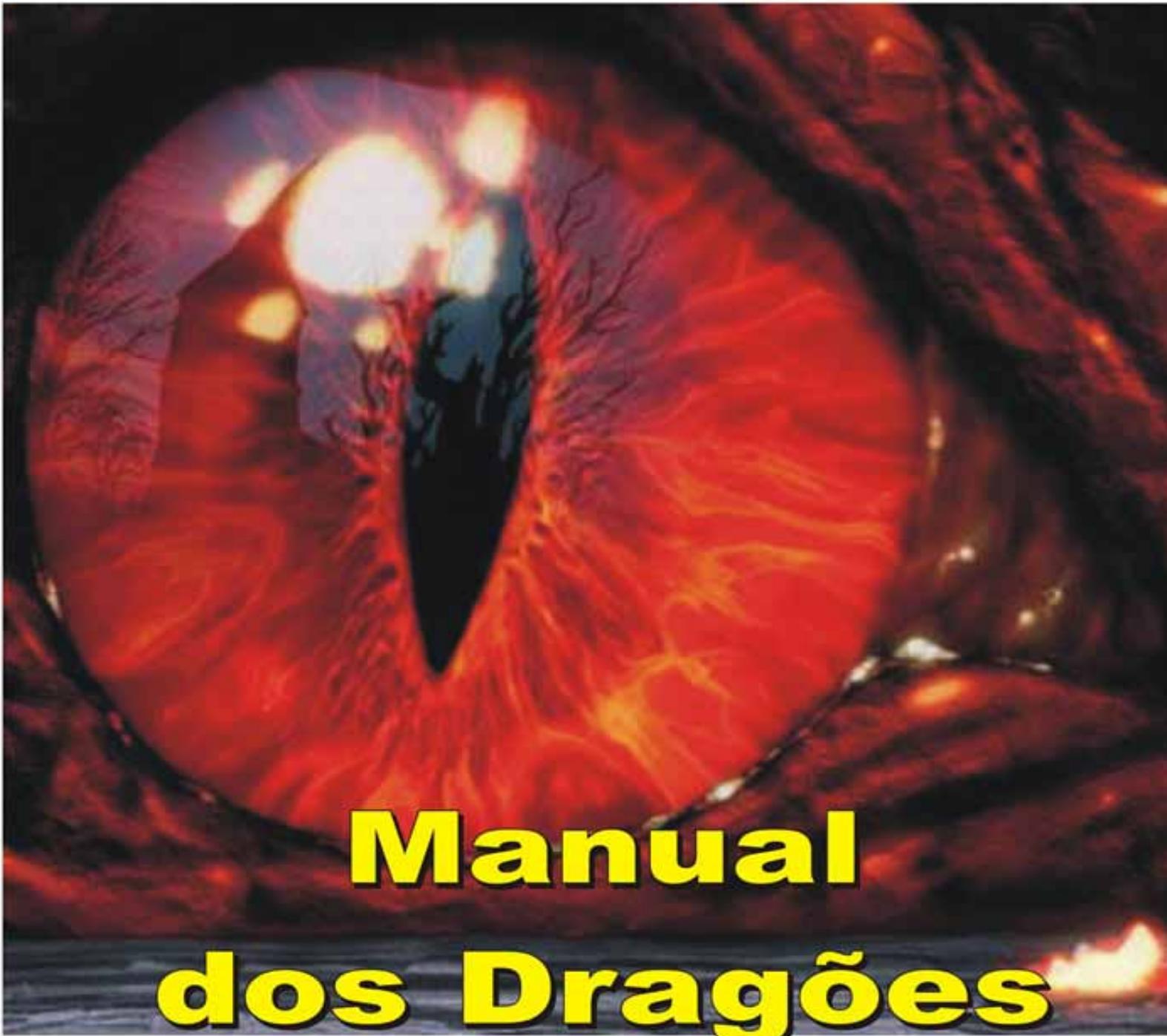


2ª Edição



Manual dos Dragões

Maury "Shi Dark" Abreu

Suplemento
para o jogo



TORMENTA

Criação e Desenvolvimento para 3D&T: Maury "Shi Dark" Abreu.

Arte: Todas as imagens são utilizadas com objetivo de resenha.

Diagramação: Maury "Shi Dark" Abreu.

Baseado nas regras do jogo **Defensores de Tóquio 3ª Edição**, criado por Marcelo Cassaro.

Baseado nas regras descritas no **Livro dos Monstros D&D** (Wizards of the Coast – www.wizards.com) e no **Guia dos Dragões** (Editora Daemon – www.daemon.com.br).

Para utilizar este livro é necessário ter em mãos o **Manual 3D&T Alpha**. Para uma descrição completa do mundo de Arton e o cenário de Tormenta veja os livros **Tormenta D20: Guia do Mestre** e **Tormenta D20: Guia do Jogador**.



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

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com quaisquer répteis ou monstros gigantes reais é mera coincidência.





Introdução	04
O que são Dragões?	06
Dragões Alpha	12
Dragões Elementais	18
Dragões de Tamu-ra	28
Dragões Metálicos	36
Necrodracos	46
Monstros Dracônicos	52
Magias, Kits e Outros	62

Introdução

Dragões. Seres reptilianos medindo quilômetros de altura. Em todos os cenarios de fantasia eles são tidos como inimigos formidáveis. As bestas mais ameaçadoras do mundo conhecido.

Cridos por deuses poderosos ou nascidos da evolução natural, estes seres ameaçadores perderam parte de seu território, mas continuam a ser temidos em todos os cantos do universo. Não apenas por seu tamanho e sua força física, mas também pela força arcana: em alguns lugares os dragões são os maiores usuários da magia como a conhecemos.

O antigo **Manual dos Monstros**, o guia de criaturas oficial do 3D&T, havia apresentado as principais espécies de dragões que vivem em Arton, o mundo de Tormenta. Mas estes não são os únicos. Escondidos nos mais variados ambientes muitas outras espécies ainda esperam por uma presa desatenta.

O **Manual dos Dragões** servirá para orientar aventureiros desinformados que pensam em enfrentar estas terríveis bestas místicas, e para os Mestres darem mais cor e diversidade a este que é, certamente, o mais famoso monstro da fantasia medieval.

O Que é 3D&T?

3D&T – Defensores de Tóquio 3^a Edição é um jogo de heróis e vilões poderosos. Enquanto a maioria dos jogos de RPG costuma dar ênfase ao realismo, **3D&T** segue um rumo oposto. Suas regras não foram feitas para parecerem reais, mas para oferecer simplicidade, agilidade e ação. Muita ação, típica de grandes estórias épicas.

As regras de **3D&T** são muito mais simples do que qualquer outro jogo de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. Não há muitas estatísticas, tabelas e diagramas, e o sistema aceita qualquer ambiente de jogo – desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado em jogos de videogame, anime e mangá e, portanto, o exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. O **Manual 3D&T Alpha** é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar este livro que tem em mãos, e também qualquer outro suplemento de **3D&T**.



Versão Alpha!

Lançado recentemente pela Jambô Editora, o **3D&T Alpha** é uma nova versão para esse que é o mais famoso jogo de RPG desenvolvido no Brasil. Uma versão gratuita esta disponível para download no site da editora (<http://www.jamboeditora.com.br>).

A versão **Alpha** do jogo não difere muito de sua versão anterior (**Turbinada**). Se desejar, você pode usar a versão anterior do jogo, necessitando apenas de algumas modificações.

O Que é Tormenta?

3D&T é um jogo, um conjunto de regras para jogar RPG. **Tormenta** é um cenário, uma ambientação, o lugar (imaginário) onde as aventuras ocorrem. Este é também o cenário padrão do jogo **3D&T**.

Tormenta é um cenário de Fantasia Medieval, similar à Idade Média com toques de fantasia – como as estórias de **O Senhor dos Anéis**. Arton, o mundo do cenário **Tormenta**, é uma terra com magos e criaturas mágicas. Raças não-humanas como elfos e anões podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, druidas, paladinos e xamãs. Dragões ameaçam aldeias.

Este também é o mundo onde aconteceram as aventuras de Lisandra, Sandro, Niele e Tork na revista em quadrinhos **Holy Avenger**. Também é aqui que ocorrem as estórias narradas nos romances **O Inimigo do Mundo** e **O Crâneo e o Corvo**.

O mundo de Arton é descrito no livro **Tormenta 3D&T**, entre outros suplementos. Entretanto este livro encontra-se desatualizado. Para ter maiores informações a respeito do cenário os títulos mais indicados (e atualizados) são os produtos da linha **Tormenta d20** da **Jambô Editora** (<http://www.jamboeditora.com.br>). Visite o site da editora e confira.

O Que é o Manual dos Monstros?

O **Manual dos Monstros** é um bestíario, um guia de criaturas. Ele oferece informações sobre mais de 200 tipos e subtipos de animais, monstros e raças existentes no mundo de Arton, para que sejam usados em **3D&T**. Desde raças importantes, como os elfos, até criaturas exóticas como os gênios, hidras e demônios da Tormenta.

A última versão do **Manual dos Monstros** ainda é voltada para a versão anterior do jogo **3D&T**. Ainda assim seu material pode ser usado facilmente, bastando algumas alterações. Caso encontre qualquer divergência entre o material descrito no **Manual dos Monstros** e as regras descritas no **Manual dos Dragões** ou no **Manual 3D&T Alpha**, considere estes dois últimos como corretos.

O Que é o Manual dos Dragões?

O jogo **3D&T** é bastante flexível, e permite modificar e criar novos monstros com certa facilidade. Qualquer Mestre pode, por exemplo, acrescentar algumas Vantagens e Desvantagens à ficha de um monstro para torná-lo mais forte ou fraco, ou apenas para dar mais cor e vivacidade.

O **Manual dos Monstros** apresentou os tipos básicos de dragões existentes em Arton: dragões azuis, brancos, marinhos, negros, verdes e ver-

melhos. Embora seja satisfatório em todas as suas regras, ele também é um pouco fraco em alguns detalhes, sem se aprofundar nas habilidades específicas de cada raça draconiana. Além disso, existem outros dragões além dos seis elementais.

O **Manual dos Dragões** é totalmente dedicado a estas criaturas fascinantes, muito comuns em mundos de fantasia medieval. Além de todas as regras mostradas no **Manual dos Monstros**, aqui você terá novas regras para dragões, separados em categorias de idade e com suas habilidades apresentadas separadamente. Além disso, você conhecerá as habilidades específicas de cada raça de dragão, habilidades que se assemelham a magias, mas funcionam de forma mais natural, mesmo quando o dragão tem pouco poder mágico.

Com isso, o **Manual dos Dragões** traz novas raças de dragões, novas regras para necrodragões, e muitas outras criaturas aparentadas aos dragões – dragonetes, wyverns, hidras, dragotauros, etc. Tudo isso além de kits, itens mágicos, magias, vantagens... Tudo o que o jogador precisa para enfrentar essas bestas.

E tudo o que o Mestre queria para deixá-las ainda mais perigosas...

Importante: Este livro modifica algumas regras sobre dragões vistas no **Manual dos Monstros** e no **Manual 3D&T Alpha**. Cada Mestre deve escolher se deseja usar as regras oficiais, descritas nos livros publicados, ou as regras vistas aqui. A escolha é totalmente sua.

Capítulo 1

O que são Dragões?

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 tidos como as maiores e mais terríveis das criaturas.

Os dragões são répteis monstruosos, 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.

Ao contrário do que se acreditava antigamente, estas feras estão entre as criaturas mais inteligentes do mundo. Entre seus vastos conhecimentos estão inúmeras magias e diferentes idiomas. Alguns estudiosos acreditam, inclusive, que muitos idiomas e dialetos humanos, sejam derivados de um antigo idioma utilizado pelos dragões.

Origem Artoniana dos Dragões

Os artonianos acreditam que os dragões foram criados por Megalokk, o deus dos monstros, como os seres mais perfeitos e poderosos a habitaram o mundo. Mas isso não é verdade. Desconhecido por todo artoniano vivo atualmente e ignorado pelos deuses, havia no passado um deus cruel e poderoso chamado Kallyadranoch – o verdadeiro deus dos dragões. Hoje Kallyadranoch não existe mais (ao menos é o que se acredita), mas as suas crias continuam a caminhar pelo mundo. Nem os próprios dragões lembram de seu criador, e muitos acabaram aceitando Megalokk como tal. Entretanto é importante salientar que no momento de sua destruição, o deus dos dragões fez uma profecia: “*Sempre seis dos meus filhos irão se lembrar, e carregarão meu legado. E enquanto ao menos um deles viver, eu viverei!*”...



Mas nem todos pensam da mesma forma. Alguns artonianos descartam a idéia da origem da vida através dos deuses e tentam explicar a existência de todos os seres vivos através da evolução – um processo lento e gradual que leva à transformação de uma espécie em outra.

De acordo com tais pesquisas a origem da vida em Arton teria seguido um rumo muito similar ao que aconteceu na Terra. A mais ou menos 260 milhões de anos atrás o mundo de Arton era dominado exclusivamente pelos dinossauros e outros répteis gigantes, assim como acontecia na Terra. Os artonianos costumam chamar estes tempos de Era Megalokk. Na Terra os dinossauros surgiram durante a Era Mesozóica, no Triássico, e teriam atingido seu ápice durante o Jurássico. 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.

Foi durante a Era Megalokk que surgiram os sinapsídeos, répteis de pequeno porte que, milhares anos mais tarde, deram origem aos mamíferos, antropossauros e sauróides – enfim, todas as raças humanóides que hoje habitam Arton.

Cerca de 195 milhões de anos mais tarde, uma catástrofe pôs fim ao domínio de Megalokk. Segundo os clérigos, esta catástrofe seria na verdade a força dos demais deuses do Panteão, pondo fim à Era Megalokk para darem origem às suas próprias criaturas. Foi então que surgiram os humanos, elfos, anões e tantos outros seres vivos, moldados pelas mãos de Valkaria, Tenebra, Glórienn e outros deuses (ou nascidos da irradiação e especiação dos sinapsídeos, segundo alguns pensadores).

Uma outra hipótese conhecida para tal catástrofe foi o impacto de um imenso meteorito, que ergueu uma imensa camada de poeira e obstruiu a luz solar. Como os dinossauros eram criaturas de sangue frio, a baixa temperatura acabou levando-os à quase extinção, restritos a áreas remotas. O mesmo aconteceu com os dragões. Estes grandes répteis alados, entretanto, eram capazes de reduzir seu metabolismo a quase zero, permanecendo em estado de hibernação por longos períodos, até que a camada de poeira fosse dissipada. Neste meio tempo os sinapsídeos evoluíram e deram origem aos mamíferos, antropossauros e sauróides – humanos, elfos, anões, trogloditas, povo-thera e tantos outros. Enquanto os descendentes dos sinapsídeos eram a raça dominante, os dragões tornaram-se pouco numerosos, e restritos a lugares distantes.

O fato é que com ou sem a presença dos deuses, criaturas gigantescas como os dinossauros e os dragões acabaram limitando-se a regiões mais remotas, especialmente Galrasia e as Montanhas Sanguinárias. Aqueles que apreciam uma temperatura mais baixa, como os dragões brancos, ficaram limitados às Montanhas Uivantes. Muitos estudiosos falam sobre as Geleiras do Grande Norte, localizadas além do Deserto da Perdição. A teoria sobre as geleiras vem do clima frio da antiga Tamu-ra, mas a existência ou não dessas geleiras nunca foi comprovada. Se elas existem, é bem possível que seja o lar de muitos dragões brancos.

Os dragões são extremamente territoriais e solitários. Por um lado isso é uma vantagem para os humanos e semi-humanos. Grupos de dragões são incomuns; eles costumam ser encontrados solitários, ou formando pequenos grupos familiares (um casal e 1d-3 filhotes). Tal fato é, por outro lado, de grande importância

para nossa sobrevivência: se não fosse por este isolamento os dragões poderiam procriar rapidamente, e em breve voltaríamos para a época em que a humanidade deveria se esconder destas criaturas aladas.

Características Gerais

Os dragões estão divididos em diferentes espécies, e cada espécie tem seus traços gerais. 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, podendo variar de uma espécie para outra e, algumas vezes, dentro de uma mesma espécie (especialmente nas diferentes fases da vida de um dragão). 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 bípedes, 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 ou prender suas vítimas, ou mesmo para rasgá-las em pedaços.

O pescoço costuma ser longo, e muitos apresentam um tipo de crina de couro ou placas ósseas atrás da cabeça até o lombo, por toda área do pescoço (em algumas espécies, esta crina avança até a cauda). Essas placas ósseas geralmente têm 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 – mas bastante reduzidas.

Também é comum que apresentem chifres, sejam eles grandes ou pequenos. Estes chifres são, na maioria das vezes, simples adorno ou atrativos sexuais, 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 as tem, ou tem asas atrofiadas. Muitos desses são capazes de voar mesmo assim, provavelmente devido 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 arma de sopro são muito incomuns. 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. Isso torna estes monstros perigosos para qualquer criatura. Vantagens como Reflexão e Deflexão não funcionam, mesmo que sejam capazes de afetar magias.

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. Todos os dragões são também imunes às magias de Paralisia e Sono.

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 possuem um paladar bastante diversificado, podendo se alimentar de carne, vegetais e até minérios. O metabolismo draconiano é capaz de digerir qualquer tipo de alimento, inclusive materiais inorgânicos.(incluindo rochas e, em alguns casos, metais preciosos!).

A escolha por um paladar mais carnívoro, entretanto, tem uma explicação biológica. Rica em proteína, a carne é um alimento muito mais vantajoso, pois traz um retorno energético muito maior. Por isso, dragões que escolhem se alimentar somente de material vegetal vai precisar comer uma quantidade muito maior de material do que se escolhesse uma dieta carnívora.

É verdade que a maior parte dos dragões escolhe alimentar-se principalmente dos infortúnios 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. 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).

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 na natureza: 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. Quando as populações das pequenas presas reduz muito, as populações de grandes predadores precisam disputar mais por alimento, e ou se alimentam com menos frequência, e todos esses fatores juntos provocam a redução da população.

Por esta razão os dragões não são tão numerosos. Também por isso eles são 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. Eles nunca deixam de arrecadar objetos preciosos. Portanto, quanto mais velho um dragão, mais precioso e numeroso será seu tesouro.

Os dragões colecionam até mesmo itens que jamais poderão usar, como anéis, colares e armaduras.

Couro de Dragão

O couro de um dragão é um item fantástico, belo e poderoso, que pode alcançar valores enormes no mercado. Além disso, o couro de um dragão também é componente material para a fabricação de muitas poções e outros itens mágicos. Em regras, o couro de um dragão (de qualquer espécie ou idade) vale 5 Pontos de Experiência em componentes mágicos (estes pontos, entretanto, não podem ser trocados por pontos de personagem).

O couro dracônico 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.

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 +1 à Força de Defesa (FD) do personagem. Este bônus não é considerado mágico, e por isso pode ser acumulado com qualquer magia. Os escudos, no entanto, não oferecem proteção extra, apenas sua beleza superior. Uma armadura pode vir a custar de 1.000 a até 10.000 Tibares de ouro. Já os escudos podem chegar a 180 Tibares de ouro.

As proteções mágicas dos dragões contra determinados elementos (como a invulnerabilidade a fogo dos dragões vermelhos) não são adicionadas à armadura, a menos que sejam encantadas com esta finalidade. Entretanto, o couro de um dragão muito poderoso pode apresentar alguma característica mágica. Por exemplo, o couro de um dragão extremamente maligno pode estar carregado com a maldade pura, e pode amaldiçoar aquele que o usar – ou fornecer poderes extras, caso seja usado para propósitos

também malignos. Não existem, entretanto, regras claras sobre como isso funciona. Tudo dependente de características do próprio dragão – ou de algum toque divino, em alguns casos...

Covil

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.

Alguns dragões costumam trocar de covil ao longo de sua existência (conforme crescem), enquanto outros se mantêm sempre na mesma caverna, expandindo-a quando há necessidade, para obter maior conforto. Dragões抗igos 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 (ou procuram uma forma de tirar vantagem disso).



Em Arton os dragões muito poderosos (feitos com 200 pontos ou mais) podem tornar-se divindades menores e arrecadar devotos. Como poder garantido eles podem oferecer uma Especialização, uma Vantagem de 1 ponto ou algum poder menor com pouca (ou nenhuma) utilidade em combate.

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.

O covil de um dragão sempre será sua Arena. Em geral apenas os dragões filhotes não tem uma Arena, pois ainda vivem com seus pais. O covil de seus pais NÃO É considerado uma Arena para um dragão; ele apenas recebe os benefícios desta Vantagem quando já tem o seu próprio covil.

Arena: de modo geral, todos os dragões Adultos e mais velhos tem uma Arena (seu covil). Cerca de 50% dos dragões Jovens também podem ter uma Arena (covil). Dragões Filhotes nunca terão essa Vantagem.

Répteis Alados

Apesar de nem todas as espécies de dragões apresentarem asas, a maioria deles é capaz de voar. Quando apresentam asas, estas terão uma envergadura igual ao tamanho de seu corpo.

Dragões podem levantar vôo com metade da sua velocidade normal. Em mergulho eles dobram sua velocidade máxima (e recebem um bônus de +1 na Força de Ataque com as garras). Podem mudar de direção, em vôo, rapidamente, mas não podem 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 e com as garras. A cauda apenas pode ser usada contra alvos na retaguarda e, embora possa usar as asas, acabará por perder altitude.

Vôo: quase todos os dragões possuem a vantagem Vôo desde filhotes (eles aprendem a voar com poucos meses). A velocidade de vôo é determinada pela sua Habilidade (veja a vantagem Vôo). Espécies de dragões que não possuem asas, ou as tenham atrofiadas, não poderão voar e não terão essa vantagem, a menos que a descrição da espécie diga o contrário. Veja a descrição de cada espécie de dragão.

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 – o que pode gerar a tradição da Noivas-Sacrifício.

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 grupos familiares. Geralmente quando encontrados em grupos serão constituídos de uma fêmea, um macho e 1d-3 filhotes, apesar de em algumas ocasiões o macho abandonar a fêmea logo após o acasalamento. Há também espécies em que a fêmea abandona os ovos pouco antes da eclosão, para que os filhotes aprendam a viver por conta própria. Nessa situação, eles chocam sozinhos, e os filhotes encontram-se sozinhos desde cedo. Nestas situações, os filhotes costumam viver juntos até, em média, a metade da idade jovem, quando então 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 – um comportamento que evita a competição entre irmãos.

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. Apesar de os casais geral-

mente permanecerem ao lado de sua prole até que elas escolham deixá-los, há situações em que o contrário ocorre.

Algumas vezes os dragões abandonam seus pais ainda durante a idade jovem, mas este caso é mais raro. A maioria dos pais não permite que suas crias continuem a viver com eles em seu covil após a idade adulta.

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.

Sob certos aspectos a psicologia dos dragões é tão variada quanto a psicologia humana. Praticamente todos os tipos de comportamento observados nos seres humanos também podem ser observados entre os dragões. Embora cada espécie tenha um comportamento típico, eles também podem variar bastante, tornando-se bons ou maus e indo contra aquilo que se esperaria para um típico representante da espécie.

Código de Honra: Todos os dragões seguem algum tipo de Código de Honra. Estes Códigos de Honra são muito variáveis entre eles, mas os mais comuns são o Código do Combate, da Derrota, do Caçador, da Honestidade e os Códigos de Asimov. O Código de Honra pode ser o único ponto fraco de um dragão contra aventureiros. Os heróis mais experientes costumam pesquisar muito e tiram proveito deste detalhe.

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 elfos...

O idioma Dracônico também é utilizado por outras raças reptílicas e/ou por arcanos que desejam desvendar o misticismo dos dragões. A Perícia Idiomas por si só permite a um personagem conhecer o idioma Dracônico; caso contrário ele ainda pode ser adquirido na forma de Especialização.

Religião

Dragões podem ser devotos e mesmo clérigos de algumas divindades. Isso costuma ser especialmente comum entre os dragões de Tamu-ra, que geralmente tornam-se clérigos de Lin-Wu.

Dragões elementais costumam ser devotos de Megalokk, Sszzaas, Tauron, Keenn ou Hyninn, sendo os dois primeiros os mais comuns. Outras divindades serão raras. Os dragões orientais, claro, sempre dão preferência a Lin-Wu ou, mais raramente, Khalmyr. Os marinhos costumam adorar o Grande Oceano. Alguns dragões verdes podem voltar-se para Allihanna, mas embora possam ser devotos eles nunca se tornam druidas ou xamãs verdadeiros (mesmo assim, alguns costumam despertar poderes bastante incomuns que se assemelham a poderes druídicos). Já os metálicos apreciam principalmente Khalmyr, Hyninn e Tanna-Toh.

Necrodracos dificilmente dão importância a religião. Mesmo que tenham sido clérigos quando ainda eram vivos, agora eles não têm mais inteligência para isso. Além do mais, a única divindade que os aceita como servos é Tenebra, Deusa das Trevas – e geralmente apenas os dragões-lich tem alguma inteligência e força de vontade para tornarem-se clérigos.

Com o resurgimento de Kallyadranoch, o verdadeiro Deus dos Dragões, a religião a esta divindade tenderá a crescer imensamente entre os grandes répteis alados.

Dragões Híbridos

Embora isso seja incomum, algumas vezes dragões de diferentes espécies podem cruzar 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 têm parentesco evolutivo direto, ou seja, pertencem a espécies totalmente diferentes. De modo geral, 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 as Características mais altas das duas espécies. Sua arma de sopro pode ser uma mistura dos sopros de seus pais ou ele pode apresentar dois tipos de sopro distintos.

Dragões Bicéfalos

Em algumas situações raras o cruzamento de duas espécies diferentes de dragões acaba gerando monstruosidades de duas cabeças. Esses dragões bicéfalos, como são chamados, apresentam não somente as características misturadas, mas também um couro manchado com as cores de seus pais e duas cabeças, capazes de usar o sopro separadamente.

Bicéfalos sempre terão as Características mais altas de cada uma das espécies que o gerou e terão todas as habilidades, Vantagens e Desvantagens das duas espécies. Uma vez que possuem duas cabeças podem usar a arma de sopro duas vezes (cada cabeça terá um tipo de sopro). Por ser apenas uma criatura ele tem apenas um Código de Honra e uma Arena.

Por exemplo, um bicéfalo adulto nascido de um dragão azul e um dragão verde terá: F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago e/ou ácido), Elementalista (Ar e Terra).

Até onde se sabe, existem bicéfalos apenas de dragões elementais. Aparentemente os dragões orientais não geram bicéfalos (ou nunca aconteceu de cruzarem entre diferentes espécies). No entanto, essa teoria ainda não foi comprovada. Como os dragões metálicos são sub-espécies dos dragões verdes, eles ainda são considerados como uma única espécie, e por isso podem se cruzar e gerar descendentes férteis. Por isso não existem bicéfalos metálicos.

Alguns cientistas afirmam que um dragão bicéfalo poderia gerar um dragão tricéfalo. Entretanto essa teoria não foi comprovada e, se é correto afirmar que o dragão bicéfalo é infértil (afinal ele nasce do cruzamento entre espécies diferentes), ele jamais poderia ter um descendente, nem mesmo outro bicéfalo.

Dragões Alpha

Combater dragões é um ato digno de grandes heróis aventureiros. Mas mesmo para eles trata-se de uma tarefa muito difícil.

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.

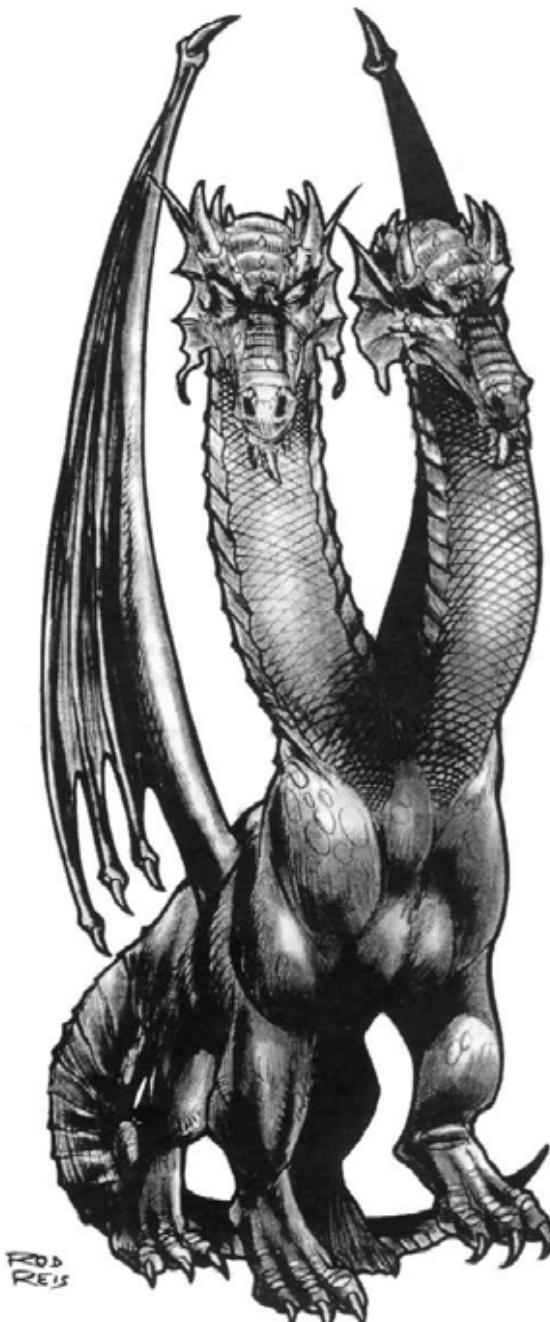
Os dragões também podem atacar com sua arma de sopro, acertando os alvos que estejam à sua frente. Quando usam a arma de sopro, no entanto, eles não podem realizar nenhum outro ataque. Isso não costuma ser problema, uma vez que ela geralmente é suficiente para encerrar o combate.

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.

Categorias de Idade

	Categoria de Idade	Idade (anos)	Características
1	Filhote	0-15 anos	Imunidade (Sono e Parálisia), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Código de Honra.
2	Jovem	16-100 anos	–
3	Adulto	101-200 anos	Aura de Medo (R+1).
4	Adulto Maduro	201-400 anos	Aura de Medo (normal).
5	Experiente	401-800 anos	Aura de Medo (normal).
6	Antigo	801-1200 anos	Aura de Medo (R-1).
7	Muito Antigo	1201 anos ou +	Aura de Medo (R-2).





Para fins de regras de jogo os dragões estão divididos em 7 categorias de idade: filhote, jovem, adulto, adulto maduro, experiente, antigo e muito antigo. Quanto mais novo um dragão, menor será a extensão de seus poderes. Independentemente de sua categoria de idade todos os dragões já tem Imunidade às magias de Paralisia e Sono (usadas contra eles essas magias não surtem nenhum efeito), Sentidos Especiais e Tiro Múltiplo (veja a descrição dessas vantagens mais adiante).

Ataques Naturais

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

- **Mordida (F+H+1d+2).** Dragões geralmente têm um pescoço extremamente longo (cerca de 15% de seu corpo), e por isso podem utilizar a mordida não apenas contra criaturas à sua frente, mas também contra alvos em seus flancos. Eles podem atacar alvos que estejam em sua traseiras, mas para isso deverão abdicar de sua ação de movimento. A mordida sempre causa dano de Corte.

- **Garras (F+H+1d).** As garras geralmente são utilizadas contra alvos que estejam à sua frente ou seus lados. As patas traseiras apenas podem ser usadas para chutar, causando o mesmo dano e sendo considerado um ataque normal com a garra, mas sempre precisarão de no mínimo duas patas para manter o equilíbrio. Vítimas do chute devem realizar um teste de Habilidade ou são arremessadas a 1d-3 metros de distância. As garras sempre causam dano de Corte.

- **Asas (F+H+1d-1).** Os dragões maiores conseguem dar maior mobilidade às suas asas, sendo capazes de usá-las em combate. Alvos das asas devem obter sucesso em um teste de

1D+13

Habilidade ou serão derrubados. As asas, no entanto, apenas podem atacar criaturas localizadas em seus flancos, e não podem ser usadas contra o mesmo alvo dos demais ataques – ou seja, o dragão não pode usar as asas e outros ataques contra um mesmo alvo, nem tampouco pode usar as duas asas contra o mesmo alvo. Apenas dragões adultos e mais velhos podem atacar com as asas. As asas sempre causam dano de Esmagamento.

- **Cauda (F+H+1d-2).** Os dragões também são capazes de utilizar sua cauda para atacar. Apenas alvos em sua traseira e/ou nos flancos podem ser atacadas pela cauda, nunca alvos em sua frente. A cauda muitas vezes é dotada de ferrão (causando dano por Perfuração), e quando ele não existe, causa dano por Esmagamento. A cauda de um dragão nunca pode ser utilizada contra o mesmo alvo da mordida. Somente os dragões adultos maduros ou mais velhos podem utilizá-la em combate.

- **Esmagar (F+1d).** Dragões experientes e mais velhos que esteja voando ou saltando pode cair sobre um alvo para provocar dano de Esmagamento com seu corpo. Para acertar esse ataque o dragão só precisa cair sobre as vítimas, que tem direito a um teste de Esquiva para evitar. Aqueles que falharem são considerados Indefesos contra o ataque e ficam imobilizados até que o dragão decida se mover, ou até obter sucesso em um teste de sua Força contra a Força do dragão. Este ataque não pode ser utilizado em conjunto com os demais.

- **Rasteira com a Cauda (H+1d).** Dragões antigos ou mais velhos podem realizar uma rasteira com sua cauda. A rasteira afeta um semi-círculo de 9m (12m para os muito antigos) e todos dentro da área devem obter sucesso em um teste de Esquiva ou são consideradas Indefesos contra o Ataque. Este ataque pode ser

utilizado em conjunto com os demais (menos com o esmagamento), mas não contra os mesmos alvos (os alvos da rasteira não podem ser alvos dos demais ataques).

• **Defesa (H+A+1d).** Os dragões realizam sua defesa da mesma forma que qualquer personagem jogador.

• **Movimento.** Dragões se movimentam exatamente da mesma forma que os personagens jogadores (veja o **Manual 3D&T Alpha** pg. 68). Alguns deles, entretanto, possuem formas especiais de movimento (como movimento de escalaada e natação). Nestes casos veja a descrição de cada espécie para saber como funciona.

A cada turno de combate os dragões podem realizar um movimento e uma ação, exatamente como os personagens jogadores (veja o **Manual 3D&T Alpha** pg. 68). Neste caso ele realiza somente um ataque (normalmente com a mordida). Entretanto um dragão pode abdicar de seu movimento em um turno para realizar todos os seus ataques naturais. Ou seja, um dragão adulto pode realizar até cinco ataques por turno (uma mordida, duas garras e duas asas), mas neste caso não poderá realizar nenhum movimento. É o preço que ele paga por realizar tantos ataques. Se preferir o dragão pode se movimentar e realizar somente um dos seus ataques (a mordida, uma garra ou uma asa).

Tipos de Dano

As garras e a mordida de um dragão sempre causarão dano por Corte. As asas e a cauda sempre causarão dano por Esmagamento.

O PdF de um dragão sempre causará dano por um determinado tipo de energia, que varia de acordo com a espécie. Veja a descrição de cada espécie de dragão para maiores informações.

Arma de Sopro

Quando utiliza sua arma de sopro um dragão não pode realizar nenhuma outra ação e nenhum movimento. Ele move somente a boca (ou narinas) na direção de seus alvos. O ataque do sopro é feito com **H+PdF+1d**.

O sopro de um dragão segue as regras da vantagem Tiro Múltiplo, mas com algumas modificações. Cada alvo pode ser atingido apenas uma vez, nunca mais de uma. O número máximo de alvos possível é igual à sua Habilidade (dragões com H3 podem acertar até três alvos com seu sopro, por exemplo). Para atacar o dragão consome 1 PM para cada alvo (incluindo o primeiro) e deve fazer um teste separado para cada alvo. Um teste de Esquiva reduz o dano provocado pelo sopro à metade (reduza à metade apenas após comparar a FD do alvo e a FA do dragão). Por exemplo, se um dragão obtém FA 15 ao usar seu sopro, e o alvo obtém FD 5, sofrerá 10 pontos de dano caso fracasse no teste de Esquiva ou 5 se obtiver sucesso.

Ao invés disso o dragão também pode usar seu sopro sem consumir nenhum PM. Nesse caso ele utiliza uma manobra de Ataque Múltiplo com PdF: cada alvo impõem -2 na Habilidade para realizar a FA. Note que o dragão deve decidir quantos alvos atacará “antes” de realizar a FA. Assim, se ele tiver H5 e PdF4 poderá acertar até dois alvos com FA 5+1d (H1+PdF4).

Como terceira opção, um dragão pode realizar um sopro mais fraco, com um ataque normal de **PdF+H+1d** (sem gastar PMs e sem penalidade em Habilidade) – mas mesmo sendo um ataque comum de PdF, ele ainda recebe todos os benefícios abaixo.

A arma de sopro de um dragão pode ferir criaturas vulneráveis apenas à magia e armas mágicas. No entanto, qualquer tipo de proteção à magia não tem efeito sobre ela (como a Vanta-

gem Resistência à Magia). Vantagens como Reflexão e Deflexão também não podem ser utilizadas. Por outro lado qualquer proteção ou resistência ao tipo de energia do sopro funciona normalmente. Por exemplo, um personagem com a vantagem Armadura Extra (fogo) recebe os benefícios dessa vantagem contra o sopro de um dragão vermelho. O sopro (mesmo quando for um ataque comum com PdF) nunca pode ser Refletido ou Defletido (essas Vantagens não funcionam contra o PdF de um dragão).

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. Por exemplo, os dragões azuis são imunes a eletricidade, enquanto os dragões vermelhos são imunes a fogo. Esta imunidade estará mostrada na descrição de cada dragão.

Esta invulnerabilidade é fixa para cada uma das espécies, e aplica-se a todos os ataques naturais ou mágicos. Quando um dragão tem Invulnerabilidade a um elemento, ele torna-se completamente imune a todas as magias da Escola Elemental que utilizem esse elemento. Por exemplo, um dragão verde é imune a todas as magias da escola Elemental (terra), mas não outras formas elementais. Esta invulnerabilidade independe da idade do dragão.

Essas invulnerabilidades, entretanto, aplicam-se somente a magias que causem dano direto. Magias que não causem dano funcionam normalmente.

Magias

Dragões são usuários de magia. Eles não estudam em grimórios como os magos. São mais parecidos com os feiticeiros, que desenvolvem poderes mágicos naturais. Entretanto, mesmo

eles possuem uma limitação na quantidade de magias que são capazes de conhecer. Cada dragão conhece um número de magias igual a um décimo de sua idade. Dessa forma, dragões filhotes conhecem somente uma magia, enquanto um adulto pode conhecer até 20 magias, e um muito antigo pode conhecer mais de 120 magias. Todas as vantagens que oferecem magias extras para os personagens também as oferecerão para dragões (caso eles venham a adquirir tais vantagens – veja mais adiante). Genialidade também oferece três magias extras para um dragão.

Dragões podem aprender novas magias com a mesma facilidade que os personagens jogadores (**Manual 3D&T Alpha** pg 79). Entretanto, a quantidade de magias que eles são capazes de aprender ainda é limitada por sua idade e suas vantagens (ou seja, você não vai encontrar um filhote capaz de realizar 10 magias). Também é comum que os dragões criem suas próprias magias. Embora não existam regras para isso, qualquer dragão adulto ou mais velho já tem a experiência e os poderes para criar suas próprias magias.

Cada dragão tem pelo menos uma vantagem mágica (Elemental, Branca ou Negra). Mesmo que as estatísticas de um dragão apresente somente uma das três vantagens, o Mestre deve sentir-se livre para acrescentar outras.

- **Elementalistas.** Quase todas as espécies de dragão estão ligadas a um elemento. Por isso eles freqüentemente possuem a vantagem Elementalista, o que lhes permite utilizar as magias ligadas a seu elemento gastando apenas metade dos PMs normais.

- **Habilidades Naturais.** Todos os dragões possuem habilidades naturais que funcionam, em geral, da mesma forma que algumas magias. Estas habilidades variam de acordo com sua espécie e sua idade.

A maioria das habilidades naturais dos dragões funcionam como magias. Neste caso elas funcionam exatamente como a magia, com a diferença de que o custo em PMs geralmente é menor e/ou o dragão consegue usá-la mais rapidamente (com um movimento ao invés de uma ação). Caso seja uma habilidade diferente de uma magia, então a descrição dirá se há algum custo em PM e como ela funciona. Uma habilidade mágica que funcione da mesma forma que uma magia não entra no limite de magias conhecidas por um dragão (uma magia para cada dez anos de idade).

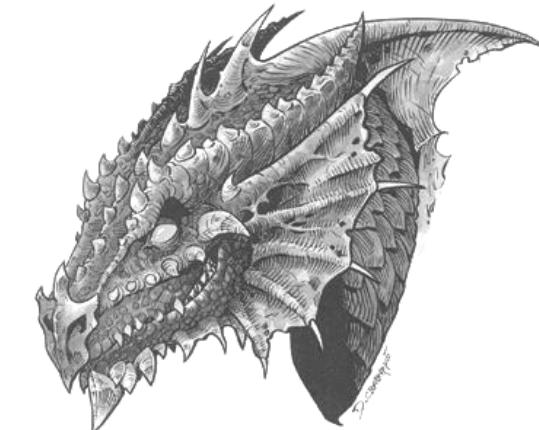
Conforme o dragão envelhece ele torna-se capaz de usar mais habilidades naturais. Na descrição de cada dragão as habilidades naturais são apresentadas de acordo com sua idade. Note que um dragão mais velho terá todas as habilidades naturais descritas nas categorias de idade anteriores.

Todas as habilidades naturais que funcionam como alguma magia estão sujeitas a Cancelamento e Detecção de Magia.

- **Resistência à Magia.** A natureza mágica dos dragões faz com que eles tenham uma forte resistência às magias que não causem dano. Por isso eles adquirem, com certa idade, a vantagem Resistência à Magia. Entretanto essa vantagem pode oferecer bônus diferente, de acordo com a categoria de idade e a espécie do dragão. Alguns, por exemplo, recebem Resistência à Magia (+1). Isso significa que quando atacados por magias que não causam dano eles recebem +1 (e não +3) como bônus em seu teste de Habilidade. Veja a descrição de cada espécie para maiores informações.

Aura de Medo

A simples visão de um dragão pode causar pânico a qualquer criatura. Este medo é totalmente irracional, mágico. Uma criatura que seja



imune a medo mágico não é afetada pela aura de medo dos dragões.

Qualquer criatura que veja um dragão deverá realizar um teste de Resistência ou fugirá apavorada. Há um modificador (de +1 a -2) aplicado ao teste, de acordo com a categoria de idade do dragão (veja a tabela na pg. 12). Este medo irá durar 4d turnos, a menos que a criatura seja perseguida pelo dragão: neste caso o efeito apenas desaparece quando o dragão desistir da perseguição. Criaturas encurraladas podem realizar um novo teste e, se falharem, não conseguem fazer nada senão gemer e gritar. Se a qualquer momento uma criatura obtém sucesso contra o medo ela automaticamente se tornará imune à aura de medo daquele dragão por 24 horas.

Montarias treinadas e exércitos organizados não são afetados por este tipo de medo. 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 os testes, mas isso fica por conta do Mestre.

Personagens construídos com metade ou mais pontos que o próprio dragão são imunes à sua aura de medo.

Sentidos Especiais

Todos os dragões têm todos os seus sentidos extremamente apurados, às vezes até com propriedades mágicas. Eles sempre são capazes de detectar seus inimigos por meios não visuais, o que dificulta a ação de ladrões e gatunos.

Em regras, todos têm a Vantagem Sentidos Especiais (todos) desde seu nascimento. Esses sentidos funcionam como descrito no **Manual 3D&T Alpha**.

- **Telepatia.** Os dragões possuem sentidos tão aguçados que às vezes parecem sobrenaturais. Eles podem usar a vantagem Telepatia para prever os movimentos de seus adversários, mas **não** podem usar a vantagem para outras funções (a menos que a descrição diga o contrário).

PVs e PMs

Os dragões são muito resistentes e possuem grandes habilidades mágicas. Seus PVs e PMs são determinados por sua Resistência, como acontece com qualquer personagem. Entretanto a média é maior do que para personagens normais: dragões recebem 6 PVs e 6 PMs para cada ponto de Resistência. Então, enquanto um personagem normal com R2 terá 10 PVs e 10 PMs, um dragão terá 12 PVs e 12 PMs.

Dragões com Kits

Ao contrário do que se poderia imaginar inicialmente, os dragões “podem” adotar kits. Para eles, entretanto, a aquisição de kits é mais cara: eles pagam 1 ponto para cada kit que desejam adquirir, incluindo o primeiro (eles não podem adotar nenhum it gratuitamente). A aquisição dos poderes de cada kit, entretanto, segue as regras normais (um pode gratuito quando adquirir o kit, e 1 ponto para cada um dos demais). Os

dragões ainda precisam satisfazer todos os pré-requisitos de um kit para adotá-lo.

Poucos dragões adotam kits. Quando o fazem geralmente são kits de servos dos deuses: clérigos, druidas e xamãs. Algumas lendas dizem que existiram dragões paladinos, mas sua existência não é comprovada – sendo que os prateados são os mais prováveis candidatos a este cargo.

O Mestre deve usar seu bom senso ao usar kits em dragões. Isso pode gerar dragões muito diferentes e interessantes, mas requer atenção e coerência.

Forma Humanóide

Dragões geralmente são orgulhosos e consideram humanos e semi-humanos como 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 está na forma humanóide.

Essa transformação funciona como uma **Forma Alternativa**, mas um pouco diferente. Quando estão transformados em humanóides, dragões mantêm todas as suas Características e Vantagens. As únicas habilidades que eles não podem utilizar são seu sopro (Tiro Múltiplo), suas armas naturais (garras, presas, etc) e sua aura de medo. Mesmo com todas as suas características anatômicas um dragão não adquire nenhuma Vantagem ou Desvantagem quando está na forma humanóide (por exemplo, mesmo

que ele se pareça com um elfo monstruoso, ele não adquire Vantagem Única Elfo nem a Desvantagem Monstruoso).

Cada dragão é capaz de adquirir apenas uma forma humana ou semi-humana. Um mesmo dragão não é capaz de se transformar em um elfo em um dia e no outro utilizar a forma de um goblin. Esta transformação sempre terá uma forma e aparência fixa.

Em Arton todos os dragões adultos e mais velhos são capazes de adquirir uma forma humanóide livremente.

Algumas espécies de dragões podem adquirir forma humanóide mesmo quando filhotes, e há ainda aqueles que podem adquirir formas não humanóides. Neste caso, leia a descrição de cada espécie para maiores informações.

Vantagens e Desvantagens

Todos os dragões têm **Invulnerabilidade**, **Sentidos Especiais**, **Telepatia** e **Tiro Múltiplo**. A maioria deles tem também **Arena** (covil) e **Vôo**. Os mais velhos também têm **Resistência à Magia**, embora funcione de modo um pouco diferente. Mesmo que não apareça na lista, todos os dragões têm pelo menos um **Código de Honra**, que deve ser escolhido pelo Mestre. De modo geral, todos têm pelo menos uma vantagem mágica (**Elemental**, **Branca** ou **Negra**).

Além de todas essas vantagens (explicadas neste capítulo e no anterior) um dragão ainda pode ter mais uma série de outras vantagens que o Mestre desejar. Sinta-se livre para personalizar o dragão, acrescentando outras Vantagens, Desvantagens e Perícias. A seguir estão algumas das mais comuns (algumas podem até ter uma mecânica diferenciada para dragões).

- **Aceleração.** Dragões não costumam fugir, portanto essa habilidade tem pouco uso com essa finalidade. Entretanto ser capaz de mover-

se mais rápido às vezes ajuda bastante. Dragões com essa vantagem podem realizar todos os seus ataques e ainda realizar um movimento (apenas um) no mesmo turno.

• **Arcano.** Todos os dragões têm pelo menos uma vantagem mágica. Entretanto alguns preferem se especializar nessa área, e por isso podem escolher essa vantagem, para que sejam capazes de realizar magias mais poderosas.

• **Forma Alternativa.** Há dragões que conseguem adquirir outras formas além de sua forma humanóide. Neste caso siga as regras normais para esta Vantagem (a menos que a descrição do dragão diga algo diferente).

• **Genialidade.** Dragões são muito inteligentes – mas nem todos são gênios. Dragões realmente inteligentes podem adotar essa vantagem. Além dos benefícios normais, essa vantagem também permite ao dragão conhecer mais três magias, além da quantidade de magias normalmente permitida para sua idade (veja as páginas 14 e 15).

• **Imortal.** Dragões vivem por longos anos – mas ainda estão vulneráveis à morte. Alguns, entretanto, conseguem a bênção da imortalidade, e podem voltar à vida sempre que desejam. Poucos dragões conseguem esse tipo de façanha.

• **Magia Irresistível.** Dragões que se especializem em magias que não causem dano geralmente procuram por essa vantagem. Os benefícios dessa vantagem também se aplicam a habilidades naturais dos dragões que exijam testes de Resistência.

• **Membros Elásticos.** Dragões com essa vantagem terão uma cauda maleável capaz de se esticar a longas distâncias.

• **Membros Extras.** Muito raro, mas alguns dragões nascem com patas a mais. Neste caso ele recebe novos ataques com as garras – mas essas “garras adicionais” serão sempre imprecisas, e por isso atacam com F+1d.

• **Parceiro.** Alguns dragões aceitam ser cavalgados por criaturas poderosas, para que ambos recebam os benefícios dessa vantagem (obviamente, tanto o dragão quanto o cavaleiro precisam ter essa vantagem). Entretanto, como essa Vantagem é usada em conjunto com Aliado (e um dragão é um Aliado bastante caro) muito poucos personagens conseguem adquiri-la.

• **PMs e PVs Extras.** As vantagens mais comuns entre dragões.

O capítulo 8 traz uma série de novas vantagens que só podem ser adquiridas por dragões. Eles ajudarão o Mestre a personalizar ainda mais os seus dragões.

Medindo o “Poder” de um Dragão

Uma questão que algumas vezes torna difícil para os Mestres de **3D&T** criar suas aventuras é como definir o nível de poder dos inimigos. Como determinar se uma criatura é suficientemente poderosa (ou se não é poderosa demais) para um grupo de aventureiros?

De modo geral isso é resolvido somando-se os pontos gastos com características e vantagens dos monstros e comparando com a pontuação dos próprios jogadores. Entretanto isso nem sempre dá certo por dois motivos: 1) os

monstros podem ter vantagens que são caras, mas que não lhes dão nenhum benefício em combate; 2) monstros costumam ter vantagens ou habilidades que não tem custo em pontos, são características exclusivas (e podemos incluir os dragões nesse grupo).

Então como determinar se um grupo de aventureiros está preparado para enfrentar o dragão que você criou como vilão final da aventura? A melhor tática é o bom senso, ver o quão poderosos os jogadores realmente são, e então comparar com um playtest do monstro.

Para facilitar essa decisão, podemos comparar a pontuação do dragão com a dos personagens. Some todas as vantagens e os custos de características do dragão (lembre-se que características a cima de 5 custam mais caro). Some também a categoria de idade do dragão (lembre-se que os dragões têm habilidades naturais e formas de ataque únicas que o tornam mais perigoso). Isso vai lhe permitir ter uma noção do quão poderoso seu dragão ficou no final das contas.

No capítulo 8 temos várias novas vantagens que apenas podem ser adquiridas por dragões. O capítulo 6 também tem algumas vantagens únicas para dragões, todas com seu devido valor em pontos, para facilitar essa contagem.

Mas lembre-se de que o bom senso ainda é a melhor medida nessas ocasiões.

Dragões Elementais

Em Arton existem seis tipos principais de dragões: dragões azuis, brancos, marinhos, negros, verdes e vermelhos. Eles são chamados de dragões elementais, pois representam os principais elementos da natureza: ar, gelo, água, espíritos, terra e fogo. Em alguns lugares eles são chamados de dragões cromáticos, uma vez que cada um representa uma cor (com exceção dos dragões marinhos, que não são incluídos entre os dragões cromáticos).

Estes são os dragões mais comuns no mundo de Arton, encontrados em pontos remotos do Reinado e além. Cada um tem seus hábitos, seus traços e seus habitats, além de características pessoais.

As fichas dos dragões são apresentadas por categoria de idade. Todos eles seguem as regras mostradas nos capítulos anteriores. Além disso, todos os dragões elementais possuem asas e são capazes de voar (conseqüentemente todos tem a Vantagem Vôo), inclusive os dragões marinhos.

Dragão Azul

Os dragões azuis tem aspecto bizarro, com grandes orelhas que parecem rasgadas, e normalmente apresentam chifres na área da cabeça, sendo um sempre maior e voltado para frente. No entanto, geralmente eles não conseguem atacar com ele.

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



Os 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 os protodracos e as enguias, são capazes de usar esta descarga como uma forma de defesa. Criaturas próximas de um dragão azul algumas vezes podem ouvir o zunido das descargas no interior de seu corpo...

Dragões azuis adoram o céu. Dizem que estes dragões 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 dos desertos (como o Deserto da Perdição), apesar de normalmente estarem a cima das nuvens.

- **Dragão Azul Filhote:** F3, H3, R3, A4, PdF5 (eletricidade), Criar Água, Elementalista (ar), Invulnerabilidade (ar e eletricidade), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Azul Jovem:** F4, H4, R4, A5, PdF6 (eletricidade), Criar Água, Criar Sons, Elementalista (ar), Invulnerabilidade (ar e eletricidade), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Azul Adulto:** F5, H5, R5, A6, PdF7 (eletricidade), Criar Água, Criar Sons, Elementalista (ar), Invulnerabilidade (ar e eletricidade), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Ventrilogismo, Vôo.
- **Dragão Azul Adulto Maduro:** F6, H6, R6, A7, PdF8 (eletricidade), Criar Água, Criar Sons, Elementalista (ar), Invulnerabilidade (ar e eletricidade), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Terreno Ilusório, Tiro Múltiplo, Ventrilogismo, Vôo.
- **Dragão Azul Experiente:** F7, H7, R7, A8, PdF9 (eletricidade), Criar Água, Criar Sons, Elementalista (ar), Invulnerabilidade (ar e eletricidade), Magia Elemental, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Terreno Ilusório, Tiro Múltiplo, Ventrilogismo, Vôo.
- **Dragão Azul Antigo:** F8, H8, R8, A9, PdF10 (eletricidade), Criar Água, Criar Sons, Elementalista (ar), Forma Ilusória, Invulnerabilidade (ar e eletricidade), Magia Elemental, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Terreno Ilusório, Tiro Múltiplo, Ventrilogismo.
- **Dragão Azul Muito Antigo:** F9, H9, R9, A10, PdF11 (eletricidade), Criar Água, Criar Sons, Elementalista (ar), Forma Ilusória, Invulnerabilidade (ar e eletricidade), Magia Elemental, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Terreno Ilusório, Terreno Ilusório Avançado, Tiro Múltiplo, Ventrilogismo, Vôo.

Muitos também gostam de sobrevoar o céu durante tempestades, uma vez que são imunes a eletricidade.

Os azuis 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. Esse comportamento ocorre simplesmente pelos poucos encontros entre eles, e por uma preguiça natural dos próprios dragões.

Os covis dos dragões azuis costumam localizar-se em montanhas extremamente altas, de difícil acesso para humanos e semi-humanos. Existem, inclusive, aqueles que se escondem em lugares tão altos que o oxigênio disponível é muito baixo para a maioria das criaturas. Por isso muitos acreditam que o organismo dos dragões

azuis tenha uma capacidade muito superior à humana de capturar oxigênio. Outros dragões, entretanto, preferem complexos subterrâneos como esconderijo. Nos desertos há aqueles que gostam de ficar ocultos sob a área para atacar de surpresa quando seus alvos se aproximarem.

- **Elementalista.** Todos os dragões azuis possuem a vantagem Elementalista (ar). Ele gasta metade dos PMs (arredondado para baixo) para lançar magias da Escola Elemental (ar).

- **Sopro.** O sopro dos dragões azuis é uma rajada de eletricidade.

- **Invulnerabilidade.** Dragões azuis são invulneráveis a todos os ataques feitos com ar e eletricidade.

- **Escavar.** Dragões azuis possuem movimento de escavar igual à metade de sua velocidade normal. Eles cavam e se movimentam debaixo da terra com metade da velocidade que tem no solo (veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alpha**).

Habilidades Naturais

- **Criar Água.** Todos os dragões azuis, mesmo os filhotes, são capazes de criar pequena quantidade de água (suficiente para satisfazer uma pessoa) ao custo de 1 PM. Da mesma forma, são capazes de ferver qualquer líquido em pequena quantidade a ponto de fazê-lo evaporar pelo mesmo custo em PMs. Itens carregados (como poções) são afetados apenas se o usuário falhar em um teste de Resistência +1.

- **Criar Sons.** Tudo aquilo que ouvimos é gráças ao ar que nos cerca. Como grandes manipuladores deste elemento, dragões azuis jovens e mais velhos são capazes de criar e imitar sons que conhecem, ao custo de 1 PM cada utilização. 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. Para perceber a farsa um personagem deve obter sucesso em um teste de Habilidade (caso o dragão tenha também a Perícia Manipulação o teste será de H-3).

• **Ventrilogismo.** Além de serem capazes de criar sons, os dragões adultos e mais velhos também são capazes de fazer ventriloquismo, fazendo com que o som pareça vir de outro lugar. Costumam utilizar estas duas habilidades com o objetivo de atrair aventureiros incautos e presas, enquanto armam tocaia. Cada utilização do ventriloquismo custa 1 PM.

• **Terreno Ilusório.** Um dragão azul adulto maduro ou mais velho é capaz de usar a magia Ilusão Avançada sem nenhum custo em PMs para fazer com que um tipo de terreno se pareça com outro: uma planície pode se parecer com um pântano, um lago pode parecer um deserto, etc. Entretanto ele não pode usar essa habilidade para fazer outros tipos de ilusão.

• **Forma Ilusória.** Um dragão azul antigo ou mais velho pode invocar sobre si ou um outro grupo um efeito ilusório que faz com que todos pareçam outras criaturas: um grupo de orcs pode adquirir a aparência de simples camponeses. Funciona como a magia Ilusão Total, com metade do custo em PMs.

• **Terreno Ilusório Avançado.** A partir da idade de muito antigo o dragão é capaz de ampliar sua habilidade de disfarçar um terreno. Funciona como a habilidade Ilusão Avançada, mas o efeito é o mesmo de Ilusão Total (ao invés de Ilusão Avançada), sem nenhum custo em PMs.

Forma Humanóide

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

raro, visto que esta característica geralmente levanta algumas suspeitas (podendo confundi-los com os misteriosos e raros elfos-do-céu).

Dragão Branco

Entre estas fantásticas bestas aladas, os dragões brancos são considerados os mais fracos de todos. Não apresentam a astúcia e malícia dos demais dragões, sendo pouco mais que seres animalescos. Apesar disso, os povos das Montanhas Uivantes aprenderam a respeitar seus poderes gélidos.

Todos os filhotes apresentam um couro brilhante, o qual vai sumindo conforme ele envelhece. Os antigos e muito antigos geralmente têm 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 (gostam de se alimentar de carcaças congeladas). Houve uma época em que alguns pesquisadores afirmavam que os dragões brancos alimentavam-se apenas de gelo. Atualmente já se sabe que na verdade eles necessitam da água contida no gelo, mas também comem pequenos animais e microrganismos presos nele.

Em Arton o único lugar onde sabe-se existir dragões brancos é as Montanhas Uivantes, situada no lado oeste do Reinado, entre Deheon e os reinos do oeste. Se a teoria sobre as Geleiras do Grande Norte forem verdadeiras, talvez existam alguns dragões brancos lá também.

Os filhotes desta espécie gostam de brincar em bancos de neve, nem sempre vigiados pelos pais. Na verdade, apesar de os filhotes perma-

necerem com os pais até atingirem a fase adulta, eles não oferecem qualquer proteção à cria. Os filhotes devem sobreviver sozinhos, aprendendo a caçar e a viver por si só.

Os dragões brancos são aqueles que mais facilmente são tocados por sentimentos humanos. Muitos acreditam que eles seriam os dragões elementais mais próximos de algo “bondoso”. Na verdade esta bondade costuma ser apenas um respeito à vida, pois eles continuam a ser orgulhosos. Alguns poucos, entretanto, podem aprender a apreciar a companhia humana.

• **Elementalista.** Os dragões brancos possuem a vantagem Elementalista para gelo, um elemento secundário que surge da união de água e ar. Ele gasta metade dos PMs (arredondado para baixo) para lançar magias da Escola Elemental (água e/ou ar).

• **Aptidão com a Magia Branca.** Por alguma razão que não se conhece os dragões brancos tem alguma aptidão com a Magia Branca. Embora nem todos escolham trilhar esse caminho, os dragões brancos pagam somente 1 ponto por esta vantagem.

• **Sopro.** Um cone de gelo.

• **Invulnerabilidade.** Dragões brancos são invulneráveis a todos os ataques feitos com frio.



• **Natação.** Dragões brancos possuem movimento de natação igual à sua velocidade normal (ao invés de metade – veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alpha**).

• **Escalar.** Dragões brancos possuem movimento de escalada igual à metade de sua velocidade normal (ao invés de um quarto – veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alpha**).

Habilidades Naturais

• **Andar no Gelo.** Desde filhote os dragões brancos estão habituados a andar sobre qualquer superfície congelada, sem sofrer qualquer tipo de penalidade. Podem até mesmo escalar paredes e tetos congelados. Esta habilidade também torna os dragões brancos imunes à magia Terreno Escorregadio de Neo. Não tem custo em PMs e pode ser usada livremente.

• **Nevoeiro.** A partir da idade jovem os dragões brancos são capazes de criar uma névoa mágica em uma área de 30m de raio. Funciona da mesma forma que a magia Névoa (veja o **Manual da Magia** pg. 22), utilizada com metade do custo em PMs. A área afetada também é maior (sempre 30m, independente dos PMs utilizados) e a duração é de 10 minutos (ao invés de sustentável).

• **Lufada de Vento.** Dragões brancos adultos são capazes de criar uma corrente de ar frio, capaz de apagar tochas e outras fontes de chamas desprotegidas, ao custo de 1 PM. O vento súbito também é capaz de levantar pó ou areia e aumentar uma chama grande entre outros efeitos. O vento dura apenas um turno, mas neste tempo todos os ataques à distância sofrem uma penalidade de -1 na FA. Além do mais, levantar poeira pode cegar aqueles que falharem em um

teste de Resistência.

• **Nevoeiro Avançado.** A partir da idade Experiente esses dragões podem aprimorar sua habilidade de nevoeiro. Além dos efeitos normais o nevoeiro ainda congela a superfície que toca, provocando os mesmos efeitos da magia Terreno Escorregadio de Neo. Note que todos os dragões brancos são imunes a esta magia, devido à sua grande habilidade, desde o nascimento, de andar sobre o gelo. O custo em PMs aumenta em +1, mas a área afetada continua a mesma (30m).

• **Proteção de Gelo.** Um dragão branco antigo e mais velho é capaz de usar a magia Proteção contra o Elemento (**Manual da Magia**, pg. 26) com metade do custo em PMs. Quando usa essa habilidade ele utiliza o elemento secundário gelo, e por isso recebe Armadura Extra a água (químico), ar (sônico) e frio.

• **Manipular o Clima.** Dragões brancos muito antigos são capazes de usar a magia Controlar o Clima (veja o **Manual da Magia**, pg. 12) como um movimento (ao invés de uma ação). Ou seja, eles podem usar esta magia (ou sustenta-la) e ainda podem realizar uma ação (uma outra magia, ou um único ataque, por exemplo). Note que como são Elementalistas de água e ar eles já consomem metade dos PMs para realizar esta magia.

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. Quando estão fora do ambiente frio, vestem-se com muito pouca roupa.

• **Dragão Branco Filhote:** F1, H1, R2, A2, PdF3 (frio), Andar no Gelo, Elementalista (ar e água), Invulnerabilidade (frio), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão Branco Jovem:** F2, H2, R3, A3, PdF4 (frio), Andar no Gelo, Elementalista (ar e água), Invulnerabilidade (frio), Magia Elemental, Nevoeiro, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão Branco Adulto:** F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio), Andar no Gelo, Elementalista (ar e água), Invulnerabilidade (frio), Lufada de Vento, Magia Elemental, Nevoeiro, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão Branco Adulto Maduro:** F4, H4, R5, A5, PdF6 (frio), Andar no Gelo, Elementalista (ar e água), Invulnerabilidade (frio), Lufada de Vento, Magia Elemental, Nevoeiro, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão Branco Experiente:** F5, H5, R6, A6, PdF7 (frio), Andar no Gelo, Elementalista (ar e água), Invulnerabilidade (frio), Lufada de Vento, Magia Elemental, Nevoeiro, Nevoeiro Avançado, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão Branco Antigo:** F6, H6, R7, A7, PdF8 (frio), Andar no Gelo, Elementalista (ar e água), Invulnerabilidade (frio), Lufada de Vento, Magia Elemental, Nevoeiro, Nevoeiro Avançado, Proteção de Gelo, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão Branco Muito Antigo:** F7, H7, R8, A8, PdF9 (frio), Andar no Gelo, Elementalista (ar e água), Invulnerabilidade (frio), Lufada de Vento, Magia Elemental, Manipular o Clima, Nevoeiro, Nevoeiro Avançado, Proteção de Gelo, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

Dragão Marinho

Estes dragões costumam ser os maiores de todos os dragões artonianos – tão grandes quanto os dragões vermelhos. Eles possuem escamas ao invés de couro como os demais dragões. A coloração geralmente fica entre cinza e azul marinho, como em golfinhos e elfos-do-mar. No entanto, muitos apresentam uma coloração esverdeada, semelhante à de algas. Normalmente constroem seus covis em profundas cavernas de corais, freqüentemente naturais.

Dragões marinhos têm asas geralmente semelhante a barbatanas, e são capazes de voar normalmente. Estas asas também auxiliam em sua natação. Debaixo d'água eles respiram normalmente – 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 apresentam barbatanas por todo o corpo.

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

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

- **Elementalista.** Os dragões marinhos possuem a vantagem Elementalista para água. Eles gastam metade dos PMs (arredondado para baixo) para lançar magias da Escola Elemental (água).

- **Sopro.** Uma rajada de água fervente que pode ser usada mesmo debaixo d'água.

- **Invulnerabilidade.** Dragões marinhos são invulneráveis a todos os ataques químicos.

- **Natação.** Dragões marinhos possuem movimento de natação igual à sua velocidade normal (ao invés de metade – veja a pg. 69 do Manual 3D&T Alpha).

Habilidades Naturais

- **Aquático.** Dragões marinhos são capazes de respirar na água ou em terra livremente. Estranhamente, estes dragões conseguem utilizar qualquer uma de suas habilidades (incluindo magias e a arma de sopro) mesmo quando estão submersos. Entretanto eles não são considerados Anfíbios, pois não possuem nenhuma das fraquezas desta Vantagem Única.

- **Falar com Peixes.** Desde filhote estes dragões são capazes de falar com peixes e crustá-

ceos aquáticos.

- **Andar na Água.** Todos os dragões marinhos são capazes de andar sobre a água como se fosse chão sólido.

- **Destruir Água.** Dragões marinhos adultos 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 2 PMs utilizados. 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 e os negros são capazes de habitar estes lugares. Caso seja ingerida, esta água causa náuseas e mal-estar por longo perí-

- **Dragão Marinho Filhote:** F3, H4, R4, A4, PdF5 (químico/água), Andar na Água, Aquático, Elementalista (água), Falar com Peixes, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão Marinho Jovem:** F4, H5, R5, A5, PdF6 (químico/água), Andar na Água, Aquático, Elementalista (água), Falar com Peixes, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão Marinho Adulto:** F5, H6, R6, A6, PdF7 (químico/água), Andar na Água, Aquático, Destruir Água, Elementalista (água), Falar com Peixes, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão Marinho Adulto Maduro:** F6, H7, R7, A7, PdF8 (químico/água), Andar na Água, Aquático, Destruir Água, Elementalista (água), Falar com Peixes, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão Marinho Experiente:** F7, H8, R8, A8, PdF9 (químico/água), Andar na Água, Aquático, Destruir Água, Elementalista (água), Falar com Peixes, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão Marinho Antigo:** F8, H9, R9, A9, PdF10 (químico/água), Andar na Água, Aquático, Controlar Peixes, Destruir Água, Elementalista (água), Falar com Peixes, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão Marinho Muito Antigo:** F9, H10, R10, A10, PdF11 (químico/água), Andar na Água, Aquático, Chamado da Água, Controlar Peixes, Destruir Água, Elementalista (água), Falar com Peixes, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, O Canto da Sereia, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

odo (1d6 horas).

- **O Canto da Sereia.** O dragão marinho adulto maduro ou mais velho é capaz de usar a magia O Canto da Sereia com metade do custo em PMs.

- **Controlar Peixes.** Dragões marinhos antigos são capazes de controlar criaturas marinhas como tubarões (selakos) e outros peixes. Funciona como a magia Dominação Total, mas com algumas diferenças. Não há nenhum custo em PMs para o uso desta magia, e o teste de Resistência é feito com penalidade igual à penalidade da aura de medo do dragão (ao invés de R-3). Criaturas inteligentes são imunes a esta habilidade. 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).

- **Chamado da Água.** Um dragão marinho muito antigo pode invocar uma ou mais criaturas aquáticas ou de alguma forma ligadas às águas, como elementais da água, tubarões, lulas, etc. Funciona como a magia Conjurar Animais, mas o dragão consome apenas metade dos PMs e não está limitado a conjurar apenas criaturas que estejam nas redondezas: *qualquer* criatura ligada à água (até mesmo criaturas que não sejam naturais deste Plano) podem ser invocadas.

Religião

Alguns dragões conseguem adquirir tanto poder que acabam se tornando verdadeiras divindades menores. Mas existem também aqueles que escolhem servir outros Deuses. Especialmente entre os dragões marinhos.

Os dragões marinhos são aqueles que mais comumente tornam-se devotos e, em alguns casos, clérigos. Sua divindade principal é o Grande Oceano, senhor de todas as criaturas marinhas. O número de clérigos deste Deus

entre os dragões marinhos é bastante considerável.

Forma Humanóide

O mais comum é que os dragões marinhos se transformem em humanóides marinhos (como elfos-do-mar e sereias). Alguns também podem se parecer com um pirata ou bucaneiro.

Dragão Negro

Os dragões negros estão entre os mais malévolos dos dragões elementais. São encontrados em ambientes sombrios de vegetação densa, dando preferência à pântanos. Mesmo não sendo os mais inteligentes, estas feras são extremamente astutas e ardilosas.

Praticamente todos os dragões negros apresentam chifres longos de diferentes formas e tamanhos. Sua cavidade ocular é bastante profunda, o que lhes proporciona uma aparência ainda mais desagradável. Em geral, todos têm uma aparência esquelética.

Quando filhotes os dragões negros apresentam um couro fino com brilho negro ou cinzento. 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 não venenosos. 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.



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.

- **Elementalista.** Dragões negros possuem a vantagem Elementalista para espírito. Eles gastam metade dos PMs (arredondado para baixo) para lançar magias da Escola Elemental (espírito).

- **Aptidão com a Magia Negra.** Por sua natureza cruel os dragões negros têm alguma aptidão com a Magia Negra. Embora nem todos

escolham trilhar esse caminho, os dragões negros pagam somente 1 ponto por esta vantagem.

• **Sopro.** Existem duas variações no sopro dos dragões negros. A maioria tem uma baforada de veneno que envolve a vítima (contra este sopro um teste de Resistência substitui o teste de Esquiva para reduzir o dano à metade). Alguns poucos, entretanto, têm um outro tipo de arma de sopro: uma baforada de ácido, como os dragões verdes. Não se conhecem dragões negros que tenham as duas variedades de sopro, embora possam existir.

• **Invulnerabilidade.** Dragões negros são invulneráveis a todos os ataques químicos.

• **Natação.** Dragões negros possuem movimento de natação igual à sua velocidade normal (ao invés de metade – veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alpha**).

Habilidades Naturais

• **Aquático.** Dragões negros são capazes de respirar na água ou no ar livremente. Eles também são capazes de utilizar qualquer uma de suas habilidades (incluindo magias e sopro) mesmo quando estão submersos.

• **Escuridão.** A partir da idade jovem os dragões negros tornam-se capazes de conjurar a magia Escuridão com metade do custo em PMs.

• **Destruir Água.** Como os dragões marinhos, os dragões negros adultos podem 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 2 PMs utilizados. 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 e negros são capazes de habitar estes lugares.

- **Dragão Negro Filhote:** F2, H2, R2, A3, PdF4 (químico/ácido ou químico/veneno), Aquático, Elementalista (espíritos), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Negro Jovem:** F3, H3, R3, A4, PdF5 (químico/ácido ou químico/veneno), Aquático, Elementalista (espíritos), Escuridão, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Negro Adulto:** F4, H4, R4, A5, PdF6 (químico/ácido ou químico/veneno), Aquático, Destruir Água, Elementalista (espíritos), Escuridão, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Negro Adulto Maduro:** F5, H5, R5, A6, PdF7 (químico/ácido ou químico/veneno), Ampliar Plantas, Aquático, Destruir Água, Elementalista (espíritos), Escuridão, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Negro Experiente:** F6, H6, R6, A7, PdF8 (químico/ácido ou químico/veneno), Ampliar Plantas, Aquático, Destruir Água, Elementalista (espíritos), Escuridão, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Negro Antigo:** F7, H7, R7, A8, PdF9 (químico/ácido ou químico/veneno), Ampliar Plantas, Aquático, Destruir Água, Elementalista (espíritos), Escuridão, Invocar Enxame, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Negro Muito Antigo:** F8, H8, R8, A9, PdF10 (químico/ácido ou químico/veneno), Ampliar Plantas, Aquático, Controlar Répteis, Destruir Água, Elementalista (espíritos), Escuridão, Invocar Enxame, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

Caso seja ingerida, esta água causa náuseas e mal-estar por longo período (1d6 horas).

• **Ampliar Plantas.** A partir da idade de adulto maduro os dragões negros conseguem ampliar plantas gramíneas (vegetação rasteira). Eles geralmente utilizam esta habilidade para ocultar a entrada de seus covis ou atrapalhar a locomoção de aventureiros. Todas as criaturas que estiverem na área afetada têm sua Habilidade reduzida em -2. Cada utilização custa 2 PMs, e esta sujeita a um Cancelamento ou Detecção de Magia.

• **Invocar Enxame.** Ao custo de 10 PMs um dragão negro antigo ou mais velho é capaz de invocar um enxame de insetos de vários tipos

em uma área de 50 metros. Os insetos picam e provocam 1 ponto de dano por turno a todas as criaturas que estiverem dentro da nuvem. Além disso, o enxame provoca um medo mágico com o mesmo efeito da magia Pânico (mas o teste de Resistência é feito com +1 de bônus). O enxame pode ser disperso com fogo: a magia Proteção Mágica feita com o elemento fogo e utilizando 3 PMs ou mais mantém os insetos afastados; uma Explosão de Fogo ou Bola de Fogo os mantêm afastados por apenas um turno; magias que criem continuamente uma chama (com 3 PMs ou mais) mantêm os insetos afastados. O enxame se dissipa em 1 minuto por categoria de idade do dragão (6 ou 7 minutos).

• **Controlar Répteis.** Dragões muito antigos possuem a habilidade de controlar répteis menores que eles, como lagartos e basiliscos. Funciona como a magia Dominação Total, sem nenhum custo em PMs, e com as seguintes diferenças: o teste de Resistência é feito com penalidade igual à aura de medo (ao invés de R-3); criaturas inteligentes (como homens-lagarto e trogloditas) são imunes; o controle pode durar até 8 dias (ao invés de ser permanente), mas os dragões costumam libertar os répteis antes disso (seja alimentando-se deles ou realmente dando-lhes liberdade).

Dragões Negros e Sszzaas

Assim como ocorre com todos os dragões, os negros podem tornar-se devotos e até mesmo clérigos de várias divindades. Entre os desta espécie os devotos de Sszzaas, o deus da traição, são mais comuns.

Há quem diga que os dragões negros são, na verdade, criações do Deus-Serpente, copiados a partir dos dragões de Megalokk (ou de Kallyadranoch). Outros dizem que estes dragões teriam surgido a partir de um antigo pacto entre Sszzaas e Megalokk (Kallyadranoch). Os fatos reais são desconhecidos, mas parece realmente existir uma relação entre eles.

Forma Humanóide

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 ou drow. 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.

Dragão Verde

Habitantes de grandes e profundas florestas, os dragões verdes costumam ser muito mais comuns em lugares onde a vida vegetal é abundante. Atacam mesmo sem serem molestados. Quando suas vítimas demonstram algum potencial, no entanto, eles tendem a esperar pelo momento mais propício (talvez quando estiverem 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. É comum que eles apresentem também vários pequenos espinhos ósseos na área da cabeça. Seu corpo exala um odor característico muito forte, semelhante ao cloro.

No nascimento, estes dragões possuem 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.

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 (incluindo dragonetes).

Entre todas as espécies de dragões elementais, 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 à tais criaturas “inferiores”.

• **Elementalista.** Dragões verdes possuem a vantagem Elementalista para terra. Eles gastam metade dos PMs (arredondado para baixo) para lançar magias da Escola Elemental (terra).

• **Sopro.** Uma rajada de ácido.

• **Invulnerabilidade.** Dragões verdes são invulneráveis a todos os ataques químicos.

• **Natação.** Dragões verdes possuem movimento de natação igual à sua velocidade normal (ao invés de metade – veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alpha**).

Habilidades Naturais

• **Aquático.** Assim como os dragões negros e marinhos, os dragões verdes são capazes de respirar na água livremente. Também podem usar seu sopro e demais habilidades mesmo quando submersos.

• **O Canto da Sereia.** Dragões verdes adultos são capazes de utilizar a magia O Canto da Sereia como uma habilidade natural, com metade do custo em PMs.

• **Ampliar Plantas.** Os dragões adultos maduros são capazes de ampliar plantas da mesma forma que os dragões negros, utilizando esta habilidade geralmente para os mesmos propósitos: esconder a entrada de seu covil e atrapalhar a movimentação das vítimas. Todas as criaturas que estiverem na área afetada têm sua Habilidade reduzida em -2. Cada utilização custa 2 PMs, e esta sujeita a um Cancelamento ou Detecção de Magia.

• **Dominação Total.** Dragões verdes抗igos são capazes de utilizar a magia Dominação Total com metade dos custos em PMs. Eles costumam utilizar esta habilidade para fazer suas vítimas sofrerem ou, quando seus inimigos mostram-se muito fortes, para livrar-se deles.

• **Controlar Vegetal.** Os dragões verdes muito antigos são capazes de controlar qualquer tipo de vida vegetal. Pode ser usado de duas formas.

Primeiro, eles são capazes de fazer cipós e folhas atacarem seus alvos. Esta habilidade costuma ser utilizada para paralisar seus inimigos. Ele gasta 2 PMs para atacar com FA igual a 1d cada alvo que esteja dentro da área afetada (qualquer área onde haja vegetação que possa ser manipulada). Ele também pode gastar mais PMs para aumentar essa FA: +1 para cada 1 PM utilizado (sendo que vale para todos os alvos – por exemplo, ao custo de 5 PMs ele pode atacar dois alvos, cada um com FA 1d+1). Também pode usar a vantagem Paralisia pelo custo normal em PMs. Utilizar Controlar Vegetal desta forma é considerada uma ação (independente do número de alvos a serem atingidos).

Segundo, os dragões podem usar Controle Vegetal para controlar criaturas-planta (como ursos-folhagem, trolls e entes) e criaturas-fungo (como fungis). Funciona como a magia Dominação Total, com metade do custo em PMs.

Devotos da Natureza

Dragões verdes podem tornar-se devotos de Allihanna, deusa da natureza, mas não podem ser druidas nem xamãs da Deusa. Allihanna pode aceitar os dragões como devotos (criaturas que fazem oferendas à divindade sem receber nada em troca), mas jamais os aceitará como servos verdadeiros. Mesmo assim, ocasionalmente surgem dragões verdes com habilidades muito parecidas às habilidades de druidas. Se são habilidades inatas e individuais, e se realmente são oferecidas pela deusa da natureza, ninguém sabe.

Por outro lado, os dragões verdes podem tornar-se servos de qualquer outra divindade que

- **Dragão Verde Filhote:** F2, H3, R3, A3, PdF4 (químico/ácido), Aquático, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Verde Jovem:** F3, H4, R4, A4, PdF5 (químico/ácido), Aquático, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Verde Adulto:** F4, H5, R5, A5, PdF6 (químico/ácido), Aquático, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Verde Adulto Maduro:** F5, H6, R6, A6, PdF7 (químico/ácido), Ampliar Plantas, Aquático, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Verde Experiente:** F6, H7, R7, A7, PdF8 (químico/ácido), Ampliar Plantas, Aquático, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Verde Antigo:** F7, H8, R8, A8, PdF9 (químico/ácido), Ampliar Plantas, Aquático, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Verde Muito Antigo:** F8, H9, R9, A9, PdF10 (químico/ácido), Ampliar Plantas, Aquático, Controlar Vegetal, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

aceite dragões (como Megalokk e Ssszaas – sendo estes dois os mais comuns).

Forma Humanóide

Quando utiliza uma forma humanóide, o dragão verde geralmente fica com uma aparência élfica, ou de alguma outra criatura selvagem (como centauros e sátiros), 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 elementais de Arton. 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 maiores (se bem que um dragão vermelho filhote já é tão grande quanto um ser humano...). Devido a isso, é mais comum que estes permaneçam escondidos nos covis de seus pais até atingirem a idade jovem, quando o couro fica mais escuro ou rubro, e torna-se mais rugoso. Enquanto envelhecem, ele vai se tornando mais grosso.

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 os dragões vermelhos não estão próximos a seus tesouros, mas em algum ponto onde podem vigiá-lo com perfeição.

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 (como nas comunidades com crenças sobre as noivas-sacrifício).

Devido à sua arrogância e auto-confiança, 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 do sopro, para evitar danificar qualquer item que estejam carregando.

- **Elementalista.** Dragões vermelhos possuem a vantagem Elementalista para fogo. Eles gastam metade dos PMs (arredondado para baixo) para lançar magias da Escola Elemental (fogo).

- **Sopro.** Uma rajada de chamas ardentes.

- **Invulnerabilidade.** Dragões vermelhos são invulneráveis a todos os ataques de fogo.

Habilidades Naturais

- **Detectar Objetos.** A partir da idade jovem estes dragões tornam-se capazes de detectar, instintivamente, a localização de objetos determinados (geralmente armas e tesouros), num raio de 120 metros. Funciona como a magia Farejar Tesouro, mas sem custo em PMs e com alcance modificado.

- **Dragão Vermelho Filhote:** F4, H4, R5, A5, PdF6 (fogo), Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Vermelho Jovem:** F5, H5, R6, A6, PdF7 (fogo), Detectar Objetos, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Vermelho Adulto:** F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo), Detectar Objetos, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Vermelho Adulto Maduro:** F7, H7, R8, A8, PdF9 (fogo), Detectar Objetos, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Vermelho Experiente:** F8, H8, R9, A9, PdF10 (fogo), Detectar Objetos, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Vermelho Antigo:** F9, H9, R10, A10, PdF11 (fogo), Detectar Objetos, Elementalista (fogo), Encontrar o Caminho, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão Vermelho Muito Antigo:** F10, H10, R11, A11, PdF12 (fogo), Detectar Objetos, Detectar Objetos Avançado, Elementalista (fogo), Encontrar o Caminho, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **O Canto da Sereia.** Dragões experientes são capazes de utilizar a magia O Canto da Sereia como uma habilidade natural, com metade do custo em PMs.

- **Encontrar o Caminho.** Um dragão antigo pode descobrir, instintivamente, o melhor caminho a seguir para um destino específico, através do caminho mais curto e avisando sobre a presença de armadilhas e até mesmo "senhas secretas" para passar por algum lugar. Entretanto ele não pode encontrar o caminho para um objeto (como o caminho para o tesouro, o caminho para o covil do inimigo, etc; apenas em relação a lugares, como o caminho para fora do labirinto). Cada utilização consome 1 PM.

- **Detectar Objetos Avançado.** Os dragões muito antigos são capazes de ampliar sua habi-

lidade 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 a 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 pessoal que lhe pertença.

Forma Humanóide

Os dragões vermelhos são aqueles que mais raramente utilizam uma forma humanóide. Quando o faz, um dragão vermelho costuma dar preferência a criaturas grandes, fortes e/ou de aspecto grandioso. Seus cabelos geralmente serão de cor rubra, e a pele levemente avermelhada.

Dragões de Tamu-ra

Enquanto no continente de Arton os dragões elementais reinam soberanos (mesmo que às vezes tenham que dividir terreno com os dragões metálicos), na ilha de Tamu-ra as coisas eram um pouco diferentes. Ali também existiam dragões, mas eram completamente diferentes dos dragões que conhecemos em Arton.

As informações sobre os costumes e os hábitos dos dragões de Tamu-ra são muito restritas. Aqueles que sobreviveram ao ataque da Tormenta passaram a dividir terreno com os dragões elementais e metálicos. Por mais estranho que possa parecer, alguns poucos ainda podem ser encontrados em Ni-Tamura, o bairro oriental em Valkaria, ocultos em sua forma humanoíde.

Origem dos Dragões do Oriente

Dragões tamuranianos não foram criados por Kallyadranoch, como os elementais. Eles foram criados por Lin-Wu, o deus-dragão do Oriente, aclamado pelo povo de Ni-Tamura e pela antiga Tamu-ra – isso porque esses dragões, dizem, foram criados à imagem e semelhança do próprio Lin-Wu. Assim, os dragões de Tamu-ra apresentam o orgulho e a nobreza dos samurais.

Aqueles que rejeitam a teoria da criação pelos deuses, explicam o surgimento desses dragões exatamente da mesma forma que os demais. Os dragões de Tamu-ra, no entanto, teriam sofrido um novo desvio no processo evolutivo, fazendo com que seus corpos adquirissem uma anatomia completamente diferente dos demais dragões. Enquanto os elementais e metálicos cresceram à semelhança dos répteis gigantes como os dinossauros, os dragões orientais adquiriram uma anatomia mais similar à de serpentes voadoras. Alguns até teorizam que os dragões orientais tivessem algum parentesco evolutivo com os couatls, as serpentes aladas e emplumadas que, segundo os clérigos, teriam servido como guardas durante a batalha entre Azgher e Tenebra.



Há também uma outra lenda, contada em Tamu-ra, de que esses dragões seriam na verdade carpas abençoadas e magicamente transformadas por Lin-Wu por terem conseguido subir a cachoeira. Segundo a lenda esta é a única forma de reprodução destes dragões. Como as próprias carpas não são mais facilmente encontradas em estado selvagem, é natural que os dragões do oriente também estejam desaparecendo...

Anatomia

Anatomicamente os dragões de Tamu-ra são completamente diferentes dos dragões elementais. Ao invés de grandes corpos de réptil sustentados por grandes garras, eles apresentam um corpo de serpente, segmentado por placas de couro cuja cor varia de uma espécie para outra. São extremamente longos, e alguns observadores podem ficar perdidos com seu tamanho.

Dragões orientais também apresentam quatro patas dotadas de garras, mas elas são mais frágeis e curtas que as dos dragões elementais. Sua cabeça também é muito diferente, lembrando um grande felino ao invés de um réptil gigante. Dragões de Tamu-ra não apresentam asas, mas ainda assim são capazes de voar magicamente.

No resto, os dragões de Tamu-ra apresentam quase todas as características dos dragões elementais. Também apresentam uma arma de sopro (somente um tipo), têm todos os sentidos aguçados dos demais dragões, e são capazes de voar. Diferentemente dos elementais e metálicos, no entanto, eles não causam pavor à simples visão. Pelo contrário: dragões orientais são criaturas honradas e que podem, inclusive, inspirar coragem.

Povo de Honra

Os tamurianos são conhecidos por seus grandes códigos de honra e conduta. É um povo cuja palavra raramente é questionada. E os dragões de sua antiga ilha não são diferentes.

Quando criou os dragões orientais, Lin-Wu os fez à sua imagem e semelhança. Portanto, todos os dragões orientais vivem sob grandes códigos de conduta. Enquanto os dragões elementais sempre possuem um Código de Honra, os dragões de Tamu-ra sempre terão **DOIS Códigos de Honra**, e um deles sempre será o da Honestidade ou dos Heróis. Na maioria das vezes estes dragões apresentam ambos estes Códigos.

Os dragões orientais também são orgulhosos, mas demonstram respeito para com as demais formas de vida. Não são cruéis e nem maliciosos. Mas eles também exigem respeito: embora não tenham motivos para maltratar outras formas de vida, eles sabem que são superiores, e exigem que cada um saiba o seu devido lugar.

Ao contrário dos demais dragões, é relativamente comum que estes dragões vivam ao lado dos seres humanos, em harmonia. Na antiga Tamu-ra, os dragões eram vistos com grande respeito, e desempenhavam vários cargos de importância. O Imperador Tekametsu, responsável pela fuga dos tamurianos da Tormenta, era um dragão do vácuo dos mais poderosos.

Covil

Originalmente, em Tamu-ra, esses dragões podiam habitar palácios isolados, montanhas ou cavernas. Hoje, assim como os próprios tamurianos, eles perderam sua nação. A maioria vive em sua forma humanóide entre os humanos e semi-humanos de seu povo oriental. Alguns, entretanto, procuram novos locais onde possam meditar e descansar – mas nunca conseguem

realmente um novo covil. E há ainda aqueles que tornaram-se nômades, e hoje vagam Arton por mais variados motivos: vingança, busca por conhecimento, entre outros.

Por estas razões, nenhum dragão de Tamu-ra tem uma **Arena**, pois todos os seus covis foram destruídos pela Tormenta. Mesmo aqueles que encontram novos covis nunca conseguem fazer dele sua nova Arena.

Traços Raciais

Em geral os dragões de Tamu-ra seguem as mesmas regras que os dragões elementais (descritas nos capítulos 1 e 2). Eles podem usar seu Tiro Múltiplo para atacar com o sopro, têm Sentidos Especiais e Vôo.

Pequenos detalhes, no entanto, os diferenciam em regras.

- **Garras (F+H+1d-1).** Os dragões tamurianos podem usar suas garras para atacar, mas elas são mais frágeis do que a dos demais dragões, e por isso tem uma FA menor.

- **Mordida (F+H+1d).** Assim como os elementais, os dragões tamurianos podem morder, mas sua FA também é um pouco menor.

- **Asas.** Dragões orientais não têm asas, embora sejam capazes de voar naturalmente. Por isso eles não podem usar essa forma de ataque natural.

- **Cauda (F+H+1d-2).** Dragões de Tamu-ra podem atacar com a cauda, mas ela é um pouco menos efetiva do que as caudas dos dragões elementais.

- **Aura de Medo.** Dragões de Tamu-ra não têm aura de medo. Ao invés disso, eles podem inspirar coragem, oferecendo um bônus de +1 em todos os testes às criaturas que tenham os

- **Dragão da Água Filhote:** F3, H4, R4, A4, PdF5 (água), Aquático, Controlar Peixes, Elementalista (água), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Água Jovem:** F4, H5, R5, A5, PdF6 (água), Aquático, Controlar Peixes, Elementalista (água), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Água Adulto:** F5, H6, R6, A6, PdF7 (água), Aquático, Controlar Águas, Controlar Peixes, Elementalista (água), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Água Adulto Maduro:** F6, H7, R7, A7, PdF8 (água), Aquático, Controlar Águas, Controlar Peixes, Elementalista (água), Invocação do Elemental da Água, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Água Experiente:** F7, H8, R8, A8, PdF9 (água), Aquático, Controlar Águas, Controlar Peixes, Elementalista (água), Invocação do Elemental da Água, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Água Antigo:** F8, H9, R9, A9, PdF10 (água), Aquático, Controlar Águas, Controlar Peixes, Corpo Elemental, Elementalista (água), Invocação do Elemental da Água, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Água Muito Antigo:** F9, H10, R10, A10, PdF11 (água), Aquático, Controlar Águas, Controlar Peixes, Corpo Elemental, Elementalista (água), Invocação do Elemental da Água, Invocação do Elemental da Água Superior, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

Códigos de Heróis e/ou Honestidade e que consigam vê-los.

• **Forma Humanóide.** Enquanto os dragões elementais assumem forma humanóide apenas quando não vem outra escolha, os dragões de Tamu-ra sentem-se à vontade nessa forma, e por isso tendem a assumi-la com muito mais freqüência.

• **Invulnerabilidade.** Como os dragões elementais, os de Tamu-ra são invulneráveis a magias e efeitos de Paralisia e Sono.

No resto, os dragões de Tamu-ra são iguais aos demais dragões.

Dragão da Água

Dragões aquáticos têm escamas prateadas quando filhotes e tornam-se brilhantes e reluzentes enquanto ficam mais velhos. Praticamente todos apresentam barbatanas, normalmente de cor esverdeada como algas, ao longo do corpo e do rosto. À primeira vista, poderiam ser confundidos com grandes serpentes marinhas.

Antes do ataque da Tormenta a Tamu-ra, estes dragões habitavam as praias e lagos da ilha, e também algumas ilhas menores localizadas próximo ao reino. Eles tinham por hábito construir seus covis em na base de encostas de penhascos, bem próximos ao mar. Lá tinham a companhia de outros seres marinhos, os quais eram vistos como seus iguais.

Entre os humanos, os dragões da água apreciavam especialmente a companhia de pescadores e marinheiros. Quando visitavam o Império de Jade, raramente se distanciavam dos portos. Por outro lado, também eram totalmente contra a pesca predatória, e ocasionalmente atacavam barcos pesqueiros que realizavam tal prática. Era comum, em Tamu-ra, as pequenas vilas de pescadores montarem altares e fazerem oferendas aos dragões da água, pedindo por proteção e solicitando permissão para pescar.

• **Elementalista.** Dragões da água possuem a vantagem Elementalista (água). Eles gastam apenas metade dos PMs (arredondado para baixo) quando conjuram magias da Escola Elemental (água).

• **Sopro.** Um jato de água (normal, não fervente).

• **Invulnerabilidade.** Dragões aquáticos são invulneráveis a todos os ataques químicos.

• **Natação.** Dragões da água possuem movimento de natação igual à sua velocidade normal (ao invés de metade – veja a pg. 69 do **Manual**

Cosmologia Oriental

De acordo com a cultura oriental do antigo povo de Tamu-ra todo o universo é formado por cinco elementos básicos: fogo, água, terra, ar e vácuo. Tais costumes dominam toda sua cultura. O vácuo é uma união da luz e das trevas.

A cultura tamuraniana influencia também os dragões, que existem em cinco espécies diferentes: dragões da água, do ar, do fogo, da terra e do vácuo, sendo esse último o mais forte, pois une os poderes da luz e das trevas – a magia branca e a magia negra.

3D&T Alpha). Por outro lado quando estão em terra firme sua velocidade de movimentação é reduzida pela metade (por isso eles preferem voar ou nadar).

Habilidades Naturais

- **Aquático.** Dragões da água podem respirar debaixo d'água ou em terra firma normalmente. Eles também podem usar qualquer um de seus poderes, sopro e habilidades naturais quando estão debaixo d'água.

- **Controlar Peixes.** Todos os dragões da água são capazes de controlar qualquer tipo de peixe, crustáceo ou criatura marinha em um raio de 100m. As criaturas têm direito a um teste de Resistência para evitar, e seres inteligentes (como elfos-do-mar e sereias) são imunes ao efeito. Não tem custo em PMs, e o controle tem duração indefinida (ou seja, o dragão pode manter o controle por quanto tempo desejar). Exceto por essas mudanças, funciona como a magia Dominação Total.

- **Controlar Águas.** Os adultos da espécie são capazes de controlar as águas, podendo aumentar ou reduzir seu volume, criar um pequeno redemoinho no mar ou oceano, ou até enfraquecer criaturas feitas de água (como elementais da água e Criaturas Mágicas de água). Cada 2 PMs utilizados dobra ou reduz pela metade o volume de água, ou impõem uma redução de -1 em todos os testes de uma criatura feita de água.

- **Invocação do Elemental da Água.** Dragões aquáticos adultos maduros e mais velhos podem usar a magia Invocação do Elemental (sempre Água) com metade do custo em PMs. Entretanto o elemental invocado estará automaticamente sob efeito de uma Dominação Total (sem custo adicional em PMs), obedecendo fielmente as ordens do dragão.

- **Corpo Elemental.** Os dragões aquáticos antigos e mais velhos podem usar a magia Corpo Elemental (água) como um movimento ao invés de uma ação. Note que eles também consomem apenas metade dos PMs para conjura-la.

- **Invocação do Elemental da Água Superior.** Dragões da água muito antigos aprimoram ao máximo sua habilidade de invocar elementais da água: eles podem usar Invocação do Elemental Superior com metade do custo em PMs, e o elemental resultante automaticamente estará sob efeito de Dominação Total (sem custo adicional em PMs).

Forma Humanóide

A forma humanóide dos dragões da água geralmente é humana ou meio-élfica. Eles costumam se parecer com marinheiros ou pescadores. Eles também podem assumir formas de raças marinhas pouco conhecidas (criaturas que habitavam a costa de Tamu-ra no passado).

Dragão do Ar

Dragões do ar têm escamas de coloração azulada ou prateada, escura e opaca nos filhotes e que se torna mais clara e de brilho metálico conforme avançam a idade. Estes dragões também têm olhos grandes e semelhantes a jóias, que brilham com um tom avermelhado. Mas o que mais chama sua atenção são as plumas (geralmente azuladas) que enfeitam sua cabeça e parte do pescoço.

Em Tamu-ra os dragões aéreos habitavam as maiores montanhas do Império de Jade, em palácios cheios de belos jardins. Nestes lugares era comum que vivessem ao lado de monges e artistas marciais, além de muitas outras criaturas



aladas. Os tamurianos consideravam os palácios dos dragões aéreos como lugares sagrados para meditação. Os próprios dragões, entretanto, não eram encontrados nestes palácios com muita freqüência: de espíritos livres, eles adoram a liberdade de poder voar além das nuvens.

Atualmente a maioria dos dragões aéreos tornaram-se nômades. Alguns fizeram dos picos das Montanhas Sanguinárias seus novos lares, mas ali eles freqüentemente entram em conflito com os dragões azuis.

- **Elementalista.** Dragões do ar possuem a vantagem Elementalista (ar). Eles gastam apenas metade dos PMs (arredondado para baixo) quando conjuram magias da Escola Elemental (ar).

- **Sopro.** Dragões do ar não possuem um "sopro" como os demais dragões. Por outro lado, eles podem invocar relâmpagos que funcionam exatamente da mesma forma.

- **Invulnerabilidade.** Dragões do ar são invulneráveis a todos os ataques de ar e eletricidade.

- **Vôo.** Os dragões do ar voam com uma perfeição inigualável. Sua movimentação em vôo é o dobro do normal (considere o dobro de sua Habilidade para determinar sua velocidade de vôo – veja as pgs. 39 e 69 do **Manual 3D&T Alpha**).

Habilidades Naturais

- **Idioma Aéreo.** Dragões aéreos são capazes de se comunicar com qualquer criatura voadora, embora a comunicação esteja limitada pela inteligência da criatura.

- **Caminhar nas Nuvens.** Os dragões do ar têm a habilidade de caminhar nas nuvens. Para eles qualquer nuvem ou fumaça pode ser considerada como chão sólido. Alguns desses dragões costumam até deitar e dormir a cima das nuvens. Não tem custo em PMs.

• **Enxame de Trovões.** Dragões aéreos jovens são capazes de utilizar a magia Enxame de Trovões como uma habilidade natural, com metade do custo em PMs. Além disso, a magia *sempre* ignora a Armadura do alvo, mesmo que a vítima tenha Armadura Extra a magia.

• **Ondas de Vento.** Dragões aéreos adultos e mais velhos podem usar a magia Ondas de Vento com metade do custo em PMs como um movimento, ao invés de uma ação (o que significa que ele pode criar as Ondas e conjurar uma outra magia ou fazer um ataque no mesmo turno). Na idade adulta ele pode criar somente uma onda, mas para cada categoria de idade a cima ele pode criar uma onda a mais (até um máximo de cinco ondas na idade de muito antigo).

• **Bola de Vento.** A partir da idade experiente os dragões aéreos podem usar a magia Bola de Vento com metade do custo em PMs, mas com as seguintes mudanças: o próprio dragão não é afetado pela magia, e todas as criaturas a até 12m do ponto de impacto correm o risco de ser lançadas longe.

• **Manipular o Clima.** Dragões aéreos muito antigos são capazes de usar a magia Controlar o Clima (**Manual da Magia**, pg. 12) com metade do custo em PMs para qualquer uma de suas utilizações (com ar ou água).

Forma Humanóide

A forma humanóide destes dragões geralmente é humana. Alguns poucos adquirem uma forma similar à humana, mas de pele azulada e brilhante e com um par de asas emplumadas. Nestas formas eles geralmente vestem túnicas, mantos ou outras vestimentas leves, com símbolos e marcas de ar e ventos.

Dragão do Fogo

Considerado o mais belo entre os dragões orientais, o dragão do fogo tem escamas rubras

ao nascer, as quais ficam mais brilhantes e coloridas conforme envelhecem. Na fase adulta eles tem couro avermelhado, alaranjado e amarelo, com uma mistura belíssima e um brilho incrível. Seu rosto parece ter pêlos avermelhados e alaranjados que parecem estar sempre em chamas.

Em Tamu-ra os dragões do fogo habitavam as poucas crateras vulcânicas existentes nas ilhas. Os tamuranianos diziam que eles mantinham os vulcões adormecidos, e sempre que um vulcão entrava em erupção era porque o dragão do fogo que ali morava estava irritado. Dessa forma, os cultos de adoração a esses dragões tornavam-se bastante comuns em regiões próximas a vulcões.

De todos os dragões de Tamu-ra, os do fogo eram aqueles que tinham menos contato com os povos humanos. Por serem pouco vistos, eram considerados os mais raros. Hoje, eles estão quase extintos, e disputam terreno principalmente com os dragões vermelhos.

Embora sejam nobres e honrados os dragões do fogo sempre foram irritadiços. Nunca tiveram muita paciência para lidar com criaturas diferentes deles, o que aumentava ainda mais o seu isolamento.

• **Elementalista.** Dragões do fogo possuem a vantagem Elementalista (fogo). Eles gastam apenas metade dos PMs (arredondado para baixo) quando conjuram magias da Escola Elemental

• **Dragão do Ar Filhote:** F3, H3, R3, A4, PdF5 (elétrico), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (ar), Idioma Aéreo, Invulnerabilidade (ar e elétrico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão do Ar Jovem:** F4, H4, R4, A5, PdF6 (elétrico), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (ar), Enxame de Trovões, Idioma Aéreo, Invulnerabilidade (ar e elétrico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão do Ar Adulto:** F5, H5, R5, A6, PdF7 (elétrico), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (ar), Enxame de Trovões, Idioma Aéreo, Invulnerabilidade (ar e elétrico), Magia Elemental, Ondas de Vento, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão do Ar Adulto Maduro:** F6, H6, R6, A7, PdF8 (elétrico), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (ar), Enxame de Trovões, Idioma Aéreo, Invulnerabilidade (ar e elétrico), Magia Elemental, Ondas de Vento, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão do Ar Experiente:** F7, H7, R7, A8, PdF9 (elétrico), Bola de Vento, Caminhar nas Nuvens, Elementalista (ar), Enxame de Trovões, Idioma Aéreo, Invulnerabilidade (ar e elétrico), Magia Elemental, Ondas de Vento, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão do Ar Antigo:** F8, H8, R8, A9, PdF10 (elétrico), Bola de Vento, Caminhar nas Nuvens, Elementalista (ar), Enxame de Trovões, Idioma Aéreo, Invulnerabilidade (ar e elétrico), Magia Elemental, Ondas de Vento, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão do Ar Muito Antigo:** F9, H9, R9, A10, PdF11 (elétrico), Bola de Vento, Caminhar nas Nuvens, Elementalista (ar), Enxame de Trovões, Idioma Aéreo, Invulnerabilidade (ar e elétrico), Magia Elemental, Manipular o Clima, Ondas de Vento, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

(fogo).

- **Sopro.** Um cone de chamas.

• **Invulnerabilidade.** Dragões do fogo são invulneráveis a todos os ataques de fogo.

Habilidades Naturais

• **Afetar Fogueira.** Dragões do fogo podem manipular fogueiras. Funciona como a magia Afetar Fogueira (**Manual da Magia**, pg. 7), sem custo em PMs, mas o tamanho da fogueira que o dragão pode afetar depende de sua idade: uma lamparina para filhotes, uma fogueira de acampamento para jovens, uma fogueira do tamanho de uma pessoa para adultos, ou uma casa em chamas para adultos maduros e mais velhos.

• **Mãos de Fogo.** Dragões adultos e mais velhos são capazes de fazer suas garras incendiar-

rem para causar mais dano. Usando um movimento ele pode fazer suas garras incendiarem para causar dano por fogo, sem custo em PMs. Depois disso ele pode usar a magia Mão de Fogo como uma ação livre e consumindo metade dos PMs menos 1 (pois ele não precisa gastar o 1 PM inicial para fazer suas garras incendiarem). Arremessar as chamas contra um alvo (como um Ataque Mágico) é considerada uma ação. A magia Mão de Fogo é descrita na página 21 do **Manual da Magia**.

• **Bola de Fogo.** A partir da idade experiente as Bolas de Fogo conjuradas por um dragão de fogo são mais perigosas. O dano causado é muito maior: o ataque é feito com FA igual a $H+1d+$ três vezes os PMs gastos (ao invés de duas vezes – note que como ele é Elementalista do Fogo suas Bolas de Fogo já causam dano

equivalente a duas vezes os PMs, já que eles gastam metade dos PMs para conjura-la).

• **Corpo Elemental.** Os dragões do fogo抗igos e mais velhos podem usar a magia Corpo Elemental (fogo) com metade do custo em PMs e utilizam um movimento para conjurá-la (ao invés de uma ação).

Forma Humanóide

A forma humanóide desses dragões costuma ser humana, de cabelos e olhos rubros e pele bronzeada. Alguns também gostam da forma élfica ou meio-élfica, com as mesmas características.

Dragão da Terra

Dragões da terra têm escamas marrom claras quando nascem e que se tornam mais brilhantes



- **Dragão do Fogo Filhote:** F4, H4, R5, A5, PdF6 (fogo), Afetar Fogueira, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Fogo Jovem:** F5, H5, R6, A6, PdF7 (fogo), Afetar Fogueira, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Fogo Adulto:** F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo), Afetar Fogueira, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Mão de Fogo, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Fogo Adulto Maduro:** F7, H7, R8, A8, PdF9 (fogo), Afetar Fogueira, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Mão de Fogo, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Fogo Experiente:** F8, H8, R9, A9, PdF10 (fogo), Afetar Fogueira, Bola de Fogo, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Mão de Fogo, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Fogo Antigo:** F9, H9, R10, A10, PdF11 (fogo), Afetar Fogueira, Bola de Fogo, Corpo Elemental, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Mão de Fogo, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Fogo Muito Antigo:** F10, H10, R11, A11, PdF12 (fogo), Afetar Fogueira, Bola de Fogo, Corpo Elemental, Elementalista (fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Mão de Fogo, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

com o passar do tempo. Os seus olhos terra são vazios e amarelados, com um belo e leve brilho claro. Em Tamu-ra eles habitavam cavernas e subterrâneos da ilha, construindo grandes palácios em meio às rochas. Alguns transformavam imensos rochedos em seus palácios, moldando o interior e o subterrâneo.

Esses dragões também têm grande afinidade com criaturas silvestres e do subterrâneo. Era comum que eles vivessem na companhia de elfos, em Tamu-ra. Membros do povo-fada também costumam ter boas relações com eles. Tanto é verdade que hoje muitos desses dragões adotaram o subterrâneo da Pondsmânia, o reino das fadas, como seu novo lar, onde dividem terreno (geralmente de forma amistosa) com os

dragões metálicos. Alguns preferem o subterrâneo da floresta de Greenaria, no leste do Reino - muito embora neste local os dragões verdes reinem soberanos.

- **Elementalista.** Dragões da terra possuem a vantagem Elementalista (terra). Eles gastam apenas metade dos PMs (arredondado para baixo) quando conjuram magias da Escola Elemental (terra).

- **Sopro.** Uma lufada de areia.

- **Invulnerabilidade.** Dragões da terra são invulneráveis a todos os ataques químicos.

- **Escavar.** Dragões da terra possuem movimento de escavar igual à metade de sua velocidade normal. Eles cavam e se movimentam de-

- **Dragão da Terra Filhote:** F2, H3, R3, A3, PdF4 (esmagamento), Elementalista (terra), Falar com Animais, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Terra Jovem:** F3, H4, R4, A4, PdF5 (esmagamento), Conjurar Animais, Elementalista (terra), Falar com Animais, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Terra Adulto:** F4, H5, R5, A5, PdF6 (esmagamento), Conjurar Animais, Elementalista (terra), Falar com Animais, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Terra Adulto Maduro:** F5, H6, R6, A6, PdF7 (esmagamento), Conjurar Animais, Elementalista (terra), Falar com Animais, Invocação do Elemental da Terra, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Terra Experiente:** F6, H7, R7, A7, PdF8 (esmagamento), Conjurar Animais, Elementalista (terra), Falar com Animais, Invocação do Elemental da Terra, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Terra Antigo:** F7, H8, R8, A8, PdF9 (esmagamento), Conjurar Animais, Elementalista (terra), Falar com Animais, Invocação do Elemental da Terra, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão da Terra Muito Antigo:** F8, H9, R9, A9, PdF10 (esmagamento), Conjurar Animais, Elementalista (terra), Falar com Animais, Invocação do Elemental da Terra, Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Terremoto, Tiro Múltiplo, Vôo.

baixo da terra com metade da velocidade que tem no solo (veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alpha**).

Habilidades Naturais

- **Falar com Animais.** Todos os dragões da terra são capazes de se comunicar com qualquer animal silvestre ou do subterrâneo. A compreensão nem sempre é clara, dependendo da inteligência do próprio animal.

- **Conjurar Animais.** Dragões da terra jovens e mais velhos podem invocar o auxílio dos animais subterrâneos. Funciona como a magia Conjurar Animais, mas ele gasta apenas metade dos PMs e pode conjura-la utilizando um movimento (ao invés de uma ação).

- **Invocação do Elemental da Terra.** Os dragões da terra adultos maduros e mais velhos podem usar a magia Invocação do Elemental Superior (Terra) sem consumir PMs. A magia funciona como se eles estivessem utilizando PMs equivalente à sua categoria de idade (3 PMs para adultos, 4 PMs para adultos maduros, e assim por diante).

- **Terremoto.** Um dragão da terra muito antigo pode usar a magia Terremoto com metade do custo em PMs e utilizando um movimento para conjura-la, ao invés de uma ação.

Forma Humanóide

Os dragões da terra preferem a forma de seres da natureza, principalmente elfos, mas também adquirem as formas de centauros, sátiros e fadas.

Dragão do Vácuo

De acordo com a cosmologia dos tamurianos, o vácuo é formado pela luz e pelas trevas, um ponto de encontro entre as forças positivas e negativas, o bem e o mau. Portanto, os dragões do vácuo são os mais fortes entre os dragões

orientais, pois combinam as habilidades do bem e do mau.

Dragões do vácuo têm couraça negra, semelhante à dos dragões negros, quando filhotes. Como ocorre com os demais dragões orientais, com o passar dos anos ele vai adquirindo um brilho metálico cada vez mais intenso. Seus olhos costumam ser de coloração avermelhada e sempre brilhantes. Alguns desses dragões apresentam escamas brancas ou prateadas que geralmente formam estranhos desenhos e runas que se estendem por grande parte de seu corpo.

Na antiga Tamu-ra os dragões do vácuo costumavam ser encontrados próximos de vilas e cidades humanas, adorados e respeitados. O Imperador Tekametsu, que conseguiu transportar parte do povo oriental para a atual Ni-tamura, era

um dragão do vácuo.

- **Magia Branca e Negra.** Os dragões do vácuo não são elementalistas. Por outro lado, eles dominam o uso da magia branca e da magia negra, e todos os representantes da espécie tem essas duas vantagens mágicas desde filhotes.

- **Sopro.** Os dragões do vácuo têm dois tipos de sopro. O primeiro é um cone de chamas negras que causa dano por fogo e energia negativa. O outro é uma rajada de luz brilhante que causa dano por fogo e energia positiva.

- **Invulnerabilidades.** Apesar de todos os seus poderes, dragões do vácuo não recebem nenhuma invulnerabilidade adicional além das comuns a todos os dragões. Por outro lado eles são imunes a todas as magias das Escolas

Branca e Negra usadas para causar dano. O dragão pode “desligar” essa invulnerabilidade se desejar.

Habilidades Naturais

- **Escuridão.** Dragões do vácuo jovens são capazes de utilizar a magia Escuridão com metade do custo em PMs (apenas 1 PM).

- **Ilusão.** Os dragões jovens e mais velhos são capazes de utilizar a magia Ilusão como habilidade natural, sem consumir PMs. Entretanto a magia funciona como se fosse conjurada com PMs igual à categoria de idade do dragão: 2 PMs para os jovens, 3 PMs para os adultos, 4 PMs para os adultos maduros e assim por diante, até o máximo de 7 PMs para os muito抗igos.

- **Imunidade a Ilusões.** Dragões do vácuo adultos e mais velhos são imunes a qualquer forma de ilusão.

- **Criatura Mágica Suprema.** Dragões do vácuo experientes e mais velhos podem usar a magia Criatura Mágica Suprema para invocar uma criatura feita luz (Magia Branca) ou de sombras (Magia Negra). Ele gasta apenas metade dos PMs para realizar esta magia.

Forma Humanóide

No antigo Império de Jade estes dragões usavam sua forma humanóide para viver entre os tamuranianos. Esta forma costuma ser humana, raramente élfica.

- **Dragão do Vácuo Filhote:** F5, H5, R6, A6, PdF7, Invulnerabilidade (Magia Branca e Magia Negra), Magia Branca, Magia Negra, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Váculo Jovem:** F6, H6, R7, A7, PdF8, Escuridão, Ilusão, Invulnerabilidade (Magia Branca e Magia Negra), Magia Branca, Magia Negra, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Váculo Adulto:** F7, H7, R8, A8, PdF9, Escuridão, Ilusão, Imunidade a Ilusões, Invulnerabilidade (Magia Branca e Magia Negra), Magia Branca, Magia Negra, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Váculo Adulto Maduro:** F8, H8, R9, A9, PdF10, Escuridão, Ilusão, Imunidade a Ilusões, Invulnerabilidade (Magia Branca e Magia Negra), Magia Branca, Magia Negra, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Váculo Experiente:** F9, H9, R10, A10, PdF11, Criatura Mágica Suprema, Escuridão, Ilusão, Imunidade a Ilusões, Invulnerabilidade (Magia Branca e Magia Negra), Magia Branca, Magia Negra, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Váculo Antigo:** F10, H10, R11, A11, PdF12, Criatura Mágica Suprema, Escuridão, Ilusão, Imunidade a Ilusões, Invulnerabilidade (Magia Branca e Magia Negra), Magia Branca, Magia Negra, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão do Váculo Muito Antigo:** F11, H11, R12, A12, PdF13, Criatura Mágica Suprema, Escuridão, Ilusão, Imunidade a Ilusões, Invulnerabilidade (Magia Branca e Magia Negra), Magia Branca, Magia Negra, Resistência à Magia (+4), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

Dragões Metálicos

Os dragões metálicos ainda são pouco conhecidos em Arton. São espécies relativamente raras, encontradas em relativa abundância apenas em Pondsmânia, o reino das fadas – embora existam teorias de que os dragões de Pondsmânia não seriam realmente dragões metálicos, devido ao fato de muitos terem comportamentos completamente diferente do normal para a espécie.

Os dragões metálicos compartilham de algumas características em comum. Sua anatomia é praticamente igual à dos dragões elementais, embora nem todos tenham asas.

A característica mais marcante entre os dragões metálicos é sua capacidade de usar duas armas de sopro diferentes. Ao contrário dos dragões elementais e dos dragões de Tamu-ra, os dragões metálicos sempre apresentam no mínimo dois tipos diferentes de sopro – em geral um sopro causa dano e o outro reproduz algum efeito especial.

Quem são os Dragões Metálicos?

Existem poucas informações a respeito dos dragões metálicos de Arton. São tão incomuns que algumas pessoas acreditam que eles não sejam nativos desse mundo, mas que teriam chegado aqui através de algum portal ou viagem planar. Mas não é verdade.

Os dragões metálicos compartilham algumas de suas características com os dragões verdes. Isso porque todos os metálicos são, na verdade, sub-espécies desses dragões elementais. Tanto é verdade que quando os dragões elementais acasalam entre si, os descendentes geralmente são inférteis (pois pertencem a espécies diferentes). Mas o mesmo não acontece entre os dragões metálicos. Cruzamentos entre dragões metálicos, e também entre os metálicos e os verdes, sempre geram uma cria fértil, o que comprova a proximidade entre eles (apesar das diferenças, todos ainda pertencem à mesma espécie).



Por essas razões todos os dragões metálicos são elementalistas da terra. Todos possuem a vantagem **Elementalista (terra)**. Muitos também trilham mais um caminho, e adquirem essa vantagem para outros elementos.

Dragões do Bem

Um outro ponto marcante diferencia os dragões metálicos dos dragões elementais. Embora também possuam o comportamento ganancioso e orgulhoso, os dragões metálicos demonstram respeito e, algumas vezes, simpatia para com as raças humanóides. Alguns até escolhem “proteger” humanos e semi-humanos das ameaças dos dragões elementais e outros monstros.

Alguns clérigos explicam esse comportamento afirmando que os dragões metálicos foram criados por Khalmyr a partir de uma população de dragões verdes. Eles afirmam que no final da Era Megalokk, quando os deuses decidiram limitar o crescimento dos monstros de Megalokk, Khalmyr capturou uma população inteira de dragões verdes e os modificou, imbuindo neles o senso de justiça e bondade. E assim nasceram os primeiros dragões metálicos.

Se a lenda é verdadeira ou não, ninguém sabe. Mas o fato é que os dragões metálicos são aqueles que mais freqüentemente vivem em harmonia com as sociedades de raças humanóides, oferecendo auxílio em situações de necessidade, em troca de respeito. Alguns espécimes, é claro, exigem certas recompensas em troca desse auxílio, mas elas quase nunca ocorrem na forma de sacrifícios.

Código de Honra: Dragões metálicos também apresentam pelo menos um Código de Honra. Os mais comuns entre eles são os Códigos de Honestidade e o Código dos Heróis. Mas

eles podem adotar qualquer outro código de honra, e não é raro que adotem mais de um.

Regras

Os dragões metálicos seguem exatamente as mesmas regras dos dragões elementais, possuindo as mesmas formas de ataque, a aura de medo, Tiro Múltiplo, etc.

A única diferença é que todos os dragões metálicos possuem duas armas de sopro: uma que causa dano e outra que reproduz algum efeito diferente. Eles possuem a mesma limitação de uso do sopro que os dragões elementais – ou seja, podem usá-lo somente uma vez a cada 1d-2 turnos, independente do tipo de sopro que utilizem.

O segundo sopro de um dragão metálico nunca causa dano (a menos que se diga o contrário). Entretanto, caso a FA do sopro supere a FD do alvo, ele é afetado pelo efeito do sopro. Um teste de Esquiva bem-sucedido reduz a duração do efeito pela metade (arredondando as frações para cima). O efeito do sopro sempre dura 1d+ a categoria de idade do dragão.

Dragão de Bronze

Dragões de bronze geralmente são curiosos e divertidos. 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.

Os filhotes apresentam couro amarelado com leves traços esverdeados, que muitas vezes os confundem com filhotes de dragões de ouro. Conforme avançam na idade o couro vai 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抗igos eles apresentam-se de modo fosforescente.

Estes dragões são capazes de nadar com a mesma velocidade que tem em terra. Suas patas dianteiras possuem membranas interdigitais, e também possuem nadadeiras nos antebraços.

Estes animais costumam viver 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 desses dragões elementais, no entanto, os dragões de bronze sempre constroem seus covis em terra seca.

Dragões de bronze apreciam principalmente carne de selakos, plantas aquáticas e algas. Há rumores de que eles também gostam de comer pérolas! Eles não gostam de matar criaturas inteligentes, e sempre procuram evitar um combate sem sentido. Apesar disso, jamais aceitarão serem insultados ou roubados.

• **Elementalista.** Dragões de bronze possuem a vantagem Elementalista (terra e água). Eles gastam apenas metade dos PMs (arredondado para baixo) quando conjuram magias das Escolas Elemental (terra) e Elemental (água).

• **Sopro.** O primeiro sopro é uma rajada de eletricidade. O segundo é um gás de repulsão: todas as criaturas afetadas pelo sopro de repulsa (realize a jogada como um sopro normal, mas sem causar dano) devem fazer um teste de R-1 ou serão obrigados a se afastar do dragão (como a magia Pânico, mas criaturas imunes a medo NÃO são imunes).

• **Invulnerabilidade.** Dragões de bronze são invulneráveis a todos os ataques elétricos e químicos.

• **Natação.** Dragões de bronze possuem movimento de natação igual ao seu deslocamento em terra (ao invés de apenas metade – veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alpha**).

Habilidades Naturais

• **Aquático.** Dragões de bronze podem respirar na água livremente. Dentro d'água eles podem utilizar qualquer de seus ataques, incluindo o sopro e as magias.

• **Falar com Animais.** Todos os dragões de bronze podem usar uma habilidade igual à dos druidas de Allihanna, sendo capaz de se comu-

níc当地 com animais silvestres. A compreensão nem sempre é completa, dependendo da inteligência do próprio animal.

• **Transformação.** Os de bronze podem adquirir uma outra forma já na idade jovem. Entretanto eles apenas podem adquirir a forma de animais silvestres do tamanho de um humano ou menor (como um urso, um lobo e similares). Nesta forma animal eles mantêm seus valores de Características, mas perdem todas as Vantagens e Desvantagens (com exceção de Genialidade e Inculto), mas mantêm suas Perícias. Eles adquirem todos os traços do animal que se

transformaram. Não tem custo em PMs, mas transformar-se em um animal, ou retornar à forma de dragão, é considerada uma ação.

• **Nevoeiro.** Dragões de bronze jovens também são capazes de criar uma névoa mágica em uma área de 30m de raio (como os dragões brancos). Funciona como a magia Névoa (**Manual da Magia**, pg. 22), mas ele consome apenas metade dos PMs, o alcance é de 30m e a duração é de 10 minutos (ao invés de sustentável).

• **Criação de Frutas e Vegetais.** Dragões de bronze adultos e mais velhos são capazes de usar a magia Criação de Frutas e Vegetais sem consumir PMs (veja a descrição dessa magia no **Manual da Magia**, pg. 15).

• **Telepatia.** Dragões de bronze experientes e mais velhos possuem habilidades telepáticas. Eles podem usar **todos** os benefícios da vantagem Telepatia (e não apenas para prever movimentos).

• **Controlar Água.** Dragões antigos e mais velhos podem usar a magia Controlar Elemento: Água (pg. 13 do **Manual da Magia**) com metade do custo em PMs. Eles utilizam um movimento, ao invés de uma ação, para conjurar a magia.

• **Manipular o Clima.** Dragões de bronze muito antigos são capazes de controlar o clima. Eles podem usar a magia Controlar o Clima (pg. 12 do **Manual da Magia**) com água ou ar por metade do custo em PMs.

Forma Humanóide

Diferente da maioria dos dragões, os de bronze podem adotar uma forma humanóide já na idade jovem. Esta forma costuma ser humana, élfica ou meio-élfica, de pele bronzeada.

• **Dragão de Bronze Filhote:** F2, H3, R3, A4, PdF4 (eletricidade), Aquático, Elementalista (terra e água), Falar com Animais, Invulnerabilidade (elétrico e químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão de Bronze Jovem:** F3, H4, R4, A5, PdF5 (eletricidade), Aquático, Elementalista (terra e água), Falar com Animais, Invulnerabilidade (elétrico e químico), Magia Elemental, Nevoeiro, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.

• **Dragão de Bronze Adulto:** F4, H5, R5, A6, PdF6 (eletricidade), Aquático, Criação de Frutas e Vegetais, Elementalista (terra e água), Falar com Animais, Invulnerabilidade (elétrico e químico), Magia Elemental, Nevoeiro, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.

• **Dragão de Bronze Adulto Maduro:** F5, H6, R6, A7, PdF7 (eletricidade), Aquático, Criação de Frutas e Vegetais, Elementalista (terra e água), Falar com Animais, Invulnerabilidade (elétrico e químico), Magia Elemental, Nevoeiro, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.

• **Dragão de Bronze Experiente:** F6, H7, R7, A8, PdF8 (eletricidade), Aquático, Criação de Frutas e Vegetais, Elementalista (terra e água), Falar com Animais, Invulnerabilidade (elétrico e químico), Magia Elemental, Nevoeiro, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.

• **Dragão de Bronze Antigo:** F7, H8, R8, A9, PdF9 (eletricidade), Aquático, Controlar Água, Criação de Frutas e Vegetais, Elementalista (terra e água), Falar com Animais, Invulnerabilidade (elétrico e químico), Magia Elemental, Nevoeiro, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.

• **Dragão de Bronze Muito Antigo:** F8, H9, R9, A10, PdF10 (eletricidade), Aquático, Controlar Água, Criação de Frutas e Vegetais, Elementalista (terra e água), Falar com Animais, Invulnerabilidade (elétrico e químico), Magia Elemental, Manipular o Clima, Nevoeiro, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.

Os dragões de bronze também podem esconder se transformar em um animal qualquer, de tamanho humano ou menor, como canídeos, felinos, etc. Esta transformação, entretanto, apenas pode ser usada três vezes por dia (enquanto a transformação em humanóide pode ser usada livremente).

Dragão de Cobre

Piadistas e enigmáticos, os dragões de cobre divertem-se inventando desafios e charadas. Alguns clérigos dizem que quando Khalmyr capturou os dragões verdes para criar os dragões metálicos, Nimb estava por perto e teve certa influência na criação dos dragões de cobre. Apesar de não serem exatamente malignos, os dragões de cobre são temidos por suas brincadeiras de mau gosto.

Muito 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 dadas de pequenos ganchos imperceptíveis e substâncias de aderência.

Quando filhotes esses dragões têm couro marrom e levemente metálico. 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, com membranas até a cauda.

Dragões de cobre gostam de habitar lugares rochosos, como as Montanhas Sanguinárias e a porção sul das Montanhas de Lannestull. Ocasionalmente eles entram em conflito com os dragões azuis e vermelhos. 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

- **Dragão de Cobre Filhote:** F2, H3, R3, A3, PdF4 (ácido), Aderência, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão de Cobre Jovem:** F3, H4, R4, A4, PdF5 (ácido), Aderência, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão de Cobre Adulto:** F4, H5, R5, A5, PdF6 (ácido), Aderência, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Moldar Terra, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão de Cobre Adulto Maduro:** F5, H6, R6, A6, PdF7 (ácido), Aderência, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Moldar Terra, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Terra e Lama, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão de Cobre Experiente:** F6, H7, R7, A7, PdF8 (ácido), Aderência, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Moldar Terra, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Terra e Lama, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão de Cobre Antigo:** F7, H8, R8, A8, PdF9 (ácido), Aderência, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Moldar Terra, Proteção de Terra, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Terra e Lama, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão de Cobre Muito Antigo:** F8, H9, R9, A9, PdF10 (ácido), Aderência, Elementalista (terra), Invulnerabilidade (químico), Magia Elemental, Moldar Terra, Mover Terra, Proteção de Terra, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Terra e Lama, Tiro Múltiplo, Vôo.

covil, no entanto, os invasores devem enfrentar um grande labirinto criado pelo próprio dragão. Dragões de cobre divertem-se criando grandes extensões labirínticas. Talvez por isso eles não gostem muito dos minotauros, capazes de vencer seus labirintos sem dificuldade. Para um dragão de cobre, um minotauro é uma criatura sem senso de humor.

Esses dragões adoram caçar, e o Código do Caçador (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. Um jogo de perguntas e respostas pode ajudar a ganhar a simpatia desses dragões.

- **Elementalista.** Dragões de cobre possuem a vantagem Elementalista (terra). Eles gastam apenas metade dos PMs (arredondado para baixo) quando conjuram magias da Escola Elemental (terra).

- **Sopro.** O primeiro sopro é uma rajada ácida similar à dos dragões verdes. O segundo é um gás de lentidão, que reduz a Habilidade dos alvos em -2. Além disso, o gás impede o uso de Aceleração, e a vítima só poderá realizar uma ação no turno – não tem direito a um movimento (mas pode usar sua ação para se mover; ou seja a vítima pode atacar ou se mover, mas nunca fazer as duas coisas no mesmo turno).

- **Invulnerabilidade.** Dragões de cobre são invulneráveis a todos os ataques químicos.

• **Escalar.** Devido aos seus membros fortes e os pequenos ganchos em seus membros os dragões de cobre possuem movimento de escala igual ao seu movimento em terra (ao invés de apenas um quarto – veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alpha**).

Habilidades Naturais

• **Aderência.** Dragões de cobre são capazes de caminhar sobre qualquer superfície rochosa, íngreme ou lisa. Com esta habilidade eles são capazes, inclusive, de permanecer de ponta cabeça. Funciona como a magia Aderência (**Manual da Magia**, pg. 7), mas não tem nenhum custo em PMs e só funciona em superfícies ro-



chosas.

• **Moldar Terra.** 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. Para criar armas de pedra, funciona como a magia Aumento de Dano com Terra (sendo que eles consomem apenas metade dos PMs). Para moldar superfícies rochosas, o dragão consegue moldar uma superfície equivalente a 1m de altura, largura e profundidade para cada PM utilizado.

• **Terra e Lama.** Os dragões adultos maduros podem transformar uma pequena quantidade de rocha não-mágica em lama. Geralmente eles utilizam esta habilidade debaixo ou sobre suas vítimas, para dificultar sua movimentação (as criaturas afetadas sofrem H-2 e só podem realizar uma ação OU um movimento por turno, nunca os dois). A área afetada é igual a um metro quadrado para cada 2 PMs utilizados.

• **Proteção de Terra.** Um dragão de cobre antigo ou mais velho pode usar a magia Proteção Mágica com metade dos PMs, mas o bônus que recebe em Armadura é aumentado em +1. Ele pode conjurar a magia sem custo em PMs para receber apenas A+1, se desejar.

• **Mover Terra.** Um dragão muito antigo pode mover uma grande quantidade de terra. Ele pode mover um quadrado de 200 metros (com 3m de profundidade) a uma velocidade de 4 metros por minuto. Cada utilização consome 10 PMs, e a duração é considerada sustentável. Este poder está sujeito a um Cancelamento ou Detecção de Magia.

Forma Humanóide

A forma humanóide destes dragões geralmente é humana, élfica, meio-élfica ou halfling. Sempre tem uma aparência misteriosa e enig-

mática, ou podem se parecer com enganadores, ladinos e trambiqueiros.

Dragão de Latão

Dragões de latão são muito faladores, mestres da lábia e do engodo. Adoram conversar, mas seu orgulho às vezes os torna arrogantes e prepotentes. Quando encontram-se com aventureiros, estes dragões preferem dialogar a combater, embora não fujam de combate quando são atacados.

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

Dragões de latão gostam de lugares quentes e secos, por isso são mais facilmente encontrados no Deserto da Perdição e no Deserto Sem Retorno – mas diferente dos dragões azuis, eles passam mais tempo no chão do que no ar, e por isso os conflitos entre eles não são tão freqüentes. Podem comer praticamente qualquer coisa (até compostos inorgânicos).

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

• **Elementalista.** Dragões de latão possuem a vantagem Elementalista (terra e fogo). Eles gastam apenas metade dos PMs (arredondado para baixo) quando conjuram magias das Escolas Elemental (terra) e Elemental (fogo).

• **Sopro.** O primeiro sopro é um jato de fogo. O segundo é um gás que provoca os mesmos efeitos da magia Sono (mas não consome PMs

do dragão). A duração, entretanto, é somente de 1d+ a categoria de idade do dragão.

- **Invulnerabilidade.** Dragões de latão são invulneráveis a todos os ataques baseados em fogo.

- **Escavar.** Dragões de latão possuem movimento de escavar igual à metade de sua velocidade normal. Eles cavam e se movimentam debaixo da terra com metade da velocidade que tem no solo (veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alph-a**).

- **Aptidão em Manipulação.** Os dragões de latão podem obter a perícia Manipulação por apenas 1 ponto, ao invés de 2.

- **Dragão de Latão Filhote:** F2, H2, R2, A3, PdF3 (fogo), Elementalista (terra e fogo), Falar com Animais, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão de Latão Jovem:** F3, H3, R3, A4, PdF4 (fogo), Elementalista (terra e fogo), Falar com Animais, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Proteção contra o Elemento, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão de Latão Adulto:** F4, H4, R4, A5, PdF5 (fogo), Elementalista (terra e fogo), Falar com Animais, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Proteção contra o Elemento, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão de Latão Adulto Maduro:** F5, H5, R5, A6, PdF6 (fogo), Controlar o Ar, Elementalista (terra e fogo), Falar com Animais, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Proteção contra o Elemento, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão de Latão Experiente:** F6, H6, R6, A7, PdF7 (fogo), Controlar o Ar, Elementalista (terra e fogo), Falar com Animais, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, O Canto da Sereia, Proteção contra o Elemento, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão de Latão Antigo:** F7, H7, R7, A8, PdF8 (fogo), Controlar o Ar, Elementalista (terra e fogo), Falar com Animais, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Manipular o Clima, O Canto da Sereia, Proteção contra o Elemento, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

- **Dragão de Latão Muito Antigo:** F8, H8, R8, A9, PdF9 (fogo), Controlar o Ar, Elementalista (terra e fogo), Falar com Animais, Invocar Djinn, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Manipular o Clima, O Canto da Sereia, Proteção contra o Elemento, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

Habilidades Naturais

- **Falar com Animais.** Dragões de latão são capazes de falar com animais da mesma forma que os druidas de Allihanna. A compreensão, claro, vai depender da inteligência do próprio animal.

- **Proteção Contra o Elemento.** Os dragões de latão jovens e mais velhos podem conjurar a magia Proteção Contra o Elemento com metade dos PMs para qualquer elemento (não apenas terra e fogo). Esta magia é descrita na página 26 do **Manual da Magia**.

- **O Canto da Sereia.** Dragões de latão adultos também são capazes de conjurar a magia O Canto da Sereia, com metade do custo em PMs.

- **Controlar o Ar.** Um dragão de latão adulto maduro ou mais velho pode conjurar a magia Controlar Elemento (pg. 13 do **Manual da Magia**) com metade do custo em PMs, mas pode usar apenas para controlar o ar.

- **Manipular o Clima:** Os dragões de latão antigos e mais velhos são capazes de manipular o clima em geral. Eles podem usar a magia Controlar o Clima (**Manual da Magia**, pg. 12) com metade do custo em PMs.

- **Invocar Djinn.** Dragões de latão muito抗os são capazes de invocar um djinn, um gênio do ar (descrito no **Manual dos Monstros**). A invocação é considerada uma magia com custo de 15 PMs, duração sustentável e alcance longo.

Forma Humanóide

A forma humanóide de um dragão de latão costuma ser humana ou élfica. Costumam ter pele clara ou bronzeada e olhos e cabelos castanhos. Alguns gostam de adotar a aparência de escribas.

Dragão de Ouro

Os dragões de ouro são exatamente o oposto daquilo que se costuma imaginar sobre os dragões. São os mais graciosos, sábios e bondosos dragões, estão sempre dispostos a fazer justiça. Mais uma vez, alguns clérigos afirmam que quando Khalmyr capturou uma população de dragões verdes para criar os dragões metálicos, ele entregou alguns desses dragões a Lena e Marah, as deusas da vida e da paz, que criaram os dragões de ouro.

Dragões dourados estão quase extintos. Se os dragões metálicos já são raros em Arton, os dourados estão entre os mais raros. Eles vivem isolados, em montanhas escondidas nas Sanguinárias, e isso torna o nascimento de um novo indivíduo ainda mais raro.

Os filhotes dourados 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 de ouro apresentam grandes asas que se iniciam nos antebraços e se estendem até a cauda. Entretanto, viajantes interplanares afirmam que em alguns lugares os dragões de ouro não tem forma de réptil, mas de serpente, como os dragões de Tamu-ra, e não possuem asas. A razão disso ainda é um mistério. Aqueles que não apresentam asas, claro, não terão esta forma de ataque – mas ainda conseguem voar naturalmente.

Dragões dourados não têm um habitat preferido. Eles podem viver em qualquer lugar, e embora apreciem a companhia de criaturas bondosas,

- **Dragão de Ouro Filhote:** F4, H4, R5, A6, PdF6 (fogo), Aquático, Elementalista (terra e fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Ouro Jovem:** F5, H5, R6, A7, PdF7 (fogo), Aquático, Bênção do Bem, Elementalista (terra e fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Ouro Adulto:** F6, H6, R7, A8, PdF8 (fogo), Aquático, Bênção do Bem, Elementalista (terra e fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Pedra da Sorte, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Ouro Adulto Maduro:** F7, H7, R8, A9, PdF9 (fogo), Aquático, Bênção do Bem, Elementalista (terra e fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Pedra da Sorte, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Ouro Experiente:** F8, H8, R9, A10, PdF10 (fogo), Aquático, Bênção do Bem, Detecção de Gemas, Elementalista (terra e fogo), Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Missão, Pedra da Sorte, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Ouro Antigo:** F9, H9, R10, A11, PdF11 (fogo), Aquático, Bênção do Bem, Detecção de Gemas, Elementalista (terra e fogo), Esfera de Luz, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Missão, Pedra da Sorte, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Ouro Muito Antigo:** F10, H10, R11, A12, PdF12 (fogo), Aquático, Bênção do Bem, Detecção de Gemas, Elementalista (terra e fogo), Esfera de Luz, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Missão, Pedra da Sorte, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Visão do Futuro Próximo, Vôo.

sas, eles costumam viver sozinhos. Quando muito, sua única companhia humana ou semi-humana é de 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 – mas apenas criaturas de natureza bondosa. Tudo isso, entretanto, nem sempre reprime sua arrogância.

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

• **Elementalista.** Dragões de ouro possuem a vantagem Elementalista (terra e fogo). Eles gastam apenas metade dos PMs (arredondado para

baixo) quando conjuram magias das Escolas Elemental (terra) e Elemental (fogo).

• **Sopro.** O primeiro sopro é um cone de fogo. O segundo é um gás do enfraquecimento: os alvos devem obter sucesso em um teste de Resistência (mesmo modificador da aura de medo) ou sofrem -2 de penalidade em Força.

• **Invulnerabilidade.** Dragões de ouro são invulneráveis a todos os ataques baseados em fogo.

• **Natação.** Dragões de ouro possuem movimento de natação igual ao seu movimento em terra, ao invés de apenas metade (veja a pg. 69 do **Manual 3D&T Alpha**).

Habilidades Naturais

• **Aquático.** Dragões dourados podem respirar na água normalmente. Sugere-se que esta habilidade seja uma herança dos dragões verdes, pois dragões dourados não costumam viver próximos à costa. Eles podem usar qualquer uma de suas habilidades mesmo quando submersos (seu sopro se transforma em um cone de água fervente).

• **Transformação.** Todos os dragões dourados podem adquirir uma forma humanóide desse filhote, diferente da maioria dos dragões. Além disso, eles podem adquirir formas não humanóides (veja adiante).

• **Bênção do Bem.** Dragões dourados jovens podem invocar, ao custo de 1 PM, uma bênção que afeta todas as criaturas bondosas num raio igual ao seu raio de medo. As criaturas no interior desta bênção recebem +1 em testes contra medo (natural ou mágico) e recebem H+1 em combate. Dura apenas 2d turnos, e afeta o próprio dragão e todos aqueles que tiverem os Códigos dos Heróis e/ou da Honestidade. Além disso, o efeito esta sujeito a um Cancelamento e Detectar Magia.

• **Pedra da Sorte.** Um dragão dourado adulto pode tocar uma pedra preciosa para encantá-la de modo a trazer sorte ao usuário, transformando-a em uma pedra da boa sorte. Mais detalhes sobre esta pedra é mencionado adiante. Ele precisa gastar 1 PM permanente para realizar esse efeito (ou pode usar 1 PM normal, mas neste caso a pedra volta ao normal em 2d turnos).

• **Detecção de Gemas.** Um dragão experiente pode usar a magia Detecção de Magia, sem consumir PMs, mas para detectar gemas e pedras preciosas.

• **Missão.** Um dragão experiente consegue impor uma missão a um alvo, que deve obter sucesso em um teste de Resistência -1. Se falhar a vítima é obrigada a cumprir essa missão, podendo recusar-se apenas se envolver sua morte. Um novo teste é permitido a cada dia.



Caso se negue a cumprir a missão o alvo sofre os efeitos da Desvantagem Devoção, mas sofrendo -2 em *todas* as característica (ao invés de -1). O dragão consome 6 PMs para realizar este efeito.

• **Esfera de Luz.** Um dragão dourado antigo pode invocar uma esfera mágica com 3m de raio por categoria de idade capaz de produzir uma luz com as mesmas propriedades da luz solar. Todas as criaturas dentro da área sofrem os efeitos da magia Cegueira (com direito a teste de Resistência) e são atacados com FA igual a H+1d+3 (ou H+1d+6 contra mortos-vivos e criaturas vulneráveis a luz). As criaturas são consideradas Indefesas contra esse ataque. O dano pode ser reduzido à metade com um teste de Resistência. Cada utilização da Esfera de Luz consome 10 PMs.

• **Visão do Futuro Próximo.** Dragões de ouro muito antigos podem utilizar 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 ladrão oculto nas sombras de seu covil, ou a aproximação de alguma criatura invisível. Cada utilização consome 1 PM, mas o dragão utiliza essa habilidade como uma ação livre. Usada em combate, ela confere +1 em iniciativa e esquivas.

Grande Artífice

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

Os dragões de ouro são conhecidos por fabricarem uma pedra mística conhecida como *Pedra da Boa Sorte* (muito valorizada no reino de Fortuna). O portador desta pedra recebe um bônus de +1 em todas as suas jogadas (incluin-

do testes, FA e FD). Quando está em poder do próprio dragão o efeito é ainda maior: além dele próprio, todas as criaturas num raio de 3m do dragão receberão os bônus. A pedra, no entanto, favorece apenas criaturas que tenham os Códigos de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade.

Forma Humanóide (e outras)

Diferente dos demais dragões, os dourados são capazes de assumir uma forma humanóide desde filhotes. Além disso, eles também podem assumir livremente as formas de outras criaturas.

A forma humanóide de um dragão dourado 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 (como orientais).

Três vezes ao dia os dragões dourados de qualquer idade podem adquirir a forma de um animal qualquer, de tamanho humano ou menor. Ele pode se manter nessa forma por quanto tempo desejar. Voltar à sua forma original não é considerado um uso dessa habilidade.

Dragão de Prata

Segundo os clérigos quando Khalmyr criou os dragões metálicos ele criou os dragões de prata à imagem e semelhança de seus paladinos. Por isso esses são os dragões com maior senso de justiça entre todas as espécies.

Aparentemente estes dragões apreciam muito mais sua forma humana do que sua forma draconiana. Alguns dizem que o sonho de um dragão de prata é virar um ser humano ou semi-humano, para então poder ser aceito como paladino de Khalmyr. 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.

O couro dos filhotes desta espécie é azulado e acinzentado, e ganha tons de prata conforme eles alcançam a idade adulta. Ao longe, eles parecem feitos de metal.

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 (o instinto maternal dessa espécie é

notável).

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

- **Elementalista.** Dragões de prata possuem a vantagem Elementalista (terra e ar). Eles gastam apenas metade dos PMs (arredondado para baixo) quando conjuram magias das Escolas Elemental (terra) e Elemental (ar).

- **Sopro.** O primeiro sopro de um dragão de prata é um cone de bafo gélido similar ao dos dragões brancos. O segundo é um gás paralisante – funciona como a magia Paralisia, mas não consome PMs nem pode ser cancelado

como uma magia.

- **Invulnerabilidade.** Dragões prateados são invulneráveis a todos os ataques baseados em químico e frio.

Habilidades Naturais

- **Transformação.** Desde filhote os dragões de prata já são capazes de adquirir forma humanaóide (veja mais adiante).

- **Caminhar nas Nuvens.** Dragões de prata são capazes de caminhar em nuvens e névoa como se fossem chão sólido, assim como os dragões do ar de Tamu-ra. Não há limite diário de uso nem custo em PMs, mas eles podem escolher entre andar ou não sobre elas.

- **Queda Suave.** Um dragão de prata jovem que esteja caindo e que não consiga levantar vôo por alguma razão, pode invocar uma habilidade mágica que reduz a velocidade da queda, evitando qualquer dano. Ele também pode usar esse efeito sobre uma outra criatura. Cada utilização consome 1 PM e tem duração sustentável.

- **Névoa.** Dragões prateados adultos podem usar a magia Névoa (**Manual da Magia**, pg. 22) como um movimento, ao invés de uma ação. Eles também gastam metade dos PMs para realizá-la.

- **Dragão de Prata Filhote:** F3, H3, R3, A5, PdF5 (frio), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (terra e ar), Invulnerabilidade (químico e frio), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Prata Jovem:** F4, H4, R4, A6, PdF6 (frio), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (terra e ar), Invulnerabilidade (químico e frio), Magia Elemental, Queda Suave, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Prata Adulto:** F5, H5, R5, A7, PdF7 (frio), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (terra e ar), Invulnerabilidade (químico e frio), Magia Elemental, Névoa, Queda Suave, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Prata Adulto Maduro:** F6, H6, R6, A8, PdF8 (frio), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (terra e ar), Invulnerabilidade (químico e frio), Magia Elemental, Névoa, Queda Suave, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Prata Experiente:** F7, H7, R7, A9, PdF9 (frio), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (terra e ar), Invulnerabilidade (químico e frio), Magia Elemental, Manipular o Vento, Névoa, Queda Suave, Resistência à Magia (+1), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Prata Antigo:** F8, H8, R8, A10, PdF10 (frio), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (terra e ar), Invulnerabilidade (químico e frio), Magia Elemental, Manipular o Clima, Manipular o Vento, Névoa, Queda Suave, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.
- **Dragão de Prata Muito Antigo:** F9, H9, R9, A11, PdF11 (frio), Caminhar nas Nuvens, Elementalista (terra e ar), Inverter a Gravidade, Invulnerabilidade (químico e frio), Magia Elemental, Manipular o Clima, Manipular o Vento, Névoa, Queda Suave, Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Transformação, Vôo.

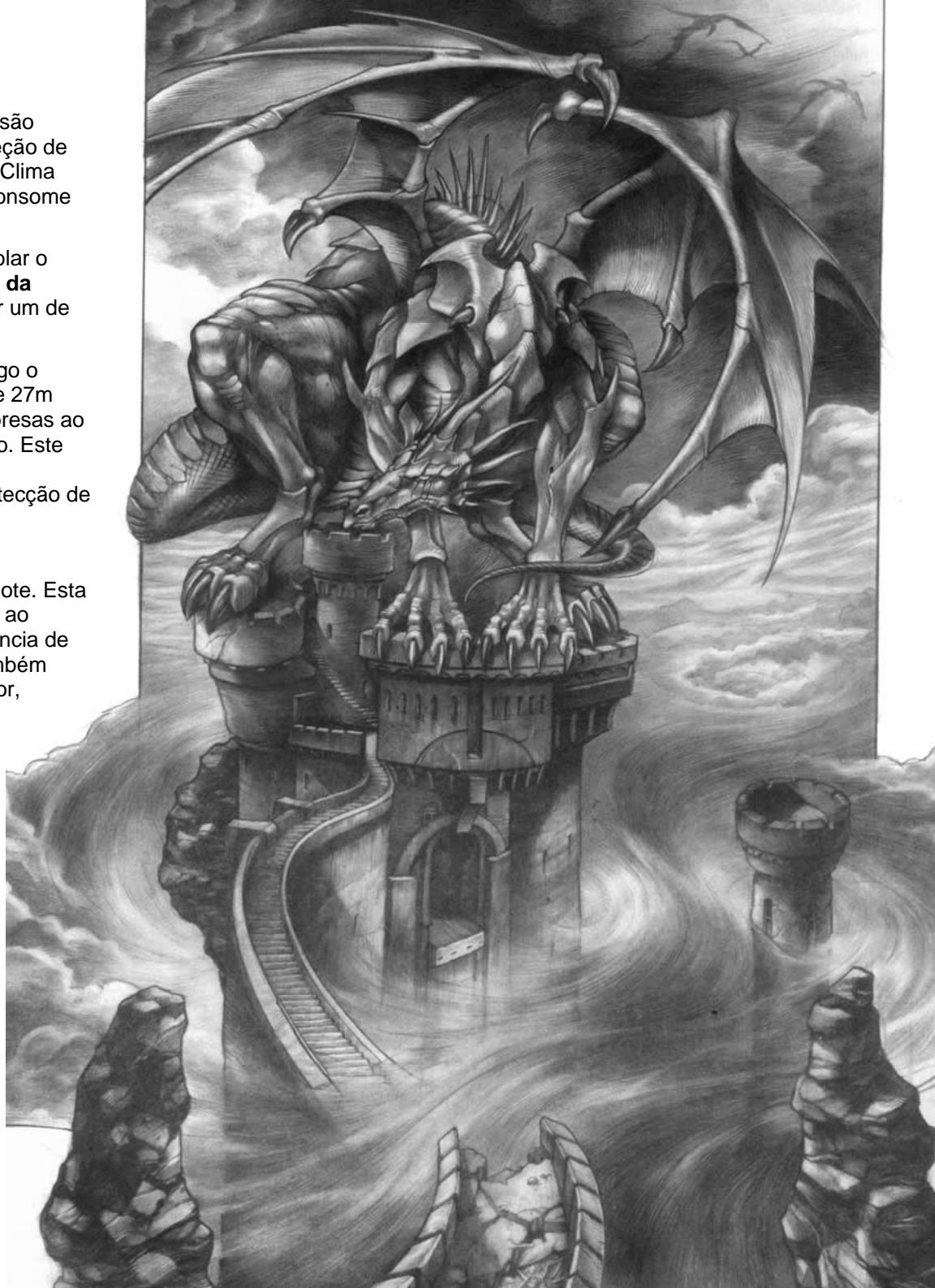
- **Manipular o Vento.** Os dragões experientes e mais velhos são capazes de manipular o vento, fazendo-o parar ou mudar de direção de acordo com sua vontade. Funciona como as magias Controlar o Clima Controlar Elemento: Ar (pg. 13 do **Manual da Magia**), mas ele consome apenas metade dos PMs.

- **Manipular o Clima.** Dragões de prata antigos podem controlar o clima. Podem usar a magia Controlar o Clima (pg. 12 do **Manual da Magia**) com metade do custo em PMs e podem realizar qualquer um de seus efeitos (com água ou ar).

- **Inverter a Gravidade.** Quando atinge a idade de muito antigo o dragão de prata é capaz de inverter a gravidade em uma área de 27m durante 1d turnos. Criaturas que não estejam de alguma forma presas ao solo são jogadas para o alto como se estivessem "caíndo" no teto. Este poder é considerado uma magia com custo de 10 PMs, duração sustentável e alcance curto, e esta sujeito a Cancelamento e Detecção de Magia.

Forma Humanóide

Dragões de prata podem adquirir forma humanóide desde filhote. Esta forma pode ser de um mendigo e outra criatura insignificante ou, ao contrário, algum personagem de porte nobre e honrado. A aparência de um paladino é muito comum. Além da forma humanóide eles também podem assumir uma forma animal, de tamanho humano ou menor, até três vezes por dia.



Capítulo 6

Necrodracos

Em mundos mágicos, como Arton, é comum a existência de maldições e rituais capazes de arrancar os mortos de seu sono para que voltem a assombrar os vivos. Assim surgem zumbis, esqueletos, múmias e tantas outras criaturas mortas-vivas – incluindo dragões mortos-vivos!

Necrodracos são uma terrível combinação de dragões com seres mortos-vivos. Eles geralmente surgem de modo similar: através de maldições, rituais macabros ou pela vontade de um poder superior. São bastante comuns em Sombria, o reino de Tenebra – seja como serviços de poderosos clérigos das trevas, seja como mais uma criatura selvagem daquele reino.

Alguns necrodracos também surgem por vontade do próprio dragão: após a sua morte o dragão ainda não consegue se desvencilhar de seus bens materiais, e por isso acaba retornando na forma de um morto-vivo.

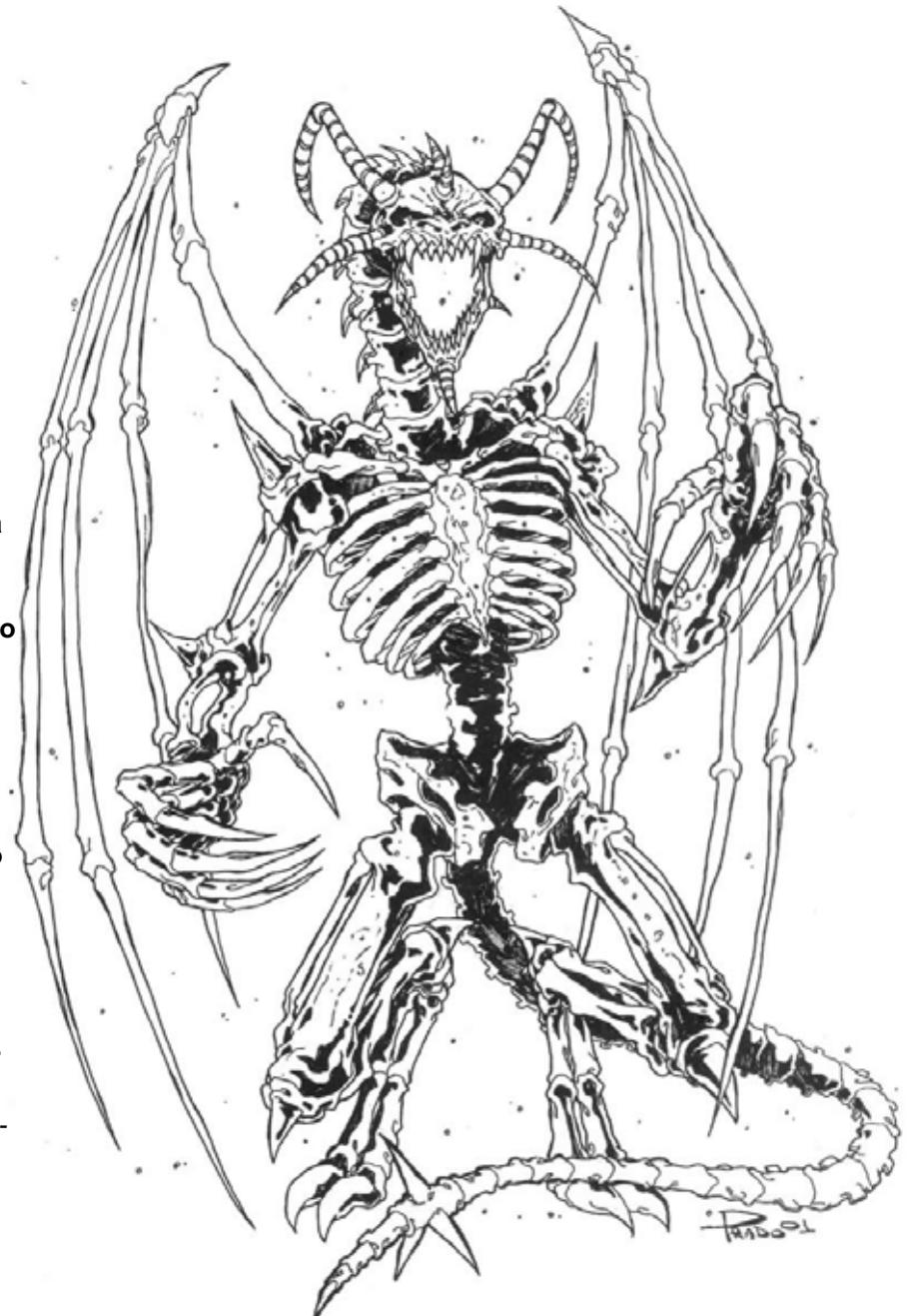
Embora a maioria dos necrodracos não mantenha sua inteligência, e por isso não tenha a maior parte de seus poderes dracônicos, eles ainda são criaturas muito perigosas – mortais, para a maioria dos artonianos.

Em geral apenas dragões elementais retornam dos mortos por vontade própria. Os dragões de Tamu-ra consideram uma desonra tentar driblar a morte, e preferem ir direto para o reino de seu deus quando morrem. Dragões metálicos também não gostam de trilhar esse caminho, embora mesmo eles ainda possam ser dominados por sentimentos de vingança. Além disso, qualquer dragão também pode ser forçado a retornar dos mortos – o que pode deixá-lo muito descontente...

Traços de Necrodracos

Necrodracos possuem quase todas as características dos demais mortos-vivos – descritas na página 59 do **Manual 3D&T Alpha**. Entretanto, eles também têm muitas características de dragão, e por isso são um pouco diferentes.

- **Arena.** Dragões que tenham morrido em seu covil, e tenham ressuscitado lá ainda o terão como sua Arena. Por isso o Mestre deve decidir se o necrodraco possui essa vantagem ou não.



• **Categoria de Idade.** Necrodracos também apresentam categoria de idade, assim como os demais dragões. No entanto, eles não ficam mais fortes conforme a idade. Na verdade a “idade” significa aquela que ele tinha quando adquiriu a forma de necrodraco. Um filhote necrodraco nunca irá crescer e se tornar um jovem ou um adulto, será um filhote para sempre.

• **Código de Honra.** Necrodracos não possuem nenhum Código de Honra. As únicas exceções são o dracolich, o dragão-fantasma e o dragão-múmia, que mantêm o Código de Honra que tinham antes de se tornarem necrodracos.

• **Dependência ou Devoção.** Todos os necrodracos têm uma Dependência ou Devoção, que pode variar de um indivíduo ao outro. Na descrição de cada tipo de necrodraco você encontra as Dependências e Devoções mais comuns entre eles.

• **Energia Negativa.** Como todos mortos-vivos, necrodracos não podem ser curados por magias ou itens mágicos. Sua única forma de cura é natural ou por magias específicas (como Cura para os Mortos). Caso sejam atacados, ou utilizem itens ou magias de cura, necrodracos perdem os PVs que deveriam recuperar.

• **Força de Ataque e de Defesa.** A FA e FD de um necrodraco funcionam exatamente da mesma forma que para os demais dragões (veja as páginas 13 e 14).

• **Imunidades.** Necrodracos são imunes a venenos e doenças, naturais ou mágicos, e não podem ser feridos por magias que afetem a mente – quase todas da Escola Elemental (espírito). Magias e efeitos que apenas funcionem contra criaturas vivas também não irão afetá-los. Por outro lado, eles são vulneráveis a Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos (a menos que a descrição diga o contrário). Magias e poderes que

funcionam com youkais também os afetam. Os necrodracos também nunca precisam comer ou beber, e são imunes à efeitos e magias de Sono e Paralisia.

• **Magia.** Em geral um necrodraco não tem mais a inteligência de quando estava vivo. A menos que se diga o contrário ele não terá nenhuma vantagem mágica.

• **Sentidos Especiais.** Os necrodracos mantêm todos os Sentidos Especiais que tinham quando eram vivos. Embora eles não mantenham sua inteligência apurada, seus sentidos aguçados continuam a funcionar de forma sobrenatural.

• **Sopro.** Necrodracos tem arma de sopro como qualquer dragão. Entretanto independente da espécie a que ele pertencia em vida, a natureza de seu sopro sempre será a mesma. O sopro dos necrodracos sempre é um cone de bafo gélido (causa dano por frio). Eles seguem as mesmas regras dos dragões para usar o sopro (com Tiro Múltiplo), conforme explicado na página 14.

Vantagens Únicas

Alguns dos necrodracos descritos a seguir seguem regras um pouco diferentes. Ao invés de apresentar uma ficha com estatísticas prontas, apresentamos uma vantagem única que, quando adquirida por um dragão qualquer modifica algumas características básicas daquele dragão. Dessa forma, o necrodraco terá todas as características do dragão original e mais as mudanças explicadas (ele mantém todas as características originais que não forem mencionadas).

Dracolich

Os primeiros encontros com estes monstros podem ter resultado em grande surpresa. Em aparência eles lembram os dragões-esqueleto ou dragões-zumbis – parecem a ossada de um imenso dragão, algumas vezes com pedaços de carne pútrida presas nos ossos. Mas na verdade são muito mais perigosos.

Um dracolich, ou dragão-lich, surge do grande esforço de um dragão em tornar-se um morto-vivo, mas sem perder sua consciência, inteligência e suas capacidades mágicas. Dracoliches estão entre as feras mais temidas e poderosas de Arton – em alguns lugares são verdadeiras divindades!

Esses monstros apresentam todas as características físicas do dragão de sua espécie original, como chifres e asas. Seus olhos, entretanto, são sempre grandes órbitas vazias.

Dracolich é uma **Vantagem Única** sem custo em pontos – ela apenas pode ser adquirida por um dragão que realize a magia Transformação em Dracolich (veja o capítulo 8). Quando adquire essa vantagem única o dragão sofre as seguintes modificações em suas estatísticas:

• **Necrodraco.** Dracoliches são necrodracos, por isso eles possuem todos os traços de necrodraco descritos no anteriormente.

• **Características.** Dracoliches recebem +2 em cada uma de suas Características.

• **Armadura Extra.** Devido à sua forma esquelética, os dracoliches recebem Armadura Extra a corte e perfuração. Note que isso apenas será necessário se o ataque vier de uma fonte mágica.

• **Aura de Medo.** O dracolich mantém a aura de medo que tinha quando era vivo.

• **Dependência ou Devoção.** Todos os dracoliches são devotados a alguma coisa, ou tem alguma dependência. A Devoção mais comum é o acúmulo de conhecimento místico. Estes dracoliches estão constantemente a procura de novas magias, itens mágicos e qualquer conhecimento relacionado a magia. Outros têm como Dependência alimentar-se de energia mística presente em itens mágicos, magos e feiticeiros, ou a energia vital que existe em todos os seres vivos. O Mestre também pode criar outros tipos de Dependência ou Devoção.

• **Forma Alternativa.** Os dragões-lich podem usar uma forma humanoíde apenas se já tinham esta capacidade quando eram vivos. A forma humanoíde, entretanto, sempre será desagradável (Monstruoso), revelando imediatamente uma aparência de morto-vivo. Mas eles podem usar magias de Ilusão e Transformação para disfarçar essa monstruosidade e se parecerem com seres normais.

• **Genialidade.** Dracoliches são muito mais inteligentes que os demais dragões, e todos recebem esta Vantagem caso ainda não a tenham.

• **Habilidades Naturais.** O dracolich mantém todas as habilidades naturais de sua espécie original. Então, se ele foi um dragão negro em vida, continuar a ter todas as habilidades naturais dos dragões negros.

• **Imortal.** Quando humanos e semi-humanos tentam se transformar em liches, eles precisam prender sua alma em uma filacteria, uma jóia ou outro objeto raro. O lich somente será destruído se essa filacteria também o for. O mesmo não acontece com um dracolich – o que torna os rituais para sua criação ainda mais obscuros. Todos os dracoliches possuem a vantagem Imortal (1 ponto).

• **Invulnerabilidade.** Os dracoliches recebem Invulnerabilidade a tudo, exceto Magias e Armas Mágicas. Eles também recebem Invulnerabilidade a todas as formas de energia negativa e trevas, naturais ou mágicas.

• **Magia.** Dracoliches tem habilidades mágicas superiores. Eles recebem a vantagem PMs Extra x2 (cumulativo com os PMs Extras que ele posas vir a ter). Os dracoliches nunca podem usar Magias Brancas (se ele tem essa vantagem ele nunca mais poderá usá-la). Caso ainda não tenha, o dragão também recebe a vantagem Magia Negra.

Os dracoliches podem usar todas as suas magias gastando 1 PM a menos do que o normal. Eles também podem conjurar qualquer uma de suas magias como um movimento, o que significa que podem conjurar duas magias por rodada, mas neste caso não poderão realizar nenhum movimento.

• **Resistência à Magia.** Dracoliches recebem esta Vantagem, caso ainda não a tenham. Se ele já recebe um benefício maior do que o da vantagem, então ele mantém o benefício maior.

• **Sopro.** O dano é aumentado por seu aumento em H e PdF, mas o funcionamento é o mesmo. Sua natureza muda para um bafo gélido (conforme explicado no início do capítulo).

Exemplo: Dracolich Negro

O exemplo a seguir foi construído usando as estatísticas de um dragão negro muito antigo como original.

• **Dracolich Negro Muito Antigo:** F10, H10, R10, A11, PdF12 (frio), Ampliar Plantas, Aquático, Armadura Extra (corte e perfuração), Controlar Répteis, Destruir Água, Elementalista (espíritos), Devoção (ou Dependência), Escuridão, Genialidade, Imortal (1 pt), Invocar Enxame, Invulnerabilidade (tudo, exceto magias e armas

mágicas), Magia Elemental, Magia Negra, Necrodraco, PMs Extras (x2), Resistência à Magia (+3), Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

Dragão-Esqueleto

Os dragões-esqueleto podem surgir de forma natural, como efeito de uma maldição ou similar, ou invocados. Magos e clérigos malignos de poder considerável podem invocar estas criaturas para fazê-las servos poderosos.

Estas criaturas são simplesmente os ossos de um dragão morto, que voltaram a se mover e tem vontade própria. São como esqueletos comuns, mas muito maiores e mais poderosos.

Dragões-esqueleto não podem voar, uma vez que suas asas não apresentam mais couraça, sendo apenas ósseas. Eles também perderam toda a sua inteligência, e por isso não podem utilizar magias nem as habilidades naturais que tinham em vida.

Na maior parte das vezes estas criaturas surgem de modo natural, como efeito de alguma maldição em seu covil após a sua morte. Isso muitas vezes gera a sua Devoção em defender seu covil (neste caso ele terá uma **Arena**).

• **Necrodraco.** Dragões-esqueleto seguem todas as regras para necrodracos descritas nas páginas 46 e 47.

• **Armadura Extra: corte e perfuração.** Dragões-esqueleto não tem carne, apenas ossos. Por isso é mais difícil feri-los com armas de corte e perfuração. Sempre que atacados dessa forma eles recebem um bônus de Ax2 para determinar sua FD.

• **Invulnerabilidade.** Dragões-esqueleto são completamente invulneráveis a ataques de frio.

• **Devoção ou Dependência.** Como os dragões-esqueleto não têm muita inteligência, o

mais comum é que tenham como **Devoção** a proteção de seu covil. Alguns, entretanto, podem ter como **Dependência** a necessidade de se alimentar de energia vital.

Dragão-Fantasma

Quando um humano morre, mas não encontra o descanso eterno, é possível que sua alma retorne do mundo dos mortos na forma de um fantasma, um morto-vivo sem corpo físico.

Algumas vezes um dragão que morra e tenha seu tesouro roubado pode ficar tão inconformado que irá retornar ao seu covil na forma de um fantasma, e então irá caçar seu tesouro por toda sua eternidade. Assim surgem os dragões-fantasma.

Diferente de um dragão comum, um dragão-fantasma não é obcecado em acumular tesouros – ao invés disso, ele é obcecado em “recuperar” seu tesouro roubado, e apenas descansará quando obtiver sucesso.

Como os fantasmas humanos, os dragões-fantasma nunca podem ser mortos a não ser por criaturas poderosas (como deuses e avatares) ou em situações muito especiais. A única forma de acalmá-lo é devolvendo seu tesouro ao covil, onde o fantasma poderá descansar para sempre sem nunca mais perturbar a humanidade. Enquanto seu tesouro permanece longe do covil, o



- **Dragão-Esqueleto Filhote:** F2, H2, R2, A3, PdF2 (frio), Armadura Extra (corte e perfuração), Dependência (ou Devoção), Invulnerabilidade (frio), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão-Esqueleto Jovem:** F3, H3, R3, A4, PdF3 (frio), Armadura Extra (corte e perfuração), Dependência (ou Devoção), Invulnerabilidade (frio), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão-Esqueleto Adulto:** F4, H4, R4, A5, PdF4 (frio), Armadura Extra (corte e perfuração), Dependência (ou Devoção), Invulnerabilidade (frio), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão-Esqueleto Adulto Maduro:** F5, H5, R5, A6, PdF5 (frio), Armadura Extra (corte e perfuração), Dependência (ou Devoção), Invulnerabilidade (frio), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão-Esqueleto Experiente:** F6, H6, R6, A7, PdF6 (frio), Armadura Extra (corte e perfuração), Dependência (ou Devoção), Invulnerabilidade (frio), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão-Esqueleto Antigo:** F7, H7, R7, A8, PdF7 (frio), Armadura Extra (corte e perfuração), Dependência (ou Devoção), Invulnerabilidade (frio), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.
- **Dragão-Esqueleto Muito Antigo:** F8, H8, R8, A9, PdF8 (frio), Armadura Extra (corte e perfuração), Dependência (ou Devoção), Invulnerabilidade (frio), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.

dragão utiliza todas as suas forças para recuperá-lo, matando todas as criaturas que cruzarem seu caminho.

A ocorrência de dragões-fantasma é bastante rara. Na verdade, não existem notícias dessas criaturas em Arton, mas talvez existam em profundos covis, eternamente guardando seu precioso tesouro.

Dragão-fantasma é uma **Vantagem Única** que custa **3 pontos** e apenas pode ser adquirida por dragões. Quando adquire essa vantagem única o dragão sofre as seguintes modificações em suas estatísticas:

- **Características.** Assim como os fantasmas, os dragões-fantasma não realizam ações por força física, mas força de vontade. Entretanto, suas características permanecem inalteradas, para fins de regras.

- **Aptidão para Invisibilidade.** Assim como os fantasmas comuns, dragões-fantasma podem adquirir essa vantagem por apenas 1 ponto.

• **Aptidão para Possessão.** Assim como os fantasmas comuns, dragões-fantasma podem adquirir essa vantagem por apenas 1 ponto.

- **Aura de Medo.** Dragões-fantasma mantêm a mesma aura de medo que tinham quando em vida. Diferente dos dragões normais, entretanto, eles não podem “desligar” a aura de medo.

- **Devoção.** Todos os dragões-fantasma são devotados a recuperar e proteger seu tesouro. Eles protegerão seu tesouro por toda sua eternidade, e a qualquer custo.

- **Forma Alternativa.** Dragões-fantasma adultos podem assumir uma forma humanóide como qualquer dragão. Entretanto eles não podem se passar por dragões comuns, pois parecem translúcidos e não conseguem esconder essa condição. Quando estão na forma humanóide, por outro lado, podem se parecer com humanos, da mesma forma que os fantasmas normais.

- **Habilidades Naturais.** O dragão mantém todas as habilidades naturais que tinha em vida.

• **Imortal.** Todos os dragões-fantasma recebem os benefícios dessa vantagem em seu primeiro nível (1 ponto).

• **Incorpóreo.** Dragões-fantasma são imunes a todas as formas de dano físico e energia. Eles sofrem dano apenas por magia, ou ataques realizados por um xamã ou outra criatura incorpórea. Da mesma forma, fantasmas não podem usar sua própria Força para interagir com o mundo físico – podem tocar apenas xamãs e outros seres incorpóreos. Suas magias e seu sopro, entretanto, afetam qualquer tipo de criatura (corpóreas e incorpóreas).

• **Magias.** Dragões-fantasma mantêm todas as vantagens mágicas e magias que tinham originalmente. Ele também recebe a vantagem Elementalista (espíritos) caso ainda não a tenha.

• **Necrodraco.** O dragão-fantasma tem todas as características de necrodraco descritas nas páginas 46 e 47.

• **Sentidos Especiais.** O dragão-fantasma mantém os mesmos sentidos especiais de quando era vivo.



• **Sopro.** A natureza do sopro de um dragão-fantasma muda para um bafo gélido.

• **Vôo.** Mesmo que o dragão original não tenha asas ou seja incapaz de voar, um dragão-fantasma sempre possui essa vantagem.

Exemplo: Dragão Vermelho Fantasma

O exemplo a seguir foi construído usando as estatísticas de um dragão vermelho adulto como original.

• **Dragão Vermelho Adulto Fantasma:** F6, H6, R7, A7, Pdf8 (frio), Detectar Objetos, Devoção, Elementalista (espíritos e fogo), Imortal, Incorpóreo, Invulnerabilidade (fogo), Magia Elemental, Sentidos Especiais, Telepatia, Tiro Múltiplo, Vôo.

Dragão-Múmia

Estes dragões nunca foram vistos em Arton. Entretanto é possível que existam alguns, escondidos em pirâmides profundas do Deserto da Perdição ou do Deserto Sem Retorno.

Em alguns lugares do deserto, poderosos dragões atuaram como verdadeiros faraós, divindades adoradas pelos povos do deserto. Quando sua divindade morreu, entretanto, o povo decidiu mumificá-lo, para garantir uma passagem tranquila para o outro mundo. Mas alguns não encontram descanso, e retornam como dragões-múmia.

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 eles movem-se com uma velocidade normal. Também 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.

Dragão-múmia é uma **Vantagem Única** que custa **3 pontos** e apenas pode ser adquirida por dragões. Quando adquire essa vantagem única o dragão sofre as seguintes modificações em suas estatísticas:

• **Armadura Extra.** Dragões-múmia, como as próprias múmias, possuem Armadura Extra a tudo, exceto magias, armas mágicas e fogo. Para qualquer outro ataque, sua FD é calculada com Ax2.

• **Aura de Medo.** O dragão-múmia mantém a aura de medo que tinha quando era vivo.

• **Devoção.** O mais comum é que um dragão-múmia tenha como Devoção jamais se afastar de sua tumba. Entretanto alguns não apresentam esse problema, mas possuem alguma fraqueza equivalente (uma Dependência).

• **Forma Alternativa.** Independente de sua idade, dragões-múmia são incapazes de assumir uma forma humanoíde.

• **Habilidades Naturais.** O dragão-múmia mantém todas as habilidades naturais que tinha em vida.

• **Magias.** Dragões-múmia ainda mantêm parte de sua inteligência. Eles mantêm todas as suas vantagens mágicas e magias conhecidas.

• **Necrodraco.** O dragão-múmia tem todas as características de necrodraco descritas nas páginas 46 e 47.

• **Podridão de Múmia.** Quando um dragão-múmia é bem-sucedido em um ataque com suas garras, além de sofrer dano normal, a vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência com o mesmo modificador da Aura de Medo. Se falhar, vai contrair uma doença pestilenta que provoca um redutor de -1 em todas as características. Essa doença é uma Maldição de -1 ponto para ser removida, e afeta apenas criaturas vivas. Criaturas com Resistência superior à Habilidade do dragão-múmia são imunes.

• **Vôo.** Dragões-múmia não conseguem mais usar suas asas para voar. Eles perdem essa vantagem.

• **Vulnerabilidade.** Além de não possuírem Armadura Extra, dragões-múmia são vulneráveis ao fogo. Sempre que atacado com fogo, um dragão-múmia tem sua Armadura reduzida pela metade. Caso o dragão tenha, originalmente, Invulnerabilidade a fogo ele perde essa vantagem.

Exemplo: Dragão-Múmia Azul Antigo

O exemplo a seguir foi construído usando as estatísticas de um dragão azul antigo como original.

• **Dragão-Múmia Azul Antigo:** F8, H8, R8, A9, PdF10 (frio), Armadura Extra (tudo, exceto fogo, magia e armas mágicas), Criar Água, Criar Sons, Devoção, Elementalista (ar), Forma Ilusória, Invulnerabilidade (ar e eletricidade), Magia Elemental, Necrodraco, Podridão de Múmia, Resistência à Magia (+2), Sentidos Especiais, Telepatia, Terreno Ilusório, Tiro Múltiplo, Ventilogismo, Vulnerabilidade (fogo).

• **Dragão-Zumbi Filhote:** F2, H2, R3, A3, PdF3 (frio), Dependência (órgãos vivos), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão-Zumbi Jovem:** F3, H3, R4, A4, PdF4 (frio), Dependência (órgãos vivos), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão-Zumbi Adulto:** F4, H4, R5, A5, PdF5 (frio), Dependência (órgãos vivos), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão-Zumbi Adulto Maduro:** F5, H5, R6, A6, PdF6 (frio), Dependência (órgãos vivos), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão-Zumbi Experiente:** F6, H6, R7, A7, PdF7 (frio), Dependência (órgãos vivos), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão-Zumbi Antigo:** F7, H7, R8, A8, PdF8 (frio), Dependência (órgãos vivos), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.

• **Dragão-Zumbi Muito Antigo:** F8, H8, R9, A9, PdF9 (frio), Dependência (órgãos vivos), Necrodraco, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Vôo.

Dragão-Zumbi

Dragões-zumbi podem surgir exatamente da mesma forma que os dragões-esqueleto. A grande diferença entre eles é que os zumbis mantêm uma pequena porção de sua inteligência (insuficiente para utilização de magias e habilidades naturais, mas capazes de alguns instintos básicos). Além disso, eles são mais do que simples ossadas – são cadáveres de dragão que conseguem andar e lutar, em busca de comida.

Todos os dragões-zumbi têm uma couraça cinzenta ou negra. Manchas de sangue são comuns em diferentes partes de seu corpo, muitas vezes inchado. Suas asas geralmente estão rasgadas, mas ao contrário dos esqueletos, eles ainda podem voar.

Dragões-zumbi são movidos por um sentimento semelhante ao dos zumbis humanos. Estão eternamente com fome, e precisam alimentar-se de organismos vivos para evitar sua deterioração completa.

• **Necrodraco.** Dragões-zumbi seguem todas as regras para necrodracos descritas nas páginas 46 e 47.

• **Vôo.** Dragões-zumbi, diferente dos dragões-esqueleto, ainda conseguem usar suas asas para voar. A velocidade de vôo depende da Habilidade do dragão-zumbi (veja a pg. 39 do Manual 3D&T Alpha).

• **Dependência.** Dragões-zumbi têm as mesmas necessidades que os zumbis normais. Precisam se alimentar de órgãos vivos ou ficam cada vez mais fracos (segundo as regras para Dependência). Devido ao seu tamanho, dragões-zumbi necessitam de uma quantidade ainda maior de órgãos. Em geral, três órgãos humanos ou semi-humanos por dia são suficientes para saciá-lo.

Monstros Dracônicos

Arton é um mundo vasto, cheio de problemas – e cheio de criaturas responsáveis por causar a maior parte desses problemas. Orcs, goblins, kobolds... E algumas dessas criaturas tem traços que as assemelham aos dragões.

Neste capítulo você poderá conhecer muitas criaturas que vivem em Arton e que possuem alguma relação com os dragões. Muitas delas já foram vistas no Manual 3D&T, mas outras são criaturas novas. Além disso, mesmo as criaturas antigas são apresentadas sob um aspecto um pouco diferente, dando uma maior ênfase em sua relação com os dragões.

A menos que a descrição mencione o contrário nenhuma dessas criaturas segue as regras para dragões descritas no capítulos 1 e 2 deste livro. A descrição das criaturas segue o mesmo modelo visto no Manual dos Monstros.

Behir

“Criaturas malditas e repugnantes. E ousados, esses behir!”

– Kiraniax, dragoa vermelha.

Um behir é um réptil dotado de seis pares de patas, uma longa cauda e 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.

Quando adulto, o behir pode atingir 12 metros de comprimento. Seu estômago é grande, tanto que ele é capaz de engolir 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, à primeira vista, parecem ameaçadores, mas são usados apenas para limpar as 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. Até onde se sabe são encontrados apenas nas Montanhas Sanguinárias. 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. O corpo morto de um behir equivale a 40 Pontos de Experiência em componentes materiais.

Em combate estas criaturas atacam com a mordida ($F+H+1d$) ou com as garras (realizando uma manobra de Ataque Múltiplo).

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.

O território de um behir comprehende uma área de 900 quilômetros quadrados. Ele 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.

• **Behir: F5-6, H2-3, R4-5, A2-3, PdF4-6 (elétrico).**

• **Ataque Múltiplo.** O behir pode realizar vários ataques por turno com seus vários pares de patas e a mordida. Ele pode realizar um número de ataques igual à sua Habilidade (2 ou 3), e cada ataque (incluindo o primeiro) custa 1 PM.

Quando não utiliza seu Ataque Múltiplo o behir usa apenas a mordida (com $F+H+1d$).

• **Invulnerabilidade.** Behirs são imunes a qualquer forma de eletricidade.

• **Sentidos Especiais.** Um behir recebe os benefícios de um Faro Apurado e Infravisão.

• **Tiro Múltiplo.** 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 funciona como o sopro de um dragão (veja a página 14).

• **Agarrar.** Caso acerte um ataque com a mordida o behir pode tentar agarrar a vítima: a vítima joga $F+1d$ e deve obter um resultado igual ou maior do que $F+1d$ do behir, ou ficará presa: não poderá atacar e passa a ser considerada Indefesa, até que se liberte. Enquanto tem uma vítima presa na mordida o behir pode escolher entre uma das seguintes ações: manter a vítima presa enquanto ataca com suas garras (um ataque de $F+H+1d$ ou usando Ataque Múltiplo); usar a constrição na vítima presa em sua mordida; tentar engolir a vítima.

• **Constrição.** Um behir pode envolver com seu corpo uma vítima agarrada na mordida para causar dano por constrição ($F+1d$ por turno, considerado um ataque livre; a vítima é considerada Indefesa e não pode realizar nenhum movimento). Iniciar a constrição contra uma vítima que já esteja agarrada na mordida é uma ação livre. Uma vez que tenha iniciado a constrição o behir passa a estar com a mordida livre para atacar ($F+H+1d$), mas não poderá usar as patas (nem mesmo o Ataque Múltiplo). Escapar da constrição exige sucesso em um teste resistido de Força contra a Força do behir (ambos jogam

$F+1d$, e aquele que obtiver o maior resultado vence).

• **Engolir.** O behir pode usar uma ação para engolir uma vítima que tenha sido presa na mordida. Criaturas engolidas são consideradas atacadas por $F+1d$ a cada turno devido ao esmagamento e sofrem mais 4 pontos de dano devido aos ácidos digestivos (sem direito a FD). Uma vez que tenha engolida uma vítima o behir passa a ser capaz de atacar normalmente (podendo até mesmo engolir outra criatura). Para se livrar a criatura engolida deve usar magia, Teleporte, ou abrir o estômago do monstro (que, por dentro, tem A3 e H0), mas apenas pode usar armas pequenas (ou seja, pode usar no máximo F1). Caso provoque dano igual ao dobro da Resistência do behir (8 para R4 ou 10 para R5), o estômago se abre permitindo sua libertação, mas uma contração muscular o fecha logo em seguida; esse dano não é descontado do total de PVs do behir.

Criatura Dracônica

“Parece o cruzamento de um dragão com... com... sei lá o que, mas que parece, parece.”

– **Kathan Nirai, samurai atrapalhado.**

Em Arton sempre que um dragão em sua forma humanóide acasala com um humanóide, faz surgir um meio-dragão. O que poucos sabem, entretanto, é que os dragões são capazes de procriar com uma grande quantidade de outras criaturas. E isso propicia o nascimento das criaturas dracônicas.

Criaturas dracônicas são representantes de alguma criatura normal, mas com ancestrais dragões. Por exemplo, um leão dracônico tem todas as características de um leão somados a traços de dragão. Existem “versões dracônicas”

para quase todas as criaturas e monstros de Arton, mas o Mestre deve ter bom senso ao criá-las. O modo como ocorre a reprodução, entretanto, é um mistério.

Criaturas Dracônicas é uma vantagem inata (ou seja, a criatura já nasce com ela) que pode ser adicionada a qualquer monstro ou criatura. Uma vez que tenha adquirido essa vantagem a criatura ou monstro original adquire as seguintes características:

- **Força +2, Armadura +2.** Criaturas dracônicas são mais fortes do que sua contra-parté comum. Elas também contam com um couro mais rígido.

- **Habilidade +1, Resistência +1.** Criaturas dracônicas são mais ágeis, habilidosas e resistentes em combate do que suas versões comuns.

- **Poder de Fogo +1.** Criaturas dracônicas podem atacar com o sopro (veja adiante), e por isso recebem um bônus de PdF+1. O Pdf da criatura sempre será personalizado da mesma forma que o dragão que a gerou.

- **Ataques Naturais.** Criaturas dracônicas possuem garras e presas grandes. Seus ataques desarmados sempre causam dano por corte.

- **Imunidades.** Criaturas dracônicas herdam dos dragões sua imunidade a magias e efeitos de Sono e Paralisia.

- **Invulnerabilidade.** A criatura recebe uma Invulnerabilidade igual à do dragão que a gerou. Descendentes de dragões brancos terão Invulnerabilidade a frio, os de dragões negros terão Invulnerabilidade a químico e assim por diante.

- **Sentidos Especiais.** Todas as criaturas dracônicas possuem o sentido de Infravisão.

- **Tiro Múltiplo.** Criaturas dracônicas podem usar um sopro como o dragão que a geral, seguindo as regras de Tiro Múltiplo vistas na página 14. A natureza do sopro depende do dragão que a gerou (chamas para dragões vermelhos, eletricidade para azuis, etc; veja a descrição de cada dragão para maiores informações). Criaturas dracônicas herdram somente um tipo de sopro.

- **Vôo.** Criaturas dracônicas sempre possuem asas de couro, e por isso podem voar seguindo as regras normais dessa vantagem.

- **Vantagens Dracônicas.** O Mestre pode permitir que criaturas dracônicas tenham acesso a certas vantagens dracônicas (descritas no capítulo 8).

Exemplo: Cocatriz Dracônica

O exemplo abaixo foi criado usando como base uma cocatriz descendente de um dragão negro.

Cocatriz Dracônica: F2, H2-4, R1-2, A2, PdF1 (químico), Invulnerabilidade (químico), Sentidos Especiais (Infravisão), Tiro Múltiplo, Vôo. A cocatriz dracônica pode transformar suas vítimas em pedra através caso cause 1 ponto de dano ou mais com o bico (R-1 para evitar, só funciona com criaturas vivas).

Dracolisco

“Um dragão que transforma gente em pedra com o olhar? Onde já se viu!”

– Karine Valsh, guerreira aventureira.

Em Arton existe uma criatura muito temida capaz de transformar aqueles que cruzam seu caminho em estátuas de pedra. São os basiliscos. Alguns viajantes planares, entretanto, já relataram encontros com uma criatura ainda mais perigosa: os dracoliscos.

Dizem que certa vez um dragão negro se a-casalou com um grande basilisco e produziu essas feras grotescas. Outros mencionam que o dracolisco seria um tipo de “basilisco dracônico”, não constituindo uma raça verdadeira, mas co-mo descendentes de dragões.

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

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

Como descendentes dos dragões negros, os dracoliscos podem secretar enzimas ácidas que podem ser expelidas por sua boca, provocando assim uma rajada de ácido. Essa rajada de áci-do funciona exatamente da mesma forma que o sopro de um dragão negro (sigue as regras de Tiro Múltiplo explicadas na página 14).

Além do sopro que herdou dos dragões ne-gros, os dracoliscos também herdaram o olhar mortal dos basiliscos comuns. Qualquer criatura que cruzar o olhar de um dracolisco corre o risco de ser transformada em pedra.

Diferente dos basiliscos normais, os dracolis-cos são lutadores regulares. Além do olhar, po-dem atacar com a mordida (F+H+1d). Por outro lado, eles não têm a mesma capacidade dos basiliscos de andar sobre a água.

Dracoliscos nunca foram vistos em Arton.

- **Dracolisco:** F1-3, H3-4, R2-3, A1-2, PdF1-3 (químico).

• **Tiro Múltiplo.** Dracoliscos podem atacar com seu sopro da mesma forma que os dragões (veja a página 14).

• **Vôo.** O dracolisco possui asas, e pode voar com velocidade determinada por sua Habilidade.

• **Olhar Petrificante.** Qualquer criatura que cruzar o olhar de um dracolisco deve obter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, será afetada pela magia Petrificação. Uma criatura que mantenha seus olhos fechados lutará como se estivesse cega (sofre H-1 para ataques corporais e H-3 para ataques de longa distância). O olhar petrificante dos dracoliscos apenas pode ser usado contra um alvo a cada turno.

Dragão-do-Deserto

"Você só pode estar brincando..."

– Keylonn Thunderheart,
caçador de dragões (aposentado).

Poucos viajantes do Deserto da Perdição sobreviveram a um encontro com aquele que parece ser um dos maiores dragões de Arton. Na verdade, a criatura inteira nunca foi vista – apenas a cabeça e o pescoço serpenteante, capaz de atingir de 100 a 600m fora do solo. O bicho tem couro de cor amarela e arenosa. É impossível saber se a criatura tem asas, patas e outros traços draconianos. Mas se a cabeça e pescoço estiverem em proporção com o resto do corpo, a fera inteira pode medir entre 500m até três quilômetros!

Com o tamanho e mobilidade do pescoço, o dragão-do-deserto pode atacar com a mordida qualquer coisa que esteja dentro do alcance. O monstro é tão grande que é capaz de engolir uma vítima que sofra um ataque muito grande.

Além da mordida, o dragão também tem uma arma de sopro: ele projeta um jato de areia quente que literalmente arranca a carne dos

ossos!

Suspeita-se que existe apenas um exemplar deste monstro em toda Arton, por duas razões: jamais foram vistos dois deles ao mesmo tempo, e nunca nenhum deles foi destruído.

• **Dragão-do-Deserto: F30, H4, R2, A20, PdF50, 160 PVs, 16 PMs.**

• **Mordida Longa.** A mordida do dragão-do-deserto pode atingir qualquer criatura a até 1dx100 metros de distância. O ataque é feito com F+H+1d.

• **Mordida Longa.** A mordida do dragão-do-deserto pode atingir qualquer criatura a até 1dx100 metros de distância. O ataque é feito com F+H+1d.

• **Pontos de Vida.** Os Pontos de Vida mostrados a cima não correspondem ao total da criatura, que é desconhecido: quando atinge 0 PVs, ele simplesmente se refugia na areia e não retorna até estar curado, o que pode levar 1d dias.

• **Engolir.** O dragão-do-deserto pode engolir uma vítima, mas funciona de modo diferente. Se uma vítima sofre mais de 20 pontos de dano em um único ataque (que vença sua FD), é imediatamente engolida. O sistema digestivo do bicho passa a provocar 2d pontos de dano por turno, e a vítima é considerada Indefesa, até a morte. A vítima só poderá ser resgatada por teleporte ou meios similares.

• **Sopro.** O dragão-do-deserto também possui uma forma de sopro – mas a tempestade de areia gerada, em forma de leque, é tão ampla que atinge todos os alvos diante de sua boca. Apenas oponentes que estejam no lado oposto da cabeça ficam fora de alcance. O ataque é feito com H+PdF+1d, mas uma Esquiva bem-sucedida reduz o dano à metade. Além disso, o sopro afeta alvos que sejam vulneráveis apenas

a magia, ignora Deflexão, Reflexão e quaisquer formas de proteção ou resistência contra magia. Além disso, para cada 10 pontos de dano provocados pelo sopro, a Armadura do alvo será reduzida em 1 ponto permanentemente!

Dragão-Golem

"Pois agora você verá, bárbaro! Reduzirei a lascas todos os seus ossos, e passarei os próximos dias saboreando sua agonia."

– Dragão-de-Aço, para o bárbaro Taskan Skylander.

Golens são criaturas artificiais construídas através de magias. 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, o ritual para criar um dragão-golem exige um grande esforço místico.

Os dragões-golens geralmente são usados 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 (como o dragão-de-aço). Neste caso, eles podem seguir regras bem diferentes.

Dragões-golem realizam seus ataques da mesma forma que dragões normais. Podem atacar com a mordida, garras, asas e cauda. Ele usa os mesmos ataques descritos na página 13.

As estatísticas abaixo são de um dragão-golem construído do tamanho de um dragão adulto. Existem versões maiores e menores. Para cada categoria de idade abaixo de adulto reduza as características em -1, e para cada categoria a cima aumente em +1 (assim um

dragão-golem filhote teria -2 em cada característica, enquanto um muito antigo teria +4). Note que os dragões-golem não “crescem”, eles são construídos dessa forma. As demais características, entretanto, permanecem sempre inalteradas.

- **Dragão-Golem:** F3, H3, R6, A7, PdF4 (químico).

- **Camuflagem.** Assim como os golens, dragões-golem podem se fazer passar por estátuas. Eles realizam testes de Furtividade como se tivessem uma perícia própria.

- **Contruto.** Dragões-golem tem todas as características de um construto (descritas na página 57 do **Manual 3D&T Alpha**). Não precisam dormir, comer ou beber. São imunes a venenos, doenças, magias que afetem a mente (a maioria da Escola Elemental: espírito) e outras que só funcionem com seres vivos. Não podem restaurar PVs com descanso, e não podem usar magias.

- **Imunidades.** Como os próprios golens, dragões-golem possuem Armadura Extra contra todas as magias que causem dano e são automaticamente bem-sucedidos em todos os testes de Resistência contra qualquer outra magia.

- **Invulnerabilidades.** Dragões-golem não podem ser feridos por ataques baseados em calor, frio ou químico, naturais ou mágicos.

- **Monstruoso.** Quando se revela o dragão-golem é uma criatura de aspecto monstruoso.

- **Sentidos Especiais.** Dragões-golem possuem o sentido de Ver o Invisível.

- **Tiro Múltiplo.** Dragões-golem possuem uma arma de sopro como os próprios dragões. O sopro é um gás venenoso. Siga as regras para o sopro de dragão descritas na página 14.

- **Sopro de Inconsciência (1 ponto).** Alguns dragões-golem possuem um segundo tipo de sopro. Esse sopro exige das vítimas golpeadas um teste de Resistência. Caso fracassem as vítimas tem seus PVs reduzidos para 0 e seu Teste de Morte automaticamente obtém resultado de Inconsciente. Usar esse sopro exige um custo adicional de 2 PMs por criatura (cumulativo com os PMs que o dragão precisa gastar para realizar o sopro).

- **Vantagens Dracônicas.** O Mestre pode permitir que um dragão-golem possua algumas vantagens dracônicas (descritas no capítulo 8).

Dragonne

“Quando ele decidir gritar, é bom sair de perto!”

— Allan Korgh, aggelus viajante planar.

O dragonne não existe em Arton como criatura nativa, mas alguns aventureiros relatam encontros com ela nos Reinos dos Deuses.

Dragonnes parecem uma combinação de leão gigante com um dragão de latão: tem corpo de leão, mas grandes asas de couro. Seu couro, entretanto, é mais rígido do que dos leões normais, mais parecido com o dos dragões. A juba também é mais grossa.

Os dragonnes costumam habitar lugares montanhosos, desertos e savanas de clima quente. Acredita-se que sejam relativamente comuns nos reinos de Allihanna, Marah e Lena.

Embora não sejam mais inteligentes do que os leões normais, os dragonnes têm um idioma falado, e podem até mesmo falar o idioma dracônico.

Dragonnes são relativamente mansos. Não costumam atacar humanóides, a menos que estejam com fome. Eles têm grande apreciação por tesouros, que são mantidos em seus covis.

Em combate, o dragonne pode usar o rugido em conjunto com seus ataques naturais, duas garras (F+1d) e uma mordida (F+H+1d). Para realizar todos os três ataques no mesmo turno, entretanto, o dragonne não pode realizar nenhum movimento naquele turno.

A maior característica de um dragonne é sua capacidade de gritar e provocar efeitos mágicos diversos.

- **Dragonne:** F2-4, H2-3, R2-3, A1-3, PdF0.

- **Sentidos Especiais.** Dragonnes recebem os benefícios de Audição e Faro Aguçados.

- **Vôo.** Dragonnes podem voar com uma velocidade de 20 m/s (com H2) ou 40 m/s (com H3).

- **Rugido.** Gastando 2 PMs um dragonne pode rugir, e todos a até 40 metros devem obter sucesso em um teste de Resistência ou sofrerem a perda de 1 ponto de Força durante 2d turnos. Além disso, as criaturas que estiverem a menos de 10 metros devem obter sucesso em um outro teste de Resistência ou também ficarão surdas pelo mesmo período.

Dragonete

“Apareçam e lutem, droga!”

— Devitorimm, gladiador anão.

Apesar do nome, estas criaturas não são consideradas dragões verdadeiros. Seu parentesco é muito mais próximo dos sprites, o povoada.

Também conhecidos como dragões-fada, dragonetes são muito parecidos com os dragões verdadeiros – exceto pelo tamanho: nunca ultrapassam meio metro, incluindo a cauda. As asas também são diferentes; em vez das asas coriáceas dos grandes dragões, dragonetes sempre têm asas de inseto – sejam translúcidas e com nervuras como asas de libélula, sejam coloridas

feito as de borboletas. Dragonetes não são subdivididos por cores, como os elementais; eles são sempre multicoloridos e brilhantes.

Dragonetes são, acima de tudo, brincalhões. Gostam de usar Invisibilidade (quando a possuem) ou magia ilusória para enganar aqueles que se aventuram em suas florestas. Eles lutam apenas quando encravados, preferindo sempre a fuga. Na natureza, costumam ser encontrados em bandos de até 2d indivíduos.

• **Dragonete (3 pontos).** Personagens jogadores podem ser dragonetes. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Fadas vistas no **Manual 3D&T Alpha**. Ela oferece H+1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Magia Branca, Magia Elemental, Modelo Especial, Vôo, Vulnerabilidade (magia e armas mágicas), e nunca podem comprar Resistência à Magia e Monstruoso. O Poder de Fogo de um dragonete é sua arma de sopro: pode ser baseado em fogo, químico ou sônico.

Em Pondsmânia existem versões malignas das dragonetes. Estas versões malignas seguem as mesmas regras, mas recebem Magia Negra ao invés de Magia Branca, e não possuem Aparência Inofensiva (algumas podem até possuir Monstruoso). O Poder de Fogo dessas dragonetes pode ser personalizado da mesma forma, mas sempre serão negros e sombrios. Esses dragonetes malignos não são permitidos para personagens jogadores.

Dragotauro

“Como OUSAM trazer este ser repugnante à minha presença?! MORTE A TODOS VOCÊS!”

– Beluhga, Rainha dos Dragões Brancos.

Esta criatura raríssima tem um torso humanoide ligado a um corpo de dragão elemental. Sua parte humana tem as escamas e coloração



de um dragão, e seu tamanho corresponde ao de um centauro comum.

Ao contrário do que se pode pensar, tais seres não nascem da união entre humanos e dragões (estes seriam, na verdade, meio-dragões). Dragotauros não existem como raça; eles surgem apenas por intervenção de deuses furiosos, ou como experimentos de magos loucos. São seres de vida conturbada, temidos e odiados onde quer que estejam – especialmente pelos dragões verdadeiros, que odeiam estas “criaturas repulsivas”.

Dragotauros e meio-dragões têm muito pouco em comum. Na verdade, a única habilidade que partilham é uma Invulnerabilidade a certo tipo de dano: frio para dragotauros brancos; elétrico para dragotauros azuis, e assim por diante.

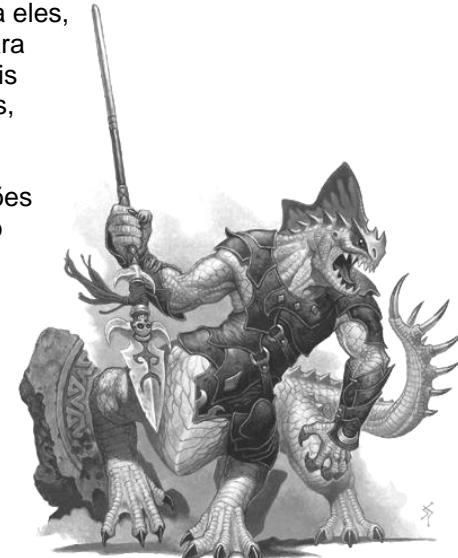
Dragotauros têm asas e podem voar. No entanto, eles sofrem os efeitos de Má Fama e Monstruoso, provocando temor ou revolta em toda parte. Outro grande problema com o qual convivem é que são profundamente odiados por TODOS os dragões, sendo caçados por eles com regularidade. Mesmo o mais paciente e benevolente dos dragões daria à criatura, no máximo, uma chance de fugir...

• **Dragotauro (1 ponto).** Personagens jogadores podem ser dragotauros. Esta Vantagem Única segue as regras normais para Centauros vistas no **Manual 3D&T Alpha**. Ela oferece F+1 e H+1 para corridas, fugas e perseguições. Também permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (F+1d) em vez de seu ataque normal. Todos recebem Modelo Especial por sua forma física. Além dessas características todos os dragotauros também possuem Vôo, Má Fama, Maldição e Monstruoso.

• **Má Fama.** Todos os dragotauros têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

• **Maldição.** TODOS os dragões são inimigos dos dragotauros, e atacam estas criaturas sempre que as encontram.

• **Monstruoso.** Dragotauros são horrendos. Não podem possuir Aparência Inofensiva e são recebidos com temor e desprezo aonde quer que vão. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras



pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

• **Vôo.** Dragotauros podem voar com uma velocidade máxima igual a 10m/s com H1, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

Hidra

“Duas cabeças pensam melhor que uma!”

– Katabrok, o bárbaro.

Muitas vezes confundidos com dragões, estes raros monstros reptilianos na verdade não têm nenhum parentesco próximo. Hidras são serpentes gigantes, sem patas, com corpos imensos e gordos (H0) e uma quantidade variada de cabeças sobre pescoços muito longos e flexíveis (H3).

Cada hidra sempre terá pelo menos duas cabeças, mas existem exemplares com até doze! A Resistência, Poder de Fogo e quantidade de ataques por turno são sempre equivalentes ao número de cabeças (uma hidra com sete cabeças terá R7, PdF7 e pode atacar sete vezes por turno).

Assim como os dragões elementais, as hidras se dividem em cores e possuem uma arma de sopro e uma Invulnerabilidade baseadas em um elemento:

• **Hidra Branca:** sopro de frio. Invulnerável a ataques baseados frio, naturais ou mágicos.

• **Hidra Negra:** sopro de veneno (químico). Invulnerável a ataques baseados em químico, naturais ou mágicos.

• **Hidra Verde:** sopro de ácido (químico). Invulnerável a ataques baseados em químico, naturais ou mágicos.

• **Hidra Azul:** sopro de relâmpago (elétrico). Invulnerável a ataques baseados em eletricidade, naturais ou mágicos.

• **Hidra Marinha:** sopro de água fervente (químico). Invulnerável a ataques baseados em químico, naturais ou mágicos.

• **Hidra Vermelha:** sopro de fogo. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.

O Poder de Fogo da hidra é dividido entre cada cabeça: uma hidra com seis cabeças (PdF6) pode fazer seis ataques individuais contra alvos diferentes, cada um com $FA = PdF1 + H + 1d$, ou concentrar o fogo em um único alvo usando o PdF total ($FA = PdF6 + H + 1d$), ou qualquer combinação de ambos.

As cabeças da hidra também podem morder, com $F + 1d$. Cada vez que a criatura perde 5 Pontos de Vida, uma cabeça morre. Normalmente a hidra conserva o corpanzil escondido (enterrado ou imerso na lama, água, lava...) enquanto as cabeças atacam: se perder metade de suas cabeças, o monstro tentará fugir afundando.

Um probleminha que aventureiros inexperientes enfrentam ao lutar contra hidras: caso uma cabeça seja cortada – ou seja, 5 PVs perdidos através de ataques cortantes –, no turno seguinte nascem duas cabeças novas! Isso acrescenta R+1, PdF+1 e +5 PVs ao total do monstro! Uma hidra nunca pode ter mais de doze cabeças.

• **Hidra:** F4, H0/3, R2-12, A4, PdF2-12.

• **Membros Elásticos.** Os pescoços da hidra podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

• **Tiro Múltiplo.** Usando seu Tiro Múltiplo,



uma hidra pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro. Funciona da mesma forma que o sopro dos dragões (veja a página 14).

Kobolds

“O primo Katabrok tem razão! Kobolds são umas pestes!”

– Sandro Galtran, ladrão aventureiro.

Estes pequenos monstros estão entre as criaturas mais detestadas de Arton. Os maiores inimigos naturais dos centauros, kobolds são pequenas criaturas com corpo humanóide e cara de cachorro.

Um kobold sozinho não é ameaça para ninguém, mas eles sempre atacam em bandos e usando táticas traíçoeiras, armadilhas e emboscadas. Enxergam no escuro, e vivem em subterrâneos e outros lugares onde um centauro nunca poderia entrar. Cada tribo pode ter de 10 a 100 kobolds (a maior tribo conhecida, com cerca

de 200 kobolds, se esconde em um planalto próximo de Malpetrim). Eles se reproduzem através de ovos, que não têm nenhum valor comercial: na verdade, são nojentos!

Embora sejam capazes de formar tribos, fabricar instrumentos e até tenham uma linguagem própria, os kobolds não são considerados “seres inteligentes”. A legislação do Reinado destina a eles o mesmo tratamento que aos animais; matar ou molestar kobolds não é ilegal (embora possa ser considerado cruel). Todas as tentativas de educá-los ou mesmo escravizá-los fracassaram; nem mesmo a Aliança Negra dos goblinóides emprega estas pestes.

As tribos maiores costumam ser comandadas por um xamã com poderes mágicos, muitas vezes um clérigo de Megalokk (o deus dos monstros) ou Krig (uma divindade menor dos kobolds).

• **Guarda Kobold:** F0, H0-1, R0-1, A0-1, PdF0-1, Inculto.

• **Xamã Kobold:** F0, H0-1, R1-2, A0-1, PdF0, Clericato, Magia Elemental.

• **Inculto.** Guardas kobolds não conseguem falar a língua de outras criaturas (apenas xamãs conseguem). Não sabem ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto personagens ligados a eles através de vantagens ou desvantagens (Aliado, Mentor, Patrono, Protegido Indefeso...). Também sofrem um redutor de -3 em todos os testes de Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência. Não podem nunca comprar Genialidade ou Memória Expandida.

• **Má Fama.** Kobolds são mal vistos onde quer que apareçam. Ninguém gosta deles. Sofrem -1 em Lábia e Sedução e +1 em Interrogatório e Intimidação.

• **Modelo Especial.** Kobolds são pequenos e frágeis. Eles apenas podem usar armas, roupas

e equipamentos desenvolvidos para criaturas pequenas (como halflings).

• **Kobolds Feiticeiros.** Entre os kobolds a cultura de “sangue de dragão” é bastante forte, e isso proporciona o surgimento ocasional de feiticeiros na tribo. Um kobold feiticeiro típico tem as mesmas estatísticas de um xamã, mas não possui Clericato, que estará substituída por Arcano (kobolds pagam apenas 3 pontos por essa vantagem).

Protodraco

“Zokk! Ataque!”

– Zanndor, guerreiro bárbaro.

Estes imensos lagartos voadores medem até 5m de comprimento, por 6m de envergadura. São freqüentemente confundidos com dragões, o que é um grande engano: são animais comuns, sem alta inteligência ou poderes mágicos – mas, ainda assim, muito temidos nos raros lugares onde são encontrados.

Um protodraco tem quatro patas, que podem ser usadas para caminhar no solo, embora lentamente (H2). As asas não são braços transformados, como as asas de aves, morcegos e wyverns: são na verdade prolongamentos das costelas, sendo esta a razão de sua curiosa forma de leque. O pescoço alongado e dentes afiados permitem ao protodraco pegar os peixes de que se alimenta, durante vôos rasantes sobre o mar.

Outra razão que leva os leigos a confundir protodracos com dragões é sua forma especial de ataque. Um protodraco pode disparar pela cauda um relâmpago. Não se trata de um poder mágico, e sim a mesma capacidade de uma arraia ou enguia elétrica: qualquer músculo, quando se contrai, produz uma pequena carga elétrica. Peixes elétricos e protodracos têm músculos especiais, que perderam a capacidade de se contrair, mas podem produzir mais eletricida-

de.

O relâmpago é usado pelo protodraco para atordoar peixes muito grandes ou inimigos. Seu alcance é reduzido, apenas 10m – por isso o animal costuma usar o relâmpago durante um vôo rasante. Além do dano normal, esse ataque também pode atordoar a vítima.

Após usar sua carga, o protodraco deve esperar pelo menos 1d rodadas para fazê-lo outra vez – mas ainda será capaz de lutar com suas garras (FA= F+1d) e mordida (FA= F+H+1d), fazendo três ataques por turno. Quando realiza os três ataques, entretanto, o protodraco não poderá realizar um movimento neste turno.

Se capturados jovens, protodracos podem ser domesticados e cavalgados.

• **Protodraco:** F3-4, H2-4, R4-5, A1, PdF3-5.

• **Relâmpago.** Cada utilização custa 2 PMs; caso o relâmpago acerta o alvo (o que exige um ataque de PdF+H+1d) a vítima deve fazer um teste de Resistência. Em caso de falha a vítima fica aotrodoada: não pode realizar nenhuma ação (apenas movimento) e é considerada Indefesa. Dura 10 minutos, menos 1 minuto para cada ponto de Resistência da vítima (alguém com R4 ficará atordoado 6 minutos).

• **Vôo:** voando, protodracos têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 20m/s com H2, 40m/s com H3 e 80m/s com H4.

Pseudodragão

“Seres muito graciosos esses pequenos dragoezinhos.”

– Manddy Lightstaff, maga aventureira

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 passa-

do, 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 de pequena estatura. Estes animais habitavam um território onde a pequena estatura era vantajosa para sua sobrevivência. Assim, a especiação da espécie gerou dragões muito pequenos, que por sua vez deram origem aos pseudodragões.

Pseudodragões vivem em florestas e selvas muito densas, principalmente em Sambúrdia e Pondsmânia. Não são nem um pouco agressivos, podendo ser considerados bondosos. São também muito curiosos. Apresentam pequenas escamas finas e 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, embora não alcancem o intelecto superior dos dragões verdadeiros. Detestam ser confundidos com bichinhos de estimação. São incapazes de falar, apenas realizam 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 e seres que adorem a natureza, como os druidas, são seus 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 (podendo até mesmo ser adotado

como Familiar, seguindo as regras para essa vantagem).

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.

Estes pequenos répteis 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 no mercado. Cada ovo vale cerca de 5 Pontos de Experiência.

Pseudodragões não tem habilidades mágicas verdadeiras, mas apresentam algumas características especiais, como capacidade camaleônica. Todos os pseudodragões são também imunes a efeitos que causem sono mágico.

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.

Embora não possuam nenhum tipo de sopro os pseudodragões têm um ferrão venenoso na cauda; o veneno provoca sono.

1D+60

- **Pseudodragão:** F0-1, H1-2, R1-2, A0-1, PdF0.

- **Sentidos Especiais.** Pseudodragões possuem os sentidos de Infravisão e Ver o Invisível.

- **Imunidade.** Pseudodragões são imunes a magia e efeitos de Sono (embora eles precisem dormir para recuperar forças).

- **Telepatia.** Embora não possam falar, os pseudodragões podem usar telepatia para se comunicar. Também podem usar essa habilidade para prever movimentos de seus adversários e verificar suas estatísticas de combate. Cada utilização custa 2 PMs. A Telepatia não funciona contra alvos cuja Resistência seja maior do que a Habilidade do pseudodragão.

- **Camuflagem.** Pseudodragões possuem capacidade camaleônica. Eles são considerados como tendo a especialização Furtividade.

- **Ferrão.** Uma vítima que sofra qualquer dano com o ferrão (F+H+1d) deve obter sucesso em um teste de Resistência ou será afetada pela magia Sono. Essa habilidade não tem custo em PMs para o pseudodragão.

Tartaruga-Dragão

"Elas parecem ser uma evolução paralela dos répteis, entre os quelônios e os dragões."

– Alex Shi Dark, aventureiro aposentado e pesquisador inconstitucional.

Esse grande monstro já foi visto nadando pelo Mar Negro e no Mar do Dragão-Rei. Dizem que ele teria algum parentesco com os dragões marinhos, embora não exista qualquer comprovação desse fato.

A tartaruga-dragão mede 12 metros de comprimento quando na fase adulta. Seu casco tem cor verde escura, às vezes negra, áspero e

cheio de protuberâncias. As patas e cauda são de tonalidade mais clara. Suas garras têm garras, às vezes pequenas e resistentes, outras vezes grandes e frágeis.

Tartarugas-dragão são encontradas juntas apenas durante o acasalamento. No restante do tempo permanecem em suas tocas, que não são submersas, mas necessitam de umidade. Alimentam-se basicamente de peixes e outros animais marinhos, incluindo sereias e elfos-dos-mares. Sua carapaça é muito resistente e valorizada para confecção de armaduras e escudos. Além dos benefícios normais do couro de um dragão (veja a página 9) o item oferece A+1 contra calor, fogo e vapor.

Não são excepcionalmente inteligentes, como os dragões, mas são capazes de falar vários idiomas, incluindo o dracônico, Valkar e o idioma das raças marinhas.

Em combate a tartaruga-dragão ataca com duas garras (F+H+1d) e uma mordida (F+H+1d+2), mas para realizar todos esses ataques no mesmo turno ela não poderá realizar nenhum movimento. Ela também pode usar sua arma de sopro, uma nuvem de vapor aquecido (pode ser usado dentro ou fora d'água normalmente) que funciona da mesma forma que para qualquer dragão.

- **Tartaruga-Dragão:** F4-6, H2-4, R5-6, A3-5, PdF6-7 (químico).

- **Ambiente Especial.** Uma tartaruga-dragão pode se manter fora d'água por um dia para cada ponto de Resistência. Depois disso perdem 1 ponto de Força e 1 ponto de Resistência por dia.

- **Invulnerabilidade.** A tartaruga-dragão é completamente invulnerável a todas as formas

de fogo.

- **Natação.** Tartarugas-dragão podem respirar e se mover normalmente dentro d'água. Em terra elas são lentas (são consideradas com H0 para determinar sua velocidade).

- **Sentidos Especiais.** Este monstro possui os benefícios de um Faro Apurado.

- **Tiro Múltiplo.** A tartaruga-dragão pode disparar uma baforada de água fervente pela boca. Ela movimenta a cabeça enquanto emite a baforada. A tartaruga gasta 1 PM para cada alvo, incluindo o primeiro, mas ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, ela não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo – apenas alvos diferentes. Uma Esquiva bem-sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Wyvern

“Hah! Não é um dragão de verdade! Deixa ele comigo!”

– Kaidurimm, guerreiro anão
(últimas palavras).

Wyverns são imensos lagartos bípedes alados, medindo entre 8 e 10m de comprimento. Estas criaturas são muitas vezes confundidas com dragões, mas não passam de parentes distantes. São animais sem inteligência ou capacidade de lançar magias.

Existem duas variedades principais de wyvern: a primeira, mais comum, não tem o sopro de chamas dos dragões. Em vez disso, conta com uma cauda muito longa e flexível armada com um ferrão venenoso. A segunda variedade não tem ferrão, mas pode expelir pela boca um jato de chamas com as mesmas propriedades do sopro de um dragão vermelho.

A primeira variedade de wyvern faz dois ataques por turno (mordida e ferrão), enquanto a segunda variedade faz apenas um ataque (mordida ou o sopro).

Como predadores de grande porte, wyverns precisam de grandes territórios de caça: cada um vai dominar uma área florestal de pelo menos 20km², sendo difícil encontrar outros predadores na mesma área.

- **Wyvern:** F3-5, H2-5, R3-4, A2-4, PdF0/3.

- **Vôo.** Voando, wyverns têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor), e velocidade máxima igual a 10m/s com H1, 20m/s com H2, 40m/s com H3 e assim por diante.

- **Veneno.** A primeira variedade de wyvern pode atacar com a mordida (F+1d) e o ferrão (F+H+1d). O ferrão venenoso pode atacar vítimas a até 6m em qualquer direção e exige da vítima um teste de Resistência +1: falha reduz os PVs da vítima para 0 e exige um imediato Teste de Morte.

- **Sopro.** A segunda variedade de wyvern tem PdF3 (fogo) e pode atacar com o sopro ao custo de 1 PM. O sopro *não pode* ser usado para atacar mais de um alvo: é considerado um ataque normal de PdF+H+1d, mas afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora Reflexão e Deflexão e uma Esquiva bem-sucedida reduz o dano à metade. Além do sopro, essa variedade pode atacar também com a mordida (F+H+1d).

Capítulo 8

Magias, Kits e Outros

A existência de dragões em um cenário de RPG influencia uma série de outros aspectos. Existem personagens, magias, objetos e poderes que estão intimamente ligados a eles.

Este capítulo traz uma série de novas regras que são diretamente influenciadas pela presença dos dragões. Aqui você encontrará novidades para os jogadores personalizarem seus personagens de modo a estarem mais ligados a esses animais; encontrará regras para tornar os dragões seres ainda mais perigosos (como se já não fosse o suficiente); novas magias, algumas conhecidas apenas pelos dragões e outras de conhecimento geral... Enfim, tudo para dar mais brilha às suas campanhas.

NOVAS MAGIAS

O **Manual 3D&T Alpha** apresenta a descrição de mais de 180 magias. O **Manual da Magia Alpha** amplia essa lista, acrescentando x novas magias. E a seguir você terá mais algumas para acrescentar à lista.

As magias descritas a seguir são magias dracônicas: elas *não podem* ser aprendidas por personagens jogadores. Na verdade elas tem pouco ou nenhum uso para eles: desenvolvidas pelos dragões, estas magias servem apenas para ampliar seus poderes naturais. Estas magias, portanto, não estarão disponíveis para os jogadores no início da aventura e em locais de fácil acesso. Muitas poderão ser encontradas apenas em pergaminhos criados pelos próprios dragões, ou em algum lugar dentro de seu covil.

Animar Sopro

Escola: Elemental (todas).

Custo: variável (veja o texto).

Duração: sustentável.

Alcance: apenas o dragão.



Quando o dragão conjura essa magia sobre si o dragão precisa ser capaz de usar seu sopro no turno seguinte. Assim, além do efeito normal o sopro ainda se transforma em uma criatura animada feita do mesmo elemento do sopro.

A criatura gerada terá todas as características básicas de um golem (**Manual 3D&T Alpha**, pg. 58) e ainda estará sob efeito constante da magia Corpo Elemental. As características da criatura são definidas pelo dragão, mas o total não pode ser superior ao seu PdF. Os ataques da criatura sempre causarão dano igual ao elemento do sopro do dragão.

O custo dessa magia, em PMs, é igual ao PdF do próprio dragão.

Por exemplo, um dragão marinho antigo pode gastar 10 PMs para conjurar esta magia em seu primeiro turno. No turno seguinte ele sopra normalmente contra seus alvos e, no final desse turno seu sopro se transformará em uma criatura de água. A criatura terá 10 pontos para distribuir entre suas características e causará dano por químico (além de ter os traços de um golem e a magia Corpo Elemental).

Uma vez que o dragão tenha utilizado seu sopro para gerar a criatura, seu sopro passará a ter efeito normal quando ele vier a usá-lo novamente (a menos que ele conjure a magia novamente).

Garras Afiadas

Escola: Elemental (terra).

Custo: 2 PMs por turno.

Duração: sustentável.

Alcance: apenas o dragão.

Quando esta magia é conjurada as garras e a mordida do dragão se tornam mais perigosas.

Sempre que o dragão atacar com elas, ele obtém um Acerto Crítico caso consiga 5 ou 6 no dado (ao invés de apenas 6).

Muitos magos e feiticeiros vem tentando criar uma versão não-dracônica dessa magia, mas ninguém obteve sucesso até o momento.

Sopro Atordoante

Escola: Elemental (terra).

Custo: 1 PM por turno.

Duração: sustentável.

Alcance: apenas o dragão.

O sopro de um dragão sob efeito dessa magia é capaz de atordoar suas vítimas. Qualquer criatura que sofra 1 ou mais pontos de dano do sopro deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficam atordoadas por 1d turnos. Criaturas atordoadas são consideradas Indefesas.

Sopro Brilhante

Escola: Branca e Elemental (fogo).

Custo: 1 PM por turno.

Duração: sustentável.

Alcance: apenas o dragão.

Enquanto o dragão esta sob efeito dessa magia seu sopro tem a capacidade de, além de causar dano, ofuscar as criaturas atingidas. Qualquer criatura que sofrer mais de 1 ponto de dano deve obter sucesso em um teste de Resistência ou ficarão ofuscadas, sofrendo penalidade de H-1 em combate corporal e H-3 em combate à longa distância. Criaturas com Visão Aguçada não tem direito

1D+63

a teste de Resistência. Criaturas cegas e/ou com Audição ou Faro Aguçados também não são afetadas.

Transformação em Dracolich

Escola: Negra.

Custo: 10 PMs permanentes.

Duração: permanente.

Alcance: apenas ao toque.

O ritual Transformação em Dracolich é pouco conhecido entre os dragões – e totalmente desconhecido entre os humanos e semi-humanos. Embora tenha alguns aspectos em comum, não é o mesmo ritual para a transformação de um humanóide em lich.

Transformar-se em dracolich é um trabalho complexo e demorado. A magia não pode ser realizada durante combate, exige 10 rodadas para se completar. Alguns pesquisadores da Academia Arcana afirmam que o ritual envolve a aliança de um dragão e um arcano, ambos malignos. Outros, no entanto, afirmam que os dragões são capazes de realizar o ritual por conta



própria.

Para realização do ritual, sabe-se que são necessários vários componentes materiais especiais, equivalentes a 60 Pontos de Experiência (o dragão precisa arrecadar esses componentes para ser capaz de utilizar a magia).

Apenas dragões podem ser alvos deste ritual; conjurado sobre qualquer outra criatura ele não surte efeito nenhum. Quando o ritual é completado, o dragão recebe a vantagem única dracolich (veja o capítulo 6).

VANTAGENS DRACÔNICAS

As vantagens descritas a seguir não podem ser adquiridas por personagens jogadores. Sómente dragões, de qualquer idade e espécie, podem adquiri-las (a menos que a descrição diga o contrário). Todas essas vantagens acrescentam habilidades extras que tornam os dragões ainda mais especiais e mais poderosos.

Cauda Constritora (1 ponto)

O dragão é capaz de usar sua cauda para realizar ataques de constrição.

Caso acerte o ataque com a cauda o dragão pode optar por não causar dano e iniciar essa manobra. A partir do próximo turno o alvo é considerado Indefeso, e o dragão ataca com F+1d (mas não pode mais usar a cauda para realizar os ataques normais). Para livrar-se a vítima deve lançar 1d+F e obter um resultado maior do que a Força do dragão.

Uma vez que a constrição tenha começado, este passa a ser um ataque livre. Ou seja, o dragão pode realizar qualquer outra ação (mover-se e atacar somente com a mordida, por exemplo) enquanto realiza o ataque de constrição.

Cauda Espinhenta (1 ponto)

A cauda do dragão possui vários espinhos afiados que tornam seu ataque ainda mais perigoso. Some +2 na FA ao atacar com a cauda (mas não na rasteira com a cauda), e o dano provocado será do tipo Perfuração.

Chifre Afiado (1 ponto)

Alguns dragões possuem chifres ornamentais, mas com essa vantagem um dragão terá chifres capazes de ser usados para atacar.

Um dragão não pode atacar com o chifre e a mordida no mesmo turno – ele deve escolher qual dos dois utilizará. O chifre ataca com F+H+1d+2 e causa dano por Perfuração. Além disso, caso possa correr por pelo menos três metros o dragão pode fazer um ataque de carga com o chifre. Para este ataque sua FA será igual a (Fx2)+H+1d+2. Realizar esse ataque, entretanto, custa 2 PMs, o dragão não poderá usar nenhum dos demais ataques no mesmo turno (garras, asas e cauda) e sempre precisará realizar seu movimento antes do ataque.

Engolir (3 pontos)

Alguns dragões conseguem abrir sua mandíbula de tal forma que são capazes de engolir uma criatura viva. Embora os tamanhos entre as espécies varie muito, considere que um dragão filhote é capaz de engolir apenas criaturas do tamanho de um sprite (até 50cm de altura), um jovem é capaz de engolir criaturas do tamanho de um halfling (até 1m de altura), adultos podem engolir criaturas do tamanho de humanos (até 2m), adulto maduros podem engolir seres do tamanho de ogres (até 3m) e assim por diante (aumentando em 1m por categoria de idade). Cada dragão também pode engolir até duas criaturas do tamanho da categoria anterior (por exemplo, um adulto engolir dois halflings) ou até

três de duas categorias anteriores (um adulto engolir três sprites).

Para engolir uma criatura um dragão precisa fazer um ataque com a mordida, mas sem causar dano. Ao invés disso, a vítima lança F+1d e o dragão lança F+1d; aquele que obtiver o resultado maior vence a disputa (em caso de empate, vence quem tem a maior Força). Se o dragão vencer, ele consegue engolir a vítima. Criaturas engolidas são consideradas Indefesas dentro do estômago do dragão, e sofrem ataque igual a F+1d a cada turno, devido ao esmagamento, e sofrem dano equivalente ao PdF do dragão a cada turno (sem direito a FD) devido às suas enzimas digestivas.

Para escapar uma criatura pode ser resgatada por meios mágicos (incluindo Teleporte) ou deve atacar a criatura internamente e causar dano igual ao dobro do valor de Resistência da criatura; para esse ataque a vítima não soma sua Habilidade para determinar FA; por outro lado o dragão é considerado como tendo H0 contra ataques internos. Esse dano não é descontado do total de PVs do dragão, mas o força a liberar a presa (por “regurgitação” ou abrindo um buraco no estômago que se fecha logo em seguida).

Habilidades Druídicas (1 ponto)

Apenas para dragões verdes.

O dragão recebe uma habilidade do kit druida de Allihanna (veja o **Manual do Aventureiro Alpha**), e pode adquirir qualquer uma das de-mais ao custo de 1 ponto cada habilidade. O dragão não precisa seguir as Obrigações e Restrições dos druidas de Allihanna.

Magia Dracônica (1 ponto ou mais)

A quantidade de magias que um dragão é capaz de conhecer e utilizar é limitada por sua idade (veja as páginas 14 e 15). Certas vantagens oferecem a ele mais algumas magias de bônus (como Genialidade). A vantagem Magia Dracônica permite ao dragão conhecer mais algumas magias, além das permitidas por sua idade. Para cada ponto utilizado nesta vantagem o dragão adquire mais 5 magias extras. Dragões muito ambiciosos e famintos por poder mágico às vezes adquirem essa vantagem inúmeras vezes.

Medo Mortal (2 pontos)

Apenas para dragões muito antigos.

A aura de medo deste dragão é capaz de matar criaturas mais fracas. Qualquer criatura com Resistência igual ou menor à metade da Resistência do próprio dragão morre imediatamente caso fracasse no teste contra sua aura de medo. Criaturas com Resistência maior do que isso são afetadas normalmente pela aura de medo (veja a página 15).

Mordida Venenosa (1 ponto)

Estes dragões secretam veneno em suas presas. Uma criatura viva golpeada pela mordida deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, sofrerá a perda adicional de 1d PVs.

Sopro Acelerado (1 ponto)

O dragão é capaz de usar seu sopro como um movimento, ao invés de uma ação (o que significa que ele pode soprar duas vezes no mesmo turno, ou soprar e realizar um ataque). Para isso, entretanto, ele deve gastar o dobro de PMs.

Sopro Adicional (1 ponto)

Além do sopro normal de sua espécie o dragão ainda possui mais um tipo de sopro. O novo sopro pode funcionar de suas formas:

- O sopro funciona exatamente da mesma forma ($H+PdF+1d$ com Tiro Múltiplo), mas o dano provocado é de uma outra forma de energia (podendo ser, inclusive, de um elemento oposto).

- O sopro não causa dano, mas reproduz os efeitos de uma magia cujo custo em PMs seja igual a metade da Habilidade do dragão ou menos. O dragão precisa gastar os PMs da magia para realizar o sopro (e mais os PMs normalmente exigidos pela sua manobra de Tiro Múltiplo – veja a pg. 14).

Sopro de Energia Negativa (2 pontos)

O dragão possui mais um tipo de sopro, além de seu sopro normal. O sopro de energia negativa não causa dano, mas exige que a vítima faça um teste de Resistência com a mesma penalidade da Aura de Medo do dragão. Se falhar, a vítima sofre a perda de 1 ponto de Habilidade. Os pontos perdidos dessa forma apenas podem ser restaurados com descanso (eles retornam à fração de 1 ponto por dia de descanso) ou com a magia Cura de Maldição.

Sopro Mágico (2 pontos)

Esse dragão consegue realizar uma manobra muito especial. Ele consegue imbuir seu sopro com os efeitos de suas magias. Toda vez que o dragão sopra ele pode conjurar qualquer uma de suas magias ao mesmo tempo, e então o sopro reproduzirá o efeito da magia sobre todos os alvos atingidos. Criaturas que sofram pelo menos 1 ponto de dano são atacadas pela magia.

Por exemplo, um dragão pode usar o sopro e, ao mesmo tempo, conjurar a magia Cegueira (gastando 3 PMs) para que todas as criaturas que sofram pelo menos 1 ponto de dano de seu sopro também sejam afetadas pela magia Cegueira (com direito a teste de Resistência).

Para realizar essa manobra o dragão não pode realizar nenhum movimento naquele turno.

Sopro Maior (1 ponto)

O sopro desse dragão é mais largo e perigoso. Criaturas que estejam a até um metro de distância uma da outra são consideradas como um único alvo. Isso faz com que o dragão consiga acertar mais de um alvo gastando menos PMs.

Por exemplo, se há três criaturas lado a lado, cada uma distante a 1 metro da criatura do lado, o dragão ataca como se fossem apenas dois alvos (pois duas dessas criaturas estão a menos de um metro de distância; note que a primeira criatura está a mais de um metro da primeira, por isso não pode ser incluída como um único alvo). Essa manobra economiza PMs para o dragão.

Sopro Poderoso (2 pontos)

Similar a um Tiro Carregável, mas mais poderoso. O dragão sopra com todas as forças, e seu PdF é duplicado. Não é necessário permanecer um turno concentrado, mas exige o gasto de 2 PMs a mais para cada alvo do sopro. Uma vez que tenha realizado um Sopro Poderoso, o dragão não poderá usar seu sopro novamente pelos próximos 1d turnos.

KITS DE PERSONAGEM

Os kits descritos a seguir podem ser adotados por qualquer personagem que consiga satisfazer seus pré-requisitos. Adquirir um kit pela primeira vez não tem custo em pontos, e o per-

sonagem recebe um dos poderes descritos. Para cada novo kit que o personagem deseja adquirir, precisa pagar 1 ponto de personagem. Além disso, cada poder, depois do primeiro, também custa 1 ponto. Kits de personagem serão melhor explicados no **Manual do Aventureiro Alpha**.

Caçador de Dragão

- **Pré-Requisito:** F1, Inimigo (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. Eles combinam força bruta a táticas de combate.

Toda vez que enfrenta um dragão (ou criatura parentada, como wyverns, protodracos e hidras) o caçador de dragão recebe H+2 em combate e testes de perícia (vindo de sua vantagem Inimigo). Ele também recebe um dos seguintes poderes, e pode adquirir os demais ao custo de 1 ponto cada.

- **Aura de Coragem.** Com essa vantagem o caçador de dragão se torna imune à Aura de Medo provocada pelos dragões e ainda oferece um bônus de +1 nos testes de Resistência de seus aliados que estejam a até 3m de distância para resistir à Aura de Medo. Também funciona com outras formas de medo (como a magia Pânico).

- **Destruir Dragão.** Gastando 4 PMs o caçador com esse poder pode realizar um ataque com F+H+1d ou H+PdF+1d contra um

dragão e ignorar totalmente sua Armadura (a FD do dragão será igual a H+1d). Entretanto, funciona somente contra dragões e criaturas parentadas (hidras, wyverns e protodracos, por exemplo).

- **Evasão.** Toda vez que o caçador de dragão precisar realizar uma Esquiva para reduzir um dano à metade ele pode gastar 3 PMs para que consiga evitar completamente o dano caso obtenha sucesso no teste de Esquiva (mas sofre dano normal em caso de fracasso). O caçador deve anunciar o uso dessa habilidade (e o gasto em PMs) ANTES de tentar sua Esquiva, portanto se não obtiver sucesso ainda terá gasto os PMs.

- **Evasão Maior.** Apenas personagens que já tenham o poder de evasão podem comprar o poder de Evasão Maior. Funciona exatamente da mesma forma, mas caso não seja bem-sucedido no teste de Esquiva o caçador ainda sofre apenas metade do dano, e nenhum se obtiver sucesso.

Cavaleiro de Dragão

- **Pré-Requisito:** Aliado, Cavalgar (Especialização), Ligação Natural e Código de Honra.

- **Restrições:** proibido para Centauros e outros "tauros".

O cavaleiro dos céus é um aventureiro treinado para montar criaturas aladas. Os mais conhecidos são os cavaleiros de grifos, encontrados em vários pontos do mundo. Mais incomum são os cavaleiros de dragões.

Geralmente um aventureiro rústico, proveniente de tribos bárbaras, o cavaleiro de dragão é um aventureiro especializado na montaria e tratamento de dragões. Em algumas situações, entretanto, ele pode ser integrante de uma nobre ordem de cavaleiros de dragões, cavalgando dragões metálicos ou de Tamu-ra.

Um cavaleiro de dragão deve escolher um dragão jovem de qualquer espécie como Aliado. Entretanto esse dragão jovem é muito menos poderoso do que os típicos representantes da espécie (segue as regras normais para a vantagem Aliado). O dragão não terá nenhuma das habilidades naturais descritas neste livro para a espécie, mas pode adquirir qualquer uma delas por 1 ponto cada (contanto que tenha idade suficiente para possuí-la). Além disso, o cavaleiro de dragão recebe um dos seguintes poderes, e pode adquirir os demais ao custo de 1 ponto cada.

- **Aura de Coragem.** Com essa vantagem o cavaleiro se torna imune à Aura de Medo provocada pelos dragões e ainda oferece um bônus de +1 nos testes de Resistência de seus aliados que estejam a até 3m de distância para resistir à Aura de Medo. Também funciona com outras formas de medo (como a magia Pânico).

- **Evasão.** Toda vez que o cavaleiro de dragão precisar realizar uma Esquiva para reduzir um dano à metade ele pode gastar 3 PMs para que consiga evitar completamente o dano caso obtenha sucesso no teste de Esquiva (mas sofre dano normal em caso de fracasso). O cavaleiro deve anunciar o uso dessa habilidade (e o gasto em PMs) ANTES de tentar sua Esquiva, portanto se não obtiver sucesso ainda terá gasto os PMs.

- **Forma Dracônica.** Você recebe a vantagem Forma Alternativa, podendo assumir a forma de um dragão. Segue as regras normais para essa vantagem.

Mago Dracônico

- **Pré-Requisitos:** A1, Inimigo (dragões) e qualquer Vantagem Mágica.

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.

Além disso, o mago dracônico é mais bem treinado que os magos convencionais: embora não goste de armaduras, ele sabe usar os escudos, muito úteis quando se combate tais criaturas. Uma vez que enfrentam criaturas mais poderosas, eles também contam com uma maior resistência física.

- **Magias Iniciais:** As magias iniciais do mago dracônico são as mesmas descritas no **Manual 3D&T Alpha** e mais Mata-Dragão e Sanidade.

- **Ignorar Resistência Dracônica.** Gastando 1 PM a mais o mago dracônico pode fazer com que suas magias ignorem completamente a Resistência à Magia dos dragões (seja qual for o bônus oferecido).

- **Magia Dracônica.** O mago dracônico gasta apenas metade dos PMs normais (arredondado para cima) sempre que utiliza suas magias contra dragões. Esse poder não se acumula com outras vantagens que reduzam os PMs consumidos pela metade.

- **Magia Máxima.** Gastando 3 PMs a mais o mago dracônico pode fazer com que uma magia lançada contra um dragão (ou criatura aparentada) tenha todos os seus efeitos numéricos maximizados. Dano igual a H+1d, por exemplo, seria automaticamente H+6. O ataque, entretanto, não é considerado um Crítico. O mago ainda precisa gastar os PMs normais da magia.

Tirano do Terceiro

- **Pré-Requisito:** Aliado (dragão), Cavalar (Especialização).

- **Restrições:** proibido para Centauros e outros "tauros".

Os tiranos do Terceiro são guerreiros que tiram poder de sua ligação com os dragões. Eles parecem comandantes ou generais que lideram dragões em lutas sangrentas e malignas.

Nem todo tirano do Terceiro sabe a quem serve (indiretamente) – eles apenas pegam emprestada a força dos majestosos dragões. Outros sabem quem é seu mestre, e esperam ansiosos por seu retorno: Kallyadranoch, o deus dos dragões. Seja como for, estes guerreiros malignos são verdadeiros exércitos em uma só pessoa. Raramente formam grupos organizados, costumam confiar apenas em sua montaria dracônica.

Um tirano do Terceiro deve escolher um tipo de dragão elemental com o qual terá maior ligação e afinidade. Esse dragão será seu Aliado (construído seguindo as regras normais para essa vantagem). Embora o dragão não tenha nenhuma das habilidades naturais descritas nesse livro, ele pode adquiri-las ao custo de 1 ponto cada (contanto que tenham idade suficiente para fazê-lo).

Esse dragão ainda é orgulhoso como todos os outros, mas reconhece o tirano como um enviado de alguma força maior (mesmo que não saiba qual é). Ele obedece suas ordens, dentro do razoável.

O tirano do Terceiro recebe um dos seguintes poderes e pode adquirir os demais ao custo de 1 ponto cada.

- **Afinidade Dracônica.** O tirano recebe Armadura Extra e Vulnerabilidade de acordo com o tipo de dragão Aliado que possui:

- Dragão azul: Armadura Extra (eletricidade) e Vulnerabilidade (esmagamento).

- Dragão branco: Armadura Extra (frio) e Vulnerabilidade (fogo).

- Dragão marinho: Armadura Extra (químico) e Vulnerabilidade (esmagamento).

- Dragão negro: Armadura Extra (químico) e Vulnerabilidade (sônico).

- Dragão verde: Armadura Extra (esmagamento) e Vulnerabilidade (sônico).

- Dragão vermelho: Armadura Extra (fogo) e Vulnerabilidade (frio).

- **Baforada do Terceiro.** O tirano pode usar seus braços (ou suas armas) para desferir uma baforada idêntica à do seu dragão. Utilize a manobra de Tiro Múltiplo da mesma forma que um dragão. Entretanto, o tirano utiliza seu próprio PdF para esta manobra. Ele consome PMs normalmente e apenas pode realizar a baforada uma vez a cada 1d turnos. Para maiores informações sobre como funciona a baforada de um dragão veja a página 14.

ITENS MÁGICOS

Os itens mágicos descritos a seguir são peças desenvolvidas por dragões, ou desenvolvidas por magos dracônicos e outros arcanos para combater dragões. As descrições seguem o modelo apresentado no **Manual 3D&T Alpha** página 117.

Ao contrário do que alguns possam pensar dragões também podem usar itens mágicos. Obviamente os itens usados por eles são criados especificamente para criaturas de seu tamanho. Existem versões grandes e enormes

para quase todos os itens mágicos e acessórios conhecidos. Aqui você encontrará, inclusive, alguns exemplos.

Alguns desses itens mágicos também são descritos no **Manual da Magia Alpha**.

Anel Arcano

Este anel prateado tem uma ou mais pedras preciosas incrustadas. Quanto mais pedras ele tiver, mais poderoso ele será. Para cada pedra incrustada, o anel oferece ao seu usuário Pontos de Magia Extra x1. Então, um anel com uma gema incrustada oferece PMs Extra x1, enquanto um anel com três pedras oferecerá PMs Extra x3.

Os PMs Extras oferecidos por este anel são os primeiros a serem gastos pelo personagem. Uma vez que eles sejam consumidos, eles NÃO PODEM ser recuperados com descanso. Quando isso acontecer, o anel deixa de funcionar. Para recarregar um anel arcano um mago deve gastar ingredientes equivalentes a 5 Pontos de Experiência para cada pedra incrustada. Assim, recarregar um anel de uma pedra custa 5 PEs, enquanto um anel com duas pedras custa 10 PEs. Apenas personagens com alguma vantagem mágica serão capazes de recarregar o item.

PMs Extra x1: 10 PEs • PMs Extra x2: 30 PEs • PMs Extra x3: 50 PEs.

Anel da Esquiva

Muito valorizado por personagens que pretendem enfrentar dragões, esse anel torna seu usuário mais ágil do que o natural. Embora não aumente sua Habilidade efetiva, ele recebe um bônus de H+1 apenas para testes de Esquiva.

Anel da Esquiva: 5 PEs.

Bracelete Dracônico

Este bracelete é grande demais para ser utilizado por uma criatura de tamanho humano ou menor. Na verdade ele foi criado por dragões para seu uso pessoal. Um dragão usando um bracelete dracônico pode usar seu sopro consumindo apenas metade dos PMs necessários (até um mínimo de 1 PM).

Bracelete Dracônico: 15 PEs.

Corrente de Força

Este item parece uma grande corrente, bastante sólida e larga. Um ser humano não conseguiria extrair dela nenhum benefício. Entretanto quando é colocada em volta do pescoço de uma criatura enorme (como um dragão adulto) ela funciona como um colar mágico. O “colar” oferece um bônus em Força para o dragão que varia entre +1 e +5 (sendo +4 e +5 muito raras).

Força +1: 10 PEs • Força +2: 30 PEs • Força +3: 50 PEs • Força +4: 70 PEs • Força +5: 100 PEs.

Dragonlance

Essa lança lendária é a arma mais efetiva contra dragões. Dizem que ela foi criada há muitos anos por um famoso caçador de dragões, mas acabou se perdendo no tempo.

Em situações normais, em que o usuário não está enfrentando um dragão a dragonlance se comporta como uma arma mágica +2 e Veloz (oferece H+2 na Iniciativa). Seus verdadeiros poderes se revelam quando o usuário enfrenta um dragão ou criatura aparentada (como waverns, protodracos e hidras).

Contra seu alvo predileto a dragonlance oferece F+3 e H+2 na Iniciativa. Além disso, a arma se torna mais perigosa: caso o usuário obtenha um resultado 5 ou 6 ao determinar sua FA terá

obtido um Acerto Crítico (ao invés de apenas se obtiver 6). Por fim, sempre que é usada contra dragões a arma envolve o usuário em uma proteção mágica que lhe confere, ainda, um bônus de A+1.

Dragonlance: 55 PEs.

Mandíbula Afiada

Este item mágico se parece com uma dentadura de ferro enorme. Ela fica presa na boca de um dragão e torna sua mordida mais mortal. Toda vez que o dragão ataca com a mordida ele obtém um Acerto Crítico caso consiga um 5 ou um 6 no dado (ao invés de apenas 6).

Mandíbula Afiada: 15 PEs.

Pedra da Boa Sorte

Muito valorizada em Fortuna essas pedras foram originalmente fabricadas pelos dragões de ouro, mas muitos arcanos conseguiram reproduzi-las em seus laboratórios. O portador de uma pedra da boa sorte recebe um bônus de +1 em todas as suas jogadas (incluindo testes, FA e FD). Entretanto, somente criaturas que tenham os Códigos de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade recebem os benefícios.

Quando essa pedra é utilizada por um dragão de ouro seus poderes se ampliam ainda mais. Além do próprio dragão, todas as criaturas num raio de 3m (que tenham os Códigos dos Heróis e/ou Honestidade) recebem esses benefícios.

Pedra da Boa Sorte: 8 PEs.

DRAGÕES

O **MANUAL DOS DRAGÕES** é um suplemento dedicado aos dragões e criaturas aparentadas do mundo de Arton.

Aqui você encontra:

- Regras para dragões, por categoria de idade.
- Estatísticas de dragões elementais, orientais, metálicos e necrodracos.
- Novas criaturas: tartaruga-dragão, behir, dragonne, dragão-gole...
- Kits, magias, vantagens, itens mágicos para turbinar dragões ou se defender contra eles.
- Tudo nas novas regras do **3D&T Alpha**.



TORMENTA



ATENÇÃO: Este livro deve ser usado em conjunto com o **MANUAL 3D&T ALPHA**.