	31	29	31	1D	7	10
Adulto	33	40	17	25	32	34	32	34	1D	10	16
Antigo	35	44	20	28	35	36	35	36	2D	16	25
Ancião	39	49	25	30	39	40	39	40	2D	22	35
Grande Ancião	43	55	28	32	42	43	42	43	3D	27	43

maior: além dele próprio, todas as criaturas num raio de 3m receberão os bônus. A pedra, no entanto, favorece apenas criaturas bondosas ou justas, jamais criaturas malignas.

Forma Humanóide

Como dragões metálicos, os dourados têm certa facilidade em adquirir uma forma humanóide. Entre eles, os Adultos Jovens já são capazes de utilizar esta habilidade.

Sua forma humanóide geralmente será humana ou semi-humana – élfica e meio-élfica são as mais comuns, mas também podem ser halflings e anões. Geralmente terão cabelos loiros ou de outra cor clara, e pele bronzeada ou amarelada.

DRAGÃO DE PRATA

Os dragões de prata são criaturas justas e bondosas, levemente mais numerosos que os dragões dourados.

As escamas dos filhotes desta espécie são azuladas e acinzentadas, e ganham tons de prata conforme alcançam a idade adulta.

Dragões de prata geralmente constroem seus covis no alto de montanhas, o que os coloca em disputa de terreno com os dragões azuis e vermelhos. Dentro de seu covil sempre há uma área reservada e altamente mágica, onde eles guardam seus tesouros e as fêmeas depositam seus ovos.

Dragões prateados não são violentos, eles evitam o combate sempre que possível. Quando possível eles utilizam suas Magias ou habilidades para confundir seus inimigos, ou aprisioná-los, antes de atacar.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões de prata é Ar. Suas Formas prediletas são Entender e Criar.

Imunidade: Eles também são invulneráveis a ataques ou efeitos de ácido e frio, naturais ou mágicos.

Armas de Sopro: O primeiro sopro é um bafo gélido que causa o dano indicado na tabela (por frio), de modo semelhante aos dragões brancos.

A outra é um gás que causa paralisia. A vítima deve ter sucesso em um Teste de Resistência de WILL, e se falhar fica totalmente imóvel, por 1 rodada para cada categoria de idade

do dragão. Qualquer ataque contra a vítima acerta automaticamente, mas também cancela o efeito.

Habilidades Naturais

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

Filhotes: São capazes de caminhar em nuvens e névoa como se estas fosse chão sólido. Não há limite diário de uso, mas eles podem escolher entre andar ou não sobre elas.

Todos os dragões prateados são capazes de adquirir a forma de um humanóide ou um animal do tamanho de um ogre ou menor. Geralmente eles podem usar esta habilidade até três vezes ao dia (sendo que voltar ao normal não é considerado um uso).

Adultos: Pode criar, três vezes ao dia, uma espessa camada de névoa com 6m de raio, centrado no ponto que ele escolher, até uma distância de 50m por categoria de idade subsequente a adulto. Esta névoa reduz a visão dos envolvidos pela metade e dura 1d6 rodadas por categoria de idade subsequente a adulto.

Antigos: São capazes de manipular o vento, fazendo-o parar ou mudar de direção de acordo com sua vontade ou aumentando e reduzindo sua velocidade. Até três vezes por dia.

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

Grandes Anciões: Estes dragões são capazes de inverter a gravidade em uma área de 24 m², uma vez ao dia.

Forma Humanóide

A forma humana de um dragão de prata geralmente é de um mendigo ou outra criatura insignificante. Aparentemente eles apreciam muito mais sua forma humana do que a dracônica. Alguns dizem que o sonho de um dragão de prata seria virar um ser humano ou semi-humano. Se isso é verdade não se sabe, pois nem eles confirmam ou negam. A verdade é que, devido à quase extinção de sua espécie, é comum que eles utilizem a forma humanóide para viver pacificamente entre os povos humanos. Apreciam a alimentação e os costumes destas raças, e poderiam viver anos em sua companhia.

CAPÍTULO 5: NOVOS DRAGÕES

Existem dragões que não se enquadram em nenhuma das classificações mencionadas anteriormente. Estes dragões apresentam características próprias, e por isso não podem ser classificados como tipos similares.

Dragões deste tipo geralmente são sub-espécies de alguma outra espécie já apresentadas. Outros nem são realmente dragões, apenas criaturas muito similares a eles e por isso 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.

Dragões no Cenário

Cada cenário de RPG tem suas próprias características, costumes, tradições, histórias e lendas. Sendo assim, não é incomum que apresentem características totalmente pessoais, e criaturas que existem somente ali.

O mesmo pode acontecer com os dragões: eles podem ter características tão especiais que existiriam somente naquele cenário. Quando esta criando um cenário de RPG, cada Mestre tem a liberdade de criar novas criaturas, inclusive novos dragões. Isso é bom, pois oferece um toque pessoal ao lugar.

Forma Humanóide

Novamente, em cada cenário a capacidade de adquirir forma humanóide dos dragões pode variar imensamente. O mesmo acontece com estas espécies e sub-espécies de dragões.

Dragões que sejam uma sub-espécie de um dragão metálico geralmente terão uma alta chance de adquirir forma humanóide, enquanto aqueles que forem uma sub-espécie de dragão cromático têm menores chances. Dragões totalmente novos têm chances iguais.

A palavra final, claro, deve ficar por conta de cada Mestre, podendo variar de um cenário a outro.

DRAGÃO-CAMALEÃO

O dragão-camaleão parece ser uma variedade especial dos dragões de bronze. Suas escamas são muito parecidas, assim também como alguns de seus hábitos.

Assim como os dragões de bronze, os camaleões têm certa apreciação por batalhas. Mas não costumam entrar em combate por puro prazer. Costumam fazê-lo apenas quando o combate mostra-se a única chance de justiça. São criaturas nobres, o que os torna também parecidos com os dragões metálicos.

Dragões-camaleão apresentam uma cauda longa, e no final desta um tipo de lâmina, capaz de cortar grandes troncos de árvore com um único golpe.

A maior característica de um dragão-camaleão já pode ser observada em seu nome: sua capacidade de mudar a coloração do próprio corpo de modo a mesclar-se no ambiente. Antigamente pensava-se tratar de uma habilidade mágica. Hoje, sabe-se se tratar de uma característica natural, exatamente como os camaleões verdadeiros. Claro, seus poderes mágicos ajudam bastante neste disfarce.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal de um dragão-camaleão é Luz. Ele costuma utilizar este Caminho para facilitar sua camuflagem ou para criar ilusões. Entre as Formas ele dá preferência a Criar e Controlar, exatamente pela mesma razão. Suas maiores Magias são de ilusão, invisibilidade e similares.

Imunidade: Estes dragões são imunes a todo tipo de fogo, seja natural ou mágico.

Arma de Sopro: O dragão-camaleão geralmente apresenta somente uma arma de sopro. Trata-se de um jato de chamas, que é expelido pelas narinas e não pela boca (esta é uma das únicas espécies com tal característica).

Alguns dragões-camaleão (apenas 10%) apresentam também um segundo tipo de sopro. O dano causado é o mesmo, muda apenas sua natureza. Ao invés de fogo, essa segunda

Tabela 5-1: Dragão-Camaleão conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	1	40/0	35/30	–	–	2d6	17	2m
Jovem	1	55/0	55/55	–	–	3d6	22	5m
Adolescente	2	75/0	75/70	50/0	–	3d6	27	10m
Adulto Jovem	2	80/0	80/75	65/0	10/10	4d6	33	20m
Adulto	4	85/0	80/80	75/0	15/10	4d6	40	33m
Antigo	4	85/0	85/80	80/0	15/15	5d6	44	45m
Ancião	6	90/0	90/90	90/0	25/20	5d6	48	60m
Grande Ancião	6	100/0	100/95	100/0	30/30	6d6	52	73m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	13	6	15	16	13	10	13	–	–	–
Jovem	20	19	8	17	18	19	12	19	–	–	–
Adolescente	23	25	10	19	21	21	19	21	–	–	–
Adulto Jovem	27	31	12	20	25	23	21	23	–	–	–
Adulto	32	37	12	20	27	31	25	31	1D	3	3
Antigo	34	42	15	22	33	34	29	34	1D	8	12
Ancião	36	46	20	23	36	37	32	37	2D	14	21
Grande Ancião	39	49	24	24	38	39	34	39	2D	19	29

arma de sopro dispara uma baforada gélida similar à dos dragões brancos.

Habilidades Naturais

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

Filbotes: Todos estes dragões têm capacidades camaleônicas que aumentam conforme a idade. Para cada categoria de idade eles têm um bônus de +10% em Camuflagem (então, os grandes anciãos têm +80% de Camuflagem). Apesar disso, não se trata de uma habilidade mágica, mas de uma habilidade natural.

Jovens: Um dragão jovem pode tornar-se invisível à vontade, mas neste estado ele não pode entrar em combate nem realizar qualquer ação mais complicada. Caso contrário, o efeito é cancelado.

Grandes Anciãos: Podem tornar-se invisíveis livremente, podendo inclusive entrar em combate nesta forma.

Forma Humanóide

O dragão-camaleão raramente utiliza uma forma humanóide. Talvez por isso esta característica seja incomum entre eles.

A forma humanóide de um dragão-camaleão geralmente é humana, de pele bronzada e olhos claros. Isso, claro, não é uma característica obrigatória.

DRAGÃO-GOLEM

Golens são criaturas artificiais construídas através de magias. Os golens podem ser feitos com os mais variados materiais, incluindo carne, metal, pedra e vidro.

O dragão-golem é um tipo de golem muito poderoso, pois tem a forma e algumas habilidades de um dragão. São criaturas extremamente raras e de difícil fabricação: além de vários materiais mágicos misteriosos, o Ritual para criar um drolen exige um grande esforço místico.

Estas criaturas geralmente são usadas como guardiões para um local ou item de grande importância.

A maior parte deles é construída com anatomia draconiana: quatro patas, um par de asas e uma cabeça, mas há também aqueles que apresentam características um pouco distintas. Neste caso, eles podem seguir regras bem diferentes.

Como Criar um Dragão-Golem

Diferente dos demais dragões, não há uma ficha específica para um dragão-golem. Para criar um dragão golem o Mestre deve utilizar as características de um dragão pronto e fazer as seguintes modificações:

Atributos: Em geral os dragões-golens tem INT, WILL e

Tabela 5-2: Sopro do Dragão-Golem

d10	Arma de Sopro
1-7	A natureza do sopro muda para um gás venenoso, mas o dano provocado não se altera.
8-9	A arma de sopro não causa dano, mas exige das vítimas sucesso em um Teste de Resistência de CON (nenhum modificador aplicado) ou caem inconscientes com 0 PVs. Esse sopro apenas pode ser usado uma vez a cada 2d6 rodadas.
10	O dragão-golem tem dois tipos de sopro, um que provoca dano e outro que provoca inconsciência.

CAR igual a 0. Algumas exceções (20%) podem ter valores nesses Atributos (em geral 2d10).

IP: Dependendo do material que são feitos os dragões-golem podem ter um bônus de IP que pode ser de +0 (dragões-golem de carne), +1 (dragões-golem de barro), +2 (dragões-golem de pedra) ou +3 (dragões-golem de ferro). Materiais especiais podem ter outras propriedades.

Ataques: Não há nenhuma alteração nos ataques, um dragão-golem pode realizar os mesmos ataques de um dragão verdadeiro, de acordo com seu tamanho.

Pontos de Magia e Focus: Dragões-golem são autômatos, e mesmo que tenham uma certa Inteligência nunca podem usar Magias. Por isso eles perdem todos os pontos de Focus e Pontos de Magia.

Proteção à Magia: Dragões-golens perdem toda a Proteção à Magia que o dragão original tinha. Por outro lado eles são imunes a todas as formas de Magia, com exceção das seguintes (de acordo com o material que são fabricados):

Dragão-golem de carne: Efeitos de fogo e frio não causam dano, mas reduzem sua velocidade pela metade por 2d6 rodadas. Efeitos elétricos cancelam essa lentidão e ainda recuperam 1 PV para cada 3 pontos de dano que deveriam causar.

Dragão-golem de barro: São imunes a todas as Magias, exceto aquelas feitas com Controlar Terra ou Entender Terra.

Dragão-golem de pedra: Imunes a todas as Magias, mas aquelas feitas com Controlar Terra reduzem seu deslocamento pela metade (sendo este o único efeito) durante 2d6 rodadas. Magias feitas com Criar Terra não causam dano, mas recuperam 1d6 PVs do dragão-golem para cada ponto de Focus utilizado na Magia.

Dragão-golem de ferro: Imune a todas as Magias, mas efeitos elétricos reduzem sua velocidade pela metade durante 3 rodadas. Efeitos de fogo anulam a lentidão e ainda recuperam 1 PV para cada 3 pontos de dano que deveriam causar.

Arma de Sopro: Dragões-golem podem ter diferentes armas-de-sopro. Lance 1d10 contra a *tabela 5-2* para determinar seu tipo de sopro.

Habilidades Naturais: Dragões-golem perdem todas as habilidades naturais dos dragões, mas podem comprá-las como Aprimoramentos, ao custo de 1 ponto por habilidade.

Habilidades de Golem: Essas criaturas têm todas as habilidades e características dos constructos. Nunca precisam comer ou beber, não precisam dormir, são imunes a doenças, venenos e gases tóxicos, sejam de natureza mágica ou não e são imunes a Acertos Críticos, pois não apresentam áreas vitais.

Outras Habilidades: Dragões-golem podem enxergar objetos e criaturas invisíveis a até 20 metros de distância. Além disso, eles recebem as seguintes habilidades adicionais, de acordo com seu material de construção.

Dragão-golem de carne: Quando entra em combate há uma chance de 1% por rodada do dragão-golem de carne entrar em frenesi e atacar qualquer criatura viva que encontre pela frente – até mesmo seu criador, que terá direito a um Teste de CAR para controlar a criatura. Mesmo em frenesi ele não chega a receber nenhuma vantagem em combate.

Dragão-golem de barro: Pode entrar em frenesi, da mesma forma que o dragão-golem de carne. Este dragão-golem também é imune a dano por corte e perfuração.

Dragão-golem de pedra: Uma vez a cada duas rodadas o dragão-golem pode conjurar um efeito mágico que reduz a AGI

do alvo em 1d6. O alvo tem direito a um Teste de Resistência de WILL para evitar. Caso contrário o efeito dura 7 rodadas.

Dragão-golem de ferro: A cada 1d6 rodadas este dragão-golem pode liberar um gás venenoso num cubo de 3m à sua frente. O veneno exige sucesso em um Teste de Resistência de CON ou provoca a perda temporária de 1d3 pontos de CON. Os dragões-golem de ferro são vulneráveis a qualquer efeito de ferrugem.

DRAGÃO MARINHO

Dragões marinhos têm escamas ao invés de couro. A coloração geralmente fica entre cinza e azul marinho, como os golfinhos e elfos-do-mar. No entanto, muitos apresentam uma coloração esverdeada, semelhante à de algas marinhas. Normalmente constroem seus covis em profundas cavernas de corais, geralmente naturais.

Dragões marinhos têm asas geralmente semelhantes a barbatanas, e são capazes de voar normalmente. Estas asas também auxiliam em sua natação. Debaixo d'água eles dobram sua velocidade, e nadam com perfeição sem a necessidade de Testes. Sua cauda costuma parecer-se com a cauda de peixes. É comum que apresentem barbatanas por todo o corpo.

As garras dos dragões marinhos geralmente são grossas e, algumas vezes, cartilagenosas. Isso, no entanto, não impede que utilizem suas garras em combate.

Dragões marinhos geralmente comem carne de peixes e anfíbios. Algumas vezes, no entanto, eles dão preferência à carne vermelha, como de sereias, tritões, elfos-do-mar e ogres marinhos.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Favorito dos dragões marinhos é Água. Entre as Formas eles desenvolvem preferência por Controlar e Criar.

Imunidade: Eles também são invulneráveis a ácido e veneno, naturais ou mágicos.

Arma de Sopros: O sopro dos dragões marinhos é uma rajada de água fervente capaz de derreter o corpo das criaturas. Esta habilidade pode ser utilizando dentro e fora d'água

normalmente.

Criaturas vulneráveis a líquido, ou que sejam criadas por fogo, sofrem dano superior (+1 para cada dado de dano), devido a essa vulnerabilidade.

Habilidades Naturais

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

Filhote: Dragões marinhos são capazes de respirar na água livremente (como se poderia esperar de uma criatura marinha) e tem deslocamento normal nesse ambiente. Estes dragões são capazes de utilizar qualquer uma de suas habilidades (incluindo Magias e a arma de sopro) mesmo quando estão submersos, sem sofrer absolutamente nenhuma penalidade.

Todos os dragões dessa espécie podem também falar com peixes e crustáceos de qualquer tipo. Eles também têm a capacidade de andar sobre a água como se fosse chão sólido. Tais habilidades não têm limite de uso.

Adultos: Dragões marinhos adultos possuem uma habilidade natural bastante temida: uma vez por dia eles são capazes de transformar qualquer água de boa qualidade (ou não tão boa), em uma água podre, semelhante a ácido. Ele pode afetar até 3 metros cúbicos de água para cada categoria de idade adicional (3m para adultos, 6m para antigos, etc). Nenhuma criatura viva aquática é capaz de sobreviver por muito tempo neste ambiente (com exceção de certas bactérias e microorganismos). Há quem diga que somente os próprios dragões marinhos são capazes de habitar estes lugares. Caso seja ingerida, esta água causa náuseas e mal-estar por longo período (1d6 horas).

Antigos: Dragões anciães são capazes de utilizar um poder de influência mental, exatamente da mesma forma que os dragões verdes, três vezes por dia: 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. Eles utilizam esta habilidade para manipular seus alvos e levá-los a armadilhas.

Anciães: Dragões marinhos grandes anciães são capazes de

Tabela 5-3: Dragão Marinho conforme a Idade

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida				Asas	Cauda	Arma de Sopros	Pontos de Vida	Tamanho Médio	
		Mordida	Garras	Asas	Cauda						
Filhote	2	40/0	35/30	–	–	2d6	20	4,5m			
Jovem	4	50/0	50/45	60/0	–	4d6	24	10,5m			
Adolescente	4	75/0	75/70	70/0	15/10	4d6	27	23m			
Adulto Jovem	6	85/0	80/80	70/0	15/15	6d6	34	38,5m			
Adulto	6	85/0	85/80	80/0	20/20	6d6	39	56m			
Antigo	8	85/0	85/85	85/0	30/20	8d6	44	80m			
Ancião	8	95/0	95/90	90/0	45/25	8d6	48	96m			
Grande Ancião	10	105/0	100/95	95/0	50/30	10d6	52	105m			
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	20	9	20	12	15	12	15	–	–	–
Adolescente	25	23	11	23	19	21	19	21	–	–	–
Adulto Jovem	31	29	14	24	21	23	21	23	–	4	5
Adulto	33	35	17	25	25	27	25	27	1D	8	12
Antigo	35	40	20	28	29	31	29	31	1D	14	21
Ancião	38	44	25	30	32	33	32	33	2D	20	31
Grande Ancião	40	48	28	32	34	35	34	35	2D	25	39

controlar criaturas marinhas como tubarões e outros peixes. Esta habilidade pode ser utilizada três vezes por dia, uma para cada criatura controlada. Os alvos têm direito a um Teste Resistido de WILL contra a WILL do dragão. Criaturas inteligentes (INT 10 ou mais) são imunes a este efeito. O controle pode durar até 8 dias, mas os dragões costumam libertar as criaturas antes disso (seja alimentando-se delas ou realmente dando-lhes liberdade).

Grandes Anciões: Uma vez por dia um dragão marinho grande ancião pode invocar uma ou mais criaturas aquáticas ou de alguma forma ligada às águas, como elementais da água, tojanidas, tubarões, lulas, etc. O total de criaturas deve ter PVs iguais ou inferiores aos PVs do próprio dragão.

Forma Humanóide

Dragões marinhos podem adquirir forma humanóide com certa facilidade, da mesma forma que os dragões metálicos.

O mais comum é que os dragões marinhos se transformem em outras criaturas marinhas (como golfinhos e tubarões) ou humanóides anfíbios (como elfos-do-mar, sereias e tritões). Alguns também podem se parecer com um homem barbudo e caolho, como um pirata ou bucaneiro.

DRAGÃO-REI

Os dragões-reis são os exemplares mais poderosos de toda uma espécie de dragão. São criaturas únicas, que podem apresentar características e habilidades também únicas. São tão poderosos que, em alguns lugares são considerados verdadeiras divindades, adorados por criaturas menores e com suas ordens de clérigos e sacerdotes fiéis.

Dragões-reis raramente se envolvem nos assuntos mortais. Estão mais interessados em si mesmo e não dão importância às criaturas menores.

Um dragão é considerado “rei” apenas por seu poder. Não se trata de um cargo eleitoral. Quando um deles morre, um outro surgirá para tomar seu lugar (o seguinte mais forte).

Embora as características de um dragão-rei possam variar imensamente de um lugar para outro, a seguir estão algumas regras para a criação básica de um dragão-rei.

Como Criar um Dragão-Rei

Dragão-rei é a 10ª categoria de idade possível a um dragão. Entretanto, somente um dragão de cada espécie pode atingir esse nível. Faça as seguintes mudanças nas características de um dragão grande ancião para obter as estatísticas de um dragão-rei:

Atributos: Dragões-reis têm +5 em cada um de seus Atributos (Físicos e Mentais) em relação aos Atributos dos grandes anciões.

Pontos de Vida: Um dragão-rei recebe +7 PVs – +5 devido ao aumento de sua CON e FR e +2 extras devido à sua nova categoria de idade.

IP: O Índice de Proteção de um dragão-rei será igual a +2 em relação a um dragão grande ancião.

Ataques e Defesas: As Garras e a Cauda recebem +10/+10 e as Asas e Mordida recebem +10/0. Os danos também aumentam da seguinte forma: Mordida 4d10, Garras 4d6, Asas 3d10, Cauda 3d10, Esmagamento 4d10 e Rasteira 3d10. O modificador de FR é aplicado da mesma forma (como mostrado na *tabela 2-2*).

Arma de Sopro: O dano é aumentado como se o dragão tivesse duas categorias de idade a mais do que um dragão grande ancião, seguindo a lógica de cada dragão. Por exemplo, um dragão-rei azul teria 16d6 de dano, e um dragão-rei branco teria 7d6 de dano com o sopro. O Teste de Resistência sempre será Difícil, independente da CON do dragão.

Tamanho Médio: Aumenta em +50 metros, sendo o mínimo 100 metros.

Proteção à Magia: Um dragão-rei recebe +1D de Proteção à Magia em relação a um dragão grande ancião.

Focus e Magia: Um dragão-rei recebe +3 pontos de Focus em relação a um dragão grande ancião em cada uma de suas Formas e Caminhos, até mesmo aqueles cujo valor é 0. O valor máximo que ele pode ter em cada uma dos Caminhos é 5 (ao invés do normal 4). Um dragão-rei recebe +5 Pontos de Magia em relação a um dragão grande ancião.

Habilidades Mágicas e Naturais: Para efeitos de categoria de idade (seja no dano ou uso diário), considere que um dragão-rei tem 10 categorias de idade. Mantenha todas as habilidades mágicas que o dragão tem originalmente e acrescente as seguintes:

Comandar Dragões: Um dragão-rei pode influenciar um dragão de mesma espécie. Sempre que um dragão de mesma espécie vê um dragão-rei, deve fazer um Teste Resistido de WILL contra a WILL do dragão e, se falhar, será totalmente fiel ao dragão-rei, obedecendo suas ordens. Um novo Teste é permitido a cada dia.

Engolir Inteiro: Caso acerte seu ataque com a mordida o dragão pode tentar engolir seu alvo. A vítima tem direito a um Teste Resistido de sua FR contra a FR do dragão para se livrar. Criaturas engolidas sofrem dano de 3d6+ o modificador de FR do dragão por rodada sem a necessidade de Testes, mas podem atacar pela parte interna. Em seu interior, o dragão terá IP igual à metade de sua IP normal (arredondado para baixo). Apenas criaturas com até o dobro do tamanho humano podem ser engolidas inteiras.

Controlar Tamanho: Um dragão-rei é tão antigo que geralmente alcança proporções fantásticas. Alguns ultrapassam os 500 metros de comprimento. Entretanto eles podem controlar seu tamanho, e assim parecer menores (sendo o mínimo 100 metros de comprimento).

Medo Mortal: A aura de medo de um dragão-rei é muito mais poderosa do que a de um grande ancião. Quando está em seu tamanho máximo (veja o tópico anterior) um dragão pode matar aqueles que o vêem. Qualquer criatura com Nível igual ou inferior a 1/10 dos PVs do dragão (divida os PVs do dragão por 10, 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 podem realizar o Teste normalmente. O Teste de Resistência contra o medo sempre será Difícil.

Habilidades Únicas

Além do que foi apresentado, um dragão-rei ainda pode ter muitas outras habilidades únicas. Eles também podem ter níveis de Kit ou ter as habilidades de um Kit como habilidades naturais. Cada dragão-rei é uma criatura única, e por isso pode ter muitas variações em suas habilidades.



Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	40/0	35/30	–	–	2d6	20	2m
Jovem	2	50/0	50/45	–	–	4d6	25	6m
Adolescente	4	75/0	75/70	55/0	–	4d6	30	12m
Adulto Jovem	4	85/0	80/80	70/0	–	6d6	37	16m
Adulto	6	85/0	85/80	80/0	20/10	6d6	42	18m
Antigo	6	85/0	85/85	85/0	30/20	8d6	46	23m
Ancião	8	95/0	95/90	90/0	40/20	8d6	50	27m
Grande Ancião	8	105/0	100/95	95/0	45/30	10d6	53	30m

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	12	15	12	15	–	–	–
Adolescente	25	29	11	23	19	21	19	21	–	–	–
Adulto Jovem	31	35	14	24	21	23	21	23	–	4	5
Adulto	33	40	17	25	25	27	25	27	1D	8	12
Antigo	35	44	20	28	29	31	29	31	1D	14	21
Ancião	38	48	25	30	32	33	32	33	2D	20	31
Grande Ancião	40	50	28	32	34	35	34	35	2D	25	39

Dragões-rei podem aceitar criaturas menores como seus devotos. Cada dragão-rei pode ter um Kit que representa seus devotos.

DRAGÃO SILVESTRE

Habitantes das mais profundas florestas e matas, os dragões silvestres são uma sub-espécie dos dragões verdes. Ao contrário deles, no entanto, estes dragões não são necessariamente malignos. São, a cima de tudo, protetores da natureza.

Um dragão silvestre tem escamas de coloração marrom cinzento. Quando nascem, estas escamas são mais escuras, tornando-se mais claras com o tempo e recebendo algumas manchas cinzentas. Na forma jovial, suas escamas mais parecem um tronco de árvore seca. Na verdade os dragões silvestres são conhecidos pela capacidade de se mesclar ao ambiente: quando estão totalmente imóveis e com o pescoço retraído, eles podem ser facilmente confundidos com um tronco de árvore seca.

Dragões silvestres alimentam-se de carne e vegetais. No entanto eles nunca caçam em demasia, evitando que seu alimento cause algum impacto na floresta que ele tanto protege.

Os dragões silvestres são bem menores que os dragões verdes.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões silvestres é Animais.

Imunidade: Estes dragões são imunes a qualquer forma de ácido, natural ou mágico.

Arma de Sopro: Dragões silvestres podem disparar uma rajada ácida pela boca com as mesmas propriedades que o sopro de um dragão verde. Esta rajada ácida é capaz de corroer metais, incluindo armas e armaduras.

Habilidades Naturais

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

Filhotes: Podem se comunicar com qualquer animal não-mágico que habite florestas. A compreensão, no entanto, vai depender da inteligência do próprio animal envolvido.

Quando estão totalmente imóveis estes dragões podem se parecer com troncos de árvores secas. Caso estejam em uma floresta ou mata fechada, esta capacidade lhes confere +50% em seus Testes de Camuflagem.

Os dragões silvestres possuem também todas as habilidades oferecidas aos druidas, incluindo possíveis poderes, dons e Magias. Considere a categoria de idade do dragão como sendo seu nível de druida para determinar quais habilidades ele recebe em cada nível/categoria de idade.

Adultos: Pode assumir uma forma selvagem, uma vez por dia e durante até 1 hora por categoria de idade. Esta forma selvagem pode ser de um humanóide relacionado com florestas (como um elfo das florestas ou um centauro) ou alguma criatura que viva nas florestas (lobos, corujas, felinos e outros). Nesta forma eles não podem usar a arma de sopro e armas naturais (apenas as armas naturais da própria criatura).

Antigos: Dragões antigos e mais velhos podem clamar pela ajuda de animais silvestres. Várias criaturas que estejam nas redondezas virão ajudá-lo. Em regras, considere que todas as criaturas somadas devem ter Pontos de Vida igual a, no máximo, duas vezes a categoria de idade do próprio dragão.

Forma Humanóide

É raro que estes dragões sejam capazes de adquirir uma forma humanóide. Quando conseguem fazê-lo, eles geralmente adquirem a aparência de um druida ou outra criatura silvestre, como um elfo ou centauro.

No entanto, os dragões silvestres podem adquirir uma forma selvagem, como descrito anteriormente.

NECRODRACOS

Mundos de Fantasia Medieval tem uma grande incidência de mortos-vivos: esqueletos, zumbis, carnicais, múmias, etc. Os necrodracos são a versão dracônica estes mortos-vivos.

Necrodracos podem surgir da mesma forma que os mortos-vivos normais: invocados por arcanos e clérigos poderosos, amaldiçoados após a morte, entre outras possibilidades. A seguir você terá a descrição dos principais tipos de necrodracos conhecidos.

DRAGÃO-ESQUELETO

O dragão-esqueleto é um tipo de dragão morto-vivo, que combina habilidades de dragão e esqueleto. Como os próprios esqueletos, eles não são capazes de pensar sozinhos, podem apenas seguir ordens ou proteger seu antigo covil.

Como Criar um Dragão-Esqueleto

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

Atributos: A INT, WILL e CAR baixam para zero. Os demais Atributos não são alterados.

IP: Nenhuma alteração.

Ataques: Nenhuma alteração.

Pontos de Vida: Nenhuma alteração.

Pontos de Magia e Focus: Um dragão-esqueleto perdeu sua Inteligência e por isso é incapaz de utilizar Magias. Ele perde todos os Pontos de Magia e de Focus que tinha.

Arma de Sopro: O dano e uso diário não se alteram, mas a natureza muda. Um dragão-esqueleto tem um bafo gélido como sopro, da mesma forma que os demais necrodracos.

Proteção à Magia: Sem alterações.

Habilidades Mágicas: Um dragão-esqueleto perde todas as suas habilidades mágicas, a menos que sejam habilidades mais naturais e sem ligação direta com efeitos mágicos (como a capacidade de andar pelas paredes).

Habilidades de Morto-Vivo: Como todos os mortos-vivos, um dragão-esqueleto é imune a doenças e venenos, imune a efeitos e Magias de ação mental (em geral, aquelas que utilizam Entender Humanos) e não pode ser curado com Magias normais (nem por Magias feitas especificamente para curar mortos-vivos – esqueletos NUNCA podem ser curados). Também é imune a Acertos Críticos, pois não apresenta mais pontos vitais.

Habilidades de Dragão: Um dragão-esqueleto não pode mais voar, pois suas asas não têm mais carne. Ainda tem Aura de Medo e os Sentidos Aguçados dos dragões.

Habilidades de Esqueleto: Como os esqueletos, um dragão-esqueleto recebe apenas metade do dano por armas de corte e perfuração, pois não tem mais órgãos. Também são imunes a danos por frio.

DRAGÃO-FANTASMA

Algumas vezes ocorre de um dragão ser destruído, mas negar-se a se separar de seu tesouro. Esse comportamento muitas vezes dá origem a um dragão-fantasma.

Como os fantasmas normais, os dragões-fantasma são mortos-vivos incorpóreos. Alguns são neutros e desinteressados com o restante do mundo, enquanto outros são naturalmente malignos. A maioria deles estão presos aos seus covis, ou outro lugar onde tenham sido mortos.

Como acontece com os humanos, um dragão-fantasma surge apenas quando existem “negócios pendentes” a serem realizados. Todos os dragões-fantasma estão ligados ao mundo dos vivos por alguma forte razão. As mais freqüentes dizem respeito ao seu tesouro: eles podem dedicar sua não-vida a proteger seu tesouro, voltando sempre que ele não estiver seguro em seu covil. Ele também pode dedicar-se a atormentar aqueles que foram responsáveis pelo roubo de seus tesouros, encontrando o descanso apenas depois que este for devolvido ao covil.

Como Criar um Dragão-Fantasma

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

Atributos: Por não ter corpo físico um dragão-fantasma tem CON, FR, DEX e AGI com valores nulos. Eles utilizam a Força de Vontade no lugar desses. Os demais Atributos não são alterados.

IP: Um dragão-fantasma sempre terá IP natural 0, mas por outro lado apenas pode ser ferido por armas mágicas e Magias (veja mais adiante).

Ataques: Um dragão-fantasma pode realizar os mesmos ataques que tinha em vida, mas não recebe o bônus de FR no dano. Seus ataques sempre causam dano por frio e exigem apenas toque (ou seja, o alvo não pode bloquear, apenas esquivar-se). O toque ignora a IP do alvo.

Pontos de Vida: Nenhuma alteração.

Pontos de Magia e Focus: Dragões-fantasma ainda tem inteligência e podem utilizar Magias. Eles mantêm os mesmos Pontos de Magia e de Focus que tinham em vida.

Arma de Sopro: O dano e uso diário não se alteram, mas a natureza muda. Um dragão-fantasma tem um bafo gélido como sopro, da mesma forma que os demais necrodracos.

Proteção à Magia: Sem alterações.

Habilidades Mágicas: Um dragão-fantasma mantém todas as habilidades mágicas (e não-mágicas) que tinha em vida.

Habilidades de Morto-Vivo: Como todos os mortos-vivos, um dragão-fantasma é imune a doenças e venenos, imune a efeitos e Magias de ação mental (em geral, aquelas que utilizam Entender Humanos) e não pode ser curado com Magias normais (apenas Magias feitas especificamente para curar mortos-vivos). Também é imune a Acertos Críticos, pois não apresenta mais pontos vitais.

Habilidades de Dragão: Um dragão-fantasma ainda pode voar, ainda tem Aura de Medo e ainda tem os Sentidos Aguçados dos dragões.

Habilidades de Fantasma: Fantasmas podem tornar-se translúcidos (com 75% de invisibilidade) e podem possuir uma criatura durante 3d6 rodadas. Devido a seu corpo imaterial, são imunes a qualquer ataque não-mágico; apenas Magias e armas mágicas +1 ou melhores podem afetá-los. Um dragão-fantasma (como qualquer fantasma) é indestrutível por meios normais, ele sempre retornará quando destruído. A única forma de expulsá-lo é descobrindo o que o mantém ligado ao mundo dos vivos.

DRAGÃO-LICH

Um dragão-lich, ou draco-lich como é mais conhecido, surge do grande esforço de um dragão em tornar-se um morto-vivo, mas sem perder sua consciência, inteligência e suas capacidades mágicas. Draco-liches estão entre as feras mais temidas e poderosas do mundo humano.

Draco-liches apresentam todas as características físicas do dragão de sua espécie original, como chifres e asas, mas sua pele parece podre e a maior parte de seus ossos ficam à mostra. Seus olhos são sempre grandes órbitas vazias.

Transformação em Dragão-Lich

Exigências: Criar/Controlar Espíritos/Trevas 5.

Custo: padrão e mais 20 pontos de Experiência.

Duração: permanente.

Alcance: apenas ao toque.

O Ritual Transformação em Draco-Lich é um trabalho complexo, demorado e desgastante, pois utiliza as energias do próprio conjurador (além do custo em PMs, o Ritual consome 20 pontos de experiência do conjurador). Embora muitos magos e criaturas poderosas tenham a capacidade de utilizá-lo, pouquíssimos sabem seus procedimentos, e por isso são incapazes de usá-lo.

Um dragão-lich pode surgir pela vontade do próprio dragão ou não. Há situações em que arcanos poderosos criam os draco-liches, algumas vezes à parte de corpos desfalecidos de dragões.

Para realização do Ritual, sabe-se que o dragão deve beber de uma poção mística – ou, seu corpo desfalecido deve ser banhado com tal poção. Não se conhece o processo de desenvolvimento deste item nem quais os processos a serem realizados na seqüência.

Na maioria das vezes, apenas dragões adultos ou mais velhos têm disciplina e conhecimentos para transformar-se em liches. Os dragões cromáticos são aqueles que mais se tornam liches. Dragões metálicos dificilmente o farão. Entre eles, os de cobre são aqueles que mais possivelmente aceitariam a transformação.

Em outras situações, um mago maligno é quem realiza o Ritual, e é ele quem deve satisfazer todas estas exigências. Nestes casos, no entanto, o draco-lich não estará sob controle do mago, o que pode resultar em complicações.

Costumes

Os draco-liches têm os mesmos hábitos e costumes de sua sub-espécie original. Geralmente habitam o mesmo covil, sempre isolados de qualquer civilização.

Devido à arrogância e a autoconfiança de todos os dragões, os liches jamais agiriam em companhia, o que nos favorece.

Como Criar um Draco-Lich

Quando um dragão torna-se um draco-lich, sua aparência muda, e todos os seus poderes aumentam. Faça as seguintes mudanças na ficha do dragão para criação um dragão-lich.

Atributos: Dragões-lich tem +2 em cada um de seus Atributos Mentais.

IP: Dragões-lich recebem +1 de IP devido a uma aura mística que o cerca.

Ataques e Danos: O dragão-lich adquire um ataque de toque (precisa apenas tocar seu alvo). Caso acerte esse ataque provoca 1d10+3 pontos de dano, independente da Força e tamanho do dragão. Um Teste de Resistência de WILL (com o mesmo modificador de sua Aura de Medo) reduz o dano à metade. Este ataque de toque usa o mesmo valor de Ataque das garras.

Magia: Mesmo tendo se transformado em um morto-vivo o dragão-lich mantém sua capacidade de conjurar Magias. Além disso, ele pode ter até Focus 6 em Trevas e Espíritos (mas não nos demais Caminhos).

Arma de Sopro: Sua natureza muda para um bafo gélido, mas o dano não se altera.

Aura de Medo: O Teste de Resistência contra sua Aura de Medo sempre será Difícil.

Habilidades Naturais: Um dragão-lich mantém todas as habilidades de dragão que tinha antes de tornar-se lich e ainda adquire as seguintes:

Morto-Vivo: Dragões-lich são um tipo de morto-vivo, e por isso tem todas as suas habilidades. Nunca envelhecem, são imunes a doenças, venenos e poderes que afetam a mente (em geral, todos os poderes psíquicos e as Magias que utiliza Entender/Controlar Humanos). Eles também não podem ser curados por Magias, a menos que sejam feitas especificamente para curar mortos-vivos.

Toque Paralisante: O dragão-lich pode optar por tocar seu alvo e mantê-lo paralisado, como se estivesse morto, se este falhar em um Teste de Resistência de CON (com o mesmo modificador de sua Aura de Medo). Apenas o próprio dragão-lich ou Magias podem libertar a vítima. A paralisia é considerada uma maldição, então Magias que tenham por objetivo dissipar maldições funcionarão, mas não Magias usadas para dissipar Magia.

Resistência: Um dragão-lich recebe +4 de bônus contra todas as tentativas de controlá-lo ou expulsá-lo, como fazem muitos clérigos.

Imunidades: Dragões-lich são imunes a frio, eletricidade, transformações e metamorfoses.

Perícias: Dragões-lich recebem +40% de bônus em Testes das Perícias Camuflagem, Escutar, Furtividade e Procurar.

Proteções: Armas não-mágicas podem ferir um dragão-lich, mas tem seus danos reduzidos em 5. Magias podem afetá-los, embora sofram os efeitos de sua Proteção à Magia. Devido à sua forma esquelética, dragões-lich recebem apenas metade do dano provocado por armas de corte e perfuração (como espadas, lanças e flechas).

Vínculo

Quando buscam se tornar liches, os humanos e semi-humanos devem prender sua alma em um amuleto, também chamado de filacteria. Um lich apenas será destruído se este amuleto também for. O mesmo acontece com os dragões: draco-liches possuem um amuleto que os liga com o mundo dos vivos, e a única forma de derrotá-los é destruindo este amuleto.

Sempre que destruídos, os draco-liches, assim como os liches normais, podem retornar ao mundo dos vivos para continuar sua busca por mais conhecimento mágico. A única coisa capaz de prendê-lo no mundo dos mortos é a destruição do amuleto que guarda sua alma.

DRAGÃO-MÚMIA

Os povos do deserto têm por hábito mumificar seus mortos. Os desertos escondem tumbas cheias de múmias, que podem levantar-se e trazer o pânico às suas areias.

Entre esses povos que praticavam a mumificação haviam alguns que idolatravam os dragões, e davam a eles o mesmo tratamento que o faraó. Assim, muitos dragões antigos foram mumificados após sua morte, e muitos agora erguem-se para proteger suas tumbas contra caçadores de tesouros.

O dragão-múmia é um tipo raro de necrodraco, geralmente encontrado em tumbas e templos do deserto, alguns servindo como guardas outros como os reais responsáveis por todo o local. Eles se parecem com dragões cadavéricos, revestidos por ataduras. Diferente das múmias normais, movem-se com uma velocidade relativamente normal. Não exalam cheiro de carne morta, devido aos materiais utilizados durante a mumificação.

Um dragão-múmia ataca sem misericórdia. São inteligentes, e nunca desistem de um combate, mesmo que precisem encontrar meios mais sutis de provocar sua vingança contra seus profanadores.

Como Criar um Dragão-Múmia

Para criar um dragão-múmia faça as seguintes mudanças na ficha de um outro dragão (geralmente um dragão grande ancião, mas há exceções):

Atributos: Um dragão-múmia tem sua CAR reduzida para 0. O dragão também recebe AGI -5.

IP: Um dragão-múmia sempre terá IP natural 0. Alguns dragões-múmia podem ser feridos apenas por Magias e armas mágicas +1 ou melhores (considere como um Aprimoramento de 1 ponto).

Ataques: Um dragão-múmia pode realizar os mesmos ataques que tinha em vida, com exceção das asas que não podem mais ser utilizadas. As garras de um dragão-múmia podem contaminar o alvo com uma doença de podridão (veja mais adiante).

Pontos de Vida: Nenhuma alteração.

Pontos de Magia e Focus: Dragões-múmia ainda têm inteligência e podem utilizar Magias. Eles mantêm os mesmos Pontos de Magia e de Focus que tinham em vida.

Arma de Sopro: O dano e uso diário não se alteram, mas a natureza muda. Um dragão-múmia tem um bafo gélido como sopro, da mesma forma que os demais necrodracos.

Proteção à Magia: Dragões-múmia recebem +1D de Proteção à Magia.

Habilidades Mágicas: Um dragão-múmia mantém todas as habilidades mágicas (e não-mágicas) que tinha em vida.

Habilidades de Morto-Vivo: Como todos os mortos-vivos, um dragão-múmia é imune a doenças e venenos, imune a efeitos e Magias de ação mental (em geral, aquelas que utilizam Entender Humanos) e não pode ser curado com Magias normais (apenas Magias feitas especificamente para curar mortos-vivos). Também é imune a Acertos Críticos, pois não apresenta mais pontos vitais.

Habilidades de Dragão: Um dragão-múmia não pode mais voar, mas ainda tem Aura de Medo (mas com um efeito um pouco diferente, veja a seguir) e os Sentidos Aguçados dos dragões.

Habilidades de Múmia: A simples visão de um dragão-múmia provoca paralisia àqueles que fracassam em um Teste de Resistência de WILL. Na verdade funciona da mesma forma que a Aura de Medo do dragão, com a diferença que aqueles que falharem não fogem, mas ficam paralisadas de medo durante 1d3 rodadas – passado esse tempo a vítima fica com medo, da mesma forma que a Aura de Medo normal dos dragões.

As garras de um dragão-múmia são carregadas com uma doença pestilenta. O alvo deve obter sucesso em um Teste de Resistência de CON ou perde 1d6 pontos em cada um de seus Atributos Físicos (CON, FR, DEX e AGI). Vítimas que tenham qualquer um de seus Atributos reduzidos a zero tornam-se pó e são destruídas. Essa doença é uma maldição, e apenas poderá ser curada (para recuperar os pontos perdidos) com Magias específicas para curar maldições e/ou doenças poderosas.

Como as múmias normais, um dragão-múmia recebe dano dobrado por fogo. Caso o dragão original seja imune a fogo, essa imunidade desaparece.

DRAGÃO-ZUMBI

Os dragões-zumbi podem surgir naturalmente como efeito de alguma maldição ou podem ser invocados. São cadáveres de dragões que andam e gemem. Relativamente fracos se comparados aos demais necrodracos, e são também alguns dos mais comuns.

Um dragão-zumbi tem pele parcialmente decomposta, às vezes com seus ossos à mostra. Não tem mais a brilhante inteligência de quando eram vivos, mas ainda são poderosos.

Como Criar um Dragão-Zumbi

Para criar um dragão-zumbi em Sistema Daemon faça as seguintes mudanças na ficha de um outro dragão:

Atributos: Um dragão-zumbi recebe AGI -5 em relação ao que tinha em vida. Os Atributos WILL e INT passam a ser 1 ou 2 e CAR passa a ser 0.

IP: O couro de um dragão-zumbi é mais fraco que o de um dragão normal, e por isso sua IP é reduzida em -2 pontos.

Ataques: Nenhuma alteração.

Pontos de Vida: Nenhuma alteração.

Pontos de Magia e Focus: Como perdeu sua inteligência, um dragão-zumbi não é mais capaz de usar nenhuma Magia. Ele perde todos os Pontos de Magia e de Focus que tinha.

Arma de Sopro: O dano e uso diário não se alteram, mas a natureza muda. Um dragão-zumbi tem um bafo gélido como arma de sopro.

Proteção à Magia: Sem alterações.

Habilidades Mágicas: Um dragão-zumbi perde todas as suas habilidades mágicas, a menos que sejam habilidades mais naturais e não sejam realmente de natureza mágica (como a capacidade de andar pelas paredes).

Habilidades de Morto-Vivo: Como todos os mortos-vivos, um dragão-zumbi é imune a doenças e venenos, imune a efeitos e Magias de ação mental (em geral, aquelas que utilizam Entender Humanos) e não pode ser curado com Magias normais (apenas Magias feitas especificamente para curar mortos-vivos). Também é imune a Acertos Críticos, pois não apresenta mais pontos vitais. Por outro lado, como são lentos, os dragões-zumbi não podem realizar Iniciativa, eles sempre são os últimos a atacar.

Habilidades de Dragão: Um dragão-zumbi ainda pode voar, ainda tem Aura de Medo e ainda tem os Sentidos Aguçados dos dragões.

TATSU

Praticamente todos os cenários de Fantasia Medieval apresentam um povo ou reino que apresente uma cultura oriental, muito semelhante à cultura do Japão feudal. O dragão tatsu faz parte desta cultura. Sua morfologia é totalmente diferente dos dragões normais. Um tatsu não tem corpo de réptil, mas de serpente: alongado e com barbatanas ao longo do corpo. Sua cabeça costuma ser coroada com uma juba de cores vivas. Um tatsu não tem asas, mas é capaz de voar naturalmente. Possui dois pares de patas localizadas ao longo do corpo, dotadas de garras, pequenas e pouco eficientes em combate.

Categoria de Idade	IP Natural	Mordida	Garras	Asas	Cauda	Arma de Sopro	Pontos de Vida	Tamanho Médio
Filhote	2	25/0	25/25	–	–	3d6	20	2m
Jovem	4	50/0	50/35	–	–	4d6	24	6m
Adolescente	4	60/0	60/60	–	–	5d6	29	17m
Adulto Jovem	6	85/0	80/80	–	45/30	6d6	35	22m
Adulto	6	90/0	85/80	–	55/40	7d6	41	42m
Antigo	8	95/0	85/85	–	85/60	8d6	45	55m
Ancião	8	100/0	100/90	–	90/60	9d6	49	60m
Grande Ancião	10	110/0	110/100	–	90/70	10d6	53	70m

Categoria de Idade	CON	FR	DEX	AGI	INT	WILL	CAR	PER	Proteção Magia	Focus Total	Pontos de Magia
Filhote	19	19	15	14	6	13	21	13	–	–	–
Jovem	20	23	15	16	6	15	25	15	–	–	–
Adolescente	23	29	15	18	8	21	27	21	–	3	3
Adulto Jovem	27	35	16	20	8	23	29	23	1D	7	10
Adulto	32	40	16	20	11	27	32	27	1D	10	16
Antigo	34	44	17	22	13	31	37	31	2D	16	25
Ancião	36	48	17	23	14	33	41	33	2D	22	35
Grande Ancião	40	50	18	24	18	35	44	35	3D	27	43

Dragões tatsu nascem com escamas amareladas, que se tornam douradas ao longo do tempo. Os anciões e grandes anciões geralmente têm escamas de cor dourada e com manchas alaranjadas.

Os tatsu são diferente dos outros dragões: são movidos pela honra, e geralmente seguem um rígido código de conduta (como o Aprimoramento Código de Honra, comum entre eles). Não costumam ser arrogantes como os demais dragões, mas ainda assim exigem respeito.

Os povos orientais costumam adorar os tatsu como seus aliados, criaturas justas e de bom coração. Na maioria dos cenários não existem tatsu malignos, embora isso possa acontecer em algumas culturas. De qualquer forma, nenhum tatsu possui Aura de Medo.

A origem evolutiva destes dragões é algo bastante curioso e que necessita de novas pesquisas. A princípio eles teriam evoluído a partir dos dragões mágicos, mas em algum momento passaram a viver entre os povos orientais, o que provocou sua especiação e deu origem aos tatsu. A cultura oriental, entretanto, tem uma outra explicação para a origem dos tatsu. Dizem que eles seriam carpas (um tipo de peixe comum em águas orientais) abençoadas por seus deuses. Diz a lenda que quando uma carpa consegue subir uma cachoeira ela é abençoada e torna-se um dragão tatsu.

Características Raciais

Caminho Principal: O Caminho Principal dos dragões tatsu é Metamagia. Sua Forma favorita é Entender.

Imunidade: Dragões tatsu são totalmente imunes a qualquer forma de fogo, seja natural ou mágico.

Arma de Sopro: O sopro do tatsu é uma rajada de fogo brilhante semelhante a dos dragões vermelhos.

Habilidades Naturais

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

Filhotes: A aura de medo dos tatsu não afeta criaturas bondosas ou honradas, apenas seres malignos.

Jovens: Um dragão tatsu jovem é capaz de usar um efeito místico que paralisa o alvo. A vítima tem direito a um Teste

Resistido de WILL para negar o efeito, caso contrário fica totalmente imobilizada, incapaz de atacar. Caso a vítima imobilizada seja atacada, a paralisia é imediatamente cancelada. O dragão pode usar esta habilidade duas vezes por dia para cada duas categorias de idade que tenha.

Tatsu jovens também podem curar qualquer doença não-mágica que afete uma criatura, até três vezes por dia. Doenças mágicas também podem ser dissipadas, mas podem exigir um Teste adequado.

Adultos: Um tatsu adulto pode inspirar coragem em seus aliados. Funciona com o mesmo alcance que a Aura de Medo, mas afeta apenas as criaturas de boa índole, aliados do dragão. Todos que estejam dentro da área de efeito recebem um bônus de +1 em todos os lances de dados contra criaturas malignas. Esta habilidade pode ser usada duas vezes por dia, e dura 2d6+6 rodadas.

Antigos: Dragões tatsu antigos ou mais velhos podem detectar, instintivamente, qualquer tipo de mentira. Torna-se totalmente impossível mentir para estes dragões. Eles também se tornam imunes a qualquer forma de ilusão, podendo ver toda a verdade.

Forma Humanóide

Todos os tatsu adultos ou mais velhos são capazes de adquirir uma forma humanóide. Devido à sua proximidade com a cultura oriental, esta forma humanóide sempre será de alguma criatura oriental, geralmente humanos, mas alguns também adquirem uma forma élfica.

Sub-Espécies de Tatsu

Em alguns cenários os tatsu são divididos em diferentes sub-espécies. Cada sub-espécie é representada por uma cor diferente, ou representam algum elemento da cultura oriental.

Apesar disso, as características e Atributos de jogo destas sub-espécies não apresentam grande variação. Em geral eles diferem apenas na natureza de seu sopro, seu tipo de invulnerabilidade e a coloração de suas escamas.

CAPÍTULO 6: KITS PARA PERSONAGENS

Aqui estão alguns novos kits para serem adotados por Personagens Jogadores ou NPCs.

CAÇADOR DE DRAGÕES

O caçador de dragões é um soldado especialmente treinado na caçada e destruição de dragões. Eles geralmente caçam dragões malignos, mas há aqueles que utilizam suas habilidades indefinidamente, sem distinguir as criaturas.

Um caçador geralmente conhece todas as habilidades e poderes de cada espécie de dragão, sendo capaz de explorá-la facilmente. Sua habilidade de caça é muito semelhante à dos rangers.

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 180 pts. de Perícia.

Restrições: Nenhuma.

Perícias: Lança Pesada 40/30, Espada Longa 30/30, Animais (Montaria 20%), Camuflagem 10%, Escudos 0/30, Idiomas (Nativo 30%, Dracônico 30%), Rastrear 30%, Sobrevivência (escolha um ambiente) 20%.

Aprimoramentos: Caçador de Criaturas 1 (Dragões), Pontos Heróicos 3.

1º nível: O caçador de dragões recebe +1 de dano sempre que combate dragões e criaturas aparentadas (como wyverns). Esse bônus aumenta para +2 no 5º nível, +3 no 10º nível e +4 no 15º nível.

O caçador de dragões também recebe +5% nas Perícias Escutar, Manipulação (Lábia) e Rastrear quando estas são usadas contra dragões ou criaturas aparentadas. Esse bônus aumenta para +10% no 5º nível, +15% no 10º nível e +20% no 15º nível.

2º nível: O caçador de dragões torna-se imune a aura de medo provocada por dragões, e também qualquer outra forma de medo, natural ou mágico. Seus aliados que estejam a até 3m recebem +20% de bônus em todos os Testes de Resistência contra medo.

3º nível: Sempre que realiza um Teste de AGI para reduzir o dano à metade, o caçador de dragões não sofre nenhum dano em caso de sucesso – mas dano normal caso fracasse. Funciona apenas quando ele estiver sem armadura ou com uma armadura leve (até 12 quilos).

4º nível: Uma vez por dia o caçador pode invocar toda sua força em um único ataque. Neste ataque ele não recebe os bônus do 1º nível, mas recebe um bônus de dano igual ao seu nível como caçador de dragões e um bônus no Ataque igual a +5% para cada 2 pontos de CAR a cima de 10 (+5% para CAR 12-13, +10% para CAR 14-15, etc).

CAVALEIRO DE BESTAS

Geralmente um aventureiro rústico, proveniente de tribos bárbaras, o cavaleiro de bestas é um aventureiro especializado na montaria e tratamento de criaturas aladas.

Existem muitos tipos de bestas aladas que podem ser usadas como montarias, tudo vai depender do cenário. A besta mais comum conhecida como montaria são os grifos, mas eles não são os únicos: temos os cavaleiros de wyrms,

cavaleiros de hipogrifos e até cavaleiros de dragões (geralmente filhotes ou jovens).

Os cavaleiros de bestas costumam ser levados ainda criança até um ninho, onde estarão as criaturas recém nascidas. Assim, o filhote escolherá aquele que será seu futuro cavaleiro. Isso é comum especialmente em lugares de difícil sobrevivência, onde os humanos precisam realizar alianças com animais selvagens para poderes sobreviver.

Os objetivos de um cavaleiro de bestas são muito variáveis. Um cavaleiro de dragão vermelho, por exemplo, pode ser maligno e ter por objetivo simplesmente arrecadar riquezas. Um cavaleiro sempre terá uma tendência igual ou parecida (ao menos uma parcela) com a de sua montaria.

Os humanos são aqueles que mais facilmente tornam-se cavaleiros de bestas, seguidos dos meio-orcs e meio-elfos. Anões costumam cavalgar grifos. Elfos, gnomos e halflings raramente tornam-se cavaleiros de bestas.

Custo: 2 pts. de Aprimoramento, 215 pts. de Perícia.

Restrições: Nenhuma.

Perícias: Arco 30/0, Lança Pesada 30/30, Outra Arma 20/20, Animais (Tratamento de Animais 20%, Treinamento de Animais 20%, Montaria 40%, Doma 20%), Escudos 0/20, Sobrevivência (escolha um ambiente) 40%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2.

1º nível: O cavaleiro de bestas recebe um animal selvagem (grifo, dragão jovem, wyvern, etc) como montaria. O cavaleiro sempre saberá onde e em que direção sua montaria esta, e poderá partilhar de certos sentimentos.

3º nível: O cavaleiro pode conversar livremente com sua montaria.

7º nível: O cavaleiro consegue enxergar pelos olhos de sua montaria.



CAVALEIRO DO DRAGÃO DE PRATA

Dizem que a Ordem do Dragão de Prata teria sido fundada há pouco mais de cinco anos por um ex-caçador de dragões que teve sua vida salva por um dragão de prata.

A Ordem do Dragão de Prata devota-se à justiça e bondade. Eles usam a imagem benevolente dos dragões de prata como seu símbolo protetor. Também idolatram os dragões dourados e, mais raramente, os de bronze. Os maiores inimigos da ordem são os dragões cromáticos, assim como qualquer agente do mau e do caos. Assim, seus membros também são instruídos a combater essas criaturas.

O cavaleiro do dragão de prata é a divisão guerreira da Ordem. Dividem-se em vários postos e geralmente são encontrados em grupo. Estes cavaleiros gozam de certos privilégios na sociedade, visto como um personagem de status superior, de modo similar aos paladinos.

Custo: 3 pts. de Aprimoramento, 250 pts. de Perícia.

Restrições: Proibido para criaturas malignas.

Perícias: Espada (escolha uma) 40/40, Lança (escolha uma) 30/30, Outra Arma 20/20, Escudos 0/20, Animais (Treinamento de Animais 20%, Montaria 30%), Ciências (Teologia/Religião 20%), Conhecimento (Dragões) 40%, Etiqueta 20%, Idiomas (Nativo 30%, Dracônico 30%), Manipulação (Empatia 10%, Liderança 10%).

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Poderes Mágicos 2.

1º nível: Sempre que precisar realizar um Teste de AGI para reduzir um dano à metade, o cavaleiro faz o Teste para reduzir o dano à zero. Funciona apenas quando ele estiver sem armadura ou com uma armadura leve (até 12,5 quilos).

Um cavaleiro da ordem do dragão de prata conhece apenas 1d6 Magias e aprende mais uma a cada Nível. Os únicos Caminhos permitidos são Ar, Luz, Água, Humanos, Animais e Metamagia.

2º nível: O cavaleiro do dragão de prata é imune a qualquer forma de medo mágico, incluindo a aura de medo dos dragões e tantas outras.

4º nível: Uma vez ao dia o cavaleiro pode invocar uma aura de proteção que lhe confere um bônus de +5% em seus Testes de Resistência e Ataque durante todo um combate para cada 2 pontos de CAR a cima de 10 (+5% para CAR 12 e 13; +10% para CAR 14 e 15, e assim por diante). Essa habilidade funciona apenas contra criaturas malignas. No **8º nível** ele pode invocar esta habilidade duas vezes por dia.

15º nível: O cavaleiro do dragão de prata pode assumir a forma de um dragão de prata adolescente uma vez ao dia, por até uma hora. Na forma de dragão ele não pode usar nenhuma de suas próprias habilidades, apenas as habilidades de dragão.

MAGO DRACÔNICO

O caçador de dragão é um guerreiro especialmente treinado para enfrentar dragões de todos os tipos. O mago dracônico é basicamente a mesma coisa, com a diferença que utiliza poderes mágicos ao invés de força bruta.

A magia de um mago dracônico é especialmente voltada para ser utilizada contra dragões. Elas sempre terão um efeito maior quando utilizada contra estas criaturas. Contra outras criaturas, sua magia é considerada normal.

Além disso o mago dracônico é mais bem treinado que os magos convencionais: embora não goste de armaduras, eles sabe usar os escudos, muito úteis quando se combate tais criaturas. O mago dracônico é mais rápido do que o normal, pois precisa desviar dos ataques flamejantes de seus inimigos. Além de tudo, o mago dracônico sabe como se proteger caso sua magia venha a falhar.

Custo: 4 pts. de Aprimoramento, 145 pts. de Perícia.

Restrições: Nenhuma.

Perícias: Adaga ou Cajado (escolha um) 30/30, Ciências (Alquimia 20%, Ocultismo 20%, Rituais 20%, Teoria da Magia 20%), Escudo 0/10, Esquiva 20%, Idiomas (Nativo 30%), Conhecimento (Dragões) 30%, Rastreo 20%.

Aprimoramentos: Poderes Mágicos 2, Pontos Heróicos 2, Caçador de Criaturas 1 (Dragões).

1º nível: Quando as Magias do mago dracônico são utilizadas contra qualquer tipo de dragão e criaturas aparentadas (como wyverns) ele recebe um bônus de Focus +1.

2º nível: O mago dracônico torna-se imune à aura de medo provocada pelos dragões.

3º nível: O mago dracônico recebe um bônus de +1 em todos os Testes de Resistência contra Magias realizadas por dragões. Este bônus aumenta para +2 no **9º nível** e +3 no **15º nível**.

5º nível: Uma vez por dia o mago dracônico pode fazer com que uma de suas Magias conjuradas contra um dragão tenha efeito máximo. O dragão sofre uma penalidade de -4 em seu Teste de Resistência contra esta Magia (se houver).

CAPÍTULO 7: 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 ambientes similares, os dois indivíduos desenvolveram características similares, mas podem não ter absolutamente nenhum parentesco.

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 já apresentadas. 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 apresentarão 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.

A menos que a descrição mencione o contrário, as criaturas apresentadas nesse capítulo **não** seguem as regras para dragões apresentadas no capítulo 2. Algumas das criaturas são apresentadas de modo que possam ser utilizadas como personagens jogadores.

BEHIR

CON 30-35, FR 35-40, DEX 15-20, AGI 15-20,

INT 6-8, WILL 12-16, CAR 11-13, PER 16-18.

#Ataques [7], IP 1 (Pele), PVs 42 a 47.

Mordida 80/0 dano 2d3+3 e

Garras (x6) 55/55 dano 1d3+6.

Pode usar uma rajada de eletricidade (1 vez por minuto, 7d6 de dano).

Pode prender o alvo na mandíbula. Constrição (3d6+3 de dano). Pode engolir uma vítima inteira.

Até onde se sabe os behir não tem parentesco evolutivo com os dragões. Entretanto, seu relacionamento com eles é digno de nota.

Um behir é um réptil dotado de seis pares de patas, uma longa cauda, uma cabeça que lembra um crocodilo, mas com mandíbulas menores que possibilitam à criatura engolir suas vítimas inteiras. As patas oferecem ao behir uma incrível velocidade, mas ele também pode esticar as patas e se arrastar sobre o corpo da mesma forma que uma cobra. Por isso há fortes suspeitas de que os behir tenham evoluído a partir das

grandes cobras e serpentes, adquirindo patas e certa inteligência.

Quando adulto, o behir pode atingir os 12 metros de comprimento. Seu estômago é grande, tanto que ele é capaz de comportar até duas criaturas de tamanho humano. Seu corpo é revestido por escamas que variam de azul marinho à escura, com listas marrom-cinzentas e com o ventre sempre mais claro. Ele também tem alguns pares de chifres que são usados apenas para limpar suas escamas.

Apesar da inteligência limitada, um behir é capaz de falar em um idioma, geralmente o mesmo idioma dos humanos ou, mais raramente, o idioma dracônico.

Estas criaturas geralmente habitam encostas de colinas e cavernas. São solitários e encontram-se em casais apenas na época de reprodução, quando a fêmea coloca de um a quatro ovos. Após o nascimento, oito meses depois, os filhotes são expulsos do ninho e o casal volta a se separar. Um filhote de behir mede cerca de 60 centímetros de comprimento e não tem todas as patas, as demais crescem ao longo dos anos.

Os órgãos de um behir são componentes mágicos muito úteis, e por isso eles muitas vezes são alvos de caçadores de recompensas.

Habilidades Especiais

Os behir são capazes de produzir uma certa quantidade de eletricidade por debaixo de suas escamas. Essa eletricidade pode ser disparada pela sua boca, reproduzindo o efeito do sopro de um dragão azul.

A rajada de eletricidade de um behir pode ser usada uma vez a cada minuto. Ela tem 1,5m de largura na boca e pode atingir 6 metros de distância. Os alvos da rajada sofrem 7d6 pontos de dano ou metade se obtiver sucesso em um Teste de Resistência de AGI.

Caso acerte um ataque com a mordida o behir pode tentar agarrar a vítima, que deve obter sucesso em um Teste Resistido de FR contra a FR do behir. Caso fracasse, o alvo passa a receber dano pela mordida nas rodadas seguintes sem a necessidade de Testes, até que se liberte. Enquanto esta segurando uma vítima o behir pode atacar apenas com as garras.

Uma vítima presa deve se livrar rápido, pois o behir pode tentar engoli-lá. Neste caso ele não poderá atacar naquela rodada, e o alvo (preso) tem direito a um Teste de Resistência de AGI para não ser engolido. Criaturas engolidas sofrem 3d6+3 pontos de dano por rodada devido ao esmagamento e mais 8 pontos de dano devido aos ácidos digestivos sem a necessidade de Testes, e o behir passa a ser capaz de atacar normalmente (podendo até mesmo engolir outra criatura). Para se livrar a criatura deve abrir o estômago do behir (que, por dentro, tem IP 2 e Defesa 0%) mas apenas pode usar armas pequenas (como adagas). Caso provoque 25 pontos de dano, o estômago se abre permitindo sua libertação, mas uma contração muscular o fecha logo em seguida (mas o behir não recupera esse dano).

Por fim, um behir pode ainda envolver uma vítima com seu corpo para causar dano por constrição. Para isso deve acertar um ataque com as garras. O alvo tem direito a um Teste Resistido de FR contra a FR do behir e se falhar sofre

3d6+3 pontos de dano por rodada sem necessidade de Testes, até se livrar. Nessa situação, o behir não pode atacar outros alvos.

Inimigo dos Dragões

Não se sabe exatamente o porque, mas os behir não se dão bem com os dragões. Embora os dragões não tenham nenhum ódio especial pelos behir, estes sim têm os dragões como seus maiores inimigos.

Há suspeitas de que esse sentimento de ódio seja devido ao fato de os dragões muitas vezes invadirem o território dos behir para criar ali seu covil. Apesar disso, muitos não consideram essa uma explicação satisfatória.

Um behir fará de tudo para proteger seu território contra um dragão, mas caso não obtenha sucesso irá fugir e procurar um novo território. Um behir jamais irá invadir conscientemente o território de um dragão. Seu território compreende uma área de 900 quilômetros quadrados.

DRAGONE

CON 15-20, FR 15-25, DEX 5-10, AGI 12-16,

INT 3-6, WILL 3-6, CAR 2-5, PER 10-15.

#Ataques [3], IP 4 (Pele), PVs 17-27.

Mordida 60/0 dano 2d6+2 e

Garras (x2) 40/20 dano 1d6+1.

Rugido Amedrontador.

Faro Aguçado.

Pode voar com velocidade de 10 m/s.

O parentesco entre os dragones e os dragões não é muito claro. Ele se parece com uma combinação de dragão de latão e um leão gigante: apresenta um corpo de leão, mas as pequenas asas de um dragão. No entanto ao invés do couro felino ele apresenta um couro mais resistente, e parecido com o dos dragões de latão adultos. As jубas também são formadas por pêlos mais grossos e ásperos que seu parente felino. Costuma habitar desertos ou savanas de clima quente, sempre em pontos isolados.

A origem evolutiva desta criatura não é muito clara. A idéia mais aceita é que os dragones teriam surgido da combinação bizarra de leão e dragão, realizada pelos experimentos de algum mago insano. Outros dizem que o responsável por tal criação seriam os próprios deuses. A teoria mais aceita, no entanto, diz que os dragones teriam surgido do acasalamento entre dragões de latão e os leões.

Quando duas espécies diferentes copulam geralmente o embrião não se desenvolve e não há descendentes. Mas os dragões são conhecidos por sua capacidade de copular com criaturas de outras espécies gerando descendentes férteis. Assim, os dragones poderiam ser o resultado da união (forçada, talvez) entre antigos dragões de latão e leões. Com o tempo tais híbridos se desenvolveram e, talvez por influência mágica, se reproduziram e originaram uma nova espécie, diferente dos dragões e dos leões. Dragones e leões comuns podem copular e gerar descendentes, mas estes nunca serão férteis e sempre serão dragones, mas consideravelmente menores (do tamanho de um jovem leão comum).

Embora não sejam muito mais inteligentes que um leão, os dragones têm um idioma falado. Além disso, eles também são capazes de falar o idioma dracônico, utilizado pelos dragões.

Dragones são solitários. Encontram-se em casais apenas durante a época de acasalamento, no final do outono. Ao contrário dos leões normais, a fêmea põe um único ovo por gestação, e fica responsável pela cria até um ano, quando se separam. Depois desse tempo, mãe e filho não se reconhecem mais, e podem ser considerados rivais.

Uma característica que parece ter se mantido nos dragones é a apreciação por tesouros. Eles gostam de colecionar tesouros, embora não tão alucinadamente quanto os dragões. Não gostam de ser incomodados, e não costumam atacar humanos e semi-humanos, a menos que se aproximem demais de seu covil. Eles não apreciam a carne humanóide, utilizando-a como alimento apenas nas situações em que não tem outra escolha. Costumam caçar apenas no final do dia e, algumas vezes à noite.

O faro de um dragone é muito apurado. É como se ele possuísse o Aprimoramento Sentidos Aguçados para faro.

Rugido Amedrontador

Dragones não apresentam arma-de-Sopro como os dragões, nem a sua aura de medo. No entanto, uma vez a cada 1d6 rodadas um dragone pode rugir tão alto que todas as criaturas num raio de 40 metros devem obter sucesso em um Teste de WILL ou ficarão enfraquecidos pelo medo que seu rugido provoca. As vítimas que falharem no Teste perdem metade de seus pontos de Força (arredondando para baixo) durante 2d6 rodadas.

Além disso, criaturas que estejam muito próximas (até 10 metros) deve realizar também um Teste de CON ou ficarão totalmente surdas durante 2d6 rodadas.

O dragone pode utilizar este rugido e atacar com as garras ao mesmo tempo em uma rodada (ou pode rugir e se locomover na mesma rodada). O rugido geralmente é usado no início de uma caçada para que a presa torne-se mais fácil de capturar.

DRAGÃO-FADA

Custo: 2 pontos de Aprimoramento.

Idade Inicial: 14+1d6 anos.

Atributos: +1 AGI, +2 WILL.

Vantagens: Vôo (10m/s), Poderes Mágicos 1, Comunicação Telepática; sopro.

Desvantagens: Apenas pode usar equipamentos destinados a criaturas miúdas.

Também conhecidos como dragonetes, os dragões-fada são uma variação dos pseudodragões, criaturas diminutas semelhantes a dragões. Sua evolução segue os mesmos princípios.

Dragões-fada têm asas de borboleta ou libélula ao invés de asas de couro. Medem cerca de 30 centímetros de comprimento e parecem pequenos insetos. Sua cauda é bastante longa, mas não pode ser usada em combate. Na verdade o dragão-fada consegue usar apenas sua mordida quando esta em combate – e para isso devem usar a Perícia Nova *Mordida* (DEX/0), causando dano de 1d2 mais o bônus de FR –, mas ele tem muitas habilidades especiais.

Quando nascem estes dragões tem escamas de coloração vermelha. Com o passar da idade as escamas mudam de cor até atingir a coloração negra dos grandes anciões. Estas esca-

mas passam pela coloração alaranjada, amarela, verde, azul, violeta e negro. As fêmeas têm uma coloração mais próxima do dourado, enquanto os machos são prateados.

Dragões-fada podem se comunicar por telepatia, com qualquer criatura viva que esteja a até 3 quilômetros de distância. Além disso, eles falam os idiomas de outras criaturas silvestres.

Dragões-fada vivem em florestas e selvas. Constroem suas tocas em grandes árvores, geralmente próximas a uma grande fonte de d'água, visto que gostam de brincar e nadar. Podem viver em companhia de outras fadas, incluindo pseudodragões.

Dragões-fada não são malignos, apenas travessos. Gostam de aprontar com as outras criaturas, e utilizar suas habilidades mágicas e Magias para isso. Em combate eles são muito fracos, confiando muito mais em suas habilidades. Estas criaturas não costumam fazer mau a nenhuma criatura viva, a menos que estejam acuados ou sejam atacados.

Habilidades Mágicas

Dragões-fada têm muitas habilidades mágicas. Em regras, todos têm o Aprimoramento Poderes Mágicos em nível 1 – mas podem aumentar esse nível usando seus próprios pontos de Aprimoramento.

O Caminho mais apreciado pelos dragões-fada é Luz, pois este Caminho é muito utilizado para provocar ilusões, e todos os dragões-fada gostam de fazê-lo. Também gostam de Fogo, Ar e Água. Entretanto eles não sofrem as mesmas limitações que os dragões, e podem ter Focus em qualquer Formas e Caminhos que desejarem.

Devido ao seu caráter pacífico os dragões-fada nunca aprendem Magias de ataque, apenas aquelas utilizadas para defender-se. Na verdade eles quase nunca entram em combate.

Dragões-fada podem usar Magias que tenham Pontos de Fé como exigência mesmo sem ter esse Aprimoramento. Isso não significa que eles possam usar Poderes de Fé.

Arma de Sopro

Entre os dragões-fada não existe um padrão para o sopro. Alguns disparam chamas, outros disparam nuvens de ar quente, entre outras possibilidades. Seu sopro pode ser do tipo Fogo, Água, Ar ou Luz. O dano do sopro será igual a 1d6 para cada 10 anos de idade (por isso, Personagens Jogadores recém criados podem causar, no máximo 2d6 pontos de dano). O sopro pode ser usado uma vez por dia no 1º nível; ele recebe uma nova utilização diária no 3º nível e, a partir de então, uma nova utilização a cada três níveis (3x dia no 6º nível, 4x dia no 9º nível, etc). Caso o dragão-fada tenha mais de um sopro (veja adiante) o uso de cada sopro é considerado uma utilização diária.

Embora esse seja o sopro padrão de um dragão-fada, todos eles podem ter outros tipos de sopro, que podem ser adquiridos pelo Jogador gastando pontos de Aprimoramento.

Sopro de Sono (1 ponto): Além de seu sopro normal, esse dragão-fada tem um outro sopro. O sopro acerta qualquer criatura que esteja à sua frente, mas não causa dano. Ao invés disso o alvo deve obter sucesso em um Teste de WILL ou cai desacordado, como se estivesse sob efeito da Magia Sono.

Sopro Eufórico (1 ponto): Além de seu sopro normal o dragão-fada tem um outro tipo de sopro que não causa dano,

mas o alvo deve obter sucesso em um Teste de Resistência de CON ou ficará “rindo à toa”, completamente eufórico. Todos os seus Testes são considerados difíceis por 1d6 rodadas para cada 10 anos de idade do dragão-fada.

Outras Habilidades

Dragões-fada são capazes de se comunicar, telepaticamente, com qualquer criatura que esteja a menos de 3m de distância. Eles também podem voar livremente, com velocidade de 10 metros por segundo.

Além destas habilidades, os dragões-fada podem ter outras características, que podem ser adquiridas com pontos de Aprimoramento.

IP Natural (1 ou 2 pontos): Um dragão-fada pode desenvolver seu couro de modo a deixá-lo mais resistente. Por 1 ponto ele terá IP 1 natural, cumulativo com itens mágicos e armaduras (mas lembre-se que seu tamanho diminuto praticamente inibe o uso de armaduras); por 2 pontos ele terá IP 2, sendo este o valor máximo.

Invisibilidade Natural (2 pontos): O dragão-fada pode tornar-se invisível livremente, com 90% de chance de não ser detectado. Entretanto, ele não pode realizar nenhuma ação hostil neste estado, ou volta a ficar visível.

Proteção à Magia (1 ponto): Um dragão-fada pode comprar esse Aprimoramento para receber 1D de Proteção à Magia.

Ver o Invisível (1 ponto): Esse dragão-fada é capaz de ver objetos e criaturas invisíveis, sejam naturais ou por Magias.

DRAGOTAURO

Custo: 2 pontos.

Idade Inicial: 21+1d6.

Atributos: Normais.

Vantagens: Características táuricas, imunidade a elemento, voo (20m/s).

Desvantagens: Má Reputação, odiado por dragões.

Nos mundos de fantasia existem criaturas táuricas, seres com corpo quadrúpede mas, no lugar da cabeça, o torso de um humanoíde. Os centauros são os tauros mais conhecidos.

O dragotauro é uma combinação táurica de humanoíde com dragões. Sua origem é um grande mistério. A teoria mais difundida e aceita diz que os dragotauros foram criados por Magia. Alguns sustentam a idéia de que tais criaturas teriam surgido pela Magia insana de magos que tentavam combinar criaturas. Outros dizem que os dragotauros foram criados há muitos e muitos anos pelos próprios dragões, para servirem como seus guardas. Entretanto, os dragotauros teriam se revoltado e por isso passaram a ser odiados por todos os dragões.

Um dragotauro tem o corpo de um dragão médio (aproximadamente do tamanho de um cavalo) ligado ao tronco de um humanoíde. Essa parte humanoíde geralmente é humana, embora existam variações. De qualquer forma, sempre haverá traços animais, como escamas da mesma cor do dragão. Todos os dragotauros tem asas, algumas vezes presas às costas da parte humanoíde e outras presas ao tronco táurico.

Tamanho (m)	Dano Mordida	Dano Garra
Menor que 0,5m	1+ bônus FR	–
0,6m a 1,2m	1d3+ bônus FR	1+ bônus FR
1,3m a 2m	1d6+ bônus FR	1d3+ bônus FR
2,1m a 3,5m	1d10+ bônus FR	1d6+ bônus FR
mais de 3,6m	2d10+ Bônus FR	1d10+ bônus FR

Características Táuricas

Todos os tauros compartilham de algumas características em comum, que também são compartilhadas pelos centauros. Tauros recebem +2 de FR para qualquer tarefa envolvendo sua metade inferior do corpo, incluindo ataque com as patas.

Tauros podem atacar com as patas, utilizando uma Perícia Nova adequada (*Patas* DEX/DEX ou *Coice* DEX/0). O dano será de 1d6 para as patas dianteiras e, caso treine ataque com coice, 2d6. Como são quadrúpedes, os dragotauros recebem AGI +4, mas apenas para efeitos de deslocamento em terra firme. Por outro lado eles encontram dificuldades em se deslocar por certos terrenos, como escaladas. Pela mesma razão, dragotauros não podem usar certos equipamentos feitos para humanóides, apesar feitos para eles próprios ou peças de certos itens (como colares, peitoral de armadura, etc).

Um dragotauro pode carregar muito mais peso com sua metade inferior. Em regras, ele carrega o dobro do peso indicado por sua FR na tabela de Atributo.

Traços de Dragão

Além das características táuricas, os dragotauros tem algumas outras características especiais, herdadas dos dragões. Além de seus traços físicos, os dragotauros sempre terão imunidade a um elemento, exatamente da mesma forma que o dragão que representa. Assim, um dragotauro vermelho será imune a fogo, enquanto um dragotauro azul será imune a eletricidade. Essa imunidade aplica-se somente à dano normal, não mágico, e será sempre uma única imunidade (mesmo que o dragão que ele representa tenha mais de uma imunidade).

Dragotauros tem asas e podem voar. A única exceção são os dragotauros marinhos, que não tem asas mas são anfíbios, podendo respirar livremente dentro d'água. Cada hora que permanece fora d'água ele perde um ponto em cada um de seus Atributos Físicos, e morrem caso algum deles chegue a zero. Cada minuto imerso em água doce ou salgada restaura um ponto dos Atributos.

Por outro lado um dragotauro tem alguns problemas para se preocupar: sua aparência faz com que sejam temidos em praticamente todos os lugares do mundo civilizado. Além disso, por uma razão que ainda não se conhece, dragotauros são odiados por todos os dragões, que fazem questão de destruí-los assim que os vêem. Isso reforça a idéia de que os dragotauros seriam criações revoltadas dos dragões.

MEIO-DRAGÃO

Meio-dragões são um tipo de híbrido nascido da união entre um dragão e uma outra criatura não-dracônica. Sempre apresentam características combinadas, embora a forma da criatura não-dracônica seja predominante.

Os meio-dragões geralmente surgem quando o dragão é capaz de adquirir uma outra forma, seja ela humanóide ou

Tipo de Dragão	Tipo de Sopros	Dano do Sopros	Imunidade
Azul	Rajada de eletricidade	4d6	Eletricidade
Branco	Cone de frio	2d6	Frio
Bronze	Rajada de eletricidade	2d6	Eletricidade
Camaleão	Cone de fogo	2d6	Fogo
Cobre	Rajada ácida	2d6	Ácido
Latão	Rajada de fogo	2d6	Fogo
Marinho	Rajada de água fervente	2d6	Ácido
Negro	Rajada de ácido	2d6	Ácido
Ouro	Cone de fogo	3d10	Fogo
Prata	Cone de frio	4d6	Frio
Silvestre	Rajada ácida	2d6	Ácido
Tatsu	Rajada de fogo	4d6	Fogo
Verde	Cone de gás	2d6	Ácido
Vermelho	Cone de fogo	3d10	Fogo

não, tornando-se capaz de cruzar com outras criaturas. Por exemplo, um dragão capaz de adquirir uma forma humanóide pode ser capaz de cruzar com humanos e gerar um meio-dragão, enquanto um dragão capaz de adquirir uma forma animal ou monstruosa poderia cruzar com os animais desse mesmo tipo gerando tais híbridos.

Em cada cenário o cruzamento entre um dragão e outra criatura pode gerar resultados diferentes, mas existem dois padrões mais conhecidos.

Meio-Dragão Monstruoso

Esse tipo de meio-dragão tem a forma da criatura original mas também apresenta traços semelhantes aos dragões, como olhos de répteis, escamas, asas e até uma arma de sopro.

Meio-dragões monstruosos são os mais comuns. Costumam surgir quando o dragão pode adquirir outras formas além da forma dracônica. Assim praticamente qualquer criatura mundana pode vir a tornar-se um meio-dragão: animais mundanos (como leões, tigres, lobos, etc), humanóides (humanos, elfos, anões, orcs, goblins, etc), animais mágicos e fantásticos (como unicórnios e centauros) entre tantos outros.

Para criar um meio-dragão monstruoso faça as seguintes mudanças nas estatísticas de uma criatura normal.

Atributos: A criatura recebe CON +2, FR +8, INT +2 e CAR +2. Com isso seus Pontos de Vida também aumentam em +5.

Ataques e Danos: Caso a criatura tenha ataques com Mordida e Garras, apenas aumente o dano de acordo com o aumento de FR. Caso a criatura não tenha esses ataques, ela passa a ser capaz de atacar com estes, causando o dano indicado na *tabela 7-1*, de acordo com seu tamanho:

A Mordida terá Defesa 0 e Ataque igual à Perícia Briga da criatura (ou um ataque equivalente), e as Garras terão Ataque e Defesa igual mas com -5 de penalidade.

IP: A criatura recebe IP+1 natural, cumulativo com armaduras.

Asas: Caso a criatura tenha 2,1m ou mais ela terá asas, podendo voar com 1,5 vezes a velocidade que tem em terra.

Arma de Sopros: Uma vez por dia a criatura pode usar uma arma de sopro. A natureza do sopro vai depender do dragão que gerou esse meio-dragão. Por exemplo, meio-dragões gerados a partir de um dragão negro terão um sopro de ácido, e os descendentes de dragões vermelhos usam um sopro de chamas. O dano do sopro é mostrado na *tabela 7-2*. O tamanho do sopro também será o mesmo de um dragão jovem.

Imunidades: Todo meio-dragão é imune a um tipo de elemento, que vai depender do tipo de dragão que o gerou. Por exemplo, meio-dragões descendentes de um dragão vermelho são imunes a fogo, natural ou mágico. Essa imunidade é apenas a elementos, um meio-dragão jamais é imune às Magias que utilizem aquele elemento (a menos que a Magia cause dano baseado neste elemento). Por exemplo, um meio-dragão vermelho é imune a fogo, mas não é imune às Magias do Caminho Fogo. Portanto, caso ele receba uma Magia que utilize o Caminho Fogo mas não cause dano, ele não recebe imunidade.

Sentidos Aguçados: Todos os meio-dragões podem enxergar na penumbra (ou seja, podem ver na escuridão normalmente, contanto que haja uma luminosidade mínima disponível) e tem visão no escuro com alcance de 18m.

Personagem Jogador: Caso seja usado como personagem jogador o meio-dragão monstruoso será considerado um Aprimoramento Racial que pode ser combinado com outros Aprimoramentos Raciais, de custo 3 pontos.

Meio-Dragão Humanóide

Esse é um tipo mais brando de meio-dragão. Estes meio-dragões ocorrem apenas na forma humanóide. Ou seja, apenas humanos, elfos, anões, orcs, goblins e outros humanóides podem se tornar esse tipo de meio-dragão.

Os meio-dragões humanóides podem se passar por humanóides comuns facilmente (coisa que não acontece com os meio-dragões monstruosos). Eles nunca desenvolvem asas, escamas ou outras características físicas dos dragões. Têm apenas algumas habilidades especiais ligadas aos grandes répteis.

Ser um meio-dragão humanóide custa 1 ponto de Aprimoramento. Embora seja considerado um Aprimoramento Racial, ele pode ser combinado a outros Aprimoramentos Raciais (elfo, anão, etc). O meio-dragão humanóide recebe uma imunidade a um único elemento (seja de natureza mágica ou não) que vai depender do tipo de dragão que o gerou. Novamente, o Personagem não recebe imunidade a nenhum Caminho, apenas ao elemento. Além disso, todos os meio-dragões devem escolher um dos seguintes Aprimoramentos, gratuitamente: Afinidade com Magia (o mesmo elemento a que é imune) ou Poderes Mágicos 1 (podendo aumentar com seus próprios pontos de Aprimoramento).

Descendentes de Meio-Dragões

O sangue dos dragões é muito forte, tanto que é capaz de gerar os híbridos meio-dragões. Mas e quanto aos descendentes dos meio-dragões? Eles também têm essas características?

Tecnicamente os meio-dragões são inférteis, incapazes de se reproduzir. Como surgem do cruzamento de duas espécies diferentes, essa hipótese é justificada (afinal, descendentes de espécies diferentes costumam ser inférteis). No entanto, isso nem sempre acontece. Algumas vezes os meio-dragões desenvolvem descendentes.

Sabe-se que os descendentes dos meio-dragões desenvolvem uma certa afinidade com os répteis alados, mas não se sabe se o sangue dracônico ainda é forte em seu corpo.

Na maioria das vezes (90%) os descendentes de meio-dragões não terão essas mesmas características, mas terão uma afinidade com o elemento de seu ancestral dracônico (IP +5

apenas contra esta fonte). No caso dos meio-dragões humanóides, os descendentes geralmente terão uma certa afinidade com a magia.

PSEUDODRAGÃO

CON 10-15, FR 11-13, DEX 5, AGI 11-13, INT 10, WILL 10-13, CAR 10-13, PER 11-14.

#Ataques [1 ou 2], IP 1 (Pele), PVs 13-20.

Mordida 40/0 dano 1d6 ou

Ferrão 40/0 dano 1d6+ veneno.

Proteção à Magia 1D.

Pode se comunicar telepaticamente.

Pode voar com velocidade de 30 m/s.

Seu ferrão pode fazer a vítima dormir.

O pseudodragão é um tipo totalmente diferente de dragão. Alguns pesquisadores dizem que eles não teriam evoluído dos mesmos répteis gigantes que habitavam o mundo no passado, mas de alguma outra criatura. Isso é aceitável, visto que o pseudodragão adulto costuma medir cerca de 50 centímetros de altura.

Outros, no entanto, dizem que os pseudodragões teriam sim evoluído dos dragões. Na época em que ocorria a especiação dos dragões devido ao seu isolamento, havia um grupo de dragões não-mágicos de pequena estatura (medindo não mais de 5 metros de comprimento). Estes dragões habitavam um território onde a pequena estatura era vantajosa para sua sobrevivência. Assim, a especiação da espécie gerou dragões de pequena estatura, que por sua vez deram origem aos pseudodragões.

Pseudodragões vivem em florestas e selvas muito densas. Não são nem um pouco agressivos e são muito curiosos. Apresentam pequenas escamas finas de coloração avermelhada, presas e garras pequenas, mas bem afiadas, e pequenos chifres. Também apresenta um par de asas, o que lhes permite voar livremente.

Pseudodragões são inteligentes (mas não como os dragões). Detestam ser confundidos com bichinhos de estimação. Não é capaz de falar, apenas realizar pequenos sons. No entanto eles podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva.

Pseudodragões costumam escolher outras criaturas como companheiros. Criaturas silvestres como os elfos, os seres que adorem a natureza, como os druidas, são os favoritos. Eles costumam seguir seus candidatos por dias, silenciosamente até fazer sua escolha. Eles podem verificar a natureza do candidato sondando seus pensamentos. A criatura aparecerá no caminho de seu escolhido e, se este prometer cuidar bem dele, o pseudodragão se tornará seu companheiro.

Pseudodragões comportam-se como felinos, exigindo alimento, atenção e cuidados em troca de pequenos serviços. Para ter sempre seu apoio, o companheiro deve satisfazê-lo ao máximo, para que a criatura se sinta o ser mais importante do mundo. Se for mal-tratado ele abandonará o companheiro. Pseudodragões não gostam de nenhum tipo de crueldade e maldade.

Pseudodragões alimentam-se basicamente de pequenos roedores e pássaros, mas também podem comer sementes, frutas e vegetais. São solitários, encontrados em grupo apenas durante o acasalamento (no início da primavera), e depois disso voltam a se separar. A fêmea põe os ovos e criam os

filhotes sozinhas, que nascem durante o verão. É comum que os pseudodragões hibernem durante o inverno. Os ovos de um pseudodragão podem valer uma pequena fortuna.

Pseudodragões não tem habilidades mágicas verdadeiras, mas apresentam algumas características especiais. Eles têm características camaleônicas, o que lhes concede Camuflagem com 80%, embora alguns possam até mesmo superar este valor.

Pseudodragões possuem um olhar de infravisão, sendo capazes de ver o calor dos corpos localizados a até 20 metros de distância. Além disso, eles também podem ver objetos invisíveis livremente.

Todos os pseudodragões são imunes a efeitos que causem sono mágico.

Pseudodragões não falam, mas são capazes de se comunicar com qualquer criatura viva por telepatia. O alcance é de até 18 metros. Criaturas que tentem fugir da leitura mental da criatura devem realizar um Teste Difícil de WILL.

Por outro lado, os pseudodragões não apresentam certas características que são comuns a todos os dragões: eles não colecionam tesouros, não são territoriais, não apresentam aura de medo, nem as habilidades que um dragão recebe em seu covil, e seu couro não pode ser usado para fabricação de armaduras e escudos.

Os pseudodragões não têm a mesma longevidade que os demais dragões. Eles costumam viver por 10 a 15 anos.

Pseudodragões podem ser utilizados por arcanos como familiares. Neste caso ele oferece sua Proteção à Magia ao arcano, sempre que tiverem contato físico.

Ferrão

O pseudodragão não apresenta nenhum sopro.

Por outro lado todos os pseudodragões têm um ferrão venenoso em sua cauda. Quando acerta seu alvo, o pseudodragão causa o dano da cauda e exige que a vítima faça um Teste de CON. Se falhar no Teste, a vítima cai em sono profundo e apenas acordará dentro de 1d6 dias. Por não serem malignos, os pseudodragões preferem abandonar uma criatura desacordada ao invés de matá-la.

TARTARUGA-DRAGÃO

CON 30-35, FR 35-40, DEX 3, AGI 8-12,

INT 16-18, WILL 17-20, CAR 10, PER 19-20.

#Ataques [3], IP 7 (Pele), PVs 45-50.

Mordida 65/0 dano 4d6+12 e

Garras (x2) 60/30 dano 2d6+8.

Faro Apurado (Aprimoramento).

Sopro: 10d6+10, 5x ao dia.

Pode nadar com velocidade normal e respirar na água livremente.

A tartaruga-dragão parece ser um tipo de evolução paralela entre as tartarugas e os dragões. Quando os dinossauros foram extintos devido ao impacto do meteorito, já existiam muitos dragões anfíbios, que viviam na terra e na água. Muitos destes isolaram-se nas profundezas dos oceanos, e passaram a se adaptar cada vez mais ao ambiente marinho. Assim surgiram os dragões marinhos e a tartaruga-dragão.

A tartaruga-dragão é uma criatura bastante temida nos mares e oceanos, mas também muito bela. Quando adulta pode atingir os 12 metros de comprimento, do focinho à

cauda, e o casco pode ter até 9 metros de diâmetro. Apresenta um casco de cor verde escura, as vezes negro, ásperos e cheios de protuberância. Geralmente habitam águas escuras, de mesma tonalidade que o casco, para camuflagem.

As patas e a cauda da tartaruga-dragão são de uma tonalidade pouco mais clara, com tonalidade dourada nas extremidades. As patas apresentam garras, às vezes pequenas e resistentes e as vezes longas e frágeis.

São criaturas extremamente solitárias, encontradas juntas apenas durante o acasalamento. São anfíbios, podendo viver tanto na água quanto em terra, mas necessitam de umidade. Suas tocas são acessíveis somente por água, podendo ser cavernas subterrâneas ou submersas. Bastante hostis, é comum que os machos lutem pela posse de uma fêmea, o que invariavelmente reduz o número de indivíduos na população. Tartarugas-dragão alimentam-se principalmente de peixes e criaturas aquáticas, incluindo elfos-do-mar e tritões.

A carapaça de uma tartaruga-dragão é muito valorizada para construção de escudos e armaduras. Além das características normais por ser construído com escama de dragão, o item também oferece IP+1 contra todo tipo de calor e vapor.

Tartarugas-dragão são temidas por afundar navios e coletar seus tesouros, recolhidos para a toca. É muito incomum ver tartarugas-dragão não adultas na superfície.

Diferente dos dragões normais, a tartaruga-dragão não é capaz de usar Magia nem habilidades mágicas. Ainda assim apresenta um sopro e algumas características draconianas. A idade das tartarugas-dragão também é diferente, e elas vivem por menos tempo que os dragões (por isso, e pelo fato de os jovens raramente serem vistos na superfície, que ela não apresenta uma tabela de idade como os dragões).

Dragões-tartaruga são invulneráveis a todos os tipos de calor, fogo e vapor, sejam eles naturais ou mágicos.

Habilidades

O sopro de um dragão-tartaruga é uma grande nuvem de vapor superaquecido que pode ser usado tanto dentro quanto fora d'água. É uma das armas de sopro mais poderosas que existe, causando 10d6+10 de dano e podendo ser utilizada até 5 vezes por dia. Um Teste de Resistência de AGI reduz o dano à metade.

A tartaruga-dragão não tem nenhuma habilidade mágica, mas tem habilidades especiais que podem ser usadas em combate. Quando acerta com a mordida um alvo que seja menor que ela própria, a tartaruga-dragão prende a vítima na boca, com pequenas presas, e pode causar dano livremente sem a necessidade de Testes. Para escapar a vítima deve ter sucesso em um Teste de Força.

A tartaruga-dragão é conhecida por naufragar embarcações. Ela surge debaixo da embarcação e causa seu naufrágio. Para isso ela realiza um Ataque com 95%, e a embarcação deve usar como Defesa a Perícia Navegação daquele que estiver no comando. Funciona apenas contra embarcações que tenham metade do seu tamanho. Para embarcações maiores, o Ataque é feito com 50%.

Tartarugas-dragão não apresentam a aura de medo dos demais dragões. Além disso, o único sentido aguçado que elas tem é olfato. Também nunca podem adquirir uma forma humanóide.

APÊNDICE: DRAGÕES EM TREVAS

Ao longo dos anos, principalmente durante a Idade Média, diversas organizações e movimentos idealistas perseguiram magos e bruxos do mundo todo, provocando seu isolamento e quase extinção. Todo o conhecimento sobre Magia parecia ter morrido com eles.

Entre os maiores usuários de Magia da era medieval estavam os dragões, seres incríveis que diziam descender dos dinossauros – ou, segundo alguns relatos, seriam até mais antigos que eles...

Assim como os magos e bruxos, os dragões foram caçados, e não tiveram outra escolha senão se refugiar em lugares distantes e isolados, longe da presença humana.

Entretanto, tais movimentos não foram bem sucedidos em livrar o mundo de todos os magos e bruxos. Hoje eles vivem escondidos, ocultos na sociedade. Mas e quanto aos dragões? Se eles existiram no passado, o que impede que continuem existindo até os dias de hoje...

DA IDADE MÉDIA AOS DIAS DE HOJE

Durante a Idade Média os dragões eram a raça mais temida e respeitada no mundo. A diversidade de raças era imensa, embora tenha sido reduzida devido a eventos ocorridos no passado.

De forma geral, os dragões não eram malignos; em sua maioria eram gananciosos e reclusos. Alguns até apreciavam a companhia dos humanos. Um exemplo disso era Dreinsfarr, um dragão que vivia isolado em uma montanha na antiga Escandinávia e ajudava viajantes que o procurassem. Outro exemplo é Nessie, o dragão marinho que vive no lago Ness, na Escócia, até os dias de hoje.

Dizem que teriam sido os dragões a iniciarem os humanos na Magia, possibilitando o surgimento de magos, bruxos e feiticeiros. Por isso, quando os movimentos de anti-Magia surgiram tentaram cortar o mau pela raiz: exterminar não apenas os humanos que dominavam a Magia, mas também aqueles que teriam sido responsáveis por seu surgimento. Muitos deles foram pegos de surpresa e acabaram mortos, mas a maioria conseguiu revidar. Ao longo de vários anos os dragões tomaram rumos distintos. Alguns rumaram para Arcádea e nunca mais foram vistos. Outros, dizem, foram para o Inferno e outros Planos, onde teriam sido transformados em criaturas demoníacas. E outros não fugiram, permaneceram na Terra. Destes, haviam aqueles que escolheram se isolar e construíram novos covis em lugares onde os humanos dificilmente conseguem chegar: as profundezas dos oceanos, as gelidas cavernas do Himalaia, cavernas e ilhas vulcânicas, etc.

Devido à sua natureza mágica, os dragões têm habilidades incríveis. Algumas raças, inclusive, podem assumir a forma humana para ficarem totalmente “camufladas” entre os humanos. E assim eles se mantêm até os dias de hoje.

Os dragões passaram a ser algo tão raro que a humanidade passou a tratá-los como lendas e criaturas imaginárias. Vendo

que isso seria uma vantagem para eles, os dragões que ainda habitavam a Terra deram força a essa crença, e passaram a divulgar que sua existência é mera imaginação. E assim eles foram totalmente esquecidos. Ainda existem rumores e boatos sobre encontros com dragões em pontos isolados do mundo, mas não são suficientes para levantar as suspeitas da humanidade.

Embora possa parecer uma atitude covarde, os dragões não se escondem por medo. Suas forças, especialmente mágicas, poderiam torná-los os regentes do mundo em poucos anos, provocando o extermínio da raça humana. Entretanto, aqueles de temperamento mais cruel utilizam os humanos como peões, facilmente manipulados para benefícios próprios. Os de comportamento benevolente vem os humanos como uma raça que merece sua proteção, e assim o fazem. Não é incomum encontrar dragões como membros importantes de grandes corporações.

O CENÁRIO ATUAL

No *Trevas*, onde temos a presença de criaturas sobrenaturais, não é incomum que outras criaturas mágicas recebam a denominação de “dragões”. Os arkanitas, por exemplo, são criaturas retorcidas que muitas vezes são confundidos com dragões. Diz-se, inclusive, que teriam sido eles a ensinar os humanos a usar Magia.

Além disso, existem dragões habitando outros Planos de existência, como o Inferno. Estes foram dois dos fatores que incentivaram a Igreja e os humanos da Idade Média a verem os dragões como uma ameaça, um servo do mau, incentivando sua caça e destruição.

Os dragões da Terra não têm boas relações com os dragões de Arcádea, pois acreditam neles como seres covardes que abandonaram seu mundo de origem frente a uma pequena adversidade. Embora conflitos diretos sejam incomuns, esses dragões nutrem certa inimizade uns com os outros.

O mundo de *Trevas* apresenta muitas Ordens, e os dragões estão presentes em muitas delas. Muitos membros da raça, por exemplo, atuam como conselheiros no Arkanun Arcanorum.

Ordens de bruxos e magos também existem em *Trevas*, mas com nomes próprios e várias divisões, como, por exemplo, os bruxos das Ordens das Brujas, de Luvithy, Bruxas de Salém e Baba Yaga.

Os Iluminados também não gostam dos dragões, por serem eles grandes usuários de Magia. É relativamente comum que existam grupos de caçadores de dragões entre eles.

Devido ao fato de muitos dragões serem capazes de adquirir uma forma humana, a ocorrência de meio-dragões do tipo humanoíde é relativamente comum. Estes meio-dragões, que muitas vezes desconhecem sua origem, podem tornar-se grandes feiticeiros – personagens similares aos Escolhidos, com habilidades mágicas naturais.

GUIA DOS DRAGÕES



Este livro é o manual definitivo que descreve as mais famosas e fascinantes criaturas a habitarem os mundos de Fantasia Medieval.

O Guia dos Dragões traz informações detalhadas sobre o comportamento e psicologia destas fantásticas criaturas, abrindo um novo leque de possibilidades aos Mestres de RPG. Mas os Jogadores também encontrarão aqui muito material útil, especialmente se pretendem enfrentar estes seres.

Este livro contém:

- Novas regras para dragões em Sistema Daemon.
- Descrição detalhada dos dragões cromáticos e metálicos.
- Novas raças de dragões: dragão-camaleão, dragão-golem, dragão marinho entre outros.
- Novos Kits de Personagem: caçador de dragões, cavaleiro de bestas, cavaleiro do dragão de prata e mago dracônico.
- Novas raças para personagens: dragão-fada, dragotauro e meio-dragão.
- Novas fichas de criaturas: behir, dragone, tartaruga-dragão, entre outros.

Tudo compatível com as regras do Sistema Daemon.