

Um Material Suplementar para o *Draconomicon*
por ANDY COLLINS



MEIO-DRAGÕES DUAS VEZES MAIS DIVERSÃO

INTRODUÇÃO

Draconomicon é o ultimo acessório lançado para D&D® sobre as lendárias criaturas que dão nome ao jogo. Incluídas nas páginas desse livro estão novas classes de prestígio dracônicas, magias, talentos, monstros dracônicos e as estatísticas completas de 120 exemplos de dragões – todos os dez cromáticos até os metálicos em todas as suas categorias de idade. O livro oferece apenas umas poucas páginas de novidades quanto aos meio-dragões, mas isso apenas não foi feito porque não houve espaço para tanto.

Esse artigo apresenta dez exemplos de meio-dragões, cada um gerado a partir de um dos dez tipos de dragões verdadeiros apresentados no *Livro dos Monstros*. Cada descrição inclui um breve perfil sobre a personalidade e algumas explicações sobre o antecedente, mais um bloco de estatísticas completas para a criatura e um exemplo de tesouro apropriado para o encontro.

TIBULLIAX, MEIO-DRAGÃO/MEIO-ANDRO- ESFINGE

Dragões de cobre e andro-esfinges dividem a mesma opção de território e mesma tendência. Assim, não seria nenhuma surpresa que uma andro-esfinge cansada da parceria com uma gino-esfinge problemática pudesse procurar a companhia de um dragão de cobre adulto, resultando em uma progénie, como o caso de Tibulliax.

Tibulliax mora em um terreno morno, montanhoso, gozando uma vida de conforto. Talvez, ironicamente, ele busque uma parceira gino-esfinge porque ele aprecia mais enigmas do que seu pai possa ter feito.

Tibulliax: Meio-dragão de cobre/meio-andro-esfinge; ND 11; dragão Grande; DV 12d12+60; 138 PV; Ini. +0; Desl.: 15 m (10 casas), vôo 30 m (médio) (20 casas); CA 26 (toque 9, surpresa 26); BBA +12; Agr. +27; Atq. corpo a corpo: garra +22 (2d4+11); Atq. total corpo a corpo: 2 garras +22 (2d4+11) e mordida +17 (1d8+5); AE bote, magias, rasgar 2d4+5, rugi-

CRÉDITOS ADICIONAIS

Design: Andy Collins
Edição: Penny Williams
Cartografia: Rob Lazzaretti
Design Técnico: Christopher Perkins
Produção web: Julia Martin
Desenvolvimento web: Marque UM. Jindra
Design gráfico: Sean Glenn e Cynthia Fliege

Créditos da Edição Nacional

Traduzido por: Patrick Pires
Revisado por: Daniel Bartolomei Vieira
Editado por: Ivan Lira
Design Gráfico: Ricardo Costa

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

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

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

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





do, sopro (18 m, linha de ácido); QE imunidades (ácido, paralisia, sono), visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. CB; TR Fort +13, Ref+8, Von +7; For 33, Des 10, Con 21 Int 18, Sab 17, Car 19.

Perícias e Talentos: Avaliação +10, Conhecimento (geografia) +11, Conhecimento (história) +5, Conhecimento (local) +19, Diplomacia +13, Intimidar +19, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +10, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +15, Ataque Poderoso, Investida Aérea, Prontidão, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Sopro (Sob): Uma vez por dia, Tibulliax pode soprar uma linha de 18 m de ácido. Cada criatura na área recebe 6d8 pontos de dano por ácido (Reflexos CD 21 para reduzir o dano à metade).

Bote (Ext): Quando Tibulliax investe contra um oponente, ele pode realizar um ataque total, incluindo seus dois ataques de rasgar.

Rasgar (Ext): Se Tibulliax der um bote no oponente, ele pode fazer dois ataques com suas patas traseiras (corpo a corpo +22, dano 2d4+5).

Rugido (Sob): Três vezes ao dia, Tibulliax pode soltar um rugido poderoso. A primeira vez que ele fizer isso, cada criatura que esteja a até 150 m deverão ser bem-sucedidas num teste de resistência de Vontade CD 20 ou será afetada por efeito similar à da magia *medo* durante 12 rodadas.

Se Tibulliax rugir uma segunda vez durante o mesmo encontro, todas as criaturas a menos de 75 m deverão ser bem-sucedidas num teste de resistência de Fortitude CD 20 ou ficarão paralisadas durante 1d4 rodadas, e todas as outras a menos de 27 m ficarão ensurdecidas por 2d6 (sem direito a teste de resistência).

Se Tibulliax rugir uma terceira vez durante o mesmo encontro, cada criatura a menos de 75 m deverá ser bem-sucedida ou receberá um dano de 2d4 pontos de Força durante 2d4 rodadas. Além disso, qualquer criatura que for do tamanho Médio ou menor a menos de 27 m deverá ser bem-sucedida num teste de resistência de Fortitude CD 20 ou será arremessada ao chão, recebendo 2d8 pontos de dano. A energia desse rugido é tão grande que causa 50 pontos de dano a qualquer pedra ou objetos cristalinos a menos de 27 m. Um item mágico ou qualquer outra coisa que esteja sendo carregada ou segurada pode evitar o dano com um sucesso num teste de resistência de Reflexos CD 20.

Andro-esfinges são imunes aos rugidos de Tibulliax.

Magias: Tibulliax pode conjurar magias divinas da lista de um clérigo de 6º nível e dos domínios do Bem, Cura e Proteção.

Magias de Clérigo Preparadas (5/4/4/3; CD base 13 + nível da magia): 0 – consertar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, ler magia, purificar água e alimentos; 1º – auxílio divino, compreensão de linguagens, curar ferimentos leves, santuário; 2º – curar ferimentos moderados, força do touro, vigor do urso, zona da verdade; 3º – curar ferimentos sérios, dissipar magia, proteção contra energia.

Exemplo de Tesouro: 237 PO, 11 barras de ouro de comér-

cio (50 PO cada), três peças de hematita (10 PO cada), 1 zircônio (50 PO), duas ametistas (100 PO cada), dois topázios dourados (500 PO cada), poção de restauração menor, pergaminho de tranca arcana, pergaminho de leque cromático e imagem silenciosa.

ARTURIEX, MEIO-DRAGÃO NEGRO/MEIO-BASILISCO

Também conhecida como um dracolisco, Arturirex é uma criatura detestável gerada por uma miscigenação mágica. Embora ela seja mais esperta e cruel do que um basilisco normal, ela quase não tem nada a ver com seu pai dracônico. O dracolisco não liga para tesouros de qualquer tipo, uma vez que ela não possui nada da ganância comum dos dragões.

Arturirex: Meio-dragonesa negra/meio-basilisco; ND 7; dragão Médio; DV 6d12+18; 57 PV; Ini. -1; Desl. 6 m (4 casas); CA 20 (toque 9, surpresa 20); BBA +6; Agr. +12; Atq corpo a corpo: garra +12 (1d4+6); Atq. total corpo a corpo: 2 garras +12 (1d4+6) e mordida +7 (1d8+3); AE olhar petrificante, sopro (linha de ácido de 18 m); QE imunidades (ácido, paralisia, sono), visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +10, Ref +4, Von +3; For 23, Des 8, Con 17, Int 4, Sab 12, Car 13.

Perícias e Talentos: Esconder-se +7, Intimidar +2, Procurar -2, Observar +11, Ouvir +11, Sentir Motivação +2; Grande Fortitude, Lutar às Cegas, Prontidão.

Sopro (Sob): Uma vez por dia, Arturirex pode soprar uma linha de ácido de 18 m. Cada criatura na área recebe 6d8 pontos de dano por ácido (Reflexos CD 16 para reduzir o dano à metade).

Olhar Petrificante (Sob): Qualquer criatura num raio de 9 m de Arturirex que encare seu olhar se tornará pedra permanentemente (Fortitude CD 14 anula).

Exemplo de Tesouro: Nenhum.

AZURIA, MEIO-DRAGÃO DE PRATA/MEIO-DJINNI

A despeito de suas tendências conflitivas, djinns e dragões de prata compartilham uma herança do elemento ar. Na realidade alguns) sábios argumentaram que os gênios e os dragões podem ser ligados de uma forma remota, quando se trata da evidência elemental dessas criaturas.

Seguindo esse raciocínio, não é incomum um djinn e um dragão de prata encontrarem um mesmo propósito e objetivo. Ocionalmente tais relações resultam em uma prole que, enquanto são indubitablemente gênios, não se pode negar que

apresentem uma herança dracônica.

Azuria é uma dessas criaturas, nascida da união de um dragão e um djinn. Ela serviu na corte de Bahamut por um curto período de tempo, mas partiu quando começou a encontrar um ambiente muito sufocante para seu gosto. Desde então, ela tem viajado através dos planos, procurando por um lugar onde possa se sentir confortável e aceita. Embora seja amigável com as raças de seus pais, ela sabe que não pertence realmente a nenhuma das duas.

Azuria: Meio-dragonesa de prata/meio-djinn; ND 7; dragão Grande (ar, extra-planar); DV 7d10+21; 59 PV; Ini. +8; Desl.: 6 m (4 casas), vôo 18 m (perfeito) (12 casas); CA 20 (toque 13, surpresa 16); BBA +7; Agr. +19; Atq. corpo a corpo: pancada +14 (1d8+8) ou garra +14 (1d6+8); Atq. total corpo a corpo: 2 pancadas +14 (1d8+8) ou 2 garras +14 (1d6+8) e mordida +9 (1d8+4); Face/Alcance 1,5 m /1,5 m; AE ciclone, habilidades similares à magia, maestria aérea, sopro (cone de 9 m de gelo); QE imunidades (ácido, frio, paralisia, sono), telepatia 30 m, *viagem planar*, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, Tend. LB; TR Fort +8, Ref +9, Von +7; For 26, Des 19, Con 16, Int 16, Sab 15, Car 17.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +14, Avaliação +11, Concentração +13, Conhecimento (os planos) +13, Diplomacia +5, Esconder-se +0, Furtividade +14, Identificar Magia +8, Observar +8, Ouvir +12, Sentir Motivação +12; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Reflexos de Combate.

Ciclone (Sob): Azuria pode se transformar num ciclone a cada 10 minutos e permanecer nessa forma por até 7 rodadas. Nessa forma, ela pode se mover através do ar ou através de uma superfície usando seu deslocamento de vôo. O ciclone tem 1,5 m de largura na base e 9 m de largura no topo, e se estende a até 15 m de altura (no mínimo 1,5 m).

O deslocamento de Azuria enquanto ciclone não causa ataques de oportunidade, nem mesmo se ela entrar no espaço de outra criatura. Outra criatura pode ser pega pelo ciclone se tocar ou entrar nele, ou se Azuria se mover para o espaço desta. Qualquer criatura Média ou menor pode levar dano e ser erguida no ar caso seja pega pelo ciclone.

Uma criatura afetada precisa passar num teste de resistência de Reflexos CD 24 uma vez que tenha sido pega pelo ciclone ou levará 3d6 pontos de dano. Será necessário um outro teste de resistência de Reflexos (CD 24) ou a criatura será apanhada e suspensa pelos poderosos ventos, levando, automaticamente, 1d8 pontos de dano a cada rodada. É permitido a uma criatura com deslocamento de vôo, um teste de resistência de Reflexos CD 24 para escapar do ciclone a cada rodada. A criatura ainda levará dano, mas poderá escapar dos ventos se for bem-sucedida no teste. A CD do teste baseado é na Força e inclui um bônus racial de +3.

Uma criatura presa no ciclone não pode se mover a não ser para ir até onde Azuria a carregue ou para escapar. Terá de ser bem-sucedida em um teste de Concentração (CD 15 + nível de magia) se quiser conjurar alguma coisa. Uma criatura pega

pelo ciclone sofre -4 de penalidade na Destreza e -2 nas jogadas de ataque.

Azuria só pode carregar algumas criaturas no ciclone, de acordo com o volume do mesmo. Ela é capaz de libertar qualquer criatura suspensa quando desejar, derrubando-a no local onde o ciclone estiver.

Se a base do ciclone tocar o chão, criará uma nuvem espiralada com sedimentos do solo. Esta nuvem estará centrada em Azuria e terá o diâmetro de metade da altura do vendaval. A nuvem obscurece todo o tipo de visão, inclusive a visão no escuro. As criaturas num raio de 1,5 m terão meia camuflagem, enquanto qualquer uma mais afastada terá camuflagem total. Um conjurador apanhado pela nuvem deve realizar um teste de Concentração para conjurar qualquer magia (CD 15 + nível de magia). Enquanto na forma de ciclone, Azuria não poderá realizar nenhum ataque e não oferece ameaça a nenhuma área ao redor dela.

Maestria Aérea (Ext): Uma criatura que se move pelo ar recebe -1 nas jogadas de acerto e dano contra Azuria.

Sopro (Sob): Uma vez por dia, Azuria pode soprar um cone de 9 m de gelo. Cada criatura nesta área recebe 6d8 pontos de dano por frio (Reflexo CD 16 para reduzir o dano à metade).

Telepatia (Sob): Azuria pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura num raio de 30 m que saiba falar algum idioma.

Viagem Planar (SM): Azuria pode entrar em quaisquer planos elementais, no Plano Astral ou no Plano Material. Essa habilidade transporta a si mesma e até mais oito criaturas, contanto que eles tenham alguma ligação. Esse efeito é semelhante ao da magia homônima (13º nível de conjurador).

Habilidades Similares a Magia: Sem limite – *invisibilidade* (pessoal); 1x/dia – *criar alimentos, criar vinho* (como *criar água*), *forma gasosa* (1 hora), *criação maior* (a criação de vegetais é permanente), *imagem persistente* (CD 19), *caminhar no vento*. 20º Nível de conjurador. As CD dos testes são baseadas no Carisma.

Exemplo de Tesouro: Pedra Sangrenta (50 PO), duas pérolas prateadas (100 PO cada), uma safira-estrela (1.000 PO), *poção de nublar*.

GUSTINIAN, MEIO-DRAGÃO DE BRONZE/MEIO-GIGANTE DA TEMPESTADE

Embora os gigantes da tempestade e os dragões de bronze sejam diferentes em seu modo de combater o mal, eles sustentam um grande respeito entre si. A cada nova geração, um dragão de bronze toma a forma de um gigante e serve como consorte real a um gigante governante, consolidando a tradicional aliança entre as duas antigas raças. Esta prática tem resultado em certo número de meio-dragões de bronze/meio-gigantes da tempestade, incluindo Gustinian.

Uma vez príncipe dos gigantes da tempestade, que viveram em um reino arruinado, Gustinian deixou seu lar durante sua mocidade para vagar pelo mundo. Quando retornou anos depois, nada permanecera em seu lar palaciano, exceto algumas relíquias de família. Agora ele procura em todo lugar por pistas sobre o destino de seu povo.

Gustinian: Meio-dragão de bronze/meio-gigante da tempestade; ND 15; dragão Enorme; DV 19d10+133; 237 PV; Ini +2; Desl.: 15 m (10 casas), natação 12 m (8 casas), vôo 30 m (médio) (20 casas); CA 31 (toque 10, surpresa 29); BBA +14; Agr. +40; Atq. corpo a corpo: 2 pancadas +30 (1d6+18) ou 2 garras +30 (1d8+18) e mordida +25 (2d6+9) ou espada larga +30/+25/+20 (2d6+18/19-20) ou à distância: arco longo composto +1 [bônus +18 na For] +15/+10/+5 (1d8+19); Face/Alcance: 4,5 m/4,5 m; AE habilidades similares a magia, sopro (rajada de eletricidade de 18 m); QE apanhar rocha, imunidades (eletricidade, paralisia, sono), movimentação livre, respirar na água, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. LB; TR Fort +18, Ref +8, Von +13; For 47, Des 14, Con 25, Int 18, Sab 20, Car 17.

Perícias e Talentos: Atuação (canto) +25, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +15, Diplomacia +14, Escalar +39, Esconder-se -7, Intimidar +25, Natação +28, Observar +25, Ouvir +25, Procurar +25, Saltar +40, Sentir Motivação +15, Ataque Poderoso, Golpe Fulminante, Investida Aprimorada, Quebrar Aprimorado, Reflexos de Combate, Trespassar, Vontade de Ferro.

Apanhar Rochas (Ext): Gustinian pode apanhar rochas Pequenas, Médias ou Grandes (ou projéteis de forma similar). Uma vez por rodada, ele pode fazer um teste de resistência de Reflexos para apanhar um projétil que normalmente o acertaria. As CDs são: 15 (rochas Pequenas), 20 (rochas Médias) ou 25 (rochas Grandes) (se os projéteis tiverem bônus mágicos em seus bônus de ataque, a CD do teste aumentará conforme o bônus). Gustinian deve estar ciente do ataque.

Habilidades Similares a Magia: 15° de Conjurador 2x/dia — controlar o clima, levitação. 20° de conjurador 1x/dia — convocar relâmpagos (CD 16) corrente de relâmpagos (CD 19).

Movimentação Livre (Sob): Gustinian está constantemente sob efeito da magia *movimentação livre*. O efeito pode ser dissipado, mas ele pode reativá-lo no próximo turno como uma ação livre.

Respirar na Água (Ext): Gustinian consegue respirar debaixo d'água indefinidamente e é capaz de utilizar habilidades similares à magia enquanto está submerso.

Sopro (Sob): Uma vez por dia, Gustinian pode soprar uma rajada de eletricidade de 18 m. Cada criatura na área receberá 6d8 pontos de dano de eletricidade, ou apenas metade, se for bem-sucedido num teste de resistência de Reflexos (CD 26).

Exemplo de Tesouro: camisa de cota de malha +1, arco longo composto +1 (bônus +18 na For), poção de curar ferimentos leves, poção do esplendor da águia, poção de invisibilidade, pergaminho de visão no escuro, pergaminho de imagem menor, amuleto de Quaal (árvores), mochila de carga (tipo I), 3.603 PO, 5 barras de ouro

(50 PO cada), dez barris de boa cerveja (16 PO por barril), um quartzo azul (10 PO), três pedras lunares (50 PO cada), duas pérolas brancas (100 PO cada), três águas-marinhas (500 PO cada), uma opala de fogo (1.000 PO), um par de braceletes de bronze com esmeraldas incrustadas (900 PO cada), dois bustos enfeitados de mármore de um rei e uma rainha antigos (500 PO cada), três correntes de ouro (110 PO cada), três enormes canecas que representam gigantes montando dragões de bronze (300 PO cada), manto de cetim cosido com platina e detalhado com pequenas pérolas (1.400 PO), um chifre concha embutido com uma madre-pérola (1.800 PO), uma tiara de coral e ouro (5.000 PO) e uma coroa de coral e platina (6.000 PO).

ASPHIXILORIC, MEIO-DRAGÃO VERDE/MEIO HIDRA DE CINCO CABEÇAS

Como se o mortífero poder da hidra não fosse amedrontador o suficiente, o insano verme Asphixias gastou muitos anos gerando meio-dragões verdes/meio-hidras através do continente. Agora suas crias, incluindo Asphixiloric, aterrorizam vastas áreas. Graças à sua imunidade ao ácido e a sua inteligência desenvolvida, Asphixiloric é particularmente difícil de ser derrotado.

Asphixiloric: Meio-dragão verde/meio-hidra; ND 6; dragão Enorme; DV 5d12+33; 65 PV; Ini +1; Desl.: 6 m (4 casas), natação 6 m (4 casas), vôo 12 m (médio) (8 casas); CA 19 (toque 9, surpresa 18); BBA +5; Agr. +20; Atq. corpo a corpo: garra +10 (1d8+7); Atq. total corpo a corpo: 2 garras +10 (1d8+7) e 5 mordidas +5 (2d6+3); Face/Alcance 4,5 m/ 3 m; AE sopro (cone de gás (ácido) corrosivo de 9 m); QE cura acelerada 15, faro, imunidades (ácido, paralisia, sono), visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend LM; TR Fort +10, Ref +5, Von +3; For 25, Des 12, Con 22, Int 4, Sab 10, Car 11.

Perícias e Talentos: Blefar +2, Esconder-se -7, Intimidar +2, Natação +15, Observar +7, Ouvir +6, Sentir Motivação +2; Reflexos de Combate, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Cura Acelerada (Ext): Asphixiloric recupera 5 pontos de vida por rodada. A cura acelerada não pode recuperar pontos de vida perdidos por fome, sede ou sufocamento, e não permite o renascimento ou a recuperação de partes do corpo perdidas.

Sopro (Sob): Uma vez por dia, Asphixiloric pode soprar um cone de 9 m de gás (ácido) corrosivo. Cada criatura na área levará 6d8 pontos de dano por ácido, ou metade disso se for bem-sucedida num teste de resistência de Reflexos (CD 18).

Exemplo de Tesouro: 110 PO, um peridoto (50 PO), um espinélio vermelho (100 PO).

VILYAKIS, MEIO-DRAGÃO BRANCO/MEIO-MEDUSA

Devido à sua natureza selvagem, já que dragões brancos bestiais freqüentemente encontram parceiros incomuns, meio-dragões brancos podem ser os mais comuns entre os meios-dragões. Não obstante, cada um é único a seu modo.

Ninguém conhece realmente a origem de Vilyakis, e ela prefere que fique assim. Ela se entoca numa caverna labiríntica no alto de um pico gélido, deliciando-se em sua vasta pilha de tesouros. Se ela se der conta da presença de intrusos em sua toca, ela pode tanto se esgueirar pelos túneis e espiá-los, quanto poderá fingir ser uma bela donzela e depois expô-los ao seu olhar petrificante.

Vilyakis: Meio-dragonesa branca/meio-medusa; ND 9; dragão Médio; DV 6d10+12; 45 PV; Ini +2; Desl.: 9 m (6 casas); CA 19 (toque 12, surpresa 17); BBA +6; Agr. +10; Atq corpo a corpo: garra +10 (1d4+4) ou à distância: arco curto composto [bônus +4 na For] com flechas +1 +9 (1d6+5); Atq total corpo a corpo: 2 garras +10 (1d4+4), mordida +5 (1d6+2) e picada +5 (1d4+2 mais veneno) ou à distância: arco curto composto [bônus +4 na For] com flechas +1 +9/+4 (1d6+5); AE olhar petrificante, sopro (cone de 9 m de gelo), veneno; QE imunidades (frio, paralisia, sono), visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +7, Von +6; For 18, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 13, Car 17.

Perícias e Talentos: Blefar +12, Disfarce +12, Diplomacia +10, Escalar +5, Esconder-se +6, Furtividade +11, Intimidar +10, Observar +10, Ouvir +5; Acuidade com Arma, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Olhar Petrificante (Sob): Qualquer um, dentro de um raio de 9 m, que avistar o olhar de Vilyakis torna-se pedra permanentemente (Fortitude CD 16 anula o efeito).

Sopro (Sob): Uma vez por dia, Vilyakis pode soprar um cone de 9 m de gelo. Cada criatura na área levará 6d8 pontos de dano por frio, ou metade disso se for bem-sucedida num teste de resistência de Reflexos (CD 15).

Veneno (Ext): Vilyakis inocula seu veneno (Fortitude CD 15) a cada sucesso na sua jogada de ataque de picada. Seu dano primário é de 1d6 em Força, e o secundário é de 2d6 de Força.

Exemplo de Tesouro: Arco curto composto (bônus +4 de For), 20 flechas +1, poção de levitação, 54.192 PC, 1.357 PO, uma ágata musgo (10 PO), dois quartzos rosa (50 PO), anel de prata (100 PO), amuleto de prata incrustado com uma hematita (600 PO), um par de braceletes de platina com detalhes de jade (1.500 PO cada).

AURUMPENTE, MEIO-DRAGÃO DE OURO/MEIO-NAGA GUARDIÃ

Nagas e dragões compartilham muitos atributos, incluindo a alta inteligência, a aptidão mágica e o apreço pela solidão. Sendo assim, alianças entre eles são relativamente comuns, e algumas parcerias dão origem a um mestiço, tal qual Aurumpente.

Algumas vezes confundido com um couatl ou até mesmo com um dragão perneta, o alado Aurumpente vive uma existência esquiva no fundo da selva. De tempos em tempos, ele emerge de sua caverna para contrariar os planos de criaturas más da área ou ajudar criaturas benevolentes no que elas precisam.

Aurumpente: Meio-dragão/meio-naga guardiã; ND 12; dragão Grande; DV 11d10+55; 115 PV; Ini +2; Desl.: 12 m (8 casas), vôo 24 m (médio) (16 casas); CA 22 (toque 11, surpresa 20); BBA +7; Agr. +21; Atq corpo a corpo: garra +16 (1d6+9) ou toque à distância: cuspe +9 (veneno); Atq total corpo a corpo: 2 garras +16 (1d6+9) e mordida +11 (2d6+4 mais veneno) ou toque à distância +9 (veneno); Face/alcance: 3 m/1,5 m; AE cuspe, magias, sopro (cone de fogo de 9 m), veneno; QE imunidades (fogo, paralisia, sono), visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. LB; TR Fort +8, Ref +7, Von +11; For 29, Des 14, Con 21, Int 18, Sab 19, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +19, Concentração +19, Diplomacia +18, Esconder-se -2, Identificar Magia +18, Intimidar +16, Obter Informação +12, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +11, Sentir Motivação +18; Esquiva, Ignorar Componentes, Magias em Combate, Prontidão, Reflexos Rápidos.

Cuspir (Ext): Aurumpente pode cuspir seu veneno a 9 m com uma ação padrão. Esse ataque de toque à distância não tem incremento. Qualquer oponente atingido pelo ataque deve ser bem-sucedido num teste de resistência de Fortitude (CD 20) contra o veneno de Aurumpente, como descrito acima.

Magias: Aurumpente conjura magias como um Feiticeiro de 9º nível. Ele tem acesso às magias de clérigo e da lista dos domínios do Bem e da Ordem.

Sopro (Sob): Uma vez por dia, Aurumpente pode soprar um cone de fogo de 9 m. Cada criatura na área receberá 6d8 pontos de dano de fogo, ou metade disso se passar num teste de resistência de Reflexos (CD 20).

Veneno (Ext): Aurumpente inocula seu veneno (Fortitude 20) cada vez que acerta seu ataque de mordida. O dano primário é 1d10 de Con, e o secundário o mesmo.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/5; CD base 15 + nível de magia): 0 – criar água, curar ferimentos mínimos, globos de luz, brilho, detectar magia, romper mortos-vivos, mãos mágicas, ler magia; 1º – comando, curar ferimentos leves, detectar o mal, seis mágicos, sono; 2º – detectar pensamentos, cativar, invisibilidade, suportar elementos; 3º – dissipar magia, dificultar detecção, idiomas; 4º – enfeitiçar monstros, metamorfose.

Exemplo de Tesouro: 1.993 PO, uma granada violeta (600 PO), uma varinha de bola de fogo (18 cargas).

KELOTRIK, MEIO-DRAGÃO VERMELHO/MEIO-SALAMAN- DRA NOBRE

Embora dragões vermelhos e salamandras raramente compartilhem o mesmo território, eles podem se tornar excelentes aliados. Às vezes, um poderoso dragão vermelho mantém um agrupamento de salamandras como guarda-costas, sabendo que poderá soprar fogo sem arriscar as vidas de seus protetores. Do mesmo modo, poderosas salamandras nobres criam dragões vermelhos como corcéis ou consortes.

Uma dessas alianças levou ao nascimento de Kelotrik, o filho de uma salamandra nobre e um dragão vermelho. Imediatamente após alcançar a idade adulta, Kelotrik teve a intenção de sair em busca de fazer sua fortuna provando seu valor a seu pai, um senhor de uma grande fortaleza no Plano Elemental do Fogo. Kelotrik planeja acumular um pequeno exército maligno para com eles forjar seu próprio reino e, se necessário, reclamar o seu por direito de nascença, a força.

Kelotrik: Meio-dragão vermelho/meio-salamandra nobre; ND 12; dragão Grande (extra-planar, fogo); DV 15d10+60; 142 PV; Ini +1; Desl.: 6 m (4 casas), vôo 12 m (médio) (8 casas); CA 22 (toque 10, surpresa 21); BBA +15, Agr. +29; Atq. corpo a corpo: garra +24 (1d6+10 mais 1d8 por fogo) ou *lança longa* +3 +27 (1d8+18 mais 1d8 por fogo); Atq. total corp ao corpo: 2 garras +24 (1d6+10 mais 1d8 por fogo), mordida +22 (1d8+5 mais 1d8 por fogo) e golpe com a cauda +22 (2d8+5 mais 1d8 por fogo) ou *lança longa* +3 +27/+22/+17 (1d8+18 mais 1d8 por fogo) e golpe com a cauda +22 (2d8+5 mais 1d8 por fogo); Face/Alcance: 1,5 m /1,5 m (3 m com a cauda ou com a lança); AE agarrar aprimorado, calor, constrição 2d8+15 mais 1d8 por fogo, habilidades similares à magia, sopro (cone de fogo de 9 m), QE imunidades (fogo, paralisia, sono), redução de dano 15/magia, subtipo fogo, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade ao frio; Tend. CM; TR Fort +13, Ref +10, Von +11; For 30, Des 13, Con 18, Int 18, Sab 15, Car 17.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +10, Avaliação +15, Blefar +21, Concentração +13, Conhecimento (geografia) +13, Conhecimento (história) +13, Conhecimento (local) +13, Conhecimento (os planos) +13, Diplomacia +25, Esconder-se +15, Furtividade +19, Identificar Magia +7, Intimidar +23, Observar +20, Obter Informação +12, Ofícios (ferreiro) +29, Ouvir +20, Procurar +13, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +11, Utilizar Instrumento Mágico +12; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Perícia (Ofícios [ferreiro]), Reflexos de Combate, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, Kelotrik deve atingir uma criatura Enorme ou menor com sua cauda. Ele pode tentar iniciar uma manobra de agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Se ele

vencer o oponente no teste de agarrar, poderá usar constrição.

Calor (Ext): Cada ataque de Kelotrik causa 1d8 pontos de dano adicionais por fogo.

Constrição (Ext): Kelotrik causa automaticamente o dano da cauda (inclusive o dano por fogo) caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas acima do tamanho Enorme, e ele pode agarrar várias criaturas maiores que o tamanho Pequeno.

Sopro (Sob): Uma vez por dia, Kelotrik pode soprar um cone de fogo de 9 m. Cada criatura na área receberá 6d8 pontos de dano de fogo, ou metade disso se for bem-sucedida num teste de resistência de Reflexos (CD 21).

Habilidades Similares a Magia: 3x/dia – *bola de fogo* (CD 16), *esfera flamejante* (CD 15), *mãos flamejantes* (CD 14) e *muralha de fogo* (CD 17). 1/dia – *dissipar magia*, *invocar criaturas VII* (um elemental do fogo Enorme). 15º nível de conjurador.

Exemplo de Tesouro: *lança longa* +3, *poção de detectar pensamentos*, *poção de esconder-se*, 1.575 PO, 210 PPL, um quartzo azul (10 PO), três cornalinas (50 PO cada), duas granadas vermelhas (100 PO cada), duas pérolas negras (500 PO cada), dois rubis (1.000 PO cada).

SCYTHIA, MEIO-DRAGÃO DE BRONZE/MEIO-WYVERN

Enquanto meio-dragões/meio-wyverns não são terrivelmente incomuns, a maioria deriva de uma herança dracônica de dragões malignos, freqüentemente brancos ou negros. Scythia é uma raridade – uma meio-dragão/meio-wyvern nascida de um pai dragão metálico. Scythia nunca conheceu seu pai, e sua mãe nunca contou nada sobre ele. Scythia freqüentemente suspeita que seu nascimento fora uma surpresa para a mãe e imagina o porquê de seu ovo não ter sido esmagado no ninho.

Hoje, roubada de ambos os pais, Scythia vague solitária pela selva, enquanto busca seu próprio lugar no mundo. Embora não seja muito inteligente, ela percebe que não se encaixa com os tipos do seu pai ou com qualquer dragão metálico.

Scythia: Meio-dragonesa de bronze/meio-wyvern; ND 8; dragão Grande; DV 7d12+21; 66 PV; Ini +1; Desl.: 6 m (4 casas), vôo 18 m (Médio) (12 casas); CA 22 (toque 10, surpresa 21); BBA +7; Agr. +19; Atq. corpo a corpo: 2 garras +14 (2d6+8), 2 asas +12 (1d8+4), mordida +12 (2d8+4) e ferrão +12 (1d6+4 mais veneno); Face/Alcance: 3 m /1,5 m; AE agarrar aprimorado, sopro (jato de fogo de 18 m), veneno; QE imunidades (fogo, paralisia, sono), visão na penumbra, faro, visão no escuro 18 m; Tend. CB; TR Fort +8, Ref +6, Von +6; For 27, Des 23, Con 17, Int 8, Sab 12, Car 11.

Perícias e Talentos: Diplomacia +5, Esconder-se +7, Furtividade +11, Observar +16, Ouvir +13; Ataques Múltiplos, Foco em Habilidade (veneno), Investida Aérea, Prontidão.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, Scythia deve ser bem-sucedida numa jogada de ataque com

suas garras. Ela pode então tentar uma manobra agarrar como uma ação livre sem provocar ataques de oportunidade. Caso prenda a criatura, poderá usar a suas ferroadas.

Sopro (Sob): Uma vez por dia, Scythia pode soprar um jato de fogo de 18 m. Cada criatura na área receberá 6d8 pontos de dano de fogo, ou metade disso se for bem-sucedida num teste de resistência de Reflexos (CD 16).

Veneno (Ext): Scythia inocula seu veneno (Fortitude CD 18) com cada sucesso de ataque de ferrão. Seu dano primário é de 2d6 Con, e o secundário o mesmo.

Exemplo de Tesouro: 4.919 PP, pergaminho arcano de alterar-se, salto e falar idiomas.

KALIVIA, MEIO-DRAGÃO AZUL/MEIO-YUAN-TI ABOMINAÇÃO

Uma pequena facção de yuan-ti busca aumentar o poder da raça fortalecendo as linhagens. Um yuan-ti abominação idealista do grupo barganhou com uma dragonesa azul tolerar uma ninhada sua, e o resultado dessa concepção seria criaturas com natural liderança que poderiam levar o povo serpente a um enorme patamar de poder.

Ele estava parcialmente correto. Logo após os ovos chocarem, a geração de meio-dragões demonstrou possuir grandes habilidades físicas e mentais, até maiores que a de seu pai. Porém, eles também tinham a perturbadora tendência de assassinarem um ao outro. Apenas um filhote, chamada Kalivia, sobreviveu para alcançar seis anos. Já na maturidade, ela assassinara seu pai e criara um programa organizado de cruzamento entre os yuan-ti e os do seres do gênero dracônico. Embora o programa ainda esteja dando seus primeiros passos, Kalivia já planeja criar um exército de gerações dracônicas para limpar o continente da infestação humanóide.

Kalivia: Meio-dragonesa azul/meio-yuan-ti abominação; ND 9; dragão Grande; DV 9d10+36; 85 PV; Ini +5; Desl.: 9 m (6 casas), escalar 6 m (4 casas), nadar 6 m (4 casas); CA 26 (toque 10, surpresa 25); BBA +9; Agr +21; Atq corpo a corpo: garra +16 (1d6+8) ou cimitarra obra-prima +17 (1d8+8) ou +10 (2d6+8); Atq total corpo a corpo: 2 garras +16 (1d6+8), mordida +11 (2d6+4 mais veneno) ou cimitarra obra-prima +17/+12 (1d8+8), mordida +11 (2d6+4 mais veneno) ou à distância: arco longo composto reforçado +1 [bônus de +8 na For] +10/+5 (2d6+8); Face/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE agarrar aprimorado, constrição 1d6+12, habilidades similares à magia, produzir ácido, repugnância, sopro (rajada de 18 m de eletricidade), veneno; QE alterar forma, detectar venenos, faro, imunidades (eletricidade, paralisia, sono), poder do camaleão, RM 18, visão na penumbra, visão no escuro 18 m; Tend. LM; TR Fort +7, Ref +7, Von +11; For 27, Des 13, Con 19, Int 22, Sab 20 Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +11, Concentração +16,

Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +13, Escalar +15, Esconder-se +8, Furtividade +12, Intimidar +13, Natação +14, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +12; Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Prontidão.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para usar essa habilidade, Kalivia deve acertar uma criatura Grande ou menor com seu ataque de mordida. Ela pode então tentar iniciar uma manobra agarrar como uma ação livre e sem provocar ataques de oportunidade. Caso prenda a criatura, poderá usar a constrição.

Alterar Forma (SM): Kalivia pode assumir a forma de uma víbora do tamanho Pequeno ao Grande como uma habilidade psíquica. Essa habilidade é semelhante a *metamorfosear-se* (19º nível de conjurador), mas Kalivia não recupera nenhum ponto de vida por trocar de forma e ela apenas pode se transformar em víboras. Kalivia perde suas armas naturais e ganha os ataques naturais da forma de víbora que ela assumir. Ela usa seu próprio veneno ou o veneno da forma de víbora em seu ataque de mordida, aquele que for mais potente.

Constrição (Ext): Kalivia causa 1d6+12 pontos de dano com um sucesso no teste de agarrar.

Detectar Venenos (SM): Kalivia tem a habilidade psíquica de usar detectar veneno como a magia (6º nível de conjurador).

Poder do Camaleão (SM): Kalivia pode mudar psiquicamente sua própria coloração e de seus equipamentos para se adequar ao ambiente, recebendo um bônus de +10 de circunstância em testes de Esconder-se.

Producir Ácido (SM): Kalivia tem a habilidade psíquica de segregar ácido de seu corpo, causando 3d6 pontos de dano por ácido na próxima criatura em que ela tocar, incluindo uma criatura atingida por seu ataque de mordida. Se ela estiver agarrando, em constrição ou imobilizando um inimigo quando utilizar esse poder, seu contato causará 5d6 pontos de dano por ácido. O ácido perde o efeito quando afastado do corpo da criatura, e ela é imune a esse efeito.

Repugnância (SM): Kalivia pode criar psionicamente um efeito sobre uma única criatura num raio de 9 m. O alvo precisa ser bem-sucedido num teste de resistência de Vontade (CD 22) ou sofrerá uma aversão por cobras durante 10 minutos. Criaturas afetadas devem ficar pelo menos 6 m distantes de qualquer cobra ou yuan-ti, tanto vivos quanto mortos; se estiverem a menos de 6 m, elas deverão se afastar.

Sopro (Sob): Uma vez por dia, Kalivia pode soprar uma rajada de eletricidade de 18 m. Cada criatura na área receberá 6d8 pontos de dano de eletricidade, ou metade disso se for bem-sucedida num teste de resistência de Reflexos (CD 19).

Veneno (Ext): Kalivia inocula seu veneno (Fortitude CD 18) com cada sucesso no teste de mordida. O dano primário é de 1d6 em Con, e o secundário o mesmo.

Habilidades Similares a Magia: À vontade – constrição (CD 16), transe animal (CD 17); 3x/dia – escuridão profunda, neutralizar venenos (CD 19), sugestão (CD 18); 1x/dia – medo (CD 19), metamorfosear outros (20, apenas em forma de cobra). 10º nível de conjurador.



Exemplo de Tesouro: arco longo composto reforçado +1 [bônus de +8 na For], escudo grande de aço obra-prima, cimarra obra-prima, pergaminho de curar ferimentos leves, poção de vigor do ursa, 2.573 PO, dois quartzos foscos (50 PO cada), um espinélio azul escuro (500 PO), uma safira (1.000 PO).

SOBRE O AUTOR

De dia, Andy Collins trabalha como um designer sênior no departamento do **Roleplaying R&D** na **Wizards of the Coast**. Seus créditos incluem o *Livro do Jogador v.3.5* e o *Livro dos Níveis Épicos*. De noite, todavia, ele luta contra o crime como um vigilante mascarado. Ou talvez não.