
DUNGEONS & DRAGONS
Suplemento
Draconomicon™
O Livro dos Dragões
Andy Collins, Skip Williams e James Wyatt






DUNGEONS & DRAGONS
Draconomicon
O Livro dos Dragões
Andy Collins,
Skip Williams e
James Wyatt



DRACONOMICON™

ANDY COLLINS, SKIP WILLIAMS, JAMES WYATT

CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

DESENVOLVIMENTO: Andy Collins
DIAGRAMAÇÃO: Ed Stark, Gwendolyn F.M. Kestrel
EDITORES: Michele Carter, Dale Donovan, Gwendolyn F.M. Kestrel, Charles Ryan
GERENTE EDITORIAL: Kim Mohan
DIRETOR DE CRIAÇÃO: Ed Stark
DIRETOR DE DESENVOLVIMENTO: Bill Slavicsek
VICE PRESIDENTE EDITORIAL: Mary Kirchoff
DIRETOR DE PRODUTO: Martin Durham P
DIRETOR DE PRODUÇÃO: Chas DeLong
DIRETOR DE ARTE: Dawn Murin
ARTE DA CAPA: Todd Lockwood
ARTE INTERNA: Wayne England, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Rebecca Guay-Mitchell, David Hudnut, Jeremy Jarvis, Ginger Kubic, John & Laura Lakey, Todd Lockwood, David Martin, Dennis Crabapple-McClain, Matt Mitchell, Mark Nelson, Steve Prescott, Vinod Rams, Richard Sardinha, Ron Spencer, Stephen Tappin, Joel Thomas e Ben Thompson
CRIAÇÃO GRÁFICA: Dawn Murin
CARTÓGRAFO: Todd Gamble
ESPECIALISTA EM PRODUÇÃO GRÁFICA: Erin Dories, Angelika Lokotz
LAY-OUT ORIGINAL: Sean Glenn

This d20™ System game utilizes mechanics developed for the new Dungeons & Dragons® game by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

Baseado nas regras originais de DUNGEONS & DRAGONS® criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson e as regras da nova edição de D&D desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

This Wizards of the Coast® product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

PLAYTESTERS: Greg Collins, Jesse Decker, Viet Nguyen, Marc Russell, Dennis Worrell. Valuable advice provided by Todd Lockwood and Sam Wood (Dragon Anatomy and Motion), Monica Shellman and Michael S. Webster (Dragon Names).

RESOURCES for this product (and the authors of those works) include Atlas of Animal Anatomy (W. Ellenborg and H. Dittrich), Book of Eldritch Might (Monte Cook/Malhavoc Press), Book of Vile Darkness (Monte Cook), Bulfinch's Mythology (Thomas Bulfinch), Transformations of Myth Through Time (Joseph Campbell), "Class Acts: Dragonkith," Dragon Magazine #286 (Monte Cook), Council of Wyrms (Bill Slavicsek), Defenders of the Faith (Rich Redman and James Wyatt), AD&D® 2nd Edition Draconomicon (Nigel Findley, Christopher Kubasik, Carl Sargent, John Terra, and William Tracy), "Dragontongue: A Draconic Language Primer," Dragon Magazine #284 (Owen K. C. Stephens), Forgotten Realms® Campaign Setting (Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams, and Rob Heinsoo), The Golden Bough (James George Frazer), AD&D 1st Edition Monster Manual (Gary Gygax), Monsters of Faerun (James Wyatt and Rob Heinsoo), AD&D 2nd Edition Monstrous Manual, Oriental Adventures (James Wyatt), Savage Species (Jennifer Clarke Wilkes, David Eckelberry, and Rich Redman), Tome and Blood (Bruce Cordell and Skip Williams).
Este produto utiliza material atualizado da edição 3.5.

Este jogo da Wizards of the Coast® não tem Conteúdo Open Game. Nenhuma parte deste trabalho pode ser reproduzida sob qualquer forma sem permissão por escrito. Para saber mais sobre a Licença Open Game e a Licença do Sistema d20, visite www.wizards.com/d20.

DUNGEONS & DRAGONS® e o logo da Wizards of the Coast são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. O logo de d20 system é marca comercial registrada, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido pelas leis de copyright dos Estados Unidos da América. É terminantemente proibida a reprodução ou utilização não autorizada dos materiais ou das ilustrações aqui contidos sem a permissão expressa e por escrito da Wizards of the Coast, Inc. Esse produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações ou pessoas reais é mera coincidência. © 2000,2001, Wizards of the Coast, Inc. Todos os direitos reservados. A edição original desta obra foi publicada em inglês por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle com o título **Draconomicon The Book of Dragons**.

U.S., CANADA,
ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

COPYRIGHT© WIZARDS OF THE COAST

TÍTULO ORIGINAL:
Draconomicon: The Book of Dragões™
COORDENAÇÃO EDITORIAL:
Devir Livraria
TRADUÇÃO:
Ronaldo Eduard Kyrnse
REVISÃO:
Douglas Ricardo Guimarães e Deborah Fink
EDITORAÇÃO ELETRÔNICA:
Tino Chagas e Gastão Esteves

DEV176680000
ISBN: 978-85-7532-228-4
PUBLICADO EM 08/2007



AGRADECIMENTOS:
D – Ao milharal! Ca, vc é esfgecial! Volta logo!!!
& D3.5 – Casa Nova, Vida Nova. Me aguardem!
"ALTINO 151" – Perolas do MM.
diretamente das edições dominicais de domingo.
ALTÃO 166 – Ao meu Armored Netherdrake.

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: duvidas@devir.com.br

PORTUGAL
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso site: www.devir.com.br

SUMÁRIO

Introdução 4

Capítulo Primeiro:
Tudo Sobre Dragões 5
- O Corpo do Dragão 5
- Fisiologia do Dragão 9
- Ciclo de Vida do Dragão 10
- Sentidos dos Dragões 17
- Vôo 18
- Outros Modos de Movimento 19
- Habilidades de Combate 21
- Fraquezas dos Dragões 25
- Pontos de Vista e Psicologia 25
- A Sociedade dos Dragões 26
- Linguagem 28
- Religião 30
- Dragões por Espécie 36
  - Tamanho dos Dragões 36
  - Dragões Azuis 37
  - Dragões Brancos 38
  - Dragões de Bronze 40
  - Dragões de Cobre 42
  - Dragões de Latão 44
  - Dragões Negros 46
  - Dragões de Ouro 47
  - Dragões de Prata 50
  - Dragões Verdes 52
  - Dragões Vermelhos 54

Capítulo Segundo: Livro do Mestre Sobre Dragões 57
- Dragões na Campanha 57
- Conduzindo um Combate com um Dragão 59
  - A Mecânica do Corpo a Corpo 59
  - Combate Aéreo 59
  - Usando o Sopro 62
  - Soprar ou não Soprar? 63
  - Usando Formas Especiais de Ataque 64
  - Dragões Como Conjuradores 65
- Talentos dos Dragões 66
- Descrições de Talentos 68
- Magias dos Dragões 76
- Descrição das Magias 77
- Itens Mágicos dos Dragões 82
  - Vigias de Covil 84
- Classes de Prestígio dos Dragões 86
  - Discípulo de Ashardalon 86
  - Dragão Ascendente 86
  - Dragão de Pele Gravada 89
  - Fúria de Escamas Sangrentas 91
  - Guardião Sagrado de Bahamut 92
  - Mestre Elemental 94
  - Saqueador Ímpio de Tiamat 96
  - Vigia Impassível de Chronepsis 98
- Dragões com Progressão 99
  - Exemplo de Dragão com Progressão 100

Capítulo Terceiro:
A Perspectiva do Jogador 101
- Combatendo um Dragão 101
  - Um Homem Prevenido Vale por Dois 101
  - Limite o Campo de Batalha 102
  - O Elemento Surpresa 102
  - Dispersar-se e Concentrar os Ataques 102
  - Não Fiquem por Muito Tempo 103
- Talentos 103
- Novas Magias 106
- Domínios de Clérigo 107
- Descrições das Magias 109
- Armaduras de Couro de Dragão 116
- Itens de Artesanato Dracônico 116
- Itens Mágicos 118
  - Armaduras 118
  - Armas 118
  - Anéis 119
  - Bastões 119
  - Cajados 119
  - Itens Maravilhosos 120
  - Artefato Menor 121
- Classes de Prestígio 122
  - Auxiliares de Dragão 122
  - Caçador de Dragões 123
  - Cavaleiro de Platina 125
  - Dracólito 126
  - Garra de Tiamat 127
  - Iniciado dos Mistérios Dracônicos 129
  - Lirista de Canção Dracônica 130
  - Matador de Dragões 131
  - Monta-Dragão 133
  - Saqueador de Tesouros 134
- Dragões no Grupo 135
  - Dragões Vantagens e Desvantagens 136
  - Como Montarias 136
  - Como Parceiros 138
  - Como Montarias Especiais 139
  - Como Familiares 141
- Como Personagens dos Jogadores 141

Capítulo Quarto:
Novos Monstros 145
- Criatura Dracônica 145
- Draco Abissal 147
- Dracolich 147
- Dragão Esquelético 150
- Dragão-Fada 151
- Dragão Fantasmagórico 152
- Dragões Planares 154
  - Batalha 154
  - Caos 156
  - Estígio 157
  - Etéreo 159
  - Ferrugem 160
  - Oceanus 162
  - Piroclástico 164
  - Radiante 165
  - Tarteriano 166
  - Uivante 168
- Dragão das Presas 169
- Dragão das Sombras 171
- Dragão Vampírico 172
- Dragão Zumbi 174
- Dragonel 175
- Dragonete Elemental 176
  - Dragonete da Água 176
  - Dragonete do Ar 178
  - Dragonete do Fogo 178
  - Dragonete da Fumaça 179
  - Dragonete do Gelo 179
  - Dragonete do Limo 180
  - Dragonete do Magma 180
  - Dragonete da Terra 181
- Dragonete da Tempestade 182
- Dragontino 183
- Escaravelho de Tesouro 184
- Golem 186
  - Golem de Ancião de Ferro 187
  - Golem de Osso de Dragão 187
  - Golem de Pedra Dracônica 188
- Infra-Dragão Espinhoso 188
- Meio-Dragão 189
- Vermes Terrestres 190
  - Colina 190
  - Deserto 191
  - Floresta 192
  - Montanha 193
  - Pântano 194
  - Planície 195
  - Selva 196
  - Subterrâneo 196
  - Tundra 197
- Vomitador Escamoso 198

Capítulo Quinto:
Exemplos de Dragões 199
- Adaptando os Dragões 199
- Exemplos de Dragões Azuis 201
- Exemplos de Dragões Brancos 209
- Exemplos de Dragões de Bronze 215
- Exemplos de Dragões de Cobre 224
- Exemplos de Dragões de Latão 231
- Exemplos de Dragões Negros 239
- Exemplos de Dragões de Ouro 247
- Exemplos de Dragões de Prata 255
- Exemplos de Dragões Verdes 263
- Exemplos de Dragões Vermelhos 269

Apêndice
I – O Tesouro dos Dragões 277
II – Sumário dos Dragões 287

INTRODUÇÃO

O dragão ergueu-se, urrando, arranhando o ar
E cuspindo fogo, e começou a descer num salto
Sobre Dydd, mas a druida golpeou
E o coração de Ashardalon, sua cimitarra cortou
O sangue começou a jorrar. Então Dydd
Foi morta, seu coração arrancado do peito pelas
Mandíbulas ofegantes do dragão, engolido, consumido
Para sustentar a vida de Ashardalon que se esgotava
Por algum tempo [...]

— A Balada de Dydd

Mais do que qualquer outra criatura, os dragões são um símbolo de tudo que constitui o RPG DUNGEONS & DRAGONS™. Desde o selvagem branco até o majestoso dourado, os dragões representam os maiores perigos que os aventureiros encontram em qualquer ponto de suas carreiras, bem como as maiores recompensas que podem reivindicar. Desde o pequeno dragonete no fundo do primeiro calabouço de um aventureiro até o colossal ancião com que se defronta no ápice da carreira, os dragões são o insuperável clímax dos combates: uma luta brutal e memorável que trará recompensa na forma das riquezas do tesouro do dragão.

Os dragões são criaturas do mito, muitas vezes descritas como a primeira raça senciente que aparece num mundo, com vidas que duram centenas de anos. Simbolizam o próprio mundo e personificam sua história, e os dragões mais velhos são repositórios de vasto conhecimento e antigos segredos. Este aspecto dos dragões faz deles muito mais que um combate desafiador: eles são sábios e oráculos, fontes de sabedoria e profetas das coisas que estão por vir. Seu próprio surgimento pode ser um presságio de sorte ou azar.

O que talvez seja mais importante é que os dragões são uma lembrança de que a ação de D&D se passa em um mundo de fantasia, admiração e magia, um mundo bem pouco mundano de todas as formas. Qualquer tentativa de descrevê-los como pouco mais do que lagartos glorificados, com asas e armas de sopro, é um desserviço, não apenas aos dragões, mas ao universo de fantasia de D&D e à enorme quantidade de lendas, mitos e histórias heróicas que colocam os dragões em uma posição tão icônica que tinham de fazer parte do próprio nome do jogo. Os dragões são, pela sua própria natureza, forças épicas no mundo. Suas ações, suas maquinações, até mesmo seus sonhos são sentidos através dos continentes. Desde um filhote que ataca os rebanhos de carneiros até o poderoso Ashardalon banqueteando-se com almas pré-encarnadas, os dragões fazem coisas que importam, seja numa pequena escala local, seja no grande quadro cósmico. São a personificação da própria fantasia medieval.

Esta, em resumo, é a razão para este livro. Os dragões são uma parte tão central do jogo que uma compilação de regras deste tipo é um acréscimo essencial a qualquer campanha, ressaltando a emoção dos combates com dragões tanto para os jogadores quanto para os Mestres. Um Mestre encontrará aqui informações sobre os poderes e as táticas dos dragões, bem como grande quantidade de novos talentos, magias, itens mágicos e classes de prestígio, projetados para tornar os combates com dragões mais interessantes, desafiadores e incomuns. Caso os dragões já descritos no *Livro dos Monstros* e em outros livros não sejam suficientes, este livro também apresenta diversos novos monstros de todos os tipos, relacionados com os dragões, para serem incluídos no jogo. Por outro lado, os jogadores podem descobrir táticas para matar dragões e tirar vantagem de novos talentos e magias, itens mágicos e classes de prestígio para transformar seus personagens nos mais consumados matadores, cavaleiros ou mesmo servos dos dragões.

Entretanto, o *Draconomicon* não trata apenas das regras, táticas e da ecologia dos dragões. As ilustrações deste livro pretendem inspirar um novo sentimento de admiração e reverência diante das criaturas que compõem uma parte tão importante do D&D. Os dragões são impetuosos, arrogantes e mortíferos — mas são também majestosos, admiráveis e magníficos. Um sentido renovado da grandeza dos dragões pode não ter um impacto tão concreto ou observável sobre o seu jogo quanto todas as novas regras que você encontrará neste livro, mas sua influência certamente será sentida em torno da sua mesa de jogo.

Deixe este livro inspirá-lo. Quer você o use para criar novos adversários dragões e emocionantes tocas de dragão abarrotadas de tesouros lendários, quer você crie um personagem que cavalgue um dragão prateado em batalha contra os servos de Tiamat, você certamente encontrará não apenas as regras que deseja, mas também a inspiração de que precisa para tornar seu jogo mais divertido. Os dragões são criaturas de lenda, e com este livro você poderá ser parte dessa lenda. Reconte-a, reviva-a, reforme-a na imagem de seu personagem ou de sua campanha. O *Draconomicon* lhe mostrará como.

OS DIFERENTES TIPOS DE DRAGÃO

No jogo D&D, o termo "dragão" compreende diversas criaturas diferentes, algumas das quais pouca semelhança têm com as grandes criaturas voadoras com armas de sopro que comumente chamamos de dragões.

Em sua maior parte, este livro trata das dez variedades de dragão verdadeiro descritas no *Livro dos Monstros* — os cinco dragões cromáticos (negro, azul, verde, vermelho, branco) e os cinco dragões metálicos (de latão, bronze, cobre, ouro, prata). Os dragões verdadeiros são as criaturas que se tornam mais poderosas à medida que envelhecem.

No Capítulo 4° deste livro estão descritos diversos outros dragões verdadeiros. Adicionalmente, o Apêndice 2: Índice de Dragões proporciona uma lista completa de todos os dragões verdadeiros que foram apresentados em fontes oficiais.

Outras criaturas do tipo dos dragões que não avançam por categorias de idade são referenciadas como dragões menores (o que não deve ser interpretado como indicação de que sejam necessariamente menos formidáveis que os dragões verdadeiros).

Os três tipos de dragões menores descritos no *Livro dos Monstros* são a tartaruga-dragão, o pseudodragão e o wyvern. O Capítulo 4° deste livro contém várias descrições de outros dragões menores, e o Apêndice 2 lista todos os dragões menores que foram descritos em outros livros de regras ou suplementos de DUNGEONS & DRAGONS.



Ilustração de Grant Bird

A grande quantidade de informações, tiradas de histórias de bardos e pesados volumes, foi registrada sobre os dragões. Infelizmente para os aventureiros que planejam defrontar-se com um dragão, a maior parte dessas informações está errada. O capítulo de abertura deste livro apresenta a verdade sobre os dragões — seus tipos, hábitos, fisiologia e visão do mundo.

O CORPO DO DRAGÃO

"Como se pode imaginar algo mais magnífico que [...] um dragão, o modelo de perfeição da criação?"

— Bheilorveilthion, ancião vermelho

"Nada além de um bando de répteis voadores presunçosos e glorificados, se me perguntam!"

— Hatredymaes, andro-esfinge

À primeira vista, um dragão verdadeiro se parece com um réptil. Tem um corpo musculoso, um pescoço comprido e espesso, uma cabeça com chifres ou rufo, com uma boca cheia de dentes, e uma cauda sinuosa. A criatura caminha sobre quatro pernas poderosas com patas munidas de garras, e voa usando suas vastas asas semelhantes às dos morcegos. Pesadas escamas cobrem o dragão desde a ponta da cauda até a extremidade do focinho. No entanto, como você verá pelos detalhes que se seguem, essa primeira análise não fornece nem uma noção da história completa da natureza dos dragões.

ANATOMIA EXTERNA

A despeito de suas escamas e asas, o corpo do dragão tem características que parecem mais felinas que reptilianas. Consulte as ilustrações das páginas seguintes enquanto continua a ler.

Assim como o olho de um gato, os olhos do dragão têm uma íris comparativamente grande com pupila vertical. Este arranjo permite que a pupila se abra de modo extremo, admitindo muito mais luz do que um olho humano.

A esclera, ou o "branco" dos olhos do dragão, quase sempre é amarela, dourada, verde, alaranjada, vermelha ou prateada, com uma íris de cor mais escura e contrastante.

Para um observador ocasional, as pupilas do dragão sempre se parecem com fendas verticais. No entanto, se analisarmos atentamente os olhos de um dragão, veremos uma segunda íris e pupila no interior da primeira. O dragão pode deslocar e girar essa abertura interna até 90 graus, de modo que a pupila interna pode se sobrepor à externa ou ficar em ângulo reto com ela. Essa estrutura ocular confere ao dragão uma percepção de profundidade e uma habilidade de focalização extremamente precisas, não importando quanta ou quão pouca luz esteja disponível.

O olho do dragão está protegido por uma pálpebra coriácea externa e três pálpebras internas lisas, ou membranas nictitantes. A membrana mais interna é cristalina e serve para proteger o olho de danos enquanto o dragão voa, combate, nada ou escava de olhos abertos. As outras duas pálpebras servem principalmente para manter limpas a membrana interna e a superfície do olho. São

mais grossas que a membrana interna e menos transparentes. O dragão pode usar essas pálpebras internas para proteger seus olhos de clarões súbitos de luz intensa. Os olhos do dragão brilham no escuro, mas o dragão pode esconder o brilho fechando uma ou mais de suas pálpebras internas; isso não afeta sua visão.

As orelhas do dragão muitas vezes não podem ser distinguidas dos rufos que emolduram a cabeça, especialmente quando o dragão está em repouso. As orelhas de um dragão ativo, porém, constantemente contraem-se e giram à medida que o dragão acompanha os ruídos.

Nem todos os dragões têm orelhas externas; os que fazem escavações e os aquáticos normalmente têm simples orifícios auriculares protegidos por uma franja que pende sobre eles.

A boca do dragão apresenta mandíbulas poderosas, uma língua bifurcada e dentes afiados. O número exato e o tamanho dos dentes de um dragão dependem de sua idade, seu habitat e sua dieta; no entanto, o conjunto de dentes de um dragão costuma incluir quatro presas bem desenvolvidas (duas superiores e duas inferiores), que têm uma leve curvatura para dentro e apresentam arestas cortantes nas superfícies interna e externa. O dragão usa suas presas para empalar e matar as vítimas, e elas servem como as armas primárias da criatura.



Ilustração de T. Lockwood

Imediatamente diante das presas, em cada mandíbula, ficam os incisivos do dragão, que têm seção transversal oval e apresentam arestas serrilhadas no topo. Quando um dragão morde uma vítima grande, estes dentes arrancam um semicírculo de carne.

Atrás das presas, em cada mandíbula, o dragão tem uma fileira de molares em forma de pino que o ajudam a agarrar a vítima. O dragão não está bem equipado para a mastigação, e tipicamente despedaça as vítimas em fragmentos de tamanho que possa ser engolido. O dragão pode criar um movimento de serra com os incisivos, sacudindo a mandíbula inferior e balançando a cabeça de um lado para o outro, fazendo com que os incisivos rapidamente despedacem a carne e os ossos.

Muitos dragões aprendem e agarrar as vítimas e literalmente sacudi-las até a morte. Outros dragões dominaram a técnica de agarrar a vítima e engoli-la inteira.

Alguns caçadores de dragões vangloriam-se de que conseguem manter a boca de um dragão fechada, evitando que a criatura morda. É verdade que o dragão aplica mais força no fechamento das mandíbulas do que na abertura; no entanto, segurar fechada a boca de um dragão ainda assim requer uma força prodigiosa. Mesmo que um inimigo conseguisse apertar suas mandíbulas de forma a fechá-las, o dragão provavelmente poderia lançar o oponente longe com um golpe de cabeça, despedaçá-lo com as garras ou ambos.

As espinhas, os rufos e outras projeções que adornam a cabeça do dragão fazem com que a criatura pareça aterrorizante, e essa é sua função principal.

O chifre do dragão é uma projeção de queratina que cresce diretamente no seu crânio. Um dragão com chifres que apontem para trás pode usá-los para aprumar-se, e eles também ajudam a proteger a parte superior do pescoço em combate. Os chifres que se projetam dos lados da cabeça do dragão ajudam a proteger a cabeça.

As espinhas do dragão são queratinosas, porém mais moles e mais flexíveis que os chifres. As espinhas estão engastadas na pele do dragão e ancoradas no esqueleto por ligamentos. A maioria das espinhas se localiza ao longo do dorso e da cauda do dragão. Ao contrário dos chifres, as espinhas são móveis, com uma gama de movimento que varia de acordo com o tipo de dragão e a localização das espinhas no seu corpo. As espinhas ao longo do dorso do dragão, por exemplo, só podem ser erguidas ou abaixadas, enquanto aquelas que sustentam suas orelhas podem ser movidas de muitos modos diferentes.

Os rufos no dorso e na cauda do dragão ajudam a mantê-lo estável quando está voando ou nadando.

Para um estudioso que conheça algo do mundo natural, as poderosas pernas do dragão são decididamente não-reptilianas, a despeito de sua cobertura escamosa. As pernas do dragão ficam posicionadas mais ou menos diretamente abaixo do corpo, à moda dos mamíferos. A maioria das pernas dos répteis tende a se estender para os lados, oferecendo muito menos sustentação e mobilidade que a dos dragões ou mamíferos.

As quatro patas do dragão assemelham-se às das grandes aves. Cada pata tem três ou quatro dedos providos de garras, apontando para a frente (o número varia, mesmo entre dragões da mesma espécie), mais um dedo adicional, também munido de garra, posicionado atrás da pata e apontando um pouco para dentro, na direção do corpo do dragão, como um polegar humano.

Apesar de as patas dianteiras do dragão não serem realmente preênseis, o dragão consegue agarrar objetos com elas, contanto que estes não sejam pequenos demais. Este aperto não é bastante preciso para usar ferramentas, escrever ou empunhar uma arma, mas o dragão consegue segurar e carregar objetos. O dragão também é capaz de empunhar implementos mágicos como varinhas,

e pode fornecer os componentes gestuais necessários às magias que sabe conjurar (vide abaixo em Conjuração de Magias). Alguns dragões são bastante hábeis para agarrar as vítimas com as patas dianteiras e erguê-las no ar.

O dragão também pode usar os "polegares" das patas traseiras para agarrar, mas o aperto é menos preciso que o das patas dianteiras.

A pele do dragão assemelha-se ao couro de crocodilo — resistente, coriáceo e espesso. No entanto, ao contrário do crocodilo, o dragão tem centenas de escamas rígidas e duráveis cobrindo seu corpo. As escamas do dragão são queratinosas, como as espinhas. No entanto, diferente das espinhas, as escamas não estão ligadas ao esqueleto, e o dragão não consegue fazê-las se mexer. As escamas são muito mais duras e menos flexíveis que as espinhas, com uma resistência a golpes que ultrapassa a rigidez do aço.

As maiores escamas do dragão estão ligadas ao seu couro por uma aresta e se sobrepõem às vizinhas como as telhas de um telhado, ou as chapas articuladas de uma armadura. Essas escamas cobrem o pescoço, a barriga, os dedos e a cauda do dragão. À medida que o dragão move o corpo, as escamas tendem a se deslocar com o movimento da pele e dos músculos por baixo delas, e as suas extremidades livres às vezes se erguem um pouco. Esse fenômeno fez com que alguns observadores concluíssem erroneamente que o dragão consegue levantar e abaixar suas escamas do mesmo modo que uma ave afofando as penas.

A maior parte das escamas do dragão é menor e se liga à pele por um ponto próximo ao centro. Essas escamas encaixam-se com as vizinhas, dando à superfície do corpo uma textura granular. As escamas são grandes o bastante para formarem uma camada contínua de armadura natural sobre o corpo, mesmo que este se estenda ou encurve ao máximo. Quando o corpo relaxa ou se contrai, a pele sob as escamas tende a se dobrar e enrugar, apesar de as escamas encaixadas conferirem um aspecto bastante liso ao corpo.

As escamas do dragão crescem durante toda a sua vida, porém muito lentamente. Ao contrário da maioria das outras criaturas escamadas, o dragão nem muda de pele nem deixa cair escamas individuais. Pelo contrário, cada escama cresce em tamanho, e criam-se também escamas novas à medida que o corpo fica maior. Ao longo dos anos, uma escama pode sofrer com as intempéries e rachar perto das bordas, mas seu lento crescimento normalmente é suficiente para repor qualquer pedaço que se quebre. Os dragões às vezes perdem escamas, especialmente se estas sofrerem danos graves. As escamas mais antigas freqüentemente se espalham no piso das tocas de dragão ocupadas há muito tempo.

Quando o dragão perde uma escama, normalmente uma nova cresce em seu lugar. A nova escama tende a ser menor que as vizinhas, e muitas vezes é também mais fina e fraca. Esse fenômeno é o que origina as histórias dos bardos sobre brechas na armadura de um dragão. Essas histórias são verdadeiras até certo ponto, mas uma escama nova no enorme corpo do dragão raramente torna o dragão particularmente vulnerável ao ataque.

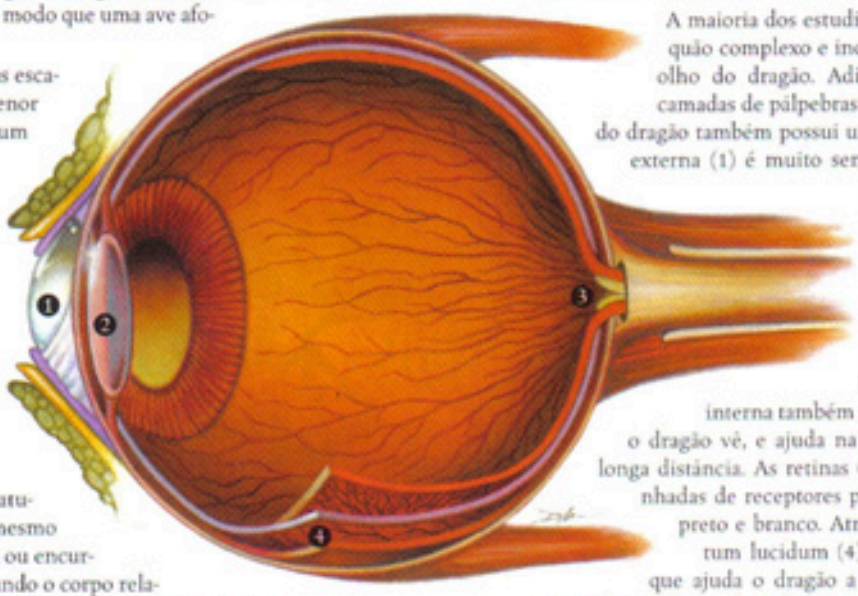
A cauda longa e musculosa do dragão serve principalmente como leme durante o vôo. O dragão também usa a cauda para propulsão quando nada, e em certas ocasiões como arma.

As asas do dragão consistem de uma membrana de pele sem escamas, estendida sobre uma estrutura de ossos fortes, porém leves. Músculos imensamente poderosos no tórax do dragão fornecem a potência necessária ao vôo.

A maioria dos dragões tem asas semelhantes às dos morcegos, com uma borda alar de apoio relativamente curta, que termina em uma garra vestigial que se projeta para frente. A maior parte da área da asa vem de uma membrana estendida sobre "dedos" alongados de osso (as falanges alares; vide Esqueleto a seguir), que se ampliam muito além da borda alar.

Algumas espécies de dragões têm asas que se estendem ao longo de todo o corpo, algo parecido com as "asas" das arraias jamantas. Esse tipo de asa também tem uma borda alar com falanges que sustentam o terço dianteiro da asa, mas o restante da asa é sustentado por espinhas de rufo modificadas que têm apenas uma gama limitada de movimento e controle muscular.

O Interior do Olho do Dragão



A maioria dos estudiosos não se dá conta do quão complexo e incomum é na realidade o olho do dragão. Adicionalmente às quatro camadas de pálpebras e à pupila dupla, o olho do dragão também possui uma lente dupla. A lente externa (1) é muito semelhante à de qualquer outra criatura, em forma e função. A lente interna (2), no entanto, é uma massa de fibras musculares transparentes que podem polarizar a luz incidente. A lente interna também serve para ampliar o que o dragão vê, e ajuda na sua excelente visão de longa distância. As retinas (3) do dragão estão apinhadas de receptores para visão colorida e em preto e branco. Atrás da retina fica o tapetum lucidum (4), uma camada refletora que ajuda o dragão a enxergar em locais de pouca luz. O dragão literalmente enxerga a luz duas vezes, uma quando ela incide sobre a retina e outra quando é refletida de volta. É o tapetum lucidum que faz com que os olhos do dragão pareçam brilhar no escuro.

ANATOMIA INTERNA

Como se verá na seção seguinte, a semelhança entre o dragão e um réptil literalmente não é mais profunda que a pele. Acompanhe as ilustrações subseqüentes à medida que avança pelo texto.

Esqueleto

Apesar de ser difícil encontrar esqueletos completos de dragão, a maioria dos estudiosos concorda que pouco mais de 500 ossos compõem um tal esqueleto, comparados com pouco mais de 200 ossos num esqueleto humano. Os ossos das asas e da espinha do dragão são responsáveis pela maior parte da diferença.

Os ossos do dragão são imensamente fortes, porém excepcionalmente leves. Em seção transversal, parecem ocos, com paredes espessas compostas de círculos concêntricos de pequenas câmaras, desalinhadas como tijolos. Entre as camadas existem áreas de tecido conectivo resistente e vasos sanguíneos.

O diagrama ao lado mostra um esqueleto de dragão em detalhes. As partes significativas do esqueleto estão brevemente discutidas abaixo.

A carena, ou esterno (1), serve de âncora para os músculos de vôo do dragão. A scapula draconis (2) sustenta a asa. As falanges metacarpus draconis (3) e alares (4) de cada asa sustentam a maior parte da superfície de vôo da asa. Em alguns dragões a ulna draconis (5) tem uma extensão chamada de olecrânio alar (6) que confere à asa uma sustentação adicional.

A décima terceira vértebra cervical (7) assinala a base do pescoço do dragão. Todos os dragões verdadeiros, não importa se são grandes ou pequenos, têm exatamente 13 vértebras cervicais, 12 vértebras torácicas, 7 vértebras lombares e 36 vértebras caudais.

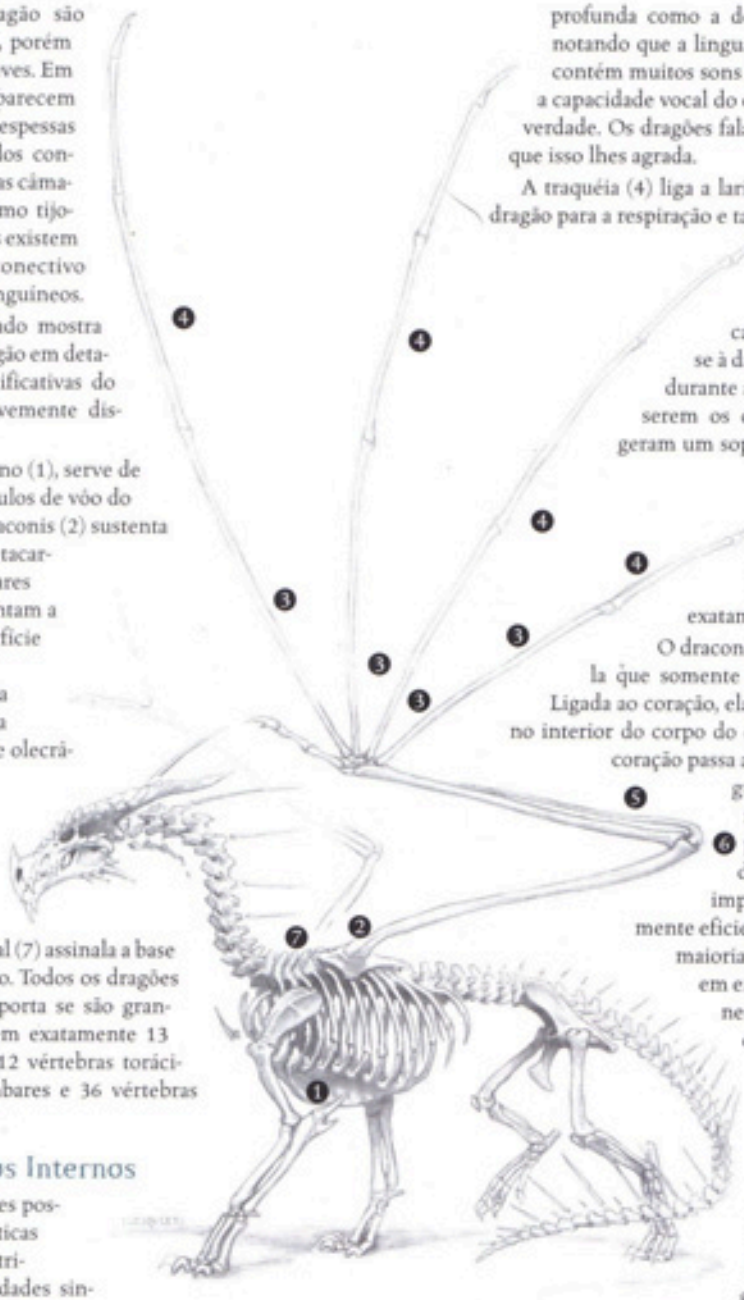


Ilustração de T.Lockwood

Principais Órgãos Internos

O interior dos dragões possui várias características notáveis, e todas contribuem para as habilidades singulares dessa espécie.

Os olhos do dragão (1) são um pouco maiores do que parecem pelo exterior. A maior parte do olho permanece oculta dento do crânio, e só uma pequena porção fica exposta quando o dragão abre as pálpebras. O tamanho extra do olho ajuda a incrementar a capacidade do dragão de enxergar à distância. A forma esférica do olho permite que o dragão o mova em amplo arco, ajudando a expandir seu campo visual.

O cérebro do dragão (2) é excepcionalmente grande, mesmo para uma criatura do seu tamanho, e continua a crescer à medida que o dragão cresce. Tem centros sensoriais altamente desenvolvidos, com lobos especializados que se conectam diretamente aos olhos, aos ouvidos e às fossas nasais. O cérebro também tem grandes áreas dedicadas à memória e ao raciocínio.

A laringe (3) contém numerosas dobras vocais bem desenvolvidas, que conferem ao dragão um tremendo controle sobre o tom e a freqüência da voz, que pode ser aguda como a do corvo ou profunda como a de um gigante. Alguns estudiosos, notando que a linguagem dos dragões (vide página 29) contém muitos sons ásperos e sibilantes, concluem que a capacidade vocal do dragão é limitada, porém isso não é verdade. Os dragões falam uma linguagem estridente porque isso lhes agrada.

A traquéia (4) liga a laringe aos pulmões. É o conduto do dragão para a respiração e também para seu sopro.

Os vastos pulmões do dragão (5) preenchem grande parte de sua cavidade torácica. A estrutura pulmonar assemelha-se à das aves, que podem extrair oxigênio durante a inspiração e a expiração. Além de serem os órgãos da respiração, os pulmões geram um sopro elemental a partir de secreções produzidas pelo draconis fundamentum (vide abaixo).

O enorme coração do dragão (6) tem quatro câmaras, exatamente como o dos mamíferos.

O draconis fundamentum (7) é uma glândula que somente os dragões verdadeiros possuem. Ligada ao coração, ela é o centro da atividade elemental no interior do corpo do dragão. Todo o sangue que flui do coração passa através deste órgão antes de prosseguir para o corpo. O draconis fundamentum carrega os pulmões com a potência necessária ao sopro do dragão, e também desempenha importante papel no metabolismo altamente eficiente do dragão, que converte a vasta maioria de tudo o que a criatura consome em energia utilizável. Vasos sanguíneos, nervos e dutos correm diretamente do draconis fundamentum para os músculos de vôo do dragão, carregando-os com enorme energia, e também para os pulmões e o estômago.

O dragão digere seu alimento através de uma combinação de poderosa ação muscular e força elemental. O interior do estômago (8) é revestido de chapas ósseas que trituram fragmentos de comida, e todo o órgão está carregado com a mesma energia elemental que o dragão usa em seu sopro.

Musculatura

Carcaças intactas de dragão são ainda mais raras que seus esqueletos intactos, fazendo com que qualquer catálogo de músculos de dragão seja no mínimo pouco confiável. Dado o número de ossos do esqueleto do dragão, no entanto, seus músculos devem contar-se aos milhares.

No geral, a musculatura do dragão se parece com a de um grande felino, porém com músculos muito maiores no tórax, no pescoço e na cauda. A ilustração a seguir identifica os principais grupos de músculos do corpo do dragão.

Os mais interessantes para os estudiosos são os músculos envolvidos no vôo. Estes são capazes de exercer forças tremendas, e consomem quantidades igualmente tremendas de energia



Ilustração de M. Nelson

fornecida pelo draconis fundamentum. Os músculos de vôo situam-se no tórax e nas próprias asas. O peitoral alar (1) é o principal músculo de vôo, usado no movimento descendente da asa. O latissimus dorsi alar (2) puxa a asa para cima e para trás. O deltóide alar (3) e o cleidomastóide alar (4) puxam as asas para cima e para a frente.

Os músculos alares servem principalmente para controlar a forma das asas, o que por sua vez ajuda o dragão a manobrar no ar. O tríceps alar (5) e o bíceps alar (6) dobram e desdobram as asas. O carpus ulnaris alar (7) e o carpus radialis alar (8) fazem as asas se arquearem e torcerem.

FISIOLOGIA DO DRAGÃO

"Os dragões são escamosos, põem ovos, e falta-lhes por completo qualquer característica mamífera. É tola a idéia de que tenham sangue quente."

— Aloysius Egon Greegier, draconólogo de gabinete

"É típico de um humanóide citar três fatos, errar em um deles, e em seguida tirar do conjunto uma conclusão sem relação nenhuma."

— Kacdaninymila, jovem dragão de ouro adulto, tendo lido a afirmativa de Greegier

Os estudiosos divergem sobre alguns aspectos fundamentais da vida dos dragões, mas os próprios dragões têm poucas dúvidas.

METABOLISMO

Os leigos e alguns estudiosos apreciam os termos "de sangue frio" e "de sangue quente" para descrever criaturas ectotermas e endotermas respectivamente.

Uma criatura ectoterma não tem a capacidade de produzir seu próprio calor, e depende do ambiente para se aquecer. As criaturas ectotermas não costumam realmente ter sangue frio, pois conseguem encontrar calor no ambiente para aquecer seus corpos.

Uma criatura endoterma não necessariamente tem sangue quente. Tem, isso sim, uma temperatura corpórea que se mantém mais ou menos estável independentemente de quão quente ou frio esteja seus arredores.

Todos os dragões verdadeiros são endotermos. Dada a sua natureza elemental, dificilmente poderia ser de outra forma. A temperatura corpórea do dragão depende da espécie e às vezes da idade. Os dragões que usam fogo têm as mais altas temperaturas corpóreas, e os dragões que usam o frio têm as mais baixas. Os dragões que usam ácido ou eletricidade têm temperaturas corpóreas que se situam entre os dois extremos, e os usuários de ácido costumam possuir corpos mais frios que os de eletricidade. Os dragões que usam fogo literalmente se tornam mais quentes à medida que envelhecem. De modo semelhante, os que usam o frio resfriam

com a idade. Os que usam ácido ou eletricidade têm aproximadamente a mesma temperatura corpórea por toda a vida, sendo que os dragões mais jovens e menores têm temperaturas um pouco mais altas que os mais velhos e maiores.

Ao contrário da maioria das criaturas endotermas, os dragões não têm um modo óbvio para se desfazerem do excesso de calor corpóreo. Não transpiram nem ofegam. O que ocorre é que o draconis fundamentum extrai calor da corrente sanguínea e armazena a energia. Em certo sentido, portanto, o dragão pode ser considerado ectotermo (porque consegue usar o calor do ambiente). No entanto, quando é privado de uma fonte externa de calor, seu metabolismo e nível de atividade não se alteram. Ao contrário das criaturas verdadeiramente ectotermas, os dragões podem gerar seu próprio calor corpóreo, e não são retardados nem forçados a hibernar quando expostos ao frio.

DIETA

Os dragões são carnívoros e predadores do topo da cadeia alimentar, apesar de na prática serem onívoros e comerem quase qualquer coisa se necessário. Um dragão consegue literalmente comer rochas ou terra, e sobreviver. Alguns dragões, especialmente os metálicos, subsistem primariamente com alimentos inorgânicos. No entanto, tais hábitos alimentares são de origem cultural.

Infelizmente para os vizinhos do dragão, é vasta a diferença entre quanto o dragão *precisa* comer e quanto *consegue* comer. A maioria dos dragões pode facilmente consumir metade do seu próprio peso em carne a cada dia, e muitos fazem isso com prazer se houver vítimas suficientes disponíveis. Mesmo após se fartar, o que é habitual, um dragão raramente engorda. Em vez disso, converte seu alimento em energia elemental e a armazena para uso posterior. Grande parte desta energia armazenada é gasta em armas de sopro e nos numerosos estirões de crescimento (vide abaixo) que o dragão experimenta ao longo da vida.

CICLO DE VIDA DO DRAGÃO

"Do pequeno ovo cresce o grande ancião."

— Provérbio kobold

A não ser que ocorra algum infortúnio, um dragão espera viver com boa saúde durante 1.200 anos, possivelmente até muito mais, dependendo da sua aptidão geral. No entanto, todos os dragões começam como meros ovos e progridem através de doze etapas distintas em sua vida, cada uma marcada por um novo desenvolvimento do corpo, da mente ou do comportamento.

OVOS

Os ovos de dragão variam de tamanho dependendo do tipo de dragão. Geralmente têm a mesma cor do dragão que os pôs, e as mesmas imunidades de energia (por exemplo, ovos de dragão negro são negros ou cinzentos escuros, e impenetráveis a ácido). O ovo de dragão tem forma de ovóide alongado e uma casca dura e pétrea.

Uma fêmea de dragão pode produzir ovos desde a etapa de jovem adulta, e permanece fértil até a etapa de muito velha. Os machos são capazes de fertilizar os ovos desde a etapa de jovem adulto e são férteis até a fase de ancião.

Os ovos são fertilizados no interior do corpo da fêmea, estando prontos para serem postos depois de cerca de um quarto do período de incubação, conforme mostrado na tabela abaixo. Os números dados na tabela são aproximados; os períodos reais podem variar em até 10 dias para mais ou para menos.

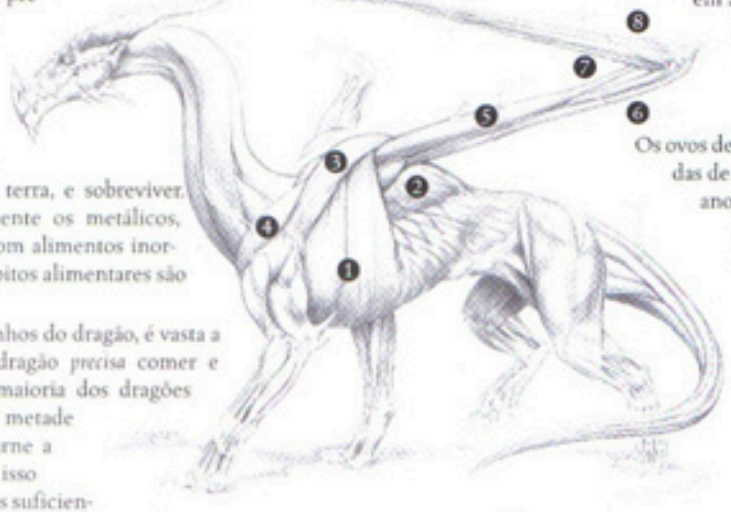


Ilustração de T. Lockwood

Postura dos Ovos de Dragão

Os ovos de dragão são postos em ninhadas de dois a cinco, até uma vez por ano. A ovulação começa com o acasalamento, e a fêmea de dragão pode produzir ovos com freqüência muito menor, se desejar, simplesmente não acasalando. O acasalamento e a postura dos ovos podem ocorrer em quase todas as estações do ano.

REGRAS: OVOS DE DRAGÃO

Apesar do fato de que ele contém um embrião vivo, trate um ovo de dragão como objeto inanimado com as estatísticas abaixo.

Estatísticas de Jogo de Ovos de Dragão

Tamanho do Ovo	Comprimento*	Peso	Dureza/ Pontos de Vida	Cd para Quebrar
Miúdo	30 cm	0,5 kg	8/10	12
Pequeno	60 cm	4 kg	10/15	13
Médio	120 cm	30 kg	10/20	15

* Um ovo de dragão tem o diâmetro máximo igual a cerca de metade do seu comprimento.

Tabela 1–1: Características dos Ovos de Dragão

Cor	Pronto para Postura	Incubação Total	Tamanho
Azul	150 dias	600 dias	Pequeno
Branco	105 dias	420 dias	Miúdo
Bronze	150 dias	600 dias	Pequeno
Cobre	135 dias	540 dias	Miúdo
Latão	120 dias	480 dias	Miúdo
Negro	120 dias	480 dias	Miúdo
Ouro	180 dias	720 dias	Médio
Prata	165 dias	660 dias	Pequeno
Verde	120 dias	480 dias	Pequeno
Vermelho	165 dias	660 dias	Médio

Quase todos os ovos de dragão são postos em um ninho no interior da toca da fêmea, onde ela ou ambos os pais podem vigiá-los e cuidar deles. Um ninho típico consiste em uma cova ou um monticulo, com os ovos completamente enterrados em material solto como areia ou folhas. A forma ovóide do ovo de dragão lhe confere grande resistência à pressão, e a fêmea pode caminhar, lutar ou dormir sobre o ninho sem medo de quebrar seus ovos.

Às vezes os dragões deixam seus ovos sozinhos. Em tais casos, a fêmea toma grandes cuidados para manter o ninho oculto. Ela ou seu companheiro (ou ambos) podem visitar periodicamente a área que contém o ninho, mas cuidam de não se aproximar demais dele, a não ser que algum perigo ameace os ovos.

Nascimento dos Ovos de Dragão

Quando um ovo de dragão termina de incubar, o filhote precisa quebrar o ovo para sair. Se os pais estiverem por perto, muitas vezes ajudam batendo de leve na casca do ovo. Do contrário, o dragão precisa sair sozinho, um processo que normalmente não leva mais que um minuto ou dois, uma vez que o dragonete o inicie. Todos os ovos de uma ninhada chocam mais ou menos ao mesmo tempo.

REGRAS: INCUBAÇÃO DE OVOS DE DRAGÃO

Uma vez posto, o ovo de dragão requer condições adequadas de incubação para poder vingar. Os requisitos básicos dependem do tipo de dragão, conforme descrito abaixo. O filhote embrionário no interior de um ovo de dragão pode sobreviver em condições inadequadas de incubação, mas não por muito tempo. Para cada hora em que não são atendidas as condições de incubação, a criatura deve obter sucesso em um teste de Constituição (CD 15+1 por teste anterior; um embrião tem a mesma pontuação de Constituição que um filhote) para sobreviver.

Um filhote embrionário no interior de um ovo de dragão torna-se sensciente quando entra no quarto final do período de incubação.

As condições de incubação de um ovo de dragão são as seguintes:

Azul: Durante metade de cada dia, o ovo deve ser mantido a uma temperatura de 30°C a 50°C, seguido de meio dia entre 5°C a 15°C.

Branco: O ovo deve estar enterrado na neve, encerado em gelo ou mantido a uma temperatura inferior a –20°C.

Bronze: O ovo deve estar imerso no mar ou oceano, ou em algum lugar onde as águas das marés o banhem pelo menos duas vezes por dia.

Cobre: O ovo deve estar imerso em ácido forte o bastante para conferir pelo menos 1d4 pontos de dano por rodada de exposição, ou empacotado em areia ou argila fresca (5°C a 15°C).

Latão: O ovo deve ser mantido em chama aberta ou a uma temperatura mínima de 60°C.

Negro: O ovo deve estar imerso em ácido forte o bastante para conferir pelo menos 1d4 pontos de dano por rodada, ou submerso em um brejo, pântano ou charco.

Ouro: O ovo deve ser mantido em chama aberta ou a uma temperatura de pelo menos 60°C.

Prata: O ovo deve estar enterrado na neve, encerado em gelo ou mantido a uma temperatura inferior a –20°C.

Verde: O ovo deve estar imerso em ácido forte o bastante para conferir pelo menos 1d4 pontos de dano por rodada, ou enterrado em folhas umedecidas com água da chuva.

Vermelho: O ovo deve ser mantido em chama aberta ou a uma temperatura de pelo menos 60°C.

REGRAS: ROMPIMENTO DE OVOS DE DRAGÃO

Para nascer, um filhote precisa quebrar a casca e sair. De sua posição no interior do ovo, ele não consegue morder a casca, e suas garras são muito fracas para vencer a dureza da casca. Para escapar do ovo, o dragonete precisa quebrar a casca com um teste de Força (CD 20). Felizmente para o filhote, ele pode simplesmente escolher 20 no teste, quebrando a casca em cerca de 2 minutos.

Para determinar o dia em que se rompem os ovos de uma ninhada, lance 1d10. Um resultado ímpar indica que os ovos quebram 1d10 dias antes da norma (vide Tabela 1–1). Um resultado par significa que os ovos se rompem 1d10 dias mais tarde que a norma.

Se o ovo foi cuidado por pelo menos um dos pais, o filhote não precisa fazer outros testes para sobreviver.

No entanto, se as condições de incubação forem aquém das ideais, a criatura deve fazer um teste de Constituição para sobreviver. A tabela abaixo fornece uma lista de circunstâncias e a CD do teste de Constituição para sobreviver, superando as más condições.

No caso de um ninho perturbado ou de um ovo removido do ninho, a criatura que cuida do ovo pode realizar um teste de Cura, com um bônus +1 se tiver 5 ou mais graduações em Conhecimento (arcano). O filhote pode usar seu próprio resultado do teste de Constituição ou o resultado do teste de Cura, o que for maior.

A abertura do ovo antes do quarto final do período de incubação matará o dragonete em seu interior. Se o ovo for aberto durante o quarto final do período de incubação, o filhote pode realizar um teste para sobreviver, mas se obtiver êxito sofrerá dano por contusão equivalente aos seus pontos de vida atuais. Esse dano não pode ser curado antes de terminar o período de incubação normal do filhote e a criatura ficará incapacitada durante todo esse tempo. Durante esse período, um filhote nascido prematuramente tem que receber os mesmos cuidados que um ovo não-chocado para sobreviver.

Circunstância	CD do Teste de Constituição
Ninho não-perturbado	—
Ninho perturbado, mas restaurado por um dos pais	10
Ninho perturbado, mas restaurado por um dragão que não um dos pais	15
Ninho perturbado, mas restaurado por um não-dragão	20
Removido do ninho, cuidado por dragão	20
Removido do ninho, cuidado por não-dragão	25
Ovo aberto prematuramente	+5

Os ovos de dragão cuidados e incubados adequadamente têm uma taxa de nascimento praticamente igual a 100%. Os que foram perturbados, em especial aqueles que foram removidos do ninho e incubados artificialmente, podem ter uma probabilidade muito menor de produzir filhotes vivos.

FILHOTE (IDADE DE 0 A 5 ANOS)

Um filhote, também chamado de dragonete, emerge do ovo totalmente formado e pronto para enfrentar a vida. Da ponta do focinho até a extremidade da cauda, tem aproximadamente o dobro do comprimento do ovo que o continha (o tamanho real do filhote depende da variedade de dragão; vide Capítulo 5º).



Um dragão recém-nascido emerge do ovo com os músculos rígidos e a mente atordoada. Depois de cerca de uma hora, estará pronto para voar, lutar e raciocinar. Ele herda um considerável conjunto de conhecimentos práticos dos seus pais, porém esses conhecimentos inerentes muitas vezes estão sepultos na memória do filhote, e não serão notados ou usados até se tornarem necessários.

Em comparação com dragões mais velhos, o filhote parece um tanto desajeitado. A cabeça e as patas parecem um pouco grandes demais, e as asas e a cauda são proporcionalmente menores que as dos adultos.

Se houver um dos pais presente no nascimento do filhote, o recém-nascido terá um protetor e provavelmente gozará de uma existência segura pelas primeiras décadas de vida. Caso contrário, enfrentará a luta pela sobrevivência.

Seja criado por outro dragão ou deixado para se defender sozinho, a primeira preocupação do filhote é aprender a ser dragão, e isso inclui garantir alimento, encontrar um covil e compreender suas próprias habilidades (normalmente nessa ordem).

Um dragonete recém-nascido quase imediatamente sai em busca de alimento. A primeira refeição da criatura que se defende sozinha costuma ser a casca do ovo. Essa prática não apenas garante ao filhote uma boa dose de minerais vitais, mas também proporciona uma alternativa a atacar e devorar seus companheiros de ninho. Os filhotes criados pelos pais muitas vezes recebem algum petisco preferido por sua variedade. Por exemplo, os dragões de cobre dão aos filhotes centopéias ou escorpiões monstruosos. Em muitos casos essa refeição toma a forma de uma vítima viva, e o dragonete recebe sua primeira lição de caçada junto com a primeira refeição.

Com a fome saciada, a próxima tarefa do filhote é assegurar um covil. O dragão procura uma caverna, recesso ou fissura que seja defensável e onde possa descansar, esconder-se e começar a acumular um tesouro. Mesmo um dragonete a cargo dos pais encontra uma parte da toca deles que toma para si.

Uma vez sentindo-se seguro no covil e razoavelmente suprido de alimento, o filhote põe-se a aguçar suas habilidades inerentes. Normalmente faz isso testando-se de todas as formas possíveis. Briga com os companheiros de ninho, procura criaturas perigosas para combater e passa longas horas em meditação. Se houver um pai presente, o filhote recebe instruções sobre assuntos de dragões e tem a oportunidade de acompanhar o pai ou mãe em suas atividades diárias. Os filhotes sozinhos muitas vezes procuram dragões mais velhos do mesmo tipo como mentores. Entre dragões bons, tais relacionamentos tendem a ser informais e muitas vezes duram por décadas (um período bem curto pelos padrões dos dragões). O filhote visita o dragão mais velho periodicamente (uma vez por mês, talvez uma vez por semana) para receber conselhos e informações. Também os dragões maus muitas vezes aconselham os dragonetes que não são seus filhos — os dragões maus não têm qualquer senso de altruísmo, mas costumam compreender o papel dos jovens na perpetuação da espécie. Não importa o tipo de dragões envolvidos, tais relacionamentos entre mentor e aprendiz exigem que o dragão mais jovem demonstre o máximo respeito e deferência ao mais velho, e que traga ao mentor presentes de alimento, informação e tesouro. Caso o dragão mais velho chegue a considerar o aprendiz como rival, o relacionamento termina imediatamente; quando estão envolvidos dragões maus, o término freqüentemente é fatal para o dragão mais jovem.

MUITO JOVEM (IDADE DE 6 A 15 ANOS)

Por volta dos 6 anos, o dragão cresceu o bastante para duplicar seu comprimento, apesar de a cabeça e as patas ainda parecerem grandes demais para o resto do corpo. Ele se torna fisicamente mais forte e robusto. O tamanho maior do dragão freqüentemente torna necessário encontrar uma nova toca. Muitos dragões mudam-se de qualquer forma nesta etapa, especialmente os que não têm apoio dos pais. Depois que o dragão caçou durante cinco anos em determinada área, o local da toca original pode ser conhecido por forasteiros ou a área em redor estar exaurida de presas. Sob a maioria dos aspectos, um dragão muito jovem permanece muito semelhante ao filhote, embora mais auto-confiante.

REGRAS: HABILIDADE DOS FILHOTES

Um filhote recém-nascido não consegue voar, sofre –2 de penalidade de Destreza e –2 de penalidade nas jogadas de ataque. Essas penalidades desaparecem após uma hora.

No mais, o filhote tem todas as habilidades registradas para o tamanho e idade de sua espécie no *Livro dos Monstros*, inclusive perícias e talentos. Seu conjunto de perícias e talentos é semelhante ao dos pais.

JOVEM (IDADE DE 16 A 25 ANOS)

Por volta dos 16 anos, a maioria dos dragões começa um novo estirão de crescimento que acaba levando-os ao seu tamanho adulto — apesar de ainda conservarem a cabeça e as patas grandes de quando eram filhotes. Seu intelecto aguça-se à medida que ganham experiência de vida e dominam suas habilidades inatas.

Neste estágio, o dragão começa a sentir o ímpeto de juntar tesouros e estabelecer um território (mas pode muito bem ter feito antes ambas as coisas). Em alguns casos, porém, o dragão jovem continua compartilhando a toca e o território com os companheiros de ninho ou pais. Os dragões que deixam o ninho quando se tornam jovens muitas vezes vagueiam bem longe, buscando locais onde possam montar seu próprio lar.

ADOLESCENTE (IDADE DE 26 A 50 ANOS)

Por volta dos 26 anos, o dragão está bem encaminhado para a condição adulta. Não tem nem de perto a força física do adulto, mas possui suas proporções corporais. Algumas espécies demonstram neste estágio seus primeiros poderes mágicos.

JOVEM ADULTO (IDADE DE 51 A 100 ANOS)

Ao passar a marca de meio século, o dragão ingressa na idade adulta (apesar de seu corpo ainda continuar crescendo por muitos anos). Está pronto para acasalar, e a maioria dos dragões não perde tempo para fazê-lo.

Nesta idade, as escamas do dragão se transformaram em uma armadura suficientemente formidável para desviar todas as armas, exceto as mágicas, e os dentes e garras dos outros dragões. Um dragão jovem adulto também domina suas primeiras magias e mostra provas de intelecto formidável.

Um dragão jovem adulto rompe os laços com os companheiros de ninho, os mentores e os pais (se já não fez isso) e estabelece seu próprio covil e território.

ADULTO (IDADE DE 101 A 200 ANOS)

Durante o segundo século de vida, o crescimento físico do dragão começa a desacelerar — mas o corpo está justamente entrando no apogeu. Terminado o estirão de crescimento inicial do dragão, seu corpo torna-se ainda mais poderoso e saudável. Um dragão adulto continua aperfeiçoando suas faculdades mentais, e domina um número maior de perícias e magias.

Nesta etapa da vida, é mais provável que o dragão assuma um companheiro ou uma companheira de longo prazo, e compartilhe o covil com ele ou ela e os filhotes.

EXPERIENTE (IDADE DE 201 A 400 ANOS)

Quando um dragão ultrapassa a marca dos dois séculos, seus poderes físicos e mentais continuam aumentando, porém nor-

REGRAS: CRIANDO UM DRAGÃO

Não é tarefa fácil ser pai ou mãe adotiva de um dragão. Mesmo os dragões com boa tendência têm um senso de superioridade e um anseio inato pela liberdade. A maioria dos dragões respeita instintivamente os dragões mais velhos do mesmo tipo, porém tendem a encarar com algum desdém as demais criaturas.

Os dragões mais velhos e sábios acabam aprendendo a respeitar os não-dragões por suas habilidades e realizações, mas um filhote recém-nascido tende a considerar um pai ou mãe adotivo não-dragão como um captor — ou no mínimo como um tolo bem intencionado. Ainda assim é possível a um personagem não-dragão estabelecer um elo com um dragonete recém-nascido. Conseguir isso requer o uso da perícia de Diplomacia ou Intimidação, bem como (eventualmente) de Adestrar Animais.

Um personagem que pretenda criar um filhote recém-nascido precisa começar por um teste de Diplomacia ou Intimidação para persuadir o dragão a aceitar sua orientação; 5 ou mais graduações de Conhecimento (arcano) dão ao personagem +2 de bônus no teste. O teste de Diplomacia ou Intimidação do personagem é resistido por um teste de Sentir Motivação do dragão. O dragão tem um bônus racial de +15 nesse teste. Algumas outras condições, tais como as mencionadas na tabela abaixo, podem modificar ainda mais o teste de Sentir Motivação do filhote.

Condição	Modificador
Personagem cuidou do ovo do dragão enquanto estava em incubação	–2
Personagem estava presente ao nascimento do dragão	–5
Todos os componentes da tendência do dragão em comum com o personagem*	–5

* Os componentes de tendência são caos, mal, bem, ordem e neutro.

Este teste resistido é realizado secretamente pelo Mestre, de forma que o jogador do personagem não saiba o resultado do teste de imediato. Se o dragonete vencer o teste resistido, considerará o personagem como captor e tentará adquirir sua liberdade de qualquer forma possível. A maioria dos dragões, mesmo os filhotes recém-nascidos, é bastante esperta para evitar um ataque imediato contra um ser mais poderoso, e espera a oportunidade adequada para escapar. Nenhuma tentativa deste personagem para criar este dragão terá sucesso. Este teste resistido não pode ser realizado novamente.

Se o personagem vencer este teste resistido, poderá tentar criar o dragão. O processo exige 5 anos, mas uma vez que o período de criação começar, o personagem só precisa dedicar um dia por semana ao treinamento da criatura. No entanto, durante todo o período de criação o dragão tem de ser alimentado e abrigado ao custo de 10 PO por dia.

Quando o período de criação terminar, o personagem realiza um teste de Adestrar Animais (CD 20 + Dados de Vida do dragão no estágio muito jovem). Só é feito um teste, em segredo pelo Mestre. Um teste fracassado não pode ser tentado de novo. Se o personagem fracassar no teste de Adestrar Animais, o dragão não é criado com êxito e procura ir embora, conforme observado acima. Se o teste obtiver sucesso, o personagem pode começar a treinar o dragão para a realização de tarefas (a mais comum das quais é servir de montaria; vide Dragões como Montarias, página 136, e a perícia Adestrar Animais no *Livro do Jogador*).

Para muitos personagens, a finalidade fundamental de criar um dragão é torná-lo disponível ao personagem como um parceiro. Para criar um dragão com este propósito, o personagem deve ter adquirido o talento Liderança (consulte o *Livro do Mestre*) antes de expirar o período de criação, e deve possuir uma pontuação de Liderança elevada o bastante para atrair o dragão como parceiro nessa época (usando os Dados de Vida do dragão, no estágio muito jovem, como seu nível de parceiro). A tendência do dragão tampouco pode ser oposta à tendência do personagem, nem no eixo Ordem x Caos, nem no Bem x Mal (por exemplo, um personagem Leal e Bom não pode tentar criar um filhote Caótico e Mau). Para mais informações, consulte Dragões como Parceiros, página 138.

malmente sofre poucas mudanças físicas óbvias. Nesta etapa da vida, o dragão é verdadeiramente uma força a ser respeitada — e ele sabe disso.

Os dragões experientes demonstram um grau de auto-confiança que falta aos mais jovens. Os experientes raramente buscam o perigo só para se mostrarem (exceto, talvez, diante de outros dragões). Ao contrário, agem com determinação e confiança, muitas vezes iniciando esquemas que levam anos para serem terminados.

Por causa do poder, da riqueza e da idade de um dragão experiente, ele raramente passa despercebido do mundo em geral. Seu nome torna-se conhecido, pelo menos entre os demais dragões, e muitas vezes ele se torna alvo de dragões rivais ou aventureiros. Uma das primeiras preocupações de um dragão experiente é rever e incrementar as defesas de seu covil. Muitas vezes, o dragão se muda por questão de prudência. O dragão jamais escolhe seu novo lar às pressas, e normalmente inclui em seus planos algum esquema que garanta mais tesouros. As histórias que os bardos contam sobre dragões que destroem reinos e se apossam dos seus tesouros costumam estar enraizadas em relatos verdadeiros do que acontece quando um dragão experiente se muda.

ANTIGO (IDADE DE 401 A 600 ANOS)

No momento em que a maioria dos dragões atinge esta idade, seu crescimento físico se detém, porém tornam-se ainda mais resistentes, e suas mentes e seus poderes mágicos continuam se expandindo com o passar dos séculos.

Os dragões antigos normalmente começam a demonstrar alguns sinais externos de envelhecimento. Suas escamas começam a lascar e rachar nas bordas, e também a escurecer e perder o lustro (apesar de alguns dragões metálicos chegarem a assumir uma aparência polida), e a íris de seus olhos começa a desbotar, de forma que os olhos se assemelham a globos sem traços característicos.

A maioria dos dragões antigos continua aperfeiçoando a astúcia paciente que começaram a desenvolver na fase de experientes. Apesar de rapidamente defenderem o que consideram seu, raramente se apressam para qualquer coisa, preferindo sondar as possibilidades de qualquer situação antes de agirem.

MUITO ANTIGO (IDADE DE 601 A 800 ANOS)

Depois de ultrapassar a marca dos seis séculos, o dragão torna-se ainda mais resistente a castigos físicos, começa a dominar magias potentes e habilidades mágicas incríveis. Esta é a última etapa de vida em que os dragões fêmeas continuam férteis, e a maioria das fêmeas tenta criar pelo menos duas ninhadas de ovos antes de terminar seu período reprodutivo.

VENERÁVEL (IDADE DE 801 A 1.000 ANOS)

Neste estágio, os dragões fêmeas alcançaram o fim de seus anos de reprodução. Muitas fêmeas compensam isso agindo como mentoras de dragões mais jovens da sua espécie, e muitos machos também. Os dragões veneráveis pouco têm a temer dos mais jovens que ainda não chegaram à idade adulta, e possuem muita sabedoria e experiência para transmitir.

A maioria dos dragões desta idade tem mentes que rivalizam com as dos melhores e mais inteligentes seres humanos, e podem acessar vastos repositórios de conhecimentos, tanto práticos quanto esotéricos.

ANCIÃO (IDADE DE 1.001 A 1.200 ANOS)

Sobreviver por mais de mil anos é uma grandiosa realização, mesmo para um dragão, e esta etapa é um grande marco na vida da criatura. Mesmo entre dragões rivais, um ancião requer respeito, pelo menos relutante. Os machos atingem o fim dos seus anos de reprodução nesta etapa, mas seu status sublime entre os dragões praticamente lhes garante companheiras. Fêmeas mais jovens costumam estabelecer territórios adjacentes ao de um ancião macho para acasalamento, para proteção e para facilitar que os filhotes tenham o ancião como mentor.

GRANDE ANCIÃO (IDADE DE 1.201+ ANOS)

Quando um dragão ultrapassa a marca dos doze séculos, seu desenvolvimento mental e físico termina, e o dragão está no pincaro de seus poderes físicos, mentais e mágicos.

OCASO E MORTE

É assunto de debate o tempo exato que um dragão pode viver após atingir o estágio de grande ancião (alguns estudiosos argumentam que um dragão vive eternamente). Infelizmente, os próprios dragões pouco ajudam neste tema. Não mantêm registros de nascimentos e tendem a exagerar suas idades.

Os sábios meios-elfos Guillaume e Cirjon de Cheirdon fizeram um estudo das idades dos dragões observando cuidadosamente quando certos dragões famosos (e infames) alcançaram suas celebrações da idade de ancião, e depois acompanhando suas idades a partir daí. Alguns estudiosos posteriores suspeitam que Guillaume e Cirjon eram dragões de prata usando disfarces de meios-elfos, e que as especulações que publicaram eram de fato anotações de campo. Seja como for, os dois acabaram desaparecendo e seus túmulos são desconhecidos. Talvez tenham morrido num ataque de dragões, ou talvez ainda estejam entre nós com outros disfarces.

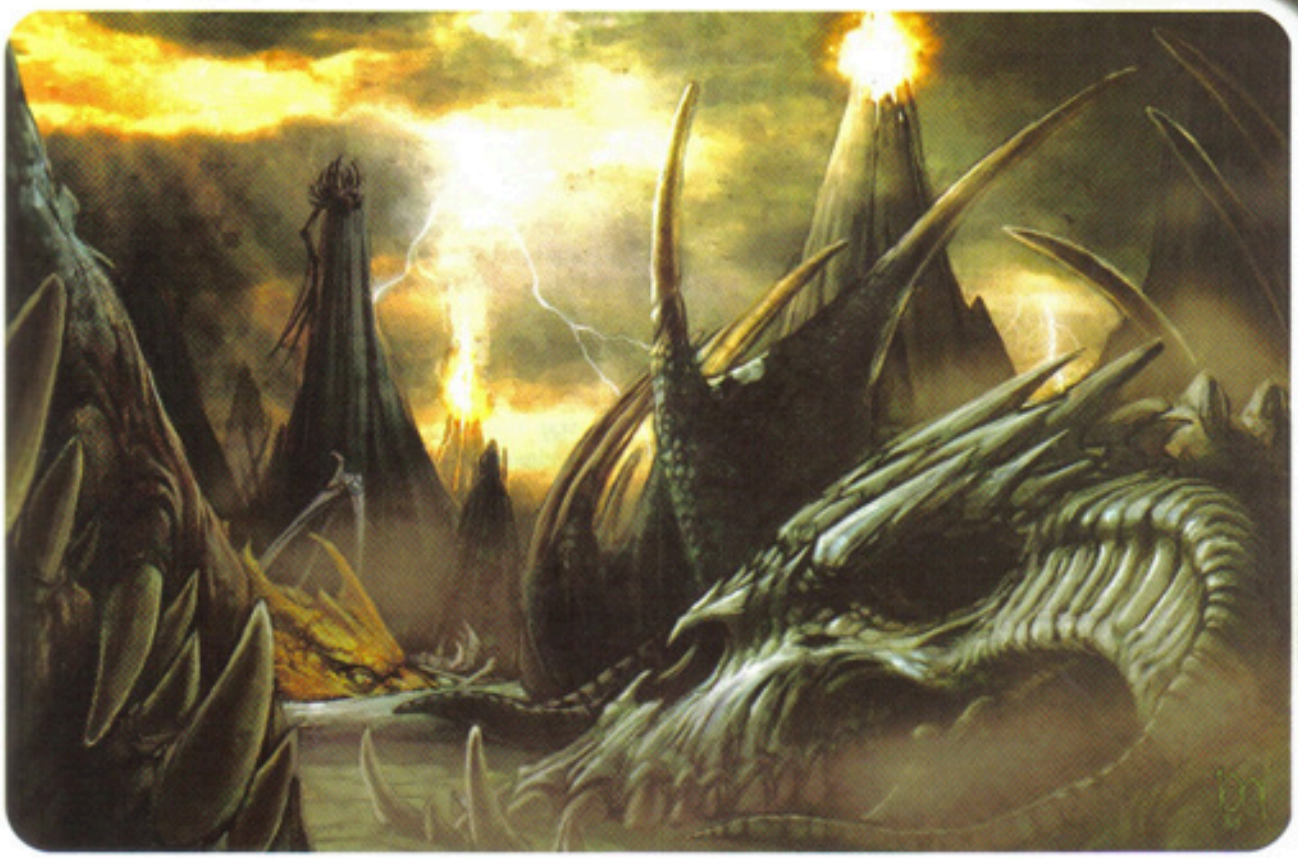
REGRAS: INÍCIO DO OCASO DE MORTE

A idade máxima de um dragão é controlada por sua pontuação de Carisma. Para um dragão cromático, multiplique sua pontuação de Carisma por 50 e some 1.200 ao resultado. Essa é a idade em que começa o período de ocaso desse tipo de dragão. Para um dragão metálico, multiplique sua pontuação de Carisma por 100 e some 1.200 ao resultado. Esta diferença reflete o fato de que os dragões metálicos vivem mais que os cromáticos. As idades máximas dos dragões encontrados no *Livro dos Monstros* são dadas na tabela a seguir.

Cromáticos	Anos até o Ocaso
Azul	2.300
Branco	2.100
Negro	2.200
Verde	2.300
Vermelho	2.500

Metálicos	Anos até o Ocaso
Bronze	3.800
Cobre	3.400
Latão	3.200
Ouro	4.400
Prata	4.200

Quando começa o período de ocaso de um dragão, ele deve realizar um teste de Constituição (CD 20). O dragão morre se fracassar no teste. Caso obtenha êxito, o dragão sobrevive, mas sua pontuação de Constituição decresce em 1. A cada ano subseqüente, o dragão precisa obter sucesso em outro teste de Constituição para permanecer vivo.



Guillaume e Cirjon determinaram que o dragão verdadeiro de vida mais curta, o branco, pode viver até 2.100 anos. A espécie de dragão verdadeiro que vive por mais tempo é o de ouro; Guillaume e Cirjon indicam sua idade máxima como 4.400 anos.

Além disso, os sábios descobriram que os dragões podem estender a duração de suas vidas durante algum tempo, assumindo um estado chamado de "ocaso". Esse termo, criado por Guillaume e Cirjon, refere-se à fase final da vida do dragão. A cessação do crescimento na etapa de grande ancião anuncia a aproximação da morte (como ocorre com a maioria das criaturas que crescem durante a vida toda). Um dragão pode sobreviver durante séculos após atingir a etapa de grande ancião, mas é uma criatura mortal e não pode protelar a morte para sempre. O ocaso acontece quando o peso dos anos do dragão finalmente o abate, forçando a fisiologia do ancião a uma espiral descendente. O período de ocaso de um dragão pode durar um certo número de anos, mas freqüentemente o dragão sucumbe no próprio início do ocaso.

EVITANDO O OCASO

Muitos dragões preferem evitar uma lenta decadência para a morte e abandonam a vida com a dignidade intacta. Muitos grandes anciãos parecem simplesmente desaparecer no final da vida. Ninguém sabe exatamente aonde vão, mas os estudiosos identificaram pelo menos três possibilidades: partida, condição de guardião e condição de dracolich.

Partida

Um dragão pode simplesmente determinar que seu espírito parta. Assim fazendo, o dragão morre e seu espírito é liberado para a vida futura. Um dragão prepara-se para a partida consumindo todo o seu tesouro. A maior parte dos dragões também viaja para um cemitério de dragões e morre lá.

Os cemitérios de dragões são lugares antigos cujas origens estão perdidas até mesmo das memórias dos dragões. Em regra, são acessíveis apenas a criaturas voadoras, situando-se no topo de

REGRAS: EVITANDO O OCASO

Qualquer dragão que tenha atingido a categoria de idade Antigo, ou maior, pode partir, tornar-se um guardião ou transformar-se em dracolich. Os detalhes da condição de dracolich podem ser encontrados na página 146.

Para partir ou se tornar um guardião, o dragão precisa consumir pelo menos 135.000 PO de tesouro — ou pelo menos 90% de seu tesouro, caso suas posses ultrapassem o valor de 150.000 PO. Todo o tesouro tem de ser consumido no mesmo dia, e pelo menos 120.000 PO desses objetos devem ter feito parte do tesouro do dragão por 200 anos, no mínimo.

Depois de consumir a quantidade requerida de tesouro, o dragão precisa encontrar um cemitério de dragões ou um local adequado para repousar. Assim que estiver no cemitério ou no local, o dragão completa o processo instantaneamente, pela simples vontade de que ocorra.

Quando um dragão parte seu corpo morre. Quando se torna guardião, seu corpo se confunde com a paisagem. Uma vez tendo consumido o tesouro, o dragão pode protelar a partida ou a transformação em guardião por um máximo de 1 dia por ponto de Carisma que possuir. Se o dragão exceder esse limite de tempo, a oportunidade estará perdida e o dragão não poderá realizar outra tentativa de partir enquanto não consumir outra vez a quantidade requerida de tesouro.

são acessíveis apenas a criaturas voadoras, situando-se no topo de montanhas, em vales ocultos (cercados de selvas, desertos ou montanhas), em ilhas localizadas em mares sem vento ou agitados por tormentas, ou nas profundezas de grandes fendas na terra.

No interior do cemitério abundam os perigos. Tempestades de energia elemental freqüentemente varrem os cemitérios de dragões e vórtices elementais costumam aparecer em pontos aleatórios. Alguns deles podem expelir grupos de criaturas elementais hostis ou absorver os incautos para fora do Plano Material até um plano elemental. Carcaças ou esqueletos de dragões podem animar-se espontaneamente e caminhar, atacando qualquer criatura viva que encontrarem.

Os cemitérios de dragões também são assombrados por dragões-fantasmas.

A despeito dos perigos, os cemitérios de dragões muitas vezes atraem visitantes. De acordo com a lenda, e algumas descobertas alegadas, nem sempre é destruído todo o tesouro consumido por um dragão que partiu, e muitos caçadores de tesouros (demonstrando uma cobiça digna dos dragões) avidamente procuram os cemitérios de dragões por causa dos tesouros descritos nas lendas. Outros visitantes buscam obter restos de dragões para fins mágicos ou alquímicos.

Condição de Guardião

Ao final de sua vida normal, um dragão pode escolher tornar-se um guardião, transformando-se literalmente em parte da paisagem. Depois que o dragão consome seu tesouro, se torna uma característica geográfica: morros, montanhas, lagos, pântanos e bosques parecem ser as escolhas mais comuns.

Essas áreas tornam-se os lugares prediletos para os dragões guardarem seus ovos. Dizem que nenhum ninho de ovos de dragão que esteja localizado nessa área será perturbado. Dizem que os filhotes que vivem no local conversam de perto com o espírito do guardião, recebendo os conhecimentos de que necessitam para se transformarem em adultos fortes.

Assim como ocorre com os cemitérios de dragões, as lendas afirmam que parte do tesouro do falecido dragão ainda pode ficar oculto no local, fazendo com que ele seja um alvo preferencial dos caçadores de tesouros. A extração do tesouro (caso exista) apresenta dificuldades. Os dragões mais jovens que vivem no

REGRAS: CEMITÉRIOS DE DRAGÕES

Um cemitério de dragões apresenta uma paisagem macabra de terra ressequida, coberta de ossos de dragão petrificados e restos mortais mais recentes.

Todos os cemitérios de dragões têm pelo menos um guardião fantasmagórico, encarregado de proteger o local. O guardião do cemitério parece-se exatamente com um dragão-fantasma (vide o Capítulo Quarto) de um grande ancião, normalmente um dragão de ouro ou outro dragão de tendência Leal. O guardião existe somente para vigiar o cemitério, não para recuperar um tesouro perdido. O guardião não pode ser acalmado pela oferta de um tesouro. Se for derrotado em combate, o guardião reforma-se em 1 dia.

Outros dragões-fantasmas também podem estar presentes. Esses espíritos adicionais são dragões-fantasmas normais.

Os perigos sobrenaturais abundam num cemitério de dragões. Tempestades periódicas de energia elemental assolam a área. Essas tempestades são similares à magia *tempestade de fogo* conjurada por personagens de 20º nível (Reflexos para reduzir a metade, CD 23) exceto pelo fato de que podem ser compostas de ácido, frio, eletricidade ou fogo, e cobrem o cemitério todo. Geralmente elas inundam o território a cada 1d4 horas, mas a freqüência pode variar bastante.

Os cemitérios de dragões também contêm áreas onde a substância do cosmos está enfraquecida. Essas áreas instáveis podem ter entre 1,5 metro e 15 metros de diâmetro. A cada 1d4 horas, uma dessas áreas tem a mesma probabilidade de expelir uma horda de elementais (trate como a magia *grupo de elementais* conjurada por um personagem de 20º nível) ou de puxar tudo que estiver na área instável para dentro de um vórtice que conduz a um plano elemental. Esse vórtice permanece aberto durante 1d4 minutos. As criaturas que tocarem a área instável ou entrarem nela durante o período de perturbação são arrebatadas para um plano elemental.

Um ponto fraco sempre tem uma aura prolongada de magia de conjuração (a força da aura é extrema quando está ativa).

Um cemitério de dragões também tem uma população sempre variável de esqueletos de dragões e zumbis de dragões (vide o Capítulo Quarto) que foram animados pelas forças sobrenaturais do cemitério. Essas criaturas atacam quaisquer criaturas viventes que encontrarem, exceto outros dragões que vieram ao cemitério para morrer.

As lendas sobre tesouros nos cemitérios de dragões são verdadeiras. Um cemitério de dragões normalmente contém o triplo do tesouro padrão para o Nível de Desafio do guardião. Apesar de os dragões-fantasmas normalmente não possuírem tesouro, um cemitério de dragões acumula fragmentos de tesouros que os dragões que morreram deixaram para trás, e equipamentos de pretensos saqueadores que não suportaram o desafio.

REGRAS: LOCAIS GUARDADOS

Quando um dragão se torna um guardião, cria um acidente geográfico com uma área de aproximadamente 2,5 quilômetros quadrados para cada 5 pontos de Constituição que a criatura tinha.

O acidente criado sempre se assemelha a um dragão de alguma forma sutil. O contorno de uma colina pode lembrar um dragão adormecido, por exemplo, ou um lago pode ter a forma de uma cabeça ou pegada de dragão.

Os ovos de dragão postos em uma área guardada tornam-se ocultos por efeitos de *dificultar detecção* e *miragem arcana*, contanto que a fêmea que os ponha seja do mesmo tipo que o guardião. Ambos os efeitos duram até que os ovos choquem, e nenhum deles tem aura mágica, mas funcionam como magias conjuradas por um personagem de 20º nível nos demais aspectos.

Qualquer dragão do mesmo tipo do guardião, e de idade adolescente ou menor, pode visitar a área uma vez por mês e receber os benefícios da magia *comunhão*. Os dragões mais velhos, do mesmo tipo do guardião, recebem o mesmo benefício, mas somente uma vez por ano.

O coração de um local guardado pode, de fato, conter uma pequena quantidade de tesouro remanescente da transformação do guardião (escondida perto do centro do local). Esse tesouro contém somente moedas e bens, e tem nível igual a um quarto do Nível de Desafio do guardião à época de sua transformação. A remoção do tesouro não prejudica o local guardado, porém a maioria dos dragões não vê essas atividades com bons olhos.

local normalmente se ressentem dos intrusos, assim como os pais que lá puseram ovos e se ausentaram (como veremos, os dragões que abandonam os ovos ainda assim vigiam seus ninhos). Esses lugares também atraem sua quota de dragões-fantasmas, acrescentando um novo elemento de perigo para os invasores.

CONDIÇÃO DE DRACOLICH

Alguns dragões malignos buscam o auxílio de outros para enganar a morte. O dragão e seus servos criam um objeto inanimado, chamado de filactéria, que conterá a força vital do dragão.

Em seguida, uma poção especial é preparada para o dragão consumir. A poção é um veneno letal que mata sem falha o dragão para o qual foi preparada.

Assim que o dragão morre, seu espírito é transferido para a filactéria. Dali, o espírito pode ocupar qualquer corpo morto que esteja nas vizinhanças, inclusive seu próprio corpo anterior. Se o corpo que habita atualmente for destruído, o espírito retorna à filactéria, e dali pode ocupar um novo corpo.

Vide o verbete Dracolich no Capítulo Quarto para obter detalhes sobre os resultados deste processo.

SENTIDOS DOS DRAGÕES

"Os dragões não enxergam muito bem no escuro. Tampouco ouvem muito bem."

— O falecido Aylmer Dapynto, antigo sábio e caçador de dragões

"Quer ter uma vida longa e proveitosa? Então não tente passar por um dragão às escondidas!"

— Lidda, aconselhando um jovem ladino

Como todas as criaturas predadoras, os dragões têm sentidos aguçados. Esses sentidos admiráveis tornam-se ainda melhores à medida que o dragão cresce e envelhece, principalmente porque a mente do dragão se torna ainda mais perceptiva com o passar dos séculos. Os olhos, ouvidos e focinho do dragão podem não ficar mais aguçados com a idade, mas o prodigioso intelecto do dragão pode analisar quantidades crescentes de informação do seu ambiente.

AUDIÇÃO

As orelhas do dragão são mais ou menos tão sensíveis quanto as dos humanos, e a gama de tons que um dragão pode ouvir é semelhante à humana. No entanto, mesmo o dragão mais jovem tem audição mais aguçada que um humano típico, graças à sua habilidade de reconhecer a natureza de sons importantes, e de filtrar ruídos de fundo e focalizar os sons significativos.

FARO

O sentido de olfato do dragão é quase tão bem desenvolvido quanto sua visão. Seu refinado senso olfativo só em parte depende do sensível focinho do dragão; ele também usa a língua bifurcada para testar o ar, exatamente como uma cobra. A habilidade do dragão de sentir a presença de outras criaturas pelo olfato torna difícil apanhar um dragão de surpresa, e é quase impossível esconder-se de um dragão se ele estiver perto o bastante para perceber o cheiro da vítima.

REGRAS: VISÃO DOS DRAGÕES

Conforme indicado no *Livro dos Monstros*, os dragões enxergam extremamente bem em todas as condições de iluminação.

À luz normal, o dragão enxerga duas vezes melhor que um humano. Em termos de jogo isso significa que o dragão pode detectar a presença de um combate potencial ao dobro da distância fornecida no *Livro do Mestre* (consulte Dissimulação e Detecção e outras seções semelhantes). Além disso, quando um dragão realiza um teste de Observar, sofre apenas a metade da penalidade para a distância: –1 de penalidade a cada 6 metros de distância em vez do padrão de –1 a cada 3 metros.

À luz difusa, um dragão enxerga quatro vezes melhor que um humano. A visão na penumbra do dragão é idêntica à habilidade das demais criaturas que a possuem, contudo o dragão enxerga quatro vezes mais longe quando utiliza iluminação artificial. Por exemplo, do ponto de vista do dragão uma magia de luz produz uma iluminação intensa num raio de 12 metros ao redor do objeto afetado e luz difusa por mais 12 metros.

Na escuridão completa, o dragão fia-se em sua visão no escuro e na percepção às cegas. Ambas são exatamente como as habilidades padrão, exceto pelo alcance excepcional do dragão: 36 metros para visão no escuro e 18 metros para percepção às cegas.

Adicionalmente ao seu aparelho visual superior, os dragões quase sempre têm graduações na perícia Observar.

REGRAS: FARO DOS DRAGÕES

A despeito de seu excelente sentido de olfato, os dragões não têm a habilidade especial Faro e não recebem os benefícios dessa habilidade, exceto que seu olfato auxilia a percepção às cegas.

REGRAS: AUDIÇÃO DOS DRAGÕES

A habilidade de um dragão em perceber freqüências ultra-sônicas ou subsônicas não é melhor que a do ser humano. Os dragões normalmente têm graduações na perícia Ouvir, e, dado o seu enorme número de pontos de perícia, muitos escutam muito melhor que os humanos comuns.

REGRAS: PAIRAR E INVERSÃO

Pairar é uma ação de movimento, o que significa que um dragão também pode usar seu sopro, conjurar uma magia, usar uma habilidade similar a magia ou desferir um ataque corpo a corpo enquanto paira (mas não com uma asa ou a cauda).

Se um dragão não atacar durante a rodada em que estiver pairando, pode percorrer metade do seu deslocamento em qualquer direção que desejar, incluindo reto para cima, reto para baixo, ou para trás, não importando sua capacidade de manobra.

Quando um dragão deixa de pairar, pode girar no mesmo lugar e retomar o vôo normal em qualquer direção na qual normalmente seria capaz de voar. Por exemplo, se um dragão estava voando para o norte quando interrompeu o movimento e começou a pairar, conseguiria em seguida dar a volta e se deslocar para o sul. Ainda não seria capaz de voar reto para cima ou para baixo, nem se movimentar de qualquer outro modo que sua capacidade de manobra não permita.

Um dragão pode realizar uma inversão como ação simples enquanto voa. Realizar uma inversão consome 3 metros de movimento de vôo. Um dragão não pode pairar nem ganhar altitude na mesma rodada em que realiza uma inversão.

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

Um exemplo notável da destreza sensorial dos dragões é sua percepção às cegas — a habilidade de "enxergar" coisas que estão invisíveis ou completamente obscurecidas. Usando o focinho e os ouvidos, e também percebendo indícios sutis como correntes de ar e vibrações, o dragão pode sentir tudo que estiver em seu entorno imediato, mesmo de olhos fechados, envolto em *escuridão* mágica, ou em meio a uma névoa impenetrável. É claro que alguns fenômenos são de natureza inteiramente visual (como as cores), e o dragão incapaz de ver não consegue perceber tais fenômenos.

PALADAR

O sentido do paladar do dragão é altamente discriminante. Os dragões podem notar as mínimas variações no sabor da água ou dos alimentos, e a maioria dos dragões desenvolve, como resultado disso, alguma preferência culinária peculiar. Os dragões de cobre, por exemplo, apreciam animais daninhos venenosos. Talvez o mais infame gosto dos dragões seja a preferência do dragão vermelho pela carne de mulheres jovens.

Curiosamente, os dragões não parecem reagir bem a gostos doces. Não está claro se é porque não gostam de doces ou porque têm dificuldade em distinguir tais sabores. A maioria dos dragões recusa-se a discutir o assunto.

TATO

Graças à sua pele espessa e escamosa e às patas providas de garras, o dragão tem muito pouco sentido tátil. Dragões menores e mais jovens, que ainda precisam desenvolver uma impressionante armadura natural, têm um sentido do tato melhor que os mais velhos, fazendo com que o tato seja o único sentido do dragão que se torna menos aguçado à medida que o dragão cresce e envelhece. Um dragão interessado na textura de um objeto pode tocá-lo com a língua ou lambê-lo. Ainda assim, a língua do dragão é muito melhor no paladar que no tato.

O fraco sentido tátil do dragão pode explicar sua preferência por ninhos compostos de pilhas de moedas, gemas ou outros tesouros. Um leito de tantos objetos pequenos, duros e às vezes pontiagudos poderia ser altamente desconfortável para um humano, mas para o dragão um tal arranjo proporciona cócegas confortáveis, como um cobertor nodoso de lã.

VISÃO

Os dragões têm uma visão prodigiosamente adaptada à caça. Possuem excelente percepção de profundidade, o que lhes permite julgar distâncias com grande precisão, e têm também excepcional visão periférica. Os dragões conseguem perceber movimentos e detalhes pelo menos duas vezes melhor que os humanos à luz do dia, e seus olhos adaptam-se depressa à luz forte e ofuscante. Um dragão pode encarar o sol num dia claro de verão sem sofrer perda de visão. As águias e outras aves de rapina são capazes de realizar proezas visuais semelhantes. Tais criaturas muitas vezes têm uma visão noturna limitada — e pode ser esse fato que leva alguns estudiosos a concluírem que os dragões não enxergam bem à noite.

Na verdade, os dragões enxergam extremamente bem com luz difusa. Ao luar, os dragões enxergam tão bem quanto à luz do sol. Com luz ainda mais difusa, o dragão enxerga a distância quatro vezes maior que um humano em condições semelhantes. Os dragões podem até mesmo enxergar sem luz nenhuma.

Quando há alguma iluminação presente, o dragão enxerga em cores. Sua capacidade de distinguir tons é pelo menos tão boa quanto a humana. Na ausência de luz, a visão do dragão será em preto e branco.

VÔO

"Um dragão voando? Chama isso de voar?"

— Kal' ostikillam, gênio

"Os dragões são voadores imponentes e poderosos, capazes de se manter no ar durante dias."

— Yunni Cupuricus, sábio

Alguns sábios especulam que a habilidade de vôo do dragão é parcialmente mágica; no entanto, sabe-se que os dragões voam e manobram no interior de áreas antimágicas onde suas magias e armas de sopro não funcionam. O dragão deve sua habilidade de voar e suas características de vôo à sua anatomia e seu metabolismo peculiares. Um dragão pesa muito menos do que uma criatura estritamente terrestre do mesmo tamanho, e seus músculos — em especial os que o habilitam a voar — são excepcionalmente fortes, conferindo às asas do dragão potência suficiente para erguê-lo no ar.

O maior problema de um dragão para voar é erguer-se do solo. Dada a chance, um dragão prefere lançar-se de uma certa altura, onde pode ganhar velocidade com um mergulho inicial.



caminhando...

Ilustração de T. Lockwood

Não sendo isso possível, o dragão decola saltando no ar, impulsionando-se com um brusco movimento descendente da cauda e empurrando o solo com as pernas traseiras.

Uma vez no ar, o dragão mantém-se voando com batidas de asa enganosamente lentas e majestosas. As asas desenvolvem tremendas forças de sustentação e propulsão a cada batida, permitindo que o dragão plane durante breves períodos. Para conservar ainda mais energia no vôo, o dragão faz uso de quaisquer correntes ascensionais que consiga encontrar. Em condições favoráveis, o dragão pode planar por horas com pouco esforço. Um dragão que tente voar a longa distância normalmente começa encontrando uma corrente ascensional e subindo em espiral até uma altitude confortável, depois planando de uma ascensional à outra. Deste modo, os dragões conseguem percorrer rapidamente grandes distâncias.

Um dragão em vôo reto e nivelado mantém o corpo razoavelmente reto, com o pescoço e a cauda esticados, as pernas dianteiras dobradas sob o peito e as traseiras estendidas para trás. O poderoso pescoço e cauda do dragão, junto com os rufos no dorso, ajudam a manter o curso. Apesar de as asas dos dragões não se assemelharem às das aves, os dragões as usam do mesmo modo que as aves de rapina, com descidas suaves e constantes e subidas rápidas.

Os filhotes são voadores muito menos majestosos que os dragões mais velhos; têm asas menores e são obrigados a batê-las furiosamente para permanecerem no ar. Parecem morcegos esvoaçantes quando estão no ar.

A despeito de suas vastas envergaduras, os dragões podem voar através de aberturas relativamente estreitas simplesmente dobrando as asas e planando através delas.

A maioria dos dragões tem dificuldades em executar manobras rápidas no ar. Preferem fazer curvas amplas e lentas, usando a cauda como leme. Se for necessária uma manobra mais violenta, o dragão usa a cabeça e a cauda para dar a volta, e também é capaz de alterar a forma e a batida das asas. Ainda assim, o dragão tem um círculo de viragem amplo, e somente os dragões menores e mais manobráveis conseguem fazer uma curva no seu próprio comprimento.

Muitos dragões aperfeiçoaram alguns truques acrobáticos que os ajudam a manobrar em lugares estreitos. O primeiro é pairar. Normalmente um dragão precisa manter algum impulso para diante para se manter no ar, mas alguns dragões conseguem bater as asas com velocidade e eficácia suficientes para deterem o movimento para diante e pairarem no mesmo lugar. Enquanto paira, o dragão pode voar reto para cima, reto para baixo, de lado ou até mesmo para trás. No entanto, pairar demanda um considerável esforço, e o dragão não consegue realizar muito mais ações enquanto paira. A corrente descendente de ar criada por um dragão pairando é considerável, e pode provocar enormes nuvens de poeira e detritos. Alguns dragões até conseguem usar essa correnteza como arma.

Outros dragões conseguem tirar vantagem de seus corpos flexíveis para realizar uma inversão — uma espécie de cambalhota aérea que lhes permite mudar rapidamente de direção. O dragão lança para cima a parte dianteira do corpo, e torce o corpo num movimento de parafuso. Esta manobra permite que o dragão se vire no lugar, num arco de até 180 graus, enquanto mantém a mesma altitude.

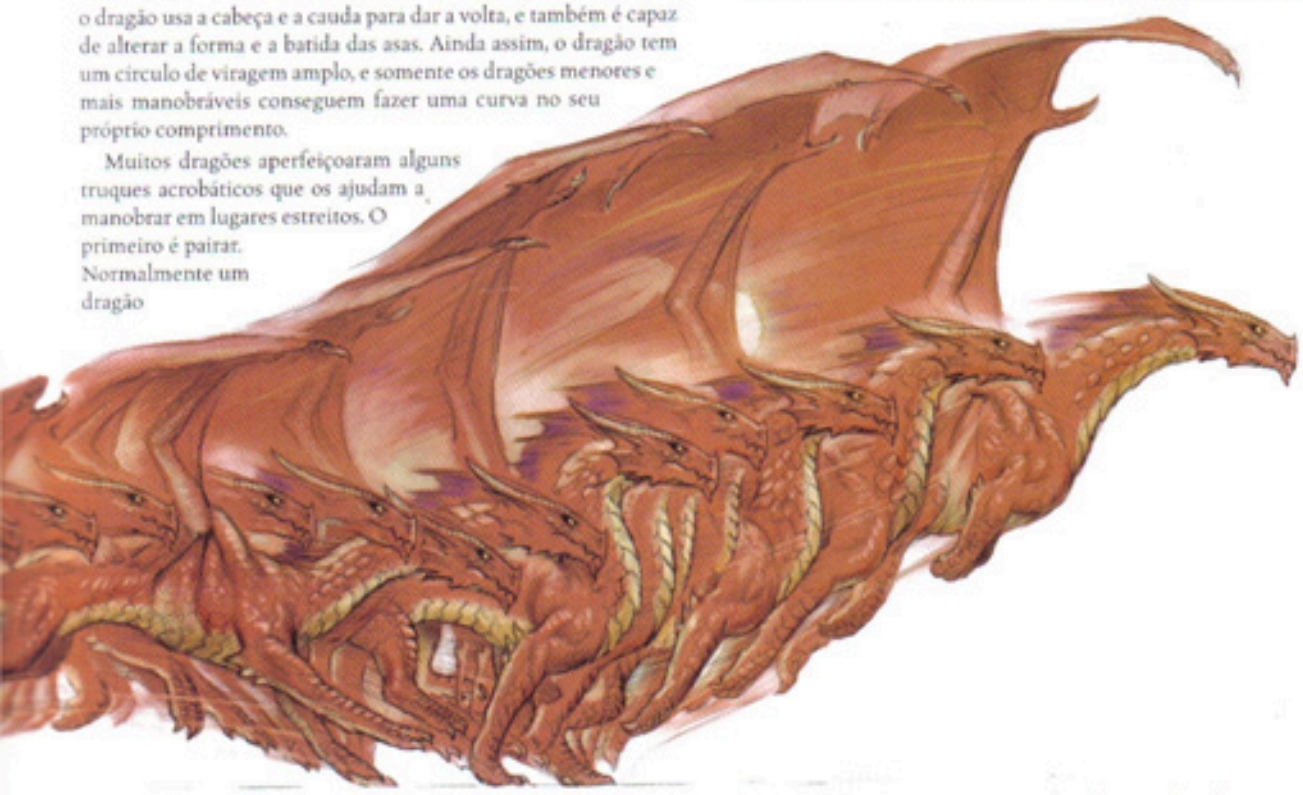
OUTROS MODOS DE MOVIMENTO

"Nem todos os dragões caem sobre a gente como um raio do firmamento."
— Stewart Debruk, caçador de dragões

Um dragão não precisa alçar vôo para demonstrar uma velocidade espantosa.

CORRER OU CAMINHAR

Um dragão no solo move-se como um gato, e pode ser igualmente gracioso (apesar de os dragões maiores caminharem com mais dificuldade). Quando não está com pressa, o dragão caminha movendo duas pernas de cada vez. O dragão ergue uma pata dianteira e a traseira do lado oposto. Como um gato, a cada passo o



correndo... *saltando...* *segue-se a primeira descida das asas...*

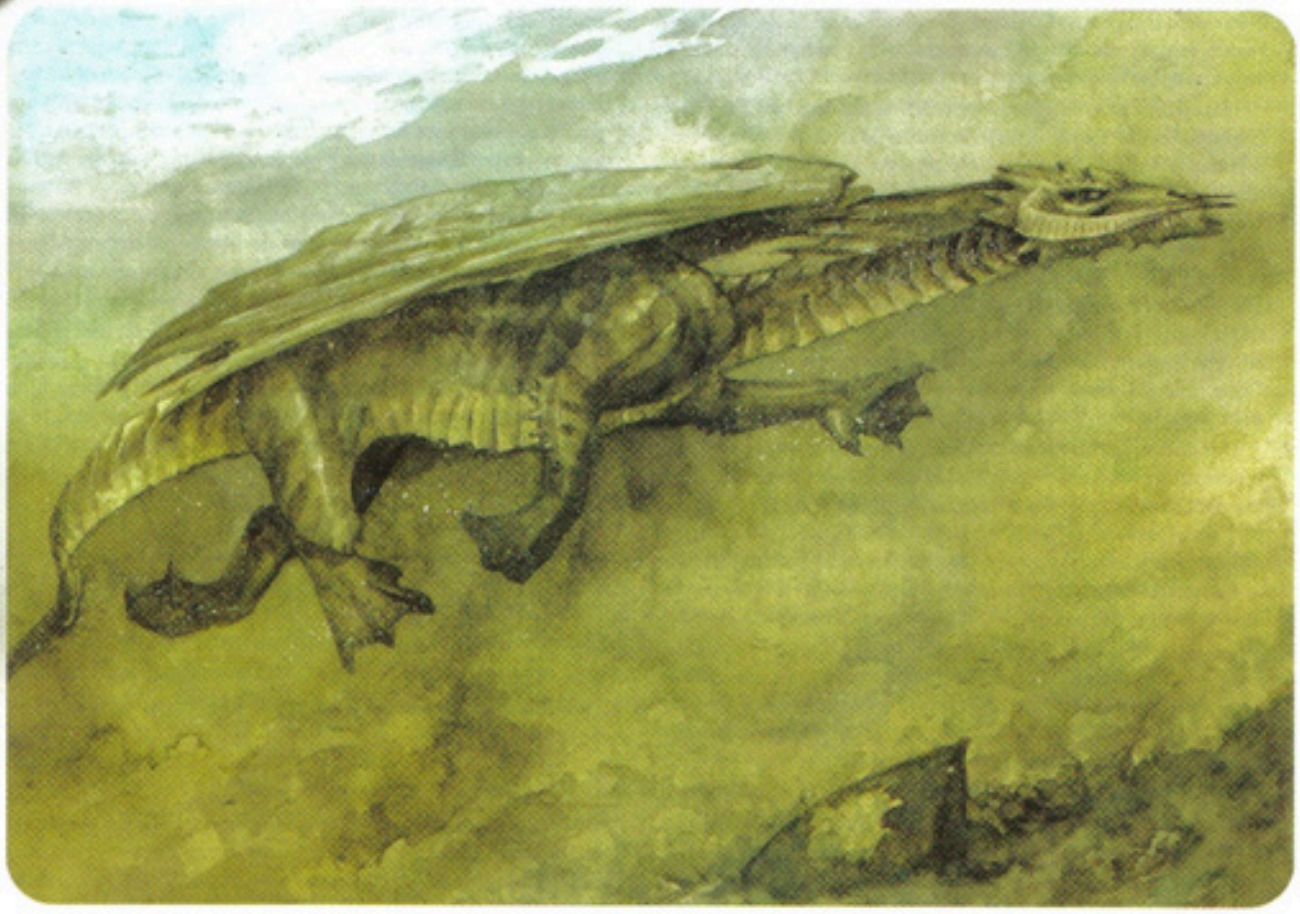


Ilustração de F. Jarvis

dragão coloca a pata traseira no lugar que antes era ocupado pela dianteira correspondente.

Durante a caminhada, o dragão mantém as asas frouxamente dobradas ao seu lado. Se estiver com preguiça, deixa a cauda arrastar atrás. Normalmente, porém, o dragão mantém a cauda levantada do chão, e ela lentamente se move de um lado para o outro em sincronia com a andadura do dragão. Esse movimento ajuda o dragão a manter o equilíbrio. Às vezes a cauda roça o chão, mas só de forma rápida e normalmente bem à esquerda ou direita do corpo do dragão.

Um dragão correndo pode facilmente ultrapassar o melhor cavalo. Usa um movimento de galope, movendo ambas as pernas dianteiras juntas, seguidas de ambas as traseiras. As asas permanecem dobradas, mas ocasionalmente o dragão as estende para manter o equilíbrio. A cauda fica erguida.

REGRAS: DRAGÕES NADANTES

Se um dragão tiver um deslocamento de natação, pode nadar na superfície ou abaixo dela sem dificuldade. Ele se move através da água usando o deslocamento indicado sem fazer testes de Natação. Os dragões têm +8 de bônus racial em qualquer teste de Natação para realizar alguma ação especial ou evitar um obstáculo. Pode sempre escolher 10 num teste de Natação, mesmo quando estiver desatento ou em perigo. Pode usar a ação de corrida enquanto nada, contanto que nade em linha reta.

Um dragão que não tenha um deslocamento de natação pode nadar mesmo assim, mas precisa realizar testes de Natação para se deslocar, e está sujeito a todas as regras que regem essa perícia, inclusive o dano por contusão devido à fadiga quando nada durante períodos extensos (consulte a descrição da perícia Natação, no *Livro do Jogador*).

Um dragão nadando submerso precisa prender a respiração, a não ser que possua a habilidade *respirar na água*. Um dragão com a habilidade *respirar na água* pode fazer na água qualquer coisa que seja capaz de realizar em terra, inclusive usar seu sopro.

Um dragão que prende a respiração debaixo d'água deve obedecer a todas as regras normais para a tarefa. A maioria dos dragões consegue segurar a respiração sem dificuldade por períodos bem longos, graças às suas impressionantes pontuações de Constituição. Um dragão prendendo a respiração pode usar o sopro debaixo d'água. Se a arma de sopro usar fogo, o dragão precisa obter sucesso num teste de Identificar Magia (CD 20) para que ela funcione adequadamente. Se o teste falhar, o sopro de fogo apenas cria algumas inofensivas bolhas de vapor. Não importa o tipo de sopro usado pelo dragão, ele deixa de prender a respiração quando dispará-lo e começará a se afogar.

REGRAS: DRAGÕES ESCAVADORES

Os dragões escavadores somente podem se deslocar através de materiais bastante moles, como areia, solo argiloso, neve ou gelo. O material também deve estar bastante seco. Um dragão escavador não pode perfurar um túnel através da lama, por exemplo.

NADAR

Todos os dragões verdadeiros podem nadar, embora apenas alguns tipos sejam de fato considerados aquáticos. Os dragões aquáticos têm caudas longas e chatas, e membranas entre os dedos ou nas articulações dos ombros.

Um dragão que nada normalmente se move como um grande réptil. Dobra as asas firmemente junto ao corpo e lança as pernas para trás, criando uma forma hidrodinâmica. Mexe o corpo para a esquerda e a direita em movimento sinuoso, e a cauda bate de um lado para outro proporcionando impulso. Os dragões genuinamente aquáticos às vezes usam as asas como grandes nadadeiras, à maneira de uma arraia ou ave aquática.

O rufo ao longo do dorso do dragão auxilia a criatura a manter o curso quando nada submerso e também evita que o dragão tombe.

Um dragão nadando usa a cabeça, a cauda e as patas como lemes.

Um dragão que nada na superfície freqüentemente mantém a cabeça e o pescoço fora d'água, o que lhe permite esquadrinhar a superfície enquanto a maior parte do corpo fica submersa. Ocasionalmente, também, o dragão nada só com a metade superior da cabeça fora d'água. Isso restringe um pouco seu campo de visão, mas o torna praticamente indetectável.

A maioria dos dragões precisa segurar a respiração quando está submersa. No entanto, os tipos genuinamente aquáticos podem respirar debaixo d'água com facilidade, inspirando água e extraindo o oxigênio que ela contém. O dragão inala água pelo focinho, e a água preenche os pulmões e é exalada pelo focinho. O dragão lida com o processo com a mesma facilidade com que respira ar.

ESCAVAR

Qualquer dragão pode perfurar buracos no solo com as garras, mas alguns também conseguem entremear-se através da areia ou terra fofa, movendo-se tão depressa quanto um humano caminhando rapidamente.

Os dragões escavadores tendem a ter pescoços mais curtos e espessos que os demais, pernas mais atarracadas e cabeças em forma de cunha. Ao cavar, o dragão empurra com a cabeça e usa as patas dianteiras para cavar o material com as garras. As patas traseiras chutam o material afrouxado para trás do corpo do dragão. O túnel que o dragão faz ao cavar normalmente desmorona atrás dele.

HABILIDADES DE COMBATE

"A batalha é o elemento natural do dragão; ele é feito para o combate. Tem dentes como lanças, garras como cimitarras, asas como martelos e uma cauda como um aríete. Seres inferiores curvam-se à sua presença, e seu sopro derruba exércitos."

— Munwithurix, dragão vermelho

A vaidade dos dragões é lendária. De fato, têm muito de que se vangloriar, incluindo um terrível conjunto de armas naturais e uma hoste de habilidades mais sutis que os tornam quase invenciveis em combate.

SOPRO

A arma mais infame do formidável arsenal do dragão é seu sopro devastador. Os dragões cromáticos são capazes de produzir rajadas de energia elemental; o tipo de energia varia conforme a espécie de dragão. Também os dragões metálicos são capazes de produzir sopros elementais, mas produzem ainda um segundo tipo de sopro que não é letal, mas potente à sua própria maneira.



Para usar seu sopro, primeiro o dragão inala muito profundamente. Se houver energia suficiente disponível, o dragão imediatamente expele o ataque numa exalação violenta. Caso contrário, o dragão precisa esperar que se acumule mais energia. O efeito é semelhante ao de um ferreiro insuflando um fogo ainda pequeno demais. Um sopro de ar do fole produz calor intenso, mas consome todo o combustível do fogo, forçando o ferreiro a acrescentar mais combustível antes de voltar a insuflar a chama. O dragão parece ter consciência do estado de sua energia interna, e nunca tenta usar seu sopro cedo demais. Os dragões, no entanto, não parecem ter muito controle sobre a velocidade com que sua energia interna se reabastece.

O dragão pode descarregar seu sopro com pouco ou nenhum aviso. Alguns dragões são competentes em convencer inimigos temerosos de que a exalação do sopro poderá ocorrer a qualquer momento.

PRESENÇA ATERRADORA

A simples presença de um dragão pode fazer com que animais de carga fujam aterrorizados, e abalar a resolução do mais decidido soldado. Normalmente um dragão precisa ter pelo menos a idade de jovem adulto para adquirir este poder.

Apesar de alguns comentaristas falarem de dragões que inspiram um medo sobrenatural, a presença aterradora de um dragão não tem um componente mágico. Os dragões simplesmente são muito bons em infundir medo nos corações dos inimigos, e podem fazê-lo sempre que empreendem alguma ação minimamente agressiva.

IMUNIDADES E DEFESAS

Apesar de a maioria das formas de ataque ter pelo menos uma pequena chance de funcionar contra um dragão, alguns ataques demonstram ser inúteis.

Todos os dragões verdadeiros são imunes a pelo menos um tipo de energia elemental (ácido, frio, eletricidade ou fogo), normalmente o mesmo tipo de energia que o dragão usa para seu sopro. Esta imunidade origina-se na natureza elemental do dragão. O mesmo poder que lhe permite soprar uma rajada de energia também evita que essa energia danifique o dragão. Os dragões verdadeiros têm uma excelente regulagem interna de temperatura, e raramente sofrem os efeitos do calor ou frio excessivo.

Adicionalmente, todas as criaturas semelhantes aos dragões não estão sujeitas a efeitos que os ponham para dormir ou induzam paralisia; tais criaturas possuem uma vitalidade impossível de suspender.

Os dragões verdadeiros também desenvolvem uma resistência natural a golpes físicos, e isso pode evitar que armas mundanas (mas não as mágicas) lhes causem qualquer dano. São muito verdadeiras as histórias dos bardos sobre dragões saqueadores que suportam rajadas de flechas dos arqueiros defensores, sem sofrerem nem um arranhão.

Graças à sua natureza inerentemente mágica, os dragões verdadeiros também desenvolvem a capacidade de pouco se importarem com os efeitos de magias. Os dragões mais velhos ignoram ataques de magia vindos de qualquer um, exceto dos praticantes mais poderosos.

REGRAS: SOPRO

O sopro de um dragão é uma habilidade sobrenatural. Ele não funciona em áreas antimágicas. Usar um sopro é uma ação padrão. Conforme indicado no *Livro dos Monstros*, quando um dragão ativa seu sopro, precisa esperar 1d4 rodadas antes de ser capaz de soprar de novo. Neste caso, a rodada dura até que comece o turno seguinte do dragão (vide A Rodada de Combate, no *Livro do Jogador*). Por exemplo, se um dragão sopra na primeira rodada do combate, e o resultado do dado que determina a próxima vez em que o ataque pode ser usado é 1, o dragão pode voltar a soprar na rodada 2. Se o resultado é 4, o dragão não pode voltar a soprar antes da rodada 5.

Se um dragão tiver mais de um tipo de arma de sopro, ainda assim só pode soprar uma vez a cada 1d4 rodadas. O talento Recuperar Fôlego (veja o Capítulo Segundo) pode encurtar o tempo que o dragão precisa esperar entre as ativações de seu sopro.

O tamanho, a forma e o efeito de um ataque de sopro dependem do tipo de dragão e do seu tamanho e idade, conforme mostrado no *Livro dos Monstros*.

REGRAS: PRESENÇA ATERRADORA

A presença aterradora de um dragão é uma habilidade extraordinária. Funciona mesmo em áreas antimágicas.

A presença aterradora é uma habilidade de medo, de ação mental, que surte efeito quando um dragão ataca, realiza uma investida ou meramente sobrevoa os alvos. Um dragão pode inspirar medo sobrevoando a uma altitude baixa o suficiente para incluir os inimigos dentro do raio do efeito, que é 10 metros x a categoria de idade do dragão (normalmente um mínimo de 50 metros, visto que a maioria dos dragões obtém esta habilidade no estágio de jovem adulto). A presença aterradora de um dragão também surte efeito quando o dragão investe ou ataca de qualquer forma (com armas naturais, magias ou sopro).

O uso da presença aterradora faz parte de qualquer ação que a desencadeie. Um dragão não precisa fazer uma ação separada para usar esse poder; no entanto, pode suprimir a habilidade como uma ação simples.

Uma criatura deve ser capaz de ver o dragão para que a presença aterradora tenha efeito. Se o dragão estiver invisível ou sob camuflagem total, a habilidade não funcionará. No entanto, assim que a habilidade surtir efeito, as conseqüências persistem até o final da duração, mesmo que mais tarde o dragão saia de vista. As criaturas no raio de ação da habilidade não são afetadas se tiverem mais Dados de Vida que o dragão, ou se elas próprias forem dragões.

Uma criatura potencialmente afetada que obtiver sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ DV do dragão + modificador Car do dragão) permanecerá imune à presença aterradora desse dragão durante 24 horas. Esta imunidade temporária só ocorre em caso de sucesso no teste de resistência. Se a criatura não tiver de realizar o teste de resistência porque não pode enxergar o dragão, não estará imune e terá de fazer um teste de resistência quando vir o dragão. Em caso de fracasso, as criaturas que têm 4 ou menos DV entram em pânico durante 4d6 rodadas, e as que têm 5 ou mais DV ficam abaladas durante 4d6 rodadas.

Como é uma habilidade extraordinária, a presença aterradora permanece ativa mesmo que o dragão assuma uma forma diferente. Os dragões de bronze, ouro e prata, que têm a habilidade de assumirem uma forma alternativa, normalmente suprimem sua habilidade presença aterradora quando usam a forma assumida, para evitarem comprometer seus disfarces. No entanto, se quiserem evitar um combate podem usar a habilidade caso sejam desafiados quando estão na forma escolhida.

REGRAS: IMUNIDADES DOS DRAGÕES

Todas as espécies de dragões verdadeiros têm imunidade contra pelo menos um tipo de energia, conforme indicado no *Livro dos Monstros*.

Um dragão verdadeiro ignora os efeitos deletérios do calor extremo (45°C a 60°C) e do frio extremo (–20°C a –40°C). Um dragão verdadeiro nessas condições não precisa fazer um teste de resistência de Fortitude a cada 10 minutos para evitar o dano por contusão.

Todas as criaturas do tipo dos dragões são imunes a efeitos mágicos de sono e paralisia, conforme também está descrito no *Livro dos Monstros*.

Os dragões verdadeiros desenvolvem Redução de Dano à medida que envelhecem, conforme indicado no *Livro dos Monstros*. A Redução de Dano é uma habilidade sobrenatural, ineficaz num campo antimágico.

Os dragões verdadeiros também desenvolvem Resistência à Magia quando envelhecem, conforme notado no *Livro dos Monstros*.

HABILIDADES MÁGICAS

Todos os dragões desenvolvem habilidades mágicas inatas à medida que envelhecem. Entre estas está a habilidade de conjurar magias arcanas.

As habilidades mágicas inatas do dragão tendem a refletir o caráter e a atitude da sua espécie. Por exemplo, os dragões negros preferem pântanos escuros e lúgubres, e também possuem a habilidade de criar uma escuridão mágica. Os dragões de cobre vivem em colinas rochosas e possuem a habilidade de moldar a pedra. Muitas vezes as habilidades inatas do dragão têm pouco impacto no combate, mas o dragão pode usá-las para defender sua toca ou para se preparar para a batalha.

As magias de um dragão tendem a refletir sua própria personalidade. Cada dragão desenvolve um repertório pessoal e singular de magias (apesar de muitos dragões escolherem magias semelhantes simplesmente pela sua utilidade). Nenhum estudioso determinou como os dragões conseguem fazer isto, e parece que os próprios dragões não sabem como o fazem. Os dragões simplesmente têm um talento inato para magia arcana. Desenvolvem poderes rudimentares de conjuração de magia ao se aproximarem da idade adulta. Os feiticeiros humanóides, que freqüentemente afirmam que seus poderes mágicos são oriundos de um ancestral dragão, normalmente não desenvolvem qualquer aptidão mágica antes que passem a puberdade. Alguns estudiosos crêem que isto é um sinal de que nenhuma conexão existe entre os feiticeiros e os dragões. Outros eruditos rejeitam a disparidade como resultado inevitável das vastas diferenças entre os ciclos de vida dos dragões e dos humanóides.

Seja como for, os dragões exibem um talento que falta aos feiticeiros: podem conjurar a maioria de suas magias sem os amparos físicos de que outros conjuradores necessitam.

ARMADURAS E ARMAMENTOS NATURAIS

A panóplia de escamas sobrepostas do dragão, suportada por camadas de pele e músculos e apoiada por um esqueleto forte e elástico, oferece considerável proteção contra ataques. Mesmo um dragão Miúdo está normalmente tão bem blindado quanto um humano usando uma cota de malha. A pele escamosa de um dragão grande proporciona uma proteção quatro ou cinco vezes maior que a melhor armadura de chapas metálicas.

A arma primária do dragão, num combate físico, é sua mordida. Um dragão pode morder criaturas adversárias a considerável distância, graças ao seu pescoço comprido.

As garras do dragão não são tão terríveis quanto sua mordida, e um dragão em deslocamento muitas vezes não as utiliza, mas quem for combater um dragão deve precaver-se contra elas mesmo assim.

Um dragão de tamanho aproximadamente igual ao de um humano, ou maior, pode atacar com eficiência usando os membros alares que ficam na borda dianteira das asas. Apesar de os membros alares possuírem garras vestigiais, a asa é uma arma de concussão. O dragão normalmente mantém fechados os "dedos" que sustentam a asa, para evitar danos à mesma, mais ou menos como um humano fechando o punho para desferir um soco. As asas do dragão podem abarcar dezenas de metros quando estão totalmente estendidas,



REGRAS: HABILIDADES MÁGICAS

Conforme indicado no *Livro dos Monstros*, as criaturas com habilidades inatas de conjuração de magia, tais como os dragões, não requerem componentes materiais para suas magias. No entanto, se uma magia tiver um foco, o dragão ou outro conjurador inato precisa ter o foco consigo. Os dragões podem usar o talento Fixar Foco de Magia para satisfazer a este requisito.

Exceto pelo fato de não necessitarem de componentes materiais consumíveis, os dragões conjuram suas magias do mesmo modo que outros conjuradores arcanos. Estão sujeitos à falha de magia arcana se usarem armadura, mas sua própria armadura natural não acarreta uma chance de falha. Precisam suprir todos os componentes verbais e somáticos da magia, e precisam pagar qualquer custo de XP que a magia implique. Um dragão geralmente possui um total entre 100 e 600 XP vezes seu nível de conjurador. Ele pode usar esses XP na conjuração sem arriscar a perda de um nível.

Também, conforme descrito no *Livro dos Monstros*, o nível de conjurador de um dragão para suas habilidades similares a magia é igual à sua categoria de idade ou a seu nível de conjurador de feiticeiro, o que for maior.

Embora os dragões sejam capazes de conjurar magias como feiticeiros, não são membros da classe dos feiticeiros e não recebem nenhum dos benefícios dessa classe (exceto pela conjuração de magia). Um dragão adquire magias diárias adicionais com uma pontuação elevada de Carisma. Um dragão que se torna membro da classe dos feiticeiros adiciona os níveis da classe ao seu nível de feiticeiro efetivo para determinar sua habilidade de conjuração de magia, mas usa seu nível de feiticeiro real e seu nível de personagem para determinar suas outras habilidades de classe. Por exemplo, um dragão de prata antigo conjura magias como um feiticeiro de 11º nível. Se o dragão se tornar um feiticeiro de 1º nível, conjurará magias como um feiticeiro de 12º nível, mas seu familiar (se tiver um) terá as habilidades de um familiar com um mestre de 1º nível.

Conforme o *Livro dos Monstros*, a maioria das habilidades similares a magia dos dragões funcionam como as magias de mesmo nome conjuradas num nível igual ao nível de feiticeiro do dragão ou sua categoria de idade, o que for maior.

Um dragão com a habilidade racial *alterar forma* sabe usar todas as armas simples. Outros tipos de dragão não sabem usar armas, a não ser que de fato tenham níveis em uma classe de personagem ou usem seus talentos para aprenderem a manejá-las.

REGRAS: DRAGÕES E ITENS MÁGICOS

Como são ao mesmo tempo muito astutos e muito ricos, os dragões freqüentemente empregam itens mágicos.

Um dragão mais jovem sem qualquer habilidade de conjuração de magia — mesmo que tenha uma ou mais habilidades similares a magia — não pode ativar itens de complemento de magia ou itens de gatilhos de magia.

Um dragão mais velho conjura magias como um feiticeiro e é um conjurador arcano; não pode conjurar uma magia divina de um pergaminho a não ser que tenha níveis numa classe de conjuração divina.

Visto que um dragão pode conjurar magias como um feiticeiro, ele pode usar qualquer item de gatilho de magia que produz o efeito de uma magia de feiticeiro/mago. Se o dragão também puder conjurar magias de clérigo como magias arcanas, poderá usar qualquer item de gatilho de magia que produza o efeito de uma magia da lista das magias de clérigo ou uma magia de um domínio ao qual tenha acesso.

Um dragão normalmente não sabe usar armas, nem possui membros plenamente preênseis, logo não é capaz de usar armas brancas. Se um dragão assumir uma forma com membros preênseis, pode empunhar armas enquanto estiver nessa forma, mas ainda não terá o talento adequado, a não ser que tenha níveis numa classe ou adquira o talento que lhe permitam fazê-lo (como foi visto antes, um dragão com a habilidade racial *alternar forma* sabe usar todas as armas simples).

Qualquer dragão é capaz de usar poções. Na maioria das circunstâncias, o dragão nem se preocupa em abrir o recipiente da poção; simplesmente o engole ou mastiga. Visto que um dragão pode comer praticamente qualquer coisa, isso não causa nenhum problema ao dragão, nem muda o efeito da poção.

Visto que os itens mágicos que devem ser usados sobre o corpo servem a usuários de todos os tamanhos, um dragão pode usar qualquer item mágico que um personagem humanóide usaria.

Um dragão pode usar normalmente uma tiara, um chapéu ou um elmo. Em alguns casos, um item deste tipo pode ser feito especialmente para um dragão, em forma de coroa, diadema ou solidéu. Por exemplo, o *elmo de telepatia* de um dragão pode ter a forma de um *solidéu de telepatia*.

Os óculos e lentes feitas para dragões normalmente têm a forma de armações que se ajustam aos olhos da criatura, ou lentes que o dragão coloca diretamente sobre os olhos, à semelhança das lentes de contato modernas. Um personagem humanóide pode usar qualquer item especial deste tipo, destinado a um dragão, sem dificuldade.

Um dragão pode usar um manto, uma capa ou uma túnica no dorso, normalmente entre as asas. Os itens deste tipo podem vir alternativamente em forma de botão para o rufo ou capa para espinha. Um personagem humanóide pode usar um botão para rufo ou uma capa para espinha fixando o item ao manto, à capa ou à túnica.

Um dragão usa amuletos, broches, medalhões, colares e periaptos em torno do pescoço exatamente como um humanóide.

Um dragão não sabe usar nenhum tipo de armadura, e normalmente não se preocupa em usá-las. Seja como for, uma armadura produzida para um humanóide não serve ao corpo de um dragão. Uma armadura criada para um dragão assemelha-se à de montaria, e não serve num humanóide, mas serve num quadrúpede do mesmo tamanho do dragão.

Um dragão pode usar um robe sobre os ombros e a parte superior do peito. Em alguns casos, um item deste tipo pode ser feito especialmente para um dragão em forma de gola ou dragona. Um humanóide pode usar esse item sem dificuldade.

Um dragão pode usar um colete, uma vestimenta ou uma camisa disposta sobre as asas e a parte inferior do peito. Em alguns casos, um item deste tipo pode ser feito especialmente para um dragão em forma de botão peitoral ou abdominal. Um humanóide pode usar o peitoral de um dragão como se fosse um colete. Pode usar um botão abdominal no umbigo.

Um dragão pode vestir braçadeiras ou pulseiras sobre a parte anterior dos membros dianteiros.

Um dragão pode usar luvas ou manoplas nas patas dianteiras. Manoplas feitas especialmente para dragões não costumam ter dedos, apenas buracos para as garras do dragão. Um humanóide pode usar as manoplas mágicas de um dragão sem dificuldade.

Um dragão pode usar anéis nas garras dianteiras.

Um dragão pode usar um cinto em torno da cintura. Algumas vezes, os itens deste tipo assumem a forma de faixas que o dragão usa nos quadris. Um humanóide pode usar esses itens sem dificuldade.

Finalmente, um dragão pode usar botas nas patas traseiras. Botas feitas especialmente para dragões normalmente se parecem com as manoplas dos dragões, mas têm forma adequada às patas traseiras. Estes itens mágicos também servem nos pés dos humanóides.

Nenhum destes itens interfere com os movimentos do dragão, inclusive o vôo.

mas o dragão só usa como arma uma porção bastante pequena desse apêndice.

Um dragão maior que um humano pode usar a cauda para desferir golpes poderosos. Para fazer isso, o dragão enrola a ponta da cauda para cima e usa a porção erguida como arma de concussão. Os dragões maiores têm força suficiente na cauda para balançá-las de um lado para outro, derrubando inimigos menores.

Os dragões muito grandes também conseguem usar o corpo todo como arma, colidindo com oponentes menores e aprisionando-os de encontro ao chão; em seguida o dragão literalmente os reduz a pó.

FRAQUEZAS DOS DRAGÕES

"Fraqueza? Venha testar seu vigor comigo, macaco pelado, e vamos ver quem é fraco!"

— Lothaenorixius, dragão azul

Por mais formidáveis que sejam, os dragões têm algumas vulnerabilidades que seus inimigos podem explorar.

Muitas vezes os dragões são suscetíveis a ataques que envolvem um elemento oposto. Por exemplo, os dragões vermelhos são imunes ao fogo, mas vulneráveis ao frio.

A natureza elemental do dragão também o torna suscetível à influência divina controlada por certos clérigos, que conseguem afugentá-los, forçá-los a prestar serviços ou mesmo matá-los de imediato. No entanto, os dragões se transformam em entidades muito poderosas com a idade, e a influência de tais clérigos só é confiável contra dragões mais jovens.

PONTOS DE VISTA E PSICOLOGIA

"Uma boa resposta hoje é melhor que a resposta perfeita amanhã."

— Aforismo humano

"Qual é a pressa?"

— Reação comum de um dragão ao aforismo recém-mencionado

O elemento mais importante que determina o ponto de vista e o estado mental de um dragão é o tempo. Os dragões não desejam viver para o momento; têm uma vasta provisão de momentos que se estendem diante deles. Não se preocupam com tempo perdido. Se há algo que os dragões têm em excesso, é o tempo, e a pressa não é da conta deles.

Mesmo os mais obtusos entre os dragões buscam preencher o tempo exercitando a mente. Resolver enigmas é uma atividade favorita, porém a forma que esses enigmas assumem depende do tipo de dragão envolvido. Alguns, como os de bronze e de cobre, procuram enigmas desafiadores de natureza benigna. Outros, como o vermelho e o azul, contemplam uma espécie muito mais obscura de charadas. Tramam formas de satisfazerem sua cobiça, derrotarem seus oponentes e adquirir poder sobre outras criaturas. Muitos estudiosos crêem que os dragões devem sua aptidão natural para a magia aos jogos mentais de que se ocupam constantemente só para não ficarem ociosos.

Muitos dragões simplesmente buscam o conhecimento. Os dragões mais velhos costumam se tornar repositórios de antiga sabedoria e tradição.

Os aventureiros humanóides normalmente buscam fama e fortuna através de três etapas da vida (adolescência, idade adulta e meia-idade). Mesmo o elfo mais longevo tenta abarrotar essas fases da vida com a maior parte de suas realizações. Os dragões, por outro lado, motivados pelo desejo e pela necessidade, buscam fama e fortuna desde o momento em que emergem do ovo até o dia em que finalmente sucumbem às ondas erosivas do tempo. Já que estende suas atividades essenciais por um tempo de vida muito longo, um dragão faz pausas muito maiores entre as missões e aventuras do que um grupo de aventureiros humanóides.

Se um dragão se juntasse a um grupo de aventureiros, poderia permanecer interessado tempo suficiente para completar uma ou duas missões. Depois outra coisa atrairia seu interesse, e ele iria embora durante anos para se ocupar de outra atividade. Ao retornar, encontraria seus antigos companheiros quase aposentados ou já velhos demais para tomarem parte em missões. O dragão, no entanto, ainda estaria jovem e cheio de vida, ficando mais forte a cada ano que passasse. Apesar de sentir tristeza pela perda dos companheiros, iria em frente para novos desafios.

Todos os dragões verdadeiros têm grande paciência. Raramente se apressam ou se precipitam, pois acreditam que tudo o que vale a pena fazer vale a pena ser bem feito. Para um dragão, fazer algo bem feito normalmente envolve gastar muito tempo (do ponto de vista de seres de vida mais curta) contemplando o próximo passo.

A longevidade do dragão talvez seja sua maior fonte de vaidade e arrogância. Um único dragão pode observar um desfile de seres que vêm e vão durante sua longa vida. Como pode um dragão considerar tais criaturas como algo mais do que inferiores quando observa tantas delas emergindo para a vida, envelhecendo e morrendo? E o tempo todo o dragão fica mais forte e mais poderoso, demonstrando sua superioridade (mesmo que seja apenas na sua própria mente). Os dragões mantêm em xeque a poderosa entidade do tempo, enquanto que as criaturas menores sucumbem e se desvanecem quase sem lutar. Com tal poder à sua disposição, é de se admirar que um dragão creia ser o próprio pináculo da criação?

Um dragão pode iniciar uma ação rapidamente se sua própria vida estiver em perigo, ou se precisar proteger seu companheiro, sua cria ou seu tesouro. Do contrário, poucos problemas parecem urgentes.

A fúria de um dragão pode estender-se por muitas gerações humanas, em conformidade com a paciência da criatura. O

REGRAS: FRAQUEZAS DOS DRAGÕES

Um dragão é vulnerável ao tipo de energia que se opõe ao seu subtipo elemental, conforme indicado no *Livro dos Monstros*. Um dragão sofre +50% dos danos normais em ataques que envolvem seu tipo oposto de energia, independentemente de ser permitido um teste de resistência, e do sucesso ou fracasso desse teste. Os talentos Dominar Fraqueza e Suprimir Fraqueza (descritos no Capítulo Segundo) reduzem esta vulnerabilidade.

Clérigos com acesso aos domínios do ar, terra, fogo ou água podem expulsar, destruir, fascinar ou comandar dragões do subtipo elemental apropriado. Visto que a eficácia dessas habilidades está baseada nos Dados de Vida da criatura defensora, os dragões mais velhos e maiores raramente sucumbem a elas, mas elas podem ser eficazes contra os dragões menores e mais jovens.

humanóide que tratar um dragão injustamente pode escapar de sua fúria morrendo de morte natural antes que o dragão chegue a exigir vingança. No entanto, os descendentes do humanóide precisam estar alertas caso conheçam a situação, pois o dragão poderá atacá-los anos ou séculos depois da morte do perpetrador original.

A SOCIEDADE DOS DRAGÕES

"Os dragões nunca se reúnem sem propósito."

— Kacdaninymila, dragão de ouro

Os dragões se mantêm solitários, rompendo essa solidão apenas para acasalar, criar os filhotes ou obter ajuda para enfrentar alguma ameaça. Os dragões de espécies diferentes raramente formam alianças, apesar de se conhecerem cooperações em circunstâncias extremas, como o surgimento de uma poderosa ameaça comum.

Alguns estudiosos acreditam que todos os dragões sofrem de xenofobia. Esta opinião não está longe da verdade — qualquer dragão simplesmente aprecia sua própria compa nhia. Quando se torna prudente ou necessário ter um companheiro, o dragão o procura, mas prefere ter companheiros similares a si mesmo, dentro das possibilidades.

Os dragões metálicos de espécies diferentes estão mais sujeitos a cooperarem entre si que os dragões cromáticos, embora os eruditos tenham registrado que apenas os dragões de ouro e prata cultivam amizades duradouras. Os loquazes dragões de latão apreciam a companhia de outros dragões metálicos, mas a maioria dos dragões (mesmo outros dragões de latão) prefere encarar essa espécie em doses pequenas. Os dragões metálicos nunca cooperam com os cromáticos.

Quando dragões maus de variedades diferentes se encontram, normalmente lutam para proteger seus territórios. Os dragões bons são mais tolerantes, apesar de também serem muito territoriais, e normalmente tentam resolver suas diferenças de modo pacífico.

TERRITÓRIO

Um dragão costuma reivindicar todo o território que fica a um dia de vôo de seu covil. O dragão não compartilha essa área com outro dragão, exceto por seu companheiro e seus filhotes (se os tiver), e mesmo assim os dragões mais jovens muitas vezes se separam após o acasalamento, abandonando os ovos.

Apesar de os dragões cromáticos não serem ávidos por compartilhar um território, toleram alguma sobreposição entre os seus territórios e os dos dragões vizinhos da mesma espécie ou tendência. Essas áreas limítrofes transformam-se em lugares onde os dragões podem se encontrar para negociar e trocar informações. Em muitos casos, um dragão compartilha um território sobreposto com um companheiro ou par potencial.

Entre os dragões jovens demais para acasalarem, a necessidade de segurança e defesa normalmente sobrepuja o desejo de solidão. As ninhadas de dragões nascidos juntos costumam permanecerem unidas até que cada indivíduo esteja bastante forte para sobreviver sozinho e estabelecer seu próprio covil.

CONFLITO E INTERAÇÃO ENTRE DRAGÕES

Quando os dragões lutam, o conflito raramente diz respeito a território. É muito mais fácil um dragão simplesmente sair voando e encontrar uma área não-reclamada do que se arriscar a ferimentos e morte em batalha com outro dragão. O mais freqüente é que os dragões lutem pela oportunidade de saquearem as tocas uns dos outros. O anseio do dragão em reunir grandes quantidades de tesouros é lendário, mesmo entre os próprios dragões, e todos sabem que a vitória sobre um rival costuma ser o melhor modo de obter riquezas. Os dragões também lutam pelos companheiros (tais disputas não se limitam aos machos) e normalmente tentam matar ou expulsar dragões vizinhos de tendência diferentes. A inimizade é particularmente forte entre os dragões cromáticos e metálicos que quase sempre habitam territórios semelhantes. Os dragões azuis e os de latão, por exemplo, preferem viver em desertos, e freqüentemente entram em conflito.

Quando dois ou mais dragões se encontram e desejam evitar o conflito, normalmente alçam vôo e circulam devagar, cada um deles examinando o outro com cautela. Se os dragões são de tamanhos ou idades diferentes, esses preâmbulos terminam bem depressa. Entre os dragões, o status é função da idade. Os dragões mais velhos sabem que pouco têm a temer dos mais jovens, contanto que o mais velho já não esteja ferido. Do mesmo modo, os mais jovens estão conscientes de que seus irmãos mais velhos podem matá-los com facilidade, e sabem que a negociação lhes dá a melhor chance de sobreviver ao conflito.

Se os dragões em conflito forem da mesma idade ou do mesmo tamanho, serão muito mais cautelosos, pois um ataque súbito de

um dos dragões poderá ser a perdição do outro. Os dragões podem dar voltas um em torno do outro durante horas.

Uma vez terminados os preâmbulos, os dragões conversam. Se continuarem desconfiados um do outro, mantêm-se no ar, com o dragão ou os dragões mais velhos um pouco acima. Enquanto estão voando, os dragões se vêem obrigados a berrar uns com os outros, pois não podem simplesmente se aproximar à distância normal de um diálogo. Graças aos ouvidos aguçados dos dragões e sua tremenda capacidade vocal, esse impedimento à comunicação não é um grande problema. Se os dragões se derem bem uns com os outros, muitas vezes voam até algum lugar alto e inacessível onde podem falar em particular.

ACASALAMENTO

A atitude e a abordagem de um dragão em relação ao acasalamento dependem de sua espécie e sua idade. Os dragões seguem diversas estratégias reprodutivas adequadas às suas necessidades e seus temperamentos. Essas estratégias ajudam a garantir a continuidade da linhagem do dragão, não importando o que aconteça com o pai, a mãe ou a toca.

Os adultos jovens, em especial os malignos ou menos inteligentes, tendem a pôr ninhadas anuais de ovos por toda a região, deixando os filhotes para se defenderem sozinhos. As fêmeas mais velhas às vezes põem ovos uma vez por década, ou até com menor freqüência, mas costumam produzir pelo menos uma ninhada durante cada categoria de idade em que permanecem férteis. Muitas vezes, uma fêmea mais velha põe diversas ninhadas de ovos em anos sucessivos, deixando uma ninhada para ela mesma cuidar, dando uma ao companheiro (que leva os ovos a uma toca separada), e abandonando o restante. Às vezes um dragão fêmea coloca ovos (ou filhotes recém-nascidos) em poder de pais adotivos que não são dragões.

É mais provável que os dragões adultos e experientes acasalem a longo prazo, e assim compartilhem a tarefa de criar os filhotes.

Os dragões mais velhos que os experientes quase sempre acasalam e depois criam os filhotes eles mesmos — os próprios machos fazem isso (com a fêmea pondo os ovos na toca do macho ou o macho trazendo os ovos até o seu covil). Os mais velhos também indicam, ocasionalmente, pais adotivos não-dragões para seus filhotes. Um dos pais ou ambos fazem visitas periódicas aos padrastos para saber quão bem estão dando conta da tarefa.

O acasalamento dos dragões, no entanto, não trata apenas de reprodução, e muitas vezes os dragões acasalam por amor. Isso é verdade especialmente no caso dos dragões metálicos, mas o amor certamente também existe entre os dragões cromáticos. Os dragões de tendência Leal costumam acasalar para a vida toda (embora, se um deles morrer, o outro normalmente encontre um novo companheiro). Os dragões acasalados para a vida toda nem sempre ficam juntos. Freqüentemente mantêm covis separados e combinam encontrar-se de tempos em tempos. Os dragões Leais nem sempre são monógamos, e sabe-se de casos em que construíram complexos e intrincados arranjos de habitação e procriação com múltiplos parceiros. Tais relacionamentos normalmente se agrupam em torno de um dragão mais velho e companheiras mais jovens, mas podem ser poligâmicos ou poliândricos.

Os dragões Caóticos tendem a mudar freqüentemente de companheiros, porém à medida que envelhecem muitas vezes desenvolvem uma preferência por um só companheiro.

Os dragões são notoriamente viris, capazes de cruzar com virtualmente qualquer criatura. Entre os dragões metálicos, o cruzamento costuma ocorrer quando a criatura assume magicamente outra forma e se apaixona, por um curto período de tempo, por um não-dragão. Os dragões cromáticos podem simplesmente sentir-se aventurescos e gerar meio-dragões como resultado. Em qualquer caso, o espécime envolvido normalmente é um jovem adulto. Quase sempre o dragão abandona suas crias meio-dragões ou as deixa aos cuidados do outro pai ou mãe. Os dragões cromáticos geralmente não se importam com o destino dos meio-dragões. Os metálicos acreditam (e normalmente têm razão) que os meio-dragões sempre terão melhor sorte entre não-dragões do que entre sua própria espécie longeva.

Os cruzamentos entre espécies de dragões não são desconhecidos, mas são muito raros. Um dragão híbrido desse tipo normalmente é abandonado à sua própria sorte, mas ocasionalmente ambos os pais (se tiverem boas relações entre si) podem cuidar dele até que atinja a idade adulta.

POR QUE OS DRAGÕES AMEALHAM TESOUROS?

"Os dragões cobiçam tesouros porque no fundo são apenas grandes gralhas répteis."

— Alrod Duart, sábio

"Um dragão coleciona tesouros principalmente pela sua beleza — você não acha que possa haver beleza demais, acha? Além disso, alguns tesouros são muito bons de comer."

— Kacdaninymila, dragão de ouro

Quando se pensa num dragão acumulando tesouros e usando-os como leito, é fácil acusar a criatura de cobiça. Afinal de contas, de que adianta toda essa riqueza?

Alguns sábios assemelham o desejo do dragão de amontoar tesouros com o comportamento das gralhas, dos ratos trocadores e de outras criaturas que instintivamente acumulam objetos brilhantes e lustrosos. Esta observação não deixa de ter mérito, pois nenhum dragão parece ser inteiramente capaz de explicar por que deseja amontoar um tesouro. No entanto, ao contrário das gralhas e dos ratos trocadores, os dragões desejam itens de valor monetário, não apenas objetos brilhantes. Os dragões têm plena consciência do valor de suas posses. Quando está diante de uma escolha entre tesouros, até mesmo o dragão mais virtuoso gostaria de levá-los todos. Se tiver de optar, o dragão tende a favorecer os itens mais valiosos. Os dragões demonstram preferência por objetos de valor monetário intrínseco, em detrimento dos que são valiosos por sua magia.

O prazer puro e primordial que um dragão experimenta com seu tesouro é quase indescritível. Em momentos incautos, o dragão rola num monte de tesouros como um porco se espojando na lama num dia quente, e parece que o dragão sente um grau semelhante de prazer físico nesse ato.

O dragão também experimenta imensa satisfação intelectual com seu tesouro. Mantém um exato inventário mental dos itens que ele contém, bem como um total atualizado do valor monetário do tesouro.

Sem dúvida, a preocupação dos dragões com seus tesouros contém um elemento instintivo que poderá jamais ser totalmente explicado, mas o acúmulo de tesouros entre os dragões tem alguns benefícios práticos.

Primeiro, ter à mão um tesouro valioso confere ao dragão algum controle sobre as circunstâncias de sua própria morte (vide Evitando o Ocaso, página 15). Um dragão que perde seu tesouro freqüentemente sofre tal trauma emocional que seu espírito se torna inquieto mesmo após a morte (vide Dragão-Fantasma, no Capítulo Quarto).

Segundo, e mais importante, os dragões obtêm status em sua própria espécie pela riqueza dos seus tesouros. Apesar de a medida primária de status entre os dragões ser a idade, o valor do



tesouro de um dragão é o determinante do status relativo entre os dragões da mesma idade (comparando os valores dos tesouros os dragões consideram que itens mágicos têm metade do seu valor de mercado). Um tesouro especialmente grande pode colocar um dragão mais jovem em pé de igualdade com um mais velho; um pequeno pode rebaixá-lo a um status ainda inferior do que seria indicado somente pela idade.

Os dragões com maior status têm melhor acesso aos companheiros. Têm mais influências entre outros dragões, e é mais provável que lhes peçam auxílio ou conselhos. Isso, por sua vez, amplia ainda mais seu status.

Os dragões tendem a se vangloriar do valor de seu tesouro entre os de sua espécie, o que é compreensível, pois um dragão não pode obter status pelo tesouro a não ser que outros dragões saibam a respeito. Tal ostentação, porém, tem os seus perigos, em especial entre os dragões cromáticos, visto que os espécimes maus não hesitam em roubar tesouros uns dos outros.

Entre os dragões mais velhos, a acumulação de tesouros tem uma dimensão prática adicional. À medida que um dragão envelhece, sua aptidão mágica aumenta e o dragão torna-se mais capaz de empregar em vantagem própria os itens mágicos do tesouro.

OS DRAGÕES E A PERÍCIA AVALIAÇÃO

Embora a maioria dos dragões não tenha a perícia Avaliação, um dragão é bastante hábil em analisar objetos, graças à sua pontuação elevada de Inteligência. Um dragão recebe +2 de bônus de competência em qualquer teste de Avaliação (ou teste de Inteligência feito para avaliar um objeto) que envolva estudar os aspectos físicos da coisa avaliada (como detalhes finos ou peso).

LINGUAGEM

A linguagem dos dragões é uma das mais antigas formas de comunicação. De acordo com os próprios dragões, só perde em longevidade para as línguas dos extra-planares, e todos os idiomas mortais descendem dela. Sua escrita provavelmente foi criada muito tempo depois que foi padronizada a forma falada, visto que os dragões têm menor necessidade de escrever do que as outras raças. Alguns estudiosos acreditam que a forma escrita da língua dracônica pode ter sido influenciada pelas runas dos anões, mas os sábios não expressam esta opinião onde um dragão possa escutá-los.

Muitas raças répteis (incluindo os kobolds, o povo lagarto e os trogloditas) falam versões grosseiras do dracônico, e apresentam o fato como prova do seu parentesco com os dragões. É igualmente provável que essas raças tenham sido outrora ensinadas ou escravizadas pelos dragões, e é possível até mesmo que tenham

tomado para si o dracônico simplesmente para reivindicarem ancestrais comuns.

VOCABULÁRIO BÁSICO DRACÔNICO

O que se segue é uma seleção de palavras do vocabulário dracônico, juntamente com suas traduções e classes gramaticais (adj = adjetivo, adv = advérbio, conj = conjunção, prep = preposição, pron = pronome, s = substantivo, v = verbo).

A escrita dracônica também é usada quando é necessária uma forma escrita para as línguas elementais Auran e Ígneo. No entanto, esse uso da forma escrita não torna mais fácil, para quem não sabe dracônico, aprender os idiomas das criaturas do ar e do fogo.

Comum	Dracônico	Classe Gramatical
a	Ekess	prep
abaixo	vhir	prep
aço	vyth	s
água	hesjing	s
ainda	sjerit	adv
amanhã	earenk	adv
amarelo	yrev	adj
amigo	thurirl	adj, s
anão	tundar	s
animal	baeshra	s
ano	eorikc	s
ao lado	unsinti	prep
após	ghent	prep
ar	thrae	s
arco	vaex	s
arma	laraek	s
armadura	litrix	s
assim	zyak	adv, conj
até	zara	prep
através	erekess	prep
azul	ulhar	adj
batalha	vargach	s
belo	vorel	adj
bom	bensvelk	adj
branco	aussir	adj
brasura	sveargith	s
bronze	aujir	s
canção	miirik	s
carne	rhyaex	s
caverna	waere	s
celestial	athear	s
chuva	oposs	s
cinza	vignar	s
clérigo	sunathaer	s
cobre	rach	s
com	mrith	prep
conversar	ukris	v
covarde	faessi	adj
curar	irisv	v
dança, dançar	vaeri	s, v
dar	majak	v
demônio	kothar	s
dente	oth	s
descansar	ssifisv	v
destino	haurach	s
dia	kear	s
diante	ghoros	prep
divindade	urathear	s
dragão	darastrix	s
e	vur	conj
elfo	vaecaesin	s
em	persvek	prep
encantado	levex	adj
encima	shafaer	prep
espada	caex	s
esperto	othokent	adj
estrela	isk	s
estripar	gixustrat	v
falar	renthisj	v
feio	nurh	adj
feiticeiro	vorastrix	s
ferro	usk	s
flecha	svent	s
floresta	caesin	s
fogo	ixen	s
fortaleza	hurthi	s
forte	versvesh	adj
fugir	osvith	v
garra	gix	s
gnomo	terunt	s
grande	turalisj	adj
guerra	aryte	s
halfling	rauhiss	s
homem	sthyr	s
humano	munthrek	s
inimigo	irlym	adj, s
inundação	achthend	s
ir	gethrisj	v
jóia	kethend	s
ladrão	virlym	s
lança	ner	s
lar	okarthel	s
líder	maekrix	s
longe	karif	adj, adv
machado	garurt	s
madeira	grovisv	s
magia	arcaniss	s
mago	levethix	s
martelo	jhank	s
mas	shar	conj
massacrar	kurik	v
matar	svent	v
mau	malsvir	adj
montanha	verthicha	s
morrer	loreat	v
morto	loex	adj
morto-vivo	kaegro	s, adj
muitos	throden	adj
mulher	aesthyr	s
mutilado	thurgix	adj
não	thric	adv
negro	vutha	adj
nem	thur	conj
noite	thurkear	s
nome	ominak	s
nós	yth	pron
ódio, odiar	dartak	s, v
ogro	ghontix	s
olho	sauriv	s
orc	ghik	s
ou	usv	conj
ouro	aurix	s
para	ihk	prep
parar	pok	v
paz	martivir	s
pedra	ternesj	s
pegar	clax	v
pele	molik	s
pequeno	kosj	adj
pergaminho	sjir	s
perigo	korth	s
perto	leirith	adj, adv
pilhar	thadarsh	v
planar	hysvear	v
platina	ux	s
poucos	lauth	adj
prata	orn	s
procriar	maurg	v
queimar	valignat	v
querer	tuor	v
riqueza	noach	s
saco	waeth	s
sangrar	valeij	v
sangue	iejir	s
se	sjek	conj
secreto, segredo	irthos	adj, s
século	ierikc	s
sim	axun	adv
sob	onureth	prep
sobre	svern	prep
sombra	sjach	s
subornar	durah	v
tempestade	kepesk	s
terra	edar	s
tesouro	rasvim	s
tolo	pothoc	adj
um	ir	s
vaca	rhyvos	s
vale	arux	s
ver	ocuir	v
verde	achuak	adj
vermelho	charir	adj
viajar	ossalur	v
visão no escuro	sverak	s
vitória	vivex	s
voar	austrat	v
você	wux	pron

Existem pequenas variações na língua usada pelos diferentes tipos de dragão cromático. Essas diferenças são semelhantes a sotaques regionais, com leves divergências de pronúncia entre uma versão e outra. Os sotaques não impedem a comunicação, mas são óbvios o suficiente para que um falante nativo saiba se alguém aprendeu o idioma com (por exemplo) um dragão vermelho ou um verde. Os vários dragões metálicos têm sotaques semelhantes, mas sem diferenças de pronúncia. A língua dracônica não se alterou significativamente em centenas ou mesmo milhares de anos.

A forma falada da língua soa áspera à maioria das demais criaturas e inclui numerosas consoantes duras e sibilantes. Inclui sons que os humanos geralmente descrevem como silvos (sj, ss e sv), bem como um som muito parecido com um animal pigarreando (ach).

As palavras que modificam outras são colocadas diante e após a palavra modificada. O modificador mais importante sempre se coloca diante da palavra, e pode também ser colocado imediatamente depois se for desejada uma ênfase adicional. Um falante de dracônico que queira dizer que se aproxima um dragão negro grande e maligno, enfatizando duplamente sua natureza má, diz "Malsvir darastrix turalisj vutha gethrisj leirith" ou até "Malsvir darastrix turalisj vutha malsvir gethrisj leirith".

A maioria das palavras dracônicas é pronunciada com ênfase na primeira sílaba. Muitas vezes, idéias importantes são expressas no dracônico falado enfatizando o começo e o fim da palavra. Na forma escrita, as palavras importantes são marcadas com um símbolo especial de cinco linhas que irradiam para fora, semelhante a um asterisco (*). Esta forma de ênfase é usada pelos dragões com maior freqüência quando se referem a si mesmos. O dragão Karajix, por exemplo, pode pronunciar seu nome como Ka-raj-ix e escrevê-lo como *Karajix*. Esta forma de ênfase também se usa comandando, ameaçando, alertando ou ressaltando um ponto.

O dracônico não tem uma palavra específica para "meu", usando em vez disso diversos prefixos que dependem do significado exato. O nome de um objeto físico reivindicado como posse por um falante dragão começa por "veth" ou "vethi"; o nome de um indivíduo relacionado ao dragão (como um amigo ou parente) é expresso com o prefixo "er" ou "ethe"; e todas as demais formas de posse são representadas colocando "ar" ou "ari" diante da palavra. Assim, para que um dragão diga "minha espada" ou "a espada é minha" basta dizer "vethicaex" ("vethi" mais "caex", a palavra que significa espada), e "arirlym" traduz-se por "meu inimigo" ("ar" mais "irlym", a palavra que significa inimigo). Quando se indica a posse por outro, o nome do possuidor é combinado com o objeto possuído em uma única palavra que começa por "ar" ou "ari".

DRACÔNICO HÍBRIDO

Eis algumas frases exemplares e suas traduções para o dracônico.

Mialee, fale com o elfo feio.

Mialee, ukris vaccaesin nurh.

O elfo diz que a espada mágica que queremos está no túmulo do lich.

Vaccaesin ner levex caex levex yth tuor persvek arikaegrowaere.

Ele nos levará à montanha do túmulo se lhe pagarmos.

Vaccaesin tuor aurix clax yth ekess arilaexokarthel verthicha.

A caverna é má e perigosa. Deveríamos ir.

*Saurriv wtere korth. Yth *gethrisj*.*

Cale-se, covarde tolo! Entre aí!

*Thric ner, *pothoc* wux faessi! *Gethrisj* persvek!*

Tordek, golpeie o orc com seu machado.

Tordek, vargach ghik mrith aritonde kgtrunt.

Um dragão vermelho! Fora daqui!

*Charir *darastrix*! *Oswith*!*

Krusk está morto. Morreu com muita bravura.

*Krusk loex. Loreat mrith *sweargith*.*

É mesmo, azar dele.

Axun malsvir arikruskhaunach.

Olhe só todo este ouro! Amanhã seremos reis!

*Ocuir throden *aurix*! Earenk yth *maekrix*!*

Não sou um ladrão!

**Thric* virlym!*

Os segredos do tesouro do dragão estão neste pergaminho.

Ardarastrixrasvim irthos shafaer sjir.

Sangue de dragão corre num feiticeiro.

Aridarastrixiejir gethrisj persvek vorastrix.

Por favor não estripe o anão.

Martivir thric gixustratt tundar.

RELIGIÃO

Os deuses dos dragões são todos filhos de Io, o Dragão Nônuplo que encerra todos os opostos e extremos da espécie dos dragões.

As criaturas que não sejam dragões podem adorar um dos deuses descritos aqui. Exatamente como um armeiro humano pode venerar Moradin, ou um arqueiro elfo prestar homenagem a Ehlonna, também um anão, meio-orc ou kobold pode adorar um deus ou uma deusa que de outra maneira é associada aos dragões. De fato uma tal adoração é especialmente comum entre as várias raças répteis (e falantes de dracônico), como kobolds, povo lagarto e troglodita.

LEITURA DOS VERBETES DOS DEUSES

A primeira seção de texto da descrição de cada deus contém informações básicas sobre ele.

Nome: A primeira linha fornece o nome pelo qual o deus geralmente é conhecido. Outros nomes ou títulos atribuídos ao deus (se houver) são dados imediatamente abaixo do nome.

Depois do nome vem o nível de poder do deus. Em ordem descendente, os níveis de poder são deus maior, deus intermediário, deus menor e semideus. Essas classificações não afetam as habilidades dos clérigos, o poder das magias que conjuram, nem quase qualquer coisa no mundo mortal. Representam apenas os níveis relativos de poder entre os deuses.

Plano Natal: A porção do cosmo onde o deus normalmente reside. Esteja à vontade para alterar estes planos natais conforme seja apropriado para sua campanha.

Símbolo: Uma breve descrição do símbolo sagrado ou profano ostentado pelos clérigos do deus. Este símbolo freqüentemente é encontrado em altares ou outros itens dedicados ao deus.

Tendência: A tendência do deus. Os deuses seguem as mesmas tendências que os mortais; consulte o *Livro do Jogador*.

Aspectos: Os aspectos da existência mortal com os quais o deus é mais freqüentemente associado. Os elementos de aspecto estão listados na ordem aproximada de importância para o deus.

Tabela 1–2: O Panteão dos Dragões

Deus	Tendência	Domínios
Aasterinian, Deusa da Invenção	CN	Caos, Dragão*, Sorte, Viagem, Enganação (Feitiço, Ilusão, Comércio)
Astilabor, Deusa da Riqueza	N	Dragão*, Proteção, Riqueza* (Cavernas, Metal)
Bahamut, Deus dos Dragões Bons	LB	Ar, Dragão*, Bem, Sorte, Proteção (Nobreza, Tempestade)
Chronepsis, Deus do Destino	N	Morte, Dragão*, Conhecimento (Destino, Planejamento, Tempo)
Falazure, Deus do Declínio	NM	Morte, Dragão*, Mal (Escuridão, Mortos-Vivos)
Garyx, Deus da Destruição	CM	Caos, Destruição, Dragão*, Mal, Fogo (Renovação)
Hlal, Deusa do Humor	CB	Caos, Dragão*, Bem, Enganação (Runas)
Io, Senhor dos Deuses	N	Dragão*, Conhecimento, Magia, Força, Viagem, Riqueza* (Encantamento)
Lendys, Deus da Justiça	LN	Destruição, Dragão*, Ordem, Proteção (Retribuição)
Tamara, Deusa da Vida	NB	Dragão*, Bem, Cura, Força, Sol (Família)
Tiamat, Deusa dos Dragões Maus	LM	Destruição, Dragão*, Mal, Ganância*, Ordem, Enganação (Ódio, Escamosos, Tirania)

Adoradores: Os indivíduos que adoram ou veneram o deus, listados na ordem aproximada de número e importância para o deus.

Tendências dos Clérigos: As tendências que os clérigos do deus podem escolher. Conforme indicado no *Livro do Jogador*, um clérigo normalmente tem a mesma tendência que seu deus. Alguns clérigos estão a um passo da tendência de seu respectivo patrono. Por exemplo, a maioria dos clérigos de Heironeous (que é Leal e Bom) é também Leal e Boa, mas alguns são Leais e Neutros ou Neutros e Bons. Um clérigo não pode ser Neutro, a não ser que sua divindade também seja.

Duas tendências estão a um passo de distância se constarem como adjacentes, no sentido horizontal ou vertical, no diagrama abaixo. Tendências adjacentes numa diagonal não estão a um passo de distância.

Leal bom	*Neutro bom*	Caótico bom
Leal neutro	Neutro	Caótico neutro
Leal mau	Neutro mau	Caótico mau

Alguns deuses não aceitam clérigos de todas as tendências que estão a um passo das suas. Por exemplo, Bahamut, um deus Leal e Bom, tem clérigos Leais e Bons e Neutros e Bons, mas não permite clérigos Leais e Neutros.

Domínios: Os clérigos do deus podem escolher entre os domínios listados nessa referência. Os domínios marcados com um asterisco — Dragão, Ganância e Riqueza – são domínios novos descritos neste livro (vide o Capítulo Terceiro).

Os domínios que constam entre parênteses estão descritos no *Cenário de Campanha de* Forgotten Realms — Os Reinos Esquecidos. Se a campanha for ambientada nesse mundo, o Mestre pode acrescentá-los à lista de domínios (possivelmente em lugar de outros domínios, se desejar).

Arma Predileta: O tipo de arma que o deus prefere. Os clérigos do deus geralmente preferem usar essa arma e certas magias conjuradas pelos clérigos, como *arma espiritual*, podem ter efeitos que se assemelham a ela.

A linha da arma predileta normalmente contém duas menções. A primeira é para clérigos armados, e aquela entre parênteses é para clérigos dragões que não lutam armados.

Texto Descritivo

Imediatamente após os verbetes de cada divindade há informações sobre o aspecto do deus e outros fatos gerais.

Dogma: Os princípios básicos do credo ou dos ensinamentos do deus.

Clérigos e Templos: Este texto fornece detalhes sobre as ações dos clérigos do deus e os tipos de templos ou santuários dedicados ao patrono. Também descreve quaisquer alianças ou inimizades particulares entre aquela fé e outras.

Estatísticas de Jogo

Este livro não tem o alcance para conter estatísticas de jogo e poderes divinos específicos para os deuses descritos abaixo. As estatísticas de jogo para Bahamut e Tiamat são apresentadas em *Divindades e Semideuses*. O Mestre pode usar aquele livro para criar as estatísticas de jogo dos demais deuses dos dragões, caso tais informações sejam necessárias.

AASTERINIAN

Mensageira de Io

Semideusa

Símbolo: Cabeça de dragão sorridente ou satisfeito

Plano Natal: Terras Exteriores

Tendência: Caótico e Neutro

Aspectos: Aprendizado, invenção, prazer

Adoradores: Dragões Caóticos, livres-pensadores

Tendências dos Clérigos: CB, CN, CM

Domínios: Caos, Dragão*, Sorte, Viagem, Enganação (Feitiço, Ilusão, Comércio)

Arma Predileta: Cimitarra (garra)

Aasterinian é uma deusa insolente que aprecia o aprendizado pelo jogo, invenção e prazer. É a mensageira de Io, um dragão de latão Enorme que gosta de perturbar o *status quo*.

Dogma

Aasterinian é caprichosa e perspicaz. Encoraja os seguidores a pensarem por si mesmos e não confiarem na palavra dos outros. O pior crime, aos olhos de Aasterinian, é não confiar em si mesmo e em seus próprios planos.

Clérigos e Templos

Os clérigos de Aasterinian normalmente são peregrinos que viajam disfarçados ou em segredo. Os templos da deusa são extremamente raros, apesar de que santuários simples estão por toda a parte — lugares tranqüilos e ocultos onde os adoradores podem repousar em paz durante suas viagens.

Seus seguidores têm relações amigáveis com os de Garl Glittergold, Fharlanghn, Olidammara e deuses semelhantes.

ASTILABOR

A Aquisidora, Senhora dos Tesouros

Deusa Menor

Símbolo: Jóia de doze facetas

Plano Natal:: Terras Exteriores

Tendência: Neutro

Aspectos:: Ganância, status, riqueza

Adoradores: Dragões, os que buscam a riqueza

Tendências dos Clérigos: NB, LN, N, CN, NM

Domínios: Dragão°, Proteção, Riqueza° (Cavernas, Metal)

Arma Predileta: Cimitarra (garra)



Astilabor representa o desejo natural dos dragões de adquirir tesouros e poder. Não lhe agrada a ganância nua apresentada por Tiamat e seus seguidores.

Dogma

Astilabor dá valor à riqueza e ao poder, mas sem nenhum estigma de cobiça. Instila nos dragões a necessidade inata de coletar e proteger o tesouro. Afirma que não suporta qualquer tipo de furto nos seus adoradores, mas freqüentemente faz vistas grossas se esses atos forem executados em nome da montagem de um tesouro.

Clérigos e Templos

Astilabor só aceita clérigos que tenham um aspecto neutro em suas tendências, para que melhor se mantenham puros no objetivo de adquirir e proteger o tesouro. Seus clérigos preferem não se envolver em conflitos entre dragões, mas freqüentemente premiam aqueles cujos tesouros se tornam grandes e valiosos.

Astilabor é reverenciada por dragões de todos os tipos e tendências, mas ativamente adorada por poucos. A maioria pelo menos grava seu símbolo como vigilância protetora sobre seus tesouros.



Os adoradores de Astilabor são amigáveis com os servos de Moradin e Garl Glittergold (pois esses deuses respeitam o valor de uma jóia ou moeda tanto quanto qualquer pessoa), mas desconfiam dos seguidores de Olidammara, que acreditam serem ladrões no seu íntimo.

BAHAMUT

O Dragão de Platina, Rei dos Bons Dragões, Senhor do Vento Norte

Deus Menor

Símbolo: Estrela sobre uma nebulosa láctea

Plano Natal:: Celéstia

Tendência: Leal e Bom

Aspectos:: Dragões Bons, vento, sabedoria

Adoradores: Dragões Bons, qualquer um que busque proteção contra os dragões malignos

Tendências dos Clérigos: LB, NB

Domínios: Ar, Dragão°, Bem, Sorte, Proteção (Nobreza, Tempestade)

Arma Predileta: Picareta pesada (mordida)

Bahamut é reverenciado em muitos locais. Apesar de todos os dragões bondosos prestarem homenagem a Bahamut, os dragões de ouro, prata e latão o consideram de modo especial. Outros dragões, mesmo os malignos (exceto talvez sua arqui-rival Tiamat), respeitam Bahamut por sua sabedoria e seu poder.



Em sua forma natural, Bahamut é um dragão longo e sinuoso coberto de escamas de um branco prateado, que rebrilham e cintilam mesmo à luz mais fraca. Os olhos de Bahamut, semelhantes aos de um gato, são de um azul profundo, cerúleos como o céu do solstício de verão, segundo alguns. Outros insistem em que os olhos de Bahamut são de um índigo glacial, como o coração de uma geleira. Talvez as duas coisas meramente reflitam os humores cambiantes do Dragão de Platina.

Dogma

Bahamut é severo e muito reprovador com o mal. Não admite desculpas para atos malignos. A despeito disso, está entre os seres mais compassivos do multiverso. Tem empatia ilimitada com os oprimidos, os pobres e os desamparados. Inspira seus seguidores a promoverem a causa do bem, mas prefere deixar os seres travarem suas próprias batalhas quando podem. Para Bahamut, é melhor oferecer informações, cura ou um refúgio seguro (temporário) em vez de tomar sobre si os fardos alheios.

Bahamut é servido por sete grandes anciãos de ouro que freqüentemente o acompanham.

Clérigos e Templos

Bahamut só aceita clérigos Bons. Os clérigos de Bahamut, quer sejam dragões, meio-dragões ou outros seres atraídos pela filosofia da divindade, esforçam-se para realizar ações constantes, mas sutis, em prol dos bons, intervindo onde for necessário, mas tentando causar o mínimo prejuízo durante o processo.

Muitos dragões de ouro, prata e latão mantêm santuários simples em honra de Bahamut nos seus covis, normalmente nada mais elaborado que o símbolo de Bahamut gravado na parede.

A principal inimiga de Bahamut é Tiamat, e essa inimizade se reflete nos seus adoradores. Seus aliados incluem Heironeous, Moradin, Yondalla e outros deuses Leais e Bons.

CHRONEPSIS

O Silencioso, O Observador

Deus Menor

Símbolo: Um olho de dragão que não pisca

Plano Natal:: Terras Exteriores

Tendência: Neutro

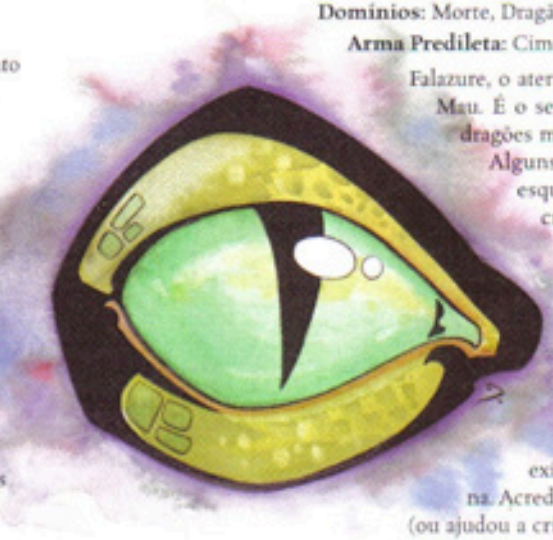
Aspectos:: Destino, morte, julgamento

Adoradores: Dragões, observadores, estudiosos

Tendências dos Clérigos: N

Domínios: Morte, Dragão°, Conhecimento (Destino, Planejamento, Tempo)

Arma Predileta: Foice (garra)



Chronepsis é Neutro — silencioso, indiferente e desapaixonado. É o deus do destino, da morte e do julgamento dos dragões. Sua forma é incolor e sem brilho, assinalando-o como estranho às lutas dos dragões cromáticos e metálicos.

Dogma

Chronepsis é um observador impassível do mundo. Pronuncia julgamento sobre todos os dragões quando morrem, indicando o destino de suas almas na vida após a morte. Ao contrário de Lendys (vide a seguir), Chronepsis não se interessa pela justiça: meramente observa o que é e não é. É também singularmente afastado das atividades dos vivos, e esforça-se em permanecer assim. Diz-se que somente um cataclismo com proporções de abalar o mundo poderia despertar Chronepsis do seu desinteresse.

Clérigos e Templos

Chronepsis tem poucos adoradores ativos e ainda menos clérigos, pois a maior parte dos dragões não possui a equilibrada visão de mundo necessária para não interferir nos eventos que observam.

Os seguidores de Chronepsis não consideram outras crenças nem como aliados nem como inimigos. Dos outros deuses, apenas Boccob, O Distraído, compartilha uma visão de mundo semelhante, mas nenhum dos dois deuses importa-se o bastante para fazer uma aliança.



FALAZURE

O Dragão da Noite

Deus Menor

Símbolo: Crânio de dragão

Plano Natal:: Hades

Tendência: Neutro e Mal

Aspectos:: Declínio, mortos-vivos, exaustão

Adoradores: Dragões maus, necromantes, mortos-vivos

Tendências dos Clérigos: LM, NM, CM

Domínios: Morte, Dragão°, Mal (Escuridão, Mortos-Vivos)

Arma Predileta: Cimitarra (garra)

Falazure, o aterrorizante Dragão da Noite, é Neutro e Mau. É o senhor do esgotamento de energia, dos dragões mortos-vivos, do declínio e da exaustão. Alguns afirmam que tem a forma de um esqueleto em deterioração, mas outros crêem que se parece com um dragão negro decrépito, cuja carne está esticada sobre os ossos.

Dogma

Falazure ensina que mesmo o longo período de vida de um dragão não precisa ser o limite da sua existência. Além do mundo dos vivos existe outro reino, que é de pós-viva eterna. Acredita-se de modo geral que Falazure criou (ou ajudou a criar) os primeiros dragões mortos-vivos, como os dracoliches, os dragões vampíricos e os dragões-fantasmas (vide Capítulo Quarto).

Clérigos e Templos

Entre os deuses dos dragões, talvez apenas Bahamut e Tiamat tenham mais adoradores não-dragões que Falazure. Muitos necromantes de todas as raças reverenciam o Dragão da Noite, bem como os mortos-vivos inteligentes, como os liches e especialmente os dracoliches.

Os templos de Falazure estão sempre nas profundezas da terra, envoltos em trevas e longe do sol e do ar fresco do mundo da superfície.

Os seguidores de Falazure consideram todos os membros das crenças de tendência boa como inimigos. Podem aliar-se ocasionalmente com as forças de Nerull, mas essas situações são raras.

GARYX

Senhor do Fogo, Destruidor de Tudo, Purificador dos Mundos

Deus Menor

Símbolo: Olho de réptil sobreposto a uma chama

Plano Natal:: Pandemônio

Tendência: Caótico e Mau

Aspectos:: Fogo, destruição, renovação

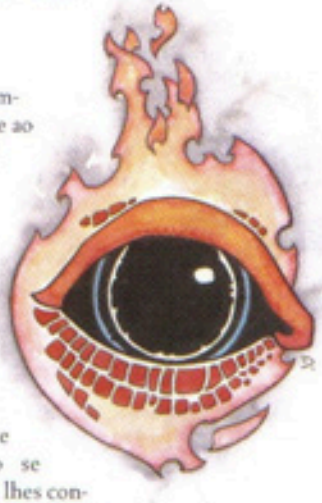
Adoradores: Dragões, feiticeiros, senhores da guerra, alguns druidas

Tendências dos Clérigos: CN, NM, CM

Domínios: Caos, Destruição, Dragão°, Mal, Fogo (Renovação)

Arma Predileta: Foice (garra)

Garyx, o Destruidor de Tudo, simboliza o puro poder e a força destruidora da espécie dos dragões. Alguns argumentam que na verdade Garyx é insano, como resultado de sua longa ocupação das Profundezas Tempestuosas em Pandemônio. Aparece freqüentemente como um dragão vermelho grande ancião.



Dogma

Garyx ensina através dos exemplos, viajando periodicamente ao Plano Material para produzir extensões malignas de destruição na paisagem. Seus adoradores seguem esse exemplo, usando seu poder para trazer ruína e devastação.

Clérigos e Templos

Garyx dá pouca ou nenhuma atenção aos seus clérigos e adoradores, mas eles não se importam. Acreditam que ele lhes concede o poder para realizar atos de destruição, e isso basta. De forma talvez curiosa, alguns druidas também reverenciam o aspecto renovador de Garyx, sabendo que alguma devastação sempre é necessária para que ocorra o rejuvenescimento. Alguns membros do culto de Ashardalon (vide Capítulo Segundo) crêem que o grande ancião é na verdade um avatar do deus Garyx.

Conhece-se a existência de poucos templos de Garyx, apesar de seus adoradores freqüentemente gravarem seu símbolo nas proximidades dos seus trabalhos.

Garyx compartilha aspectos comuns com Kord e Erythnul, mas não se interessa por alianças.

HLAL

A Gracejadora, a Guardiã das Histórias

Deusa Menor

Símbolo: Um livro aberto

Plano Natal: Arbórea

Tendência: Caótico e Bom

Aspectos: Humor, narração de histórias, inspiração

Adoradores: Dragões, bardos, atores

Tendências dos Clérigos: NB, CB, CN

Domínios: Caos, Dragão*, Bem, Enganação (Runas)

Arma Predileta: Espada curta (garra)



Hlal é um dragão esbelto e cor de cobre com um sorriso fácil e um lampejo feliz nos olhos. Dos deuses dos dragões, ela é a mais amigável com não-dragões (mesmo Aasterinian tem uma reputação de brincalhão perigoso).

Dogma

Hlal aprecia compartilhar histórias e canções com aqueles que apreciam essas coisas, independentemente da raça ou origem dos ouvintes. Não gosta de tiranos — mesmo os bem intencionados — e tem pouca paciência com a crueldade e a intimidação. Ensina que se deve ser livre de limitações, sejam reais ou psicológicas, para expressar abertamente suas opiniões.

Clérigos e Templos

Os clérigos de Hlal freqüentemente são clérigos/bardos multiclasse que usam a música, a poesia e histórias exageradas para difundir a crença. Os locais de adoração de Hlal quase sempre são santuários simples, que podem ser desmontados e levados à cidade ou ao covil de um dragão próximo em questão de momentos.

Os seguidores de Hlal têm muita coisa em comum com os servos de Olidammara, e muitos personagens prestam homenagem a ambas as divindades simultaneamente. Tanto Hextor quanto Vecna estão entre seus principais inimigos por causa de seus aspectos.

IO

O Dragão Concordante, A Grande Roda Eterna, Engolidor de Sombras, o Dragão Nônuplo, Criador da Espécie dos Dragões

Deus Intermediário

Símbolo: Um disco metálico multicolorido

Plano Natal: Terras Exteriores

Tendência: Neutro

Aspectos: Espécie dos dragões

Adoradores: Dragões

Tendências dos Clérigos: Todas

Domínios: Dragão*, Conhecimento, Magia, Força, Viagem, Riqueza* (Encantamento)

Arma Predileta: Cimitarra (garra)



Io, o Dragão Nônuplo, é Neutro, pois abarca todas as tendências dentro de seus aspectos. Pode aparecer (e aparece) como qualquer tipo de dragão, desde o menor pseudo-dragão até o maior grande ancião.

Dogma

Io só se ocupa de seus "filhos", os dragões, e sua existência continuada no mundo. Em alguns casos, isso significa tomar o partido dos dragões contra outras raças. Em outras situações, Io pode de fato ajudar não-dragões a combaterem um dragão que do contrário seria capaz de colocar em risco a sobrevivência continuada da espécie como um todo.

Ele prefere não se envolver em conflitos entre dragões, porém, se um conflito ameaça se tornar grave, ele poderá interferir (quer pessoalmente, quer enviando Aasterinian ou algum outro servo).

Clérigos e Templos

Io tem ainda menos clérigos ou templos que a maioria dos outros deuses dos dragões, visto que sua visão de mundo é tão ampla e abrangente. Ainda assim, mesmo os clérigos mais devotados a Bahamut, Tiamat ou qualquer outro deus dos dragões prestam pelo menos uma pequena homenagem ao Dragão Nônuplo.

Também encontra, às vezes, clérigos ou adeptos entre as raças répteis, como os kobolds e os trogloditas.

Io não considera nenhuma outra crença como sua inimiga, conhecendo o valor da neutralidade na visão de mundo. Mesmo aqueles de tendências muito divergentes podem encontrar uma causa comum sob o estandarte do Dragão Nônuplo.

LENDYS

Balança da Justiça, O Equilibrador, Pesador de Vidas

Deus Menor

Símbolo: Espada equilibrada na ponta de uma agulha

Plano Natal:: Mecânus

Tendência: Leal e Neutro

Aspectos:: Equilíbrio, justiça

Adoradores: Dragões

Tendências dos Clérigos: LB, LN, LM

Domínios: Destruição, Dragão°, Ordem, Proteção (Retribuição)

Arma Predileta: Espada longa (garra)

Ao contrário de Chronepsis, que julga a vida de um dragão somente após sua morte, Lendys distribui justiça durante a vida da espécie. Sua balança é feita de prata embaçada, e alguns dizem que isso indica que ele se ocupa mais em julgar os outros que de cuidar de si mesmo.

Dogma

Lendys é o árbitro da espécie dos dragões, servindo ao mesmo tempo de juiz, júri e executor. Quando um dragão comete uma injustiça contra sua espécie, Lendys (ou um do seu trio de dragões de prata grandes anciãos) é enviado para aplicar a justiça adequada. As punições são severas e não se conhecem apelações.

Clérigos e Templos

Os clérigos e paladinos de Lendys também são portadores de justiça, servindo muitas vezes como árbitros das comunidades locais. Em alguns casos, as cidades chegam a se servir do dragão local, adorador de Lendys, para a jurisdição.

Os clérigos de Lendys se dão bem com os adoradores de St. Cuthbert, e mal com os que seguem um deus Caótico como Kord, Olidammara ou Erythnul.

TAMARA

Vossa Beneficência, Vossa Misericórdia

Deusa Menor

Símbolo: Estrela de sete pontas num campo negro

Plano Natal:: Elísio

Tendência: Neutro e Bom

Aspectos:: Vida, luz, misericórdia

Adoradores: Dragões bons, curandeiros, os que desejam misericórdia

Tendências dos Clérigos: LB, NB, CB

Domínios: Dragão°, Bem, Cura, Força, Sol (Família)

Arma Predileta: Cimitarra (garra)

Tamara é a mais gentil e benevolente entre as divindades dos dragões. Alguns confundem essa qualidade com fraqueza, embora essas criaturas não cometam o mesmo erro duas vezes. Ela aparece como um dragão de prata belo cujos olhos luminosamente brilham com o esplendor do próprio sol.

Dogma

Tamara acredita na misericórdia, tanto na vida quanto na morte. Não somente cura os doentes e cuida dos feridos, mas também concede um fim misericordioso aos dragões que se aproximam do fim de sua vida natural. Detesta ferozmente os que prolongam artificialmente a vida de um dragão, em especial quando isso contraria a vontade desse dragão.

Clérigos e Templos

Os clérigos de Tamara são curandeiros, mas também asseguram a morte àqueles que tentam escapar dela. Eles preferem destruir os mortos-vivos que encontram, especialmente os mortos-vivos dragões (como dracoliches).

Apesar de terem uma crença pacífica e misericordiosa, os adoradores de Tamara não hesitam em se colocar contra o mal ou a tirania. Tamara conta Pelor entre seus aliados mais firmes e Falazure, Hextor, Nerull e Erythnul entre seus inimigos.

TIAMAT

O Dragão Cromático, Criadora dos Dragões Malignos

Deusa Menor

Símbolo: Dragão de cinco cabeças

Plano Natal:: Baator

Tendência: Leal e Mau

Aspectos:: Dragões maus, conquista, ganância

Adoradores: Dragões malignos, conquistadores

Tendências dos Clérigos: NM, LM

Domínios: Destruição, Dragão°, Mal, Ganância°, Ordem, Enganação (Ódio, Escamosos, Tirania)

Arma Predileta: Picareta pesada (mordida)

Todos os dragões malignos prestam homenagem a Tiamat; os verdes e azuis reconhecem mais prontamente sua soberania. Os dragões bons têm um saudável respeito por Tiamat, apesar de normalmente evitarem mencioná-la ou mesmo pensar nela.

Em sua forma natural, Tiamat é um dragão de corpo largo com cinco cabeças e uma cauda de wyvern. Cada cabeça tem uma cor diferente: branca, negra, verde, azul e vermelha. Seu corpo maciço é listrado nessas cores.

Tiamat tem muitos consortes, incluindo dragões grandes anciãos das variedades branca, negra, verde, azul e vermelha.

Dogma

Tiamat ocupa-se em disseminar o mal, derrotar o bem e propagar o domínio dos dragões malignos. Aprecia a devastação de um vilarejo, uma cidade ou um país, mas apenas como distrações para conspirações mais sutis e de alcance mundial. Ela é a vilã que espreita nas sombras. Sua presença é sentida, mas raramente vista.

Tiamat constantemente busca estender o poder e o domínio dos dragões maus sobre as terras, especialmente quando seus súditos estão envolvidos em disputas territoriais com dragões bons. Tiamat infalivelmente exige reverência, homenagem e tributo dos seus súditos.

Clérigos e Templos

Tiamat só aceita clérigos Maus. Os clérigos de Tiamat, como ela própria, procuram pôr o mundo sob o domínio dos dragões malignos.

Embora a maioria dos dragões malignos honrem Tiamat, poucos mantêm em suas tocas santuários dedicados a ela, pois não querem que os olhos gananciosos de Tiamat espiem seus tesouros. Pelo contrário, dedicam à sua deusa cavernas vastas e escuras, e as mantêm supridas de tesouros e sacrifícios.

Tiamat afirma não precisar de aliados, porém a maioria crê que ela tem barganhas com muitos arquidemônios e deuses Leais e Maus como Hextor. Seus inimigos são numerosos, incluindo Heironeous, Moradin e, é claro, Bahamut.



DRAGÕES POR ESPÉCIE

Os dragões verdadeiros recaem em duas categorias amplas: os cromáticos e os metálicos.

Os dragões cromáticos são negros, azuis, verdes, vermelhos e brancos, todos maus e extremamente ferozes. Quando se lida com um dragão cromático, é preciso sempre estar preparado para o pior.

Os dragões metálicos são de latão, bronze, cobre, ouro e prata. São bons, normalmente nobres, e altamente respeitados pelos sábios. Um dragão metálico pode parecer perigoso, mas normalmente comportar-se-á de modo virtuoso se tiver a chance. Uma luta com um dragão metálico é uma luta que poderia ter sido evitada.

TAMANHOS DOS DRAGÕES

Apesar de os dragões da imaginação popular serem imensos, de fato existem espécimes de todos os tamanhos. Os menores filhotes não são maiores que gatos domésticos adultos. Os maiores grandes anciãos podem fazer uma muralha de castelo parecer pequena.

Ainda que a maioria dos dragões tenha corpos de formas semelhantes, as estatísticas vitais podem variar consideravelmente entre as espécies, mesmo quando são de tamanhos parecidos. As tabelas incluídas nas seções a seguir, sobre os tipos de dragões, mostram as dimensões típicas dos dragões de cada tamanho. Os termos usados nas tabelas são assim definidos:

Comprimento Total: O comprimento do dragão medido da ponta do focinho até a ponta da cauda, excluindo chifres e rufos. Um dragão vivo normalmente parece mais curto, em especial quando está voando, porque raramente se estende por completo. Um dragão pode facilmente se enrolar e reduzir seu comprimento total em até dois terços, mas a largura aumenta de acordo.

Comprimento do Corpo: O comprimento total do dragão, menos pescoço e cauda. Medido da frente dos ombros até a base da cauda. Esta dimensão ajuda a definir o espaço de combate do dragão.

Comprimento do Pescoço: Medido da frente dos ombros até a ponta do focinho. Dragões escavadores têm pescoços mais atarracados que os demais. Esta dimensão pode ser um pouco maior que o alcance de mordida do dragão.

Comprimento da Cauda: Medido da base até a ponta da cauda. Os dragões aquáticos têm caudas mais compridas que os demais. Esta dimensão pode ser um pouco maior que o raio do ataque de varredura de cauda do dragão.

Largura do Corpo: Medida transversalmente na frente dos ombros, que são a parte mais larga do dragão. Um dragão não consegue passar por um espaço mais estreito que esta dimensão sem fazer um teste de Destreza ou de Arte da Fuga (consulte a descrição da perícia Arte da Fuga no *Livro do Jogador*). Quando um dragão está de pé, em postura normal e relaxada, seus ombros geralmente são 10% a 25% mais largos que o número indicado.

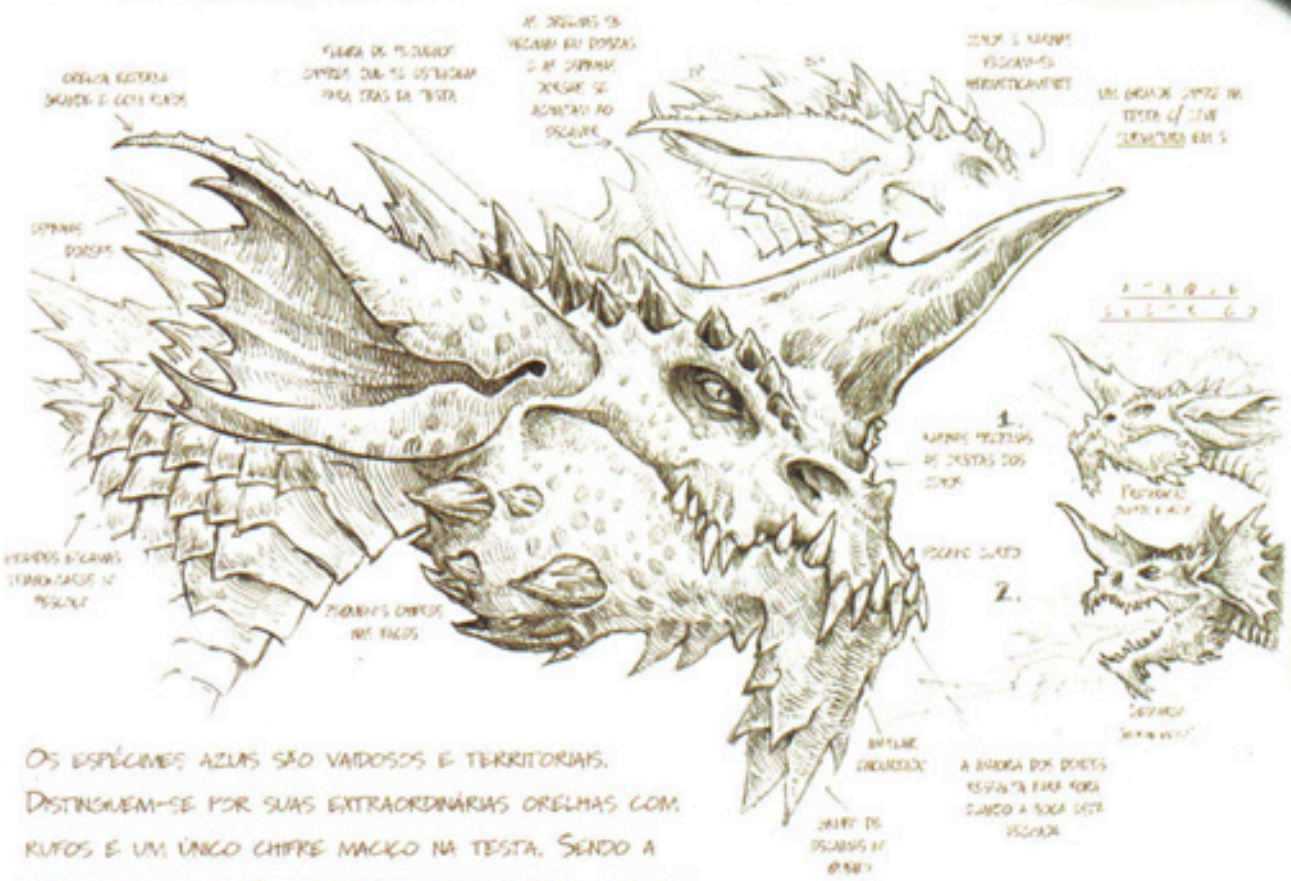
Altura em Pé: A altura em pé de um dragão é medida da parte dianteira dos ombros até o chão. Para determinar a altura alcançada por um dragão empinado, some esse valor ao seu alcance.

Envergadura Máxima: Medida entre as pontas das asas totalmente estendidas.

Envergadura Mínima: Este é o menor espaço em que um dragão consegue bater as asas o bastante para se manter em vôo. Um dragão com as asas totalmente dobradas contra o corpo não tem nenhuma envergadura.

Peso: O peso do dragão em quilogramas. Para os dragões maiores, este número é uma estimativa baseada nas medidas do dragão.

Todos estes números são valores médios que podem variar em até 25%, para mais ou para menos, dependendo do dragão específico.



Os espécimes azuis são vaidosos e territoriais. Distinguem-se por suas extraordinárias orelhas com rufos e um único chifre maciço na testa. Sendo a variedade de dragão mais bem adaptada para cavar na areia, suas peles tendem a zumbir e estalar levemente com a eletricidade estática acumulada, e a emitir pequenos arcos elétricos. Esses efeitos intensificam-se quando o dragão está zangado ou prestes a atacar. Cheiram a ozônio e areia.

Identificação dos Dragões Azuis

Ilustração de S. Wood

Dragões Azuis

Os dragões azuis são vaidosos e territoriais. Gostam de áreas quentes e áridas. Preferem desertos de areia, mas podem ser encontrados em estepes secas e em terrenos erodidos e quentes. Um dragão azul vigia seu território contra todos os competidores em potencial, incluindo outros monstros como esfinges, dragonatos e especialmente os dragões de latão. Os dragões azuis detestam os últimos pelos seus modos frívolos, sua tendência Caótica e sua propensão a fugir do combate.

Os dragões azuis preferem fazer covis em vastas cavernas subterrâneas — quanto mais grandiosa a caverna melhor. Freqüentemente escolhem tocas no sopé de penhascos onde se acumulou a areia trazida pelo vento. O dragão escava através da areia para alcançar as cavernas que ficam por baixo. A maioria dos dragões azuis não se preocupa em manter livre de areia a entrada de sua toca; simplesmente escavam para entrar ou sair. Muitos deliberadamente enterram as entradas de seus covis antes de se deitarem para dormir ou quando saem para patrulhar o território.

Os dragões azuis que moram em calabouços preferem áreas bastante quentes e secas com pisos de areia ou terra.

Identificadores dos Dragões Azuis

O dragão azul é notável pelas orelhas extraordinariamente providas de rufos e pelo único chifre maciço no topo da cabeça curta e rombuda. O chifre projeta-se para a frente desde uma base que

Dragões Azuis por Tamanho

Tamanho	Comprimento Total	Comprimento do Corpo	Comprimento do Pescoço	Comprimento da Cauda	Largura do Corpo	Altura em Pé	Envergadura Máxima	Envergadura Mínima	Peso
Pequeno	2,4 m	1,1 m	0,5 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	4,8 m	2,4 m	20 kg
Médio	4,8 m	2,1 m	1,2 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	7,2 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,9 m	2,1 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	10,8 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	6,0 m	4,2 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	18,0 m	9,0 m	10.000 kg
Imenso	25,5 m	8,4 m	6,6 m	10,5 m	3,0 m	4,8 m	24,0 m	12,0 m	80.000 kg

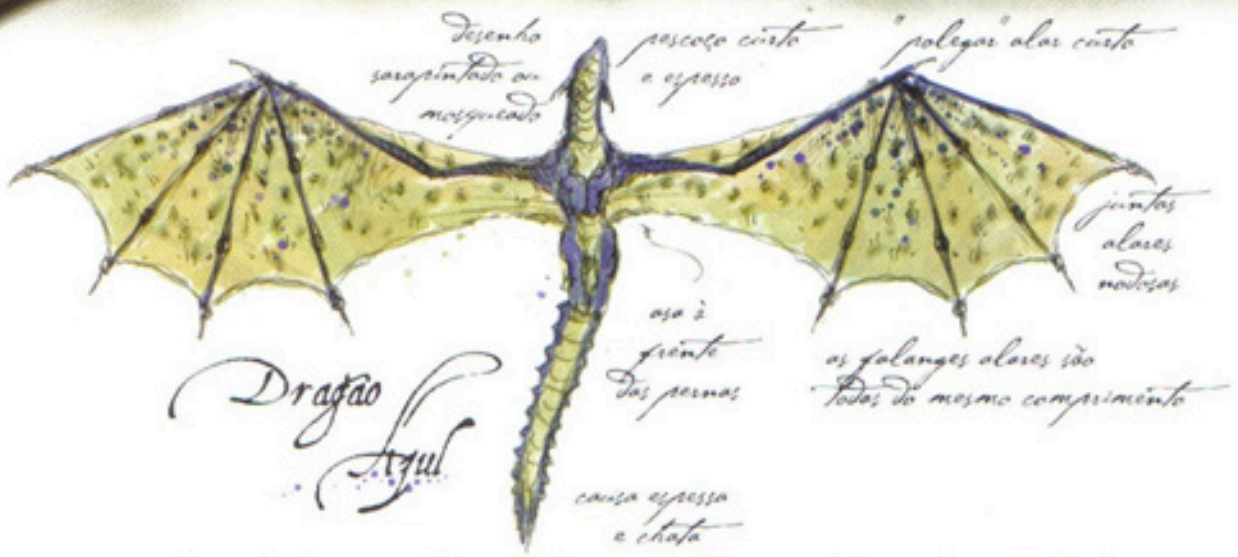


Ilustração de T. Lockwood

ocupa a maior parte do topo da cabeça, e normalmente tem duas pontas. A ponta primária é levemente curva e se estende bem para a frente, tendo uma ponta secundária menor por trás. Fileiras de chifres menores ladeiam as cristas das sobrancelhas do dragão, para trás das narinas (que ficam próximas às órbitas dos olhos) e ao longo de todo o comprimento da cabeça.

O dragão azul tem um focinho curto com um maxilar inferior encurtado. Tem sob o queixo um grupo de escamas laminares, e chifres menores nas faces. A maior parte dos dentes do dragão ressalta para fora quando a boca está fechada.

As escamas do dragão azul variam de cor, desde um azul-celeste iridescente até um índigo profundo, e são polidas até ficarem lustrosas pelas areias que sopram no deserto. O tamanho das escamas aumenta pouco à medida que o dragão envelhece, apesar de se tornarem mais espessas e duras. A pele tende a zumbir e crepitar levemente com a eletricidade estática acumulada. Estes efeitos se intensificam quando o dragão está zangado ou prestes a atacar, desprendendo um odor de ozônio e areia.

Um dragão azul sobrevoando um observador pode ser facilmente distinguido de um de latão pelas asas semelhantes às de um morcego, que têm polegares alares curtos e um desenho sarapintado ou mosqueado. As falanges alares (os ossos, semelhantes a dedos, que sustentam a asa; vide Anatomia Interna, página 7) têm juntas nodosas, e as falanges são todas do mesmo comprimento, dando às asas um aspecto arredondado. O bordo de fuga da membrana alar junta-se ao corpo bem à frente das pernas traseiras.

O dragão tem um pescoço curto e espesso. A cabeça não apresenta muitos sinais característicos quando vista por baixo, mas as orelhas são visíveis. A cauda do dragão é espessa e chata.

Hábitos

A cor vibrante do dragão azul torna-o fácil de distinguir em um ambiente árido de deserto, especialmente quando está no solo. Quando deseja ficar menos evidente, o dragão azul enterra-se na areia de forma que somente o topo da cabeça esteja exposto. Esse truque deixa o chifre maciço do dragão projetando-se da superfície, mas de longe o chifre tende a se parecer com uma rocha denteada.

Os dragões azuis gostam de planar no ar quente do deserto, normalmente voando de dia quando as temperaturas são mais altas. Alguns têm a cor muito parecida com o céu do deserto, e pode ser difícil vê-los de baixo.

Apesar de colecionarem qualquer coisa que pareça valiosa, os dragões azuis apreciam mais as gemas — em especial as safiras azuis. Consideram o azul como um tom nobre e a mais bela cor.

Os dragões azuis são carnívoros dedicados. Às vezes comem cobras, lagartos e mesmo plantas do deserto para saciarem sua grande fome, mas preferem acima de tudo animais de rebanho como camelos. Quando têm a oportunidade, fartam-se dessas criaturas, que cozinham com o sopro de raio. Esse hábito alimentar faz dos dragões azuis uma ameaça real às caravanas que atravessa o deserto. Os dragões consideram as caravanas como amontoados convenientes de comida e tesouro, tudo disponível na mesma viagem.

Os dragões azuis têm um sentido de ordem altamente desenvolvido (com eles próprios no topo, pelo menos localmente). O dragão azul mais velho da área age como chefe supremo de todos os dragões azuis menores que vivem nas redondezas. Esse suserano recebe homenagens de seus súditos e decide todas as disputas, em especial as que envolvem companheiros ou limites territoriais. Apesar de qualquer dragão azul da área poder desafiar o suserano pelo direito de governar, isso raramente acontece. Um dragão azul que não esteja contente com o suserano normalmente se muda para outra área — uma que tenha um suserano que lhe agrade mais, ou uma que não tenha suserano nenhum.

Os dragões azuis observam rituais elaborados de namoro e acasalamento, envolvendo troca de alimentos e tesouros, o consentimento do suserano e anúncios aos demais dragões azuis. Os dragões mais velhos de ambos os sexos podem ter companheiros múltiplos, mas a infidelidade é rara. Os dragões azuis normalmente são pais atentos e eficazes, e não costumam abandonar os ovos.

Quase sempre, os dragões azuis atacam pelo ar ou se enterram na areia até que os oponentes cheguem a 30 metros de distância. Os mais velhos usam suas habilidades especiais, como *terreno ilusório*, em conjunto com essas táticas, para camuflarem a paisagem e aumentarem suas chances de surpreender a vítima. Quando espreitam vítimas inteligentes, muitas vezes usam ventriloquia e mimetismo para confundir e dividir os grupos antes de se aproximarem para matar. Um dragão azul foge da luta apenas se estiver seriamente ferido, pois todos os dragões azuis consideram a fuga como covardia.

DRAGÕES BRANCOS

Os dragões-brancos, os menores, menos inteligentes e mais animalescos dentre os dragões verdadeiros, preferem climas frios — normalmente áreas árticas, mas às vezes montanhas muito altas, em especial durante o inverno. Os dragões brancos que moram em montanhas ocasionalmente entram em conflito com os vermelhos que vivem nas redondezas, mas os brancos são espertos o

Dragões Brancos por Tamanho

Tamanho	Comprimento Total	Comprimento do Corpo	Comprimento do Pescoço	Comprimento da Cauda	Largura do Corpo	Altura em Pé	Envergadura Máxima	Envergadura Mínima	Peso
Miúdo	1,2 m	0,5 m	0,3 m	0,5 m	0,3 m	0,3 m	2,1 m	1,2 m	2,5 kg
Pequeno	2,4 m	1,1 m	0,5 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	4,2 m	2,4 m	20 kg
Médio	4,8 m	2,1 m	1,2 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	6,3 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,9 m	2,1 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	9,6 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	6,0 m	4,2 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	16,5 m	9,0 m	10.000 kg
Imenso	25,5 m	6,9 m	6,6 m	10,5 m	3,0 m	4,8 m	21,6 m	12,0 m	80.000 kg

suficiente para evitarem os vermelhos, que são mais poderosos. Os dragões vermelhos tendem a considerar os brancos como oponentes ignóbeis, e costumam contentar-se em deixar o dragão branco vizinho esquivar-se e esconder-se (e sair da sua atenção).

As tocas dos dragões brancos costumam ser cavernas de gelo e profundas câmaras subterrâneas, que se abrem para o lado oposto dos raios quentes do sol. Os dragões brancos que habitam calabouços preferem áreas frias e muitas vezes espreitam perto da água, onde podem esconder-se e caçar.

Identificadores dos Dragões Brancos

A cara do dragão branco expressa a ferocidade intensa e decidida do caçador. Sua cabeça tem um perfil alongado, com um pequeno bico afiado no focinho e um queixo pontudo. A cabeça é encimada por uma crista sustentada por uma única espinha curvada para trás. O dragão tem também faces com escamas, papadas espinhentas e alguns dentes que se projetam quando a boca está fechada.

Visto de baixo, o dragão branco exibe um pescoço curto e uma cabeça sem sinais característicos. As asas parecem rombudas nas pontas. O bordo de fuga da asa mostra um tom rosado ou azul, e a borda traseira da membrana alar se une ao corpo perto das pernas traseiras, mais ou menos a meia altura da coxa.

As escamas do filhote rebrilham com branco puro. À medida que o dragão envelhece o brilho some, e em idade muito avançada há escamas azuis pálidas e cinzentas claras misturadas às brancas.

Hábitos

O dragão branco só consome comida que tenha sido congelada. Normalmente o dragão branco devora uma criatura morta com sua arma de sopro enquanto a carcaça ainda está rígida e gelada.

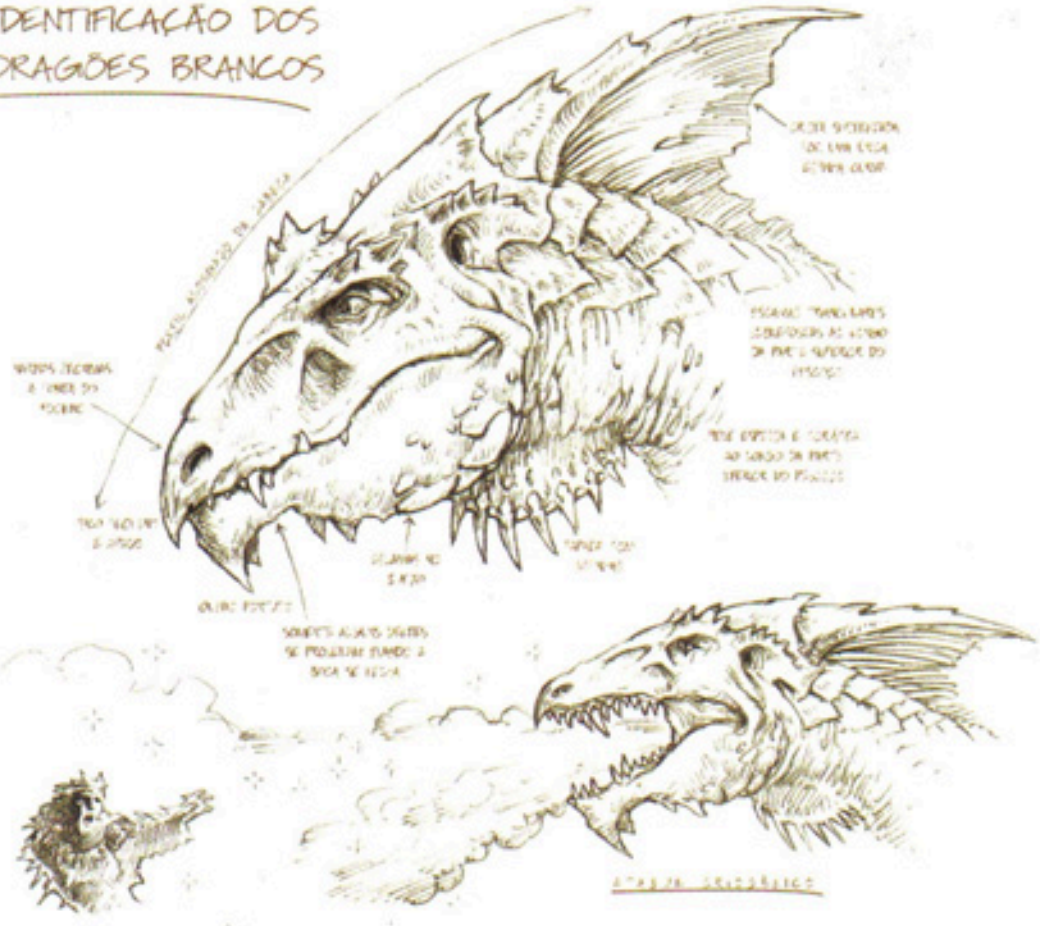


Ilustração de S. Wood

A MAIORIA DOS DRAGÕES BRANCOS, QUE SE CONTAM ENTRE OS MENORES E MENOS INTELIGENTES DA ESPÉCIE, É SIMPLESMENTE DE PREDADORES ANIMALESCOS. SUAS CARAS EXPRIMEM A DETERMINAÇÃO E A FEROCIDADE DO CAÇADOR, NÃO A ESPERTEZA E O DISCERNIMENTO DOS DRAGÕES MAIS VELHOS E PODEROSOS. SUAS CABEÇAS, COM BICOS E CRISTAS, SÃO CARACTERÍSTICAS. (ODOR FORTE, LEVEMENTE QUÍMICO)

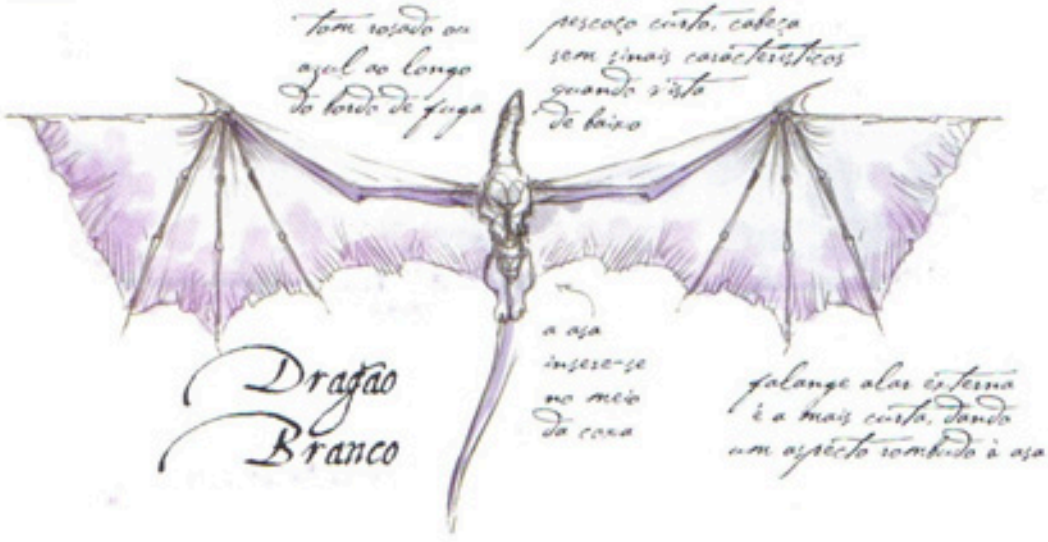


Ilustração de T. Lockwood

Sepulta outras presas em bancos de neve dentro da toca ou perto dela, até estarem convenientemente congeladas. Encontrar uma despensa dessas é um bom indicativo de que há um dragão branco vivendo nas cercanias.

Os dragões brancos apreciam o brilho e o lampejo branco do gelo, e apreciam tesouros com qualidades semelhantes, em especial diamantes.

Os dragões brancos desprezam a sociedade de outros da sua espécie, exceto membros do sexo oposto. São sujeitos aos prazeres carnais e muitas vezes acasalam pelo puro prazer. Raramente cuidam dos ovos, mas muitas vezes os botam perto da toca, e um pai ou ambos permitem que os filhotes entrem no covil por algum tempo. Esperam que os filhotes cuidem de si mesmos, mas estes obtêm alguma proteção e educação devido à proximidade dos pais.

Seria um erro considerar um dragão branco como uma criatura obtusa. Os dragões brancos mais velhos são no mínimo tão inteligentes quanto os humanos, e mesmo os mais jovens são muito mais espertos que animais predadores. Apesar de não se destacarem pela prevenção, os dragões brancos demonstram sua astúcia quando caçam ou defendem os covis e os territórios. Eles conhecem todos os melhores locais de emboscada em muitos quilómetros em torno das tocas, e são bastante astutos para escolherem seus alvos e concentrarem os ataques até que um inimigo sucumba, passando depois ao próximo. Os dragões brancos preferem ataques súbitos, mergulhando dos ares ou surgindo de repente debaixo da água, da neve ou do gelo. Usam o seu sopro e tentam derrubar um oponente isolado com um ataque subseqüente.

Apesar de não serem baluartes do intelecto, os dragões brancos têm boa memória, em especial para eventos que testemunharam ou experimentaram diretamente. Lembram-se de todos os desprezos e derrotas, e sabe-se que realizaram vinganças malignas contra seres ou grupos que os ofenderam.

DRAGÕES DE BRONZE

Os dragões de bronze têm um forte senso de justiça e não toleram nenhuma forma de crueldade ou anarquia. Muitos piratas e assaltantes enfrentaram um rápido castigo de um dragão de bronze que usava um disfarce inócuo. Os dragões de bronze também têm uma faceta curiosa, e acham infinitamente fascinantes as atividades de outras criaturas, em especial as vidas dos humanóides. Gostam de se metamorfosear em animais pequenos e amistosos para estudar essas atividades.

Os dragões de bronze gostam de estar perto de águas profundas, doce ou salgada, e são encontrados em áreas costeiras e ilhas temperadas e tropicais. Freqüentemente mergulham às profundezas para se refrescar ou caçar pérolas e tesouros submersos.

Os dragões de bronze travam uma luta constante contra as criaturas marinhas malignas, em especial as que ameaçam as costas, como sahuagins, merrows e scrags. Às vezes têm como vizinhos dragões negros ou verdes. Enquanto os dragões de bronze se contentam em viver e deixar viver, os dragões maus raramente estão dispostos a devolver o favor.

Os dragões de bronze preferem fazer covis em cavernas que são acessíveis apenas pela água, mas suas tocas são sempre secas — não põem ovos, dormem ou armazenam tesouros debaixo d'água. Muitas vezes o covil de um dragão de bronze tem uma área inferior que se alaga na maré alta e uma área superior que permanece seca a qualquer momento.

Os dragões de bronze que moram em calabouços muitas vezes vivem perto de rios ou lagos subterrâneos.

Identificadores dos Dragões de Bronze

Um dragão de bronze na sua forma verdadeira pode ser reconhecido pelas cristas nervuradas e caneladas que se estendem para trás das faces e dos olhos. As nervuras das cristas terminam em chifres curvos. Esses chifres são lisos, escuros e de seção transversal oval, curvando-se levemente para dentro na direção da espinha do dragão. Os chifres maiores crescem no topo da cabeça. Em dragões mais velhos, os chifres menores freqüentemente desenvolvem pontas secundárias. O dragão também tem pequenos chifres no maxilar inferior e no queixo.

O dragão de bronze tem um focinho em forma de bico e língua pontiaguda. Possui um rufo pequeno na cabeça e um alto no pescoço.

O dragão de bronze tem patas com membranas, e outras membranas atrás dos membros dianteiros. Suas escamas são lisas e chatas.

As escamas do filhote são amarelas, matizadas de verde, apenas sugerindo o bronze. À medida que o dragão se aproxima da idade adulta, sua cor se torna mais profunda e alcança um tom de bronze mais escuro e intenso. Os dragões muito velhos desenvolvem uma tonalidade preta azulada nas bordas das escamas. Suas pupilas se desvanecem com a idade, até que nos mais velhos os olhos parecem globos verdes incandescentes. São acompanhados por um cheiro de maresia.

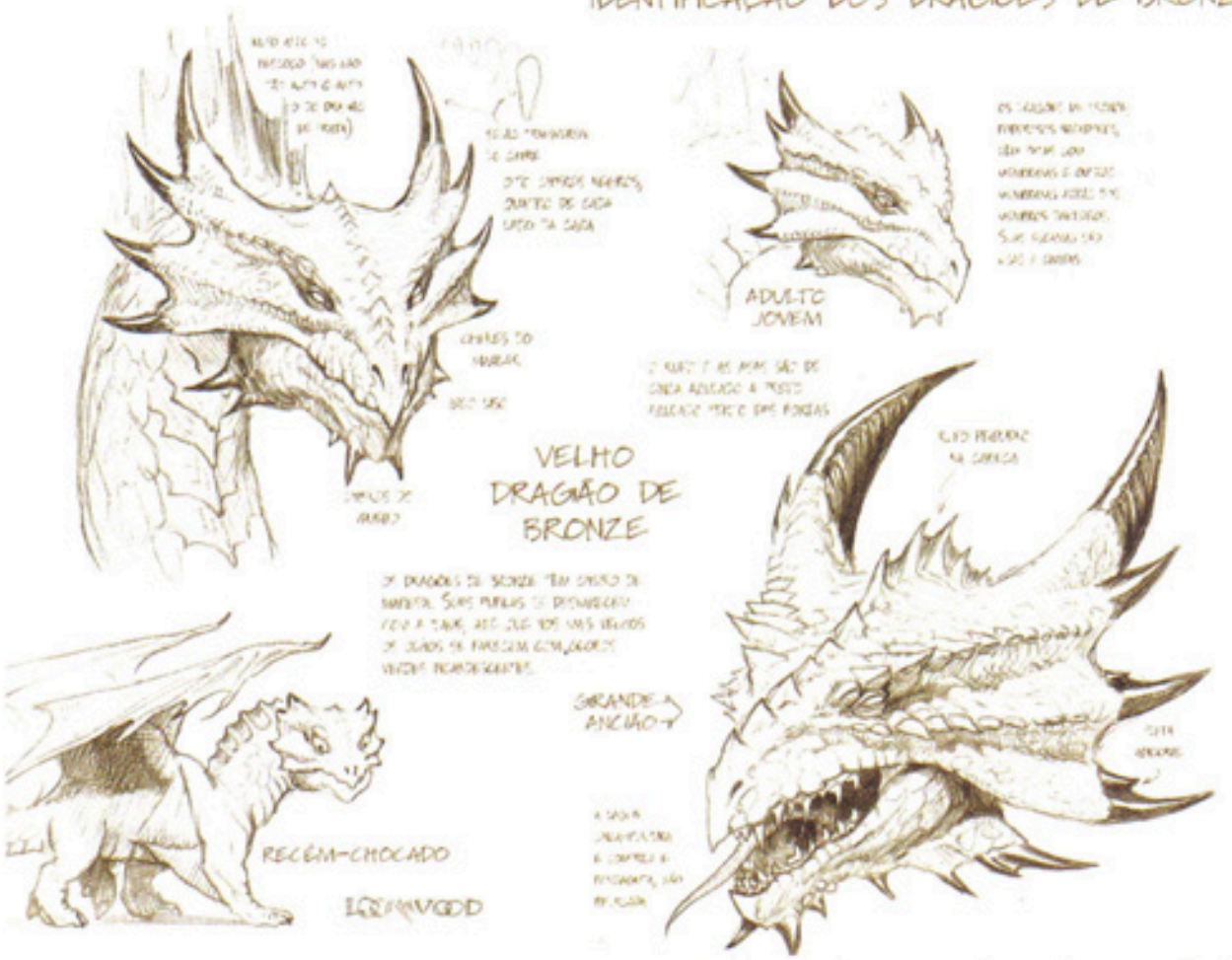


Ilustração de S. Wood

Quando um dragão de bronze é visto de baixo, suas asas mostram um sarapintado verde nas beiradas posteriores. O bordo de fuga da membrana alar junta-se ao corpo atrás das pernas traseiras, no ponto em que a cauda se encontra com a pelve.

A maior parte das falanges alares é muito curta, formando um rufo largo logo além do polegar alar. A falange mais interna é a mais comprida e proporciona a maior parte da sustentação das asas, juntamente com um olecrânio alar modificado no "cotovelo" do membro alar (vide página 8). Esse arranjo permite que o dragão use as asas como grandes nadadeiras debaixo d'água. Um dragão de bronze consegue bater as asas quando está submerso, e literalmente voa pela água.

Hábitos

O dragão de bronze passa grande parte do tempo em forma assumida, normalmente de um pequeno animal ou humanóide mais velho. Esse disfarce serve à natureza curiosa do dragão, pois lhe dá a chance de observar o mundo sem chamar atenção sobre si mesmo, nem perturbar o fluxo dos acontecimentos. Os dragões de bronze dão valor à ordem moral e ao altruísmo.

Os dragões de bronze freqüentemente se reúnem com outros da mesma espécie, tornando-os os mais gregários dos dragões verdadeiros. Quando estão na forma natural, às vezes nadam ou brincam juntos nas ondas. Reúnem-se ainda mais freqüentemente quando usam formas assumidas, em especial quando estão observando algum evento que lhes interesse. Acham fascinante a arte da guerra, e muitos serviram em exércitos combatendo por boas causas. Depois, podem passar décadas debatendo o decurso da guerra, suas causas e suas conseqüências.

Apesar de não lhes faltar o orgulho dos dragões, eles apreciam a companhia dos humanos e de outros humanóides. Consideram as criaturas "menores" como tão merecedoras de sobrevivência e felicidade como eles mesmos. Quando está em companhia de humanóides, um dragão de bronze normalmente assume forma

Dragões de Bronze por Tamanho

Tamanho	Comprimento Total	Comprimento do Corpo	Comprimento do Pescoço	Comprimento da Cauda	Largura do Corpo	Altura em Pé	Envergadura Máxima	Envergadura Mínima	Peso
Pequeno	2,4 m	0,6 m	0,6 m	1,2 m	0,6 m	0,6 m	4,8 m	2,4 m	20 kg
Médio	4,8 m	1,5 m	1,5 m	1,8 m	0,9 m	1,2 m	7,2 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	2,7 m	2,7 m	3,9 m	1,5 m	2,1 m	10,8 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	4,8 m	4,5 m	7,2 m	2,4 m	3,6 m	18,0 m	9,0 m	10.000 kg
Imenso	25,5 m	6,9 m	6,9 m	11,7 m	3,0 m	4,8 m	24,0 m	12,0 m	80.000 kg



Ilustração de T. Lockwood

humanóide, tanto por motivos práticos (pode ser muito difícil colocar um adulto de bronze no interior de um chalé à beira-mar) quanto para manter os humanóides à vontade. Os dragões de bronze têm grande prazer em testar o senso de decência dos estranhos, fazendo-se passar por paupérrimos vagabundos das praias, marujos naufragados ou primitivos sem malícia. Uma criatura inescrupulosa que tente enganar, intimidar, roubar ou matar um dragão disfarçado logo encontra mais problemas do que esperava, quando o dragão se revela. Uma criatura que se comporte bem pode nunca ficar sabendo que chegou a encontrar um dragão de bronze. Ainda assim, uma boa conduta conquista o respeito do dragão e normalmente é lembrada, para talvez ser recompensada algum dia.

A maioria dos dragões de bronze fica em constante vigilância contra piratas, desastres naturais e navios em perigo. Muitos marinheiros naufragados foram resgatados pela intervenção oportuna de um dragão de bronze. Devido ao fato de que os dragões de bronze normalmente realizam esses resgates quando estão disfarçados de algo diferente, os seres que eles salvam freqüentemente não se dão conta de quem exatamente foi seu benfeitor.

O namoro e o acasalamento dos dragões de bronze é sempre um assunto deliberado e respeitoso. Os dragões de bronze se acasalam para a vida toda, e muitas vezes se recusam a tomar um novo companheiro após a morte do cônjuge original. Sempre tomam boa conta dos ovos e dos filhotes, e os defendem até a morte se necessário.

Os dragões de bronze comem plantas aquáticas e algumas variedades de animais marinhos. Apreciam especialmente a carne de tubarão, e muitas vezes passam dias no mar caçando tubarões. Também se alimentam de pérolas de vez em quando. Muitas vezes têm pérolas nos covis, como tesouros ou como petiscos. Também admiram outros tesouros marinhos, como fragmentos de coral e âmbar raro. Apesar de não o confessarem, seu metal favorito é o ouro, que não se mancha nas tocas úmidas.

Os dragões de bronze normalmente atacam somente em autodefesa ou para defender os que não podem fazê-lo sozinhos. Não gostam de matar nada que não planejem comer, e fazem um esforço especial para não eliminar animais que estão apenas se defendendo. Normalmente tentam distrair com comida os animais que os atacam, usando seu sopro de repulsão para afastá-los se a distração falhar. Contra inimigos inteligentes, os dragões de bronze quase sempre tentam negociar, mas tomam precauções contra o fingimento.

Muitas vezes um dragão de bronze imagina um modo de sair vitorioso de um conflito sem causar danos, abandonando um inimigo numa ilha ou arrancando o mastro de um navio no mar, por exemplo.

DRAGÕES DE COBRE

Os dragões de cobre têm uma merecida reputação de pregadores de peças incorrigíveis, contadores de piadas e enigmistas. Apreciam todas as formas de humor. A maioria deles é benévola, mas eles têm também um traço de avareza e sovinice.

Os dragões de cobre preferem planaltos e montanhas secos e rochosos. Seus territórios muitas vezes são adjacentes ou parcialmente sobrepostos aos de dragões de latão. As duas espécies tendem a se dar bem, mas os encontros entre elas quase sempre se transformam em maratonas de conversa em que os dragões de cobre bombardeiam os de latão com humor, enquanto estes continuam gracejando jovialmente. Essas sessões terminam quando um ou outro dragão abandona o campo de modo pouco gentil.

Os dragões de cobre também se encontram na vizinhança dos dragões de prata, vermelhos ou azuis. Os de prata evitam contato excessivo com eles. Os azuis ou vermelhos inevitavelmente tentam matar os de cobre ou pelo menos afugentá-los. Muitos dragões de cobre consideram a presença de um dragão azul ou vermelho um excelente desafio, e fazem o que podem para irritar e embaraçar o dragão maligno sem serem mortos.

Os dragões de cobre erguem covis em cavernas estreitas. Usam sua habilidade de movimentar e moldar a pedra para incrementar a toca, muitas vezes escondendo a entrada usando *mover terra* e *moldar rochas*. No interior da toca, constroem labirintos entrelaçados, muitas vezes com topos abertos que permitem ao dragão voar ou saltar sobre os intrusos. No entanto, ao contrário de outros dragões, estes muitas vezes se contentam com tocas apertadas que não lhes dão espaço para voar; fiam-se, em vez disso, para terem mobilidade na toca, em sua habilidade de escalar superfícies de pedra.

Identificadores dos Dragões de Cobre

Os dragões de cobre são saltadores e escaladores poderosos, com coxas e ombros maciços.

A cabeça do dragão de cobre tem uma cara curta sem bico. Placas de sobrancelha, largas e lisas, projetam-se sobre os olhos, e chifres compridos, chatos e cúpreos se estendem para trás desde essas placas, em uma série de segmentos. O dragão também tem

Dragões de Cobre por Tamanho

Tamanho	Comprimento Total	Comprimento do Corpo	Comprimento do Pescoço	Comprimento da Cauda	Largura do Corpo	Altura em Pé	Envergadura Máxima	Envergadura Mínima	Peso
Miúdo	1,2 m	0,5 m	0,3 m	0,5 m	0,3 m	0,3 m	2,4 m	1,2 m	2,5 kg
Pequeno	2,4 m	0,9 m	0,6 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	4,8 m	2,4 m	20 kg
Médio	4,8 m	1,8 m	1,5 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	7,2 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,3 m	2,7 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	10,8 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	5,4 m	4,8 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	18,0 m	9,0 m	10.000 kg
Imenso	25,5 m	7,5 m	7,5 m	10,5 m	3,0 m	4,8 m	24,0 m	12,0 m	80.000 kg

cristas projetadas para trás nas faces, e rufos, na parte traseira do maxilar inferior, que se inclinam levemente para a frente. Camadas de lâminas triangulares apontam do queixo para baixo, e à medida que o dragão envelhece desenvolvem-se mais camadas com lâminas maiores. O dragão tem uma língua comprida que termina em uma única ponta.

Ao nascer, as escamas do dragão de cobre têm uma cor marrom rubra com um tom metálico. Conforme o dragão envelhece, as escamas ficam mais finas e mais cúpreas, assumindo um lustro suave e quente no estágio de jovem adulto. As escamas de dragões muito velhos adquirem um tom verde. As pupilas do dragão de cobre desvanecem-se com a idade, e os olhos de um grande ancião parecem globos incandescentes de turquesa.

Os dragões de cobre têm cheiro de pedra.

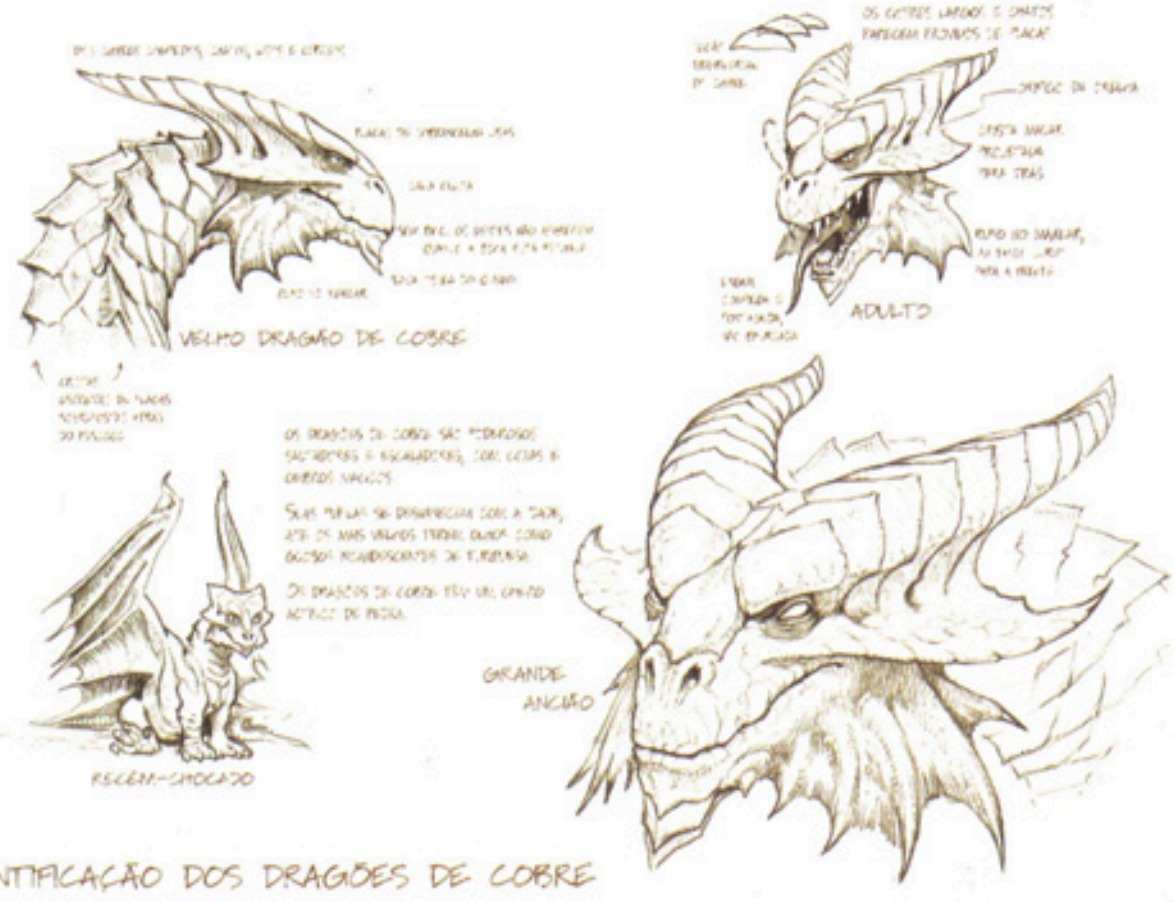
Os dragões de cobre têm asas como as de uma arraia, que exibem um mosqueado verde e vermelho nos bordos de fuga. O membro alar superior é extremamente curto, dando aos bordos de ataque das asas um perfil em forma de U quando são vistas de baixo. As asas ladeiam todo o corpo do dragão, quase até a ponta da cauda.

A porção principal da asa é sustentada por três falanges e um olecrânio alar modificado. Espinhas que se inclinam para trás, fazendo um ângulo com a coluna vertebral, sustentam o restante da asa.

O perfil peculiar das asas do dragão de cobre torna-o fácil de distinguir do de latão, que pode ocupar territórios semelhantes.

Hábitos

O senso de humor do dragão de cobre o impele a buscar companhia — são necessários pelo menos dois seres para compartilhar uma piada. Em conseqüência, o dragão de cobre é basicamente uma criatura sociável. No entanto, exceto no acasalamento, os dragões de cobre costumam se evitar entre si, em especial porque não resistem a começar uma competição para provar quem tem o espírito mais atilado. Quando dois ou mais dragões de cobre se reúnem, o encontro quase sempre se transforma num pugilato verbal. No início, os dragões trocam chistes e gracejos, mas a conversa acaba se transformando em disparos de farpas idiomáticas pontiagudas cada vez mais maliciosas, até que um dos dragões se retire jurando vingança. Esses encontros raramente terminam



IDENTIFICAÇÃO DOS DRAGÕES DE COBRE

Ilustração de S. Wood



Ilustração de T. Lockwood

em violência ou inimizades duradouras, mas costumam criar rivalidades. Os dragões de cobre rivais travam guerras de trotes e insultos extravagantes que duram séculos.

O namoro dos dragões de cobre é uma estranha mistura de ternura com humor exorbitante. Apesar de os machos e as fêmeas trocarem pequenos presentes de alimentos e tesouros, a moeda real entre os dragões de cobre é a sagacidade. Os dragões de cobre são atraídos por companheiros que conseguem fazê-los rir. Estas ligações nunca são permanentes, mas o casal fica junto o bastante para criar seus filhotes até a idade adulta. Depois disso o espírito liberal de cada dragão predomina, e o casal se separa com cada um tomando seu caminho.

Sabe-se que os dragões de cobre comem quase qualquer coisa, inclusive minérios metálicos. No entanto, apreciam escorpiões monstruosos e outras grandes criaturas peçonhentas. Dizem que o veneno lhes aguça o espírito; seus sistemas digestivos conseguem lidar em segurança com o veneno, porém venenos injetados os afetam normalmente. Eles são caçadores determinados. Consideram a boa diversão pelo menos tão importante quanto o alimento que obtêm, e perseguem com obstinação qualquer vítima que inicialmente fuja deles.

Quando acumulam tesouros, os dragões de cobre preferem os provenientes da terra. Os favoritos são metais e pedras preciosas, mas também dão valor a estátuas e cerâmicas finas.

Um dragão de cobre prefere propor um enigma ou pregar uma peça a lutar. Qualquer dragão de cobre valoriza a sagacidade onde quer que a encontre, e normalmente não fere uma criatura que saiba contar uma piada, uma história engraçada ou um enigma que o dragão ainda não ouviu. O dragão rapidamente se irrita com quem não ri das suas piadas ou não aceita seus truques com bom humor. Eles adoram ser o centro das atenções e não gostam de ser eclipsados.

Quando está acuado, um dragão de cobre luta tenazmente, usando todos os truques que conhece para derrotar o inimigo. Os dragões de cobre demonstram uma agressão semelhante quando defendem as tocas, os companheiros ou os filhotes. Na maioria das demais circunstâncias, um dragão de cobre prefere lograr e embaraçar o inimigo. Para ele, a vitória perfeita vem quando escarnece do oponente e o irrita tanto que este simplesmente desiste. Em qualquer situação, os dragões de cobre preferem pensar e planejar a usar a força bruta. Muitas vezes lidam com inimigos superiores, como os dragões vermelhos, atraindo-os para desfiladeiros estreitos e contorcidos, ou para cavernas tortuosas onde podem derrotar o inimigo manobrando com sua habilidade de escalada.

DRAGÕES DE LATÃO

Os dragões de latão, os mais gregários de todos os dragões verdadeiros, são famosos (alguns dizem infames) por apreciarem a conversa. Apreciam a luz do sol e o calor seco, portanto freqüentam regiões quentes e áridas, em especial desertos de areia. Sua escolha de terreno muitas vezes os contrapõe aos dragões azuis, que são ao mesmo tempo mais poderosos e mais agressivos. Os dragões de latão normalmente lidam com azuis atacantes usando sua velocidade superior para escapar, seja pelo ar ou soterrando-se sob as areias.

Os dragões de latão gostam de fazer seus covis em cavernas altas e rochosas, de preferência com abertura para o leste, para que o sol nascente consiga aquecer as rochas. A maioria dos dragões de latão também possui vários buracos cavados no sopé dos penhascos, onde os ventos do deserto acumularam areia. Os dragões escavam túneis paralelos à face do penhasco na areia compactada. Podem mover-se depressa por esses túneis, que terminam em cavernas subterrâneas ou em outras escavações mais adiante.

Os dragões de latão que habitam calabouços costumam fazer tocas perto de áreas de muito tráfego onde podem satisfazer seu desejo de conversar.

Identificadores dos Dragões de Latão

Os dragões de latão podem comer qualquer coisa, e comem, se surgir a necessidade, mas normalmente consomem bem pouco. Parecem compreender que o deserto é um ambiente frágil, e representam pouca carga para a região. Conseguem nutrir-se do orvalho matutino, um bem raro no deserto, e partem ao amanhecer para lentamente sorverem minúsculas gotas de orvalho das plantas com suas línguas compridas.

Apesar de dar valor a todas as coisas preciosas, o dragão de latão prefere tesouros orgânicos em lugar aos de pedra ou metal frio. Seu tesouro muitas vezes inclui itens feitos de madeiras ou têxteis raros, e outros exemplos de belos artesanatos feitos em materiais seletos. O ar quente e seco da toca ajuda a evitar que esses tesouros delicados se deteriorem com os anos. Um dragão de latão toma grande cuidado para manter seu sopro de fogo bem









IDENTIFICAÇÃO DOS DRAGÕES DE LATÃO

OS DRAGÕES DE LATÃO SÃO TAGARELAS, E PORTANTO TÊM LÁBIOS FLEXÍVEIS E EXPRESSIVOS. COM A IDADE AS RUGAS SE APROFUNDAM, ATÉ QUE OS MAIS VELHOS PAREÇAM TER OLHOS COMO GLOBOS FUNDOS.

A PLACA DA CABEÇA É GRANDE E LISA, E PODE VARIAR DE TAMANHO PARA DRAGÃO NO QUE DIZ RESPEITO À ARQUITETURA DOS SEIOS. NO ENTANTO, TODAS DERIVAM DE DOIS PROCESSOS DE CRISTA DAS SOBRANCELHAS E DO OSSO MALAR, QUE SE PROJETAM PARA TRÁS.

GRANDE ANCIÃO DE LATÃO

AS ASAS E OS RUMOS SÃO MOSQUEADOS DE VERDE PERTO DAS BORDAS, E TÃO SE APROFUNDA COM A IDADE.

OS DRAGÕES DE LATÃO TÊM UM CHEIRO ACENTUADO DE ARGILA OU METÁLICO.

Illustração de S. Wood

longe dos delicados tesouros, e muitas vezes guarda sua riqueza numa câmara separada da toca.

Os dragões de latão apreciam o calor intenso e seco, e passam a maior parte do tempo aquecendo-se ao sol do deserto. Seus territórios sempre contêm diversos locais onde podem tomar banhos de sol e aprisionar viajantes incautos em conversas. Um dragão de latão fala durante horas com qualquer criatura capaz de formar duas sílabas.

Muitos estudiosos acreditam que os dragões de latão são os mais humildes dentre os dragões verdadeiros. É certo que qualquer dragão de latão concordará que a humildade é uma de suas muitas virtudes, mas a sua loquacidade é de fato uma forma de insolência dracônica. Eles se consideram interlocutores tão talentosos que simplesmente não suportam permitir que qualquer ser senciente seja privado do benefício de sua companhia.

Por mais que apreciem a conversa, o que os dragões de latão parecem preferir menos é a companhia de outros dragões de latão. Cada um mantém contato esporádico com os vizinhos, e os dragões de latão se agregam quando houver a ameaça de um inimigo comum, mas do contrário permanecem sozinhos.

Muitos dragões de latão criam vastas redes de confidentes e informantes, incluindo gênios, janns, esfinges e vários humanóides. Os dragões usam essas redes para ficarem a par dos eventos locais e manterem comunicação remota com os dragões de latão distantes.

Os dragões de latão preferem falar a lutar. Se uma criatura inteligente tenta ir embora sem iniciar uma conversa, o dragão pode forçar a submissão num ataque de ressentimento, usando *sugestão* ou uma dose de gás de *sono*. Apesar de serem basicamente amigáveis, os dragões de latão agem depressa quando se sentem amea-

Dragões de Latão por Tamanho

Tamanho	Comprimento Total	Comprimento do Corpo	Comprimento do Pescoço	Comprimento da Cauda	Largura do Corpo	Altura em Pé	Envergadura Máxima	Envergadura Mínima	Peso
Miúdo	1,2 m	0,5 m	0,3 m	0,5 m	0,3 m	0,3 m	1,8 m	1,2 m	2,5 kg
Pequeno	2,4 m	1,1 m	0,5 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	3,6 m	2,4 m	20 kg
Médio	4,8 m	2,1 m	1,2 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	5,4 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,9 m	2,1 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	8,1 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	6,3 m	3,9 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	13,5 m	9,0 m	10.000 kg
Imenso	25,5 m	11,4 m	6,3 m	10,5 m	3,0 m	4,8 m	18,0 m	12,0 m	80.000 kg



Ilustração de T. Lockwood

çados, e muitas vezes usam seu sopro de sono "inofensivo" para neutralizar os agressores. Uma criatura que foi posta a dormir pode acordar e descobrir que foi imobilizada ou enterrada na areia até o pescoço. Então, o dragão conversa com o prisioneiro até saciar sua sede de conversa fiada.

Quando enfrentam perigo real, os dragões de latão mais jovens voam para longe e depois se escondem enterrando-se na areia. Os dragões mais velhos rejeitam essa manobra, mas costumam evitar combates intensos, a não ser que tenham alguma vantagem tática.

DRAGÕES NEGROS

Os dragões negros estão entre os dragões verdadeiros de pior temperamento que existem. Preferem pântanos ou charcos lúgubres, quanto mais estagnados e fétidos melhor, mas podem ser encontrados em qualquer lugar onde estão juntos água e vegetação densa — incluindo selvas, florestas tropicais e charnecas. Não têm inimigos naturais, apesar de atacarem e matarem quase qualquer coisa infeliz o bastante para cruzar seu caminho. Com freqüência, os dragões negros que vivem em áreas florestais combatem os dragões verdes, mas as duas espécies normalmente conseguem manter uma trégua incerta enquanto os dragões negros se limitarem às áreas alagadas.

Os dragões negros constroem seus covis em grandes cavernas úmidas ou em cavernas submersas de muitas câmaras. Sempre habitam as proximidades da água, e suas tocas costumam ter uma entrada submersa e outra terrestre. Os dragões negros mais velhos escondem ambas as entradas das suas tocas com *ampliar plantas*.

Os dragões negros que habitam os calabouços preferem localidades escuras e alagadas.

Identificadores dos Dragões Negros

Um dragão negro tem olhos de órbitas fundas e aberturas nasais largas, que fazem sua cara se parecer com uma caveira. Tem chifres segmentados que se curvam para a frente e para baixo, um pouco similar aos dos carneiros, porém menos enrolados. Esses chifres têm cor de osso perto da base, mas nas pontas vão ficando totalmente negros. Conforme o dragão envelhece, a carne em torno dos chifres e dos malares se deteriora como se fosse corroída por ácido, deixando apenas finas camadas de pele cobrindo o crânio. Esse fenômeno não prejudica o dragão, mas incrementa sua aparência esquelética.

A maior parte dos dentes do dragão negro projeta-se quando a boca se fecha, e grandes pontas guarnecem o maxilar inferior. Um par de pequenos chifres nasce no queixo, e uma fileira de chifres menores coroa a cabeça. A língua é chata, de ponta bifurcada, e o dragão muitas vezes baba muco ácido.

Um dragão negro cheira a vegetação podre e água turva, com um fundo ácido.

Um dragão negro sobrevoando um observador é caracterizado por um perfil particular. Seus chifres, com a característica curvatura para diante, são claramente visíveis. As membranas das asas são marcadas com listras e bolhas, e os bordos de ataque das asas têm franjas ou curvas perto das pontas. O dragão negro também tem polegares alares excepcionalmente longos. Os bordos de fuga das membranas alares juntam-se ao corpo diante das pernas traseiras.

Ao nascer, as escamas do dragão negro são finas, pequenas e lustrosas. À medida que o dragão envelhece, tornam-se maiores, mais espessas e mais foscas, ajudando sua camuflagem em pântanos e charcos.

Hábitos

Os dragões negros se alimentam primariamente de peixes, moluscos e outras criaturas aquáticas. Também caçam carne vermelha, mas gostam de "curti-la", deixando-a deitada por dias em poças, dentro ou perto de suas tocas, antes de comê-la. A carne podre faz com que a área fique ainda mais imunda — exatamente do jeito que o dragão gosta.

Os dragões negros apreciam especialmente moedas. Os mais velhos e astutos às vezes capturam e interrogam humanóides sobre estoques de moedas de ouro, prata e platina antes de matá-los. Outros saem para os rios e lagos próximos, onde ameaçam o tráfego de barcos e exigem que as embarcações passantes lhe paguem tributo.

Em coerência com sua reputação de ferocidade, os dragões negros normalmente lutam pelos companheiros. As fêmeas são as que mais lutam, voando por toda a parte para localizar um macho desejável e depois impressionando-o com uma vitória sobre uma rival. Os ovos normalmente são postos perto da toca do macho, e este fica vigiando os filhotes. Os dragões negros são pais protetores, mas dão pouco apoio aos filhotes além de um conselho ocasional. Eventualmente, um pai manda os filhotes deixarem a área antes que o dragão mais velho decida devorá-los.

Dragões Negros por Tamanho

Tamanho	Comprimento Total	Comprimento do Corpo	Comprimento do Pescoço	Comprimento da Cauda	Largura do Corpo	Altura em Pé	Envergadura Máxima	Envergadura Mínima	Peso
Miúdo	1,2 m	0,3 m	0,3 m	0,6 m	0,3 m	0,3 m	2,4 m	1,2 m	2,5 kg
Pequeno	2,4 m	0,8 m	0,6 m	1,1 m	0,6 m	0,6 m	4,8 m	2,4 m	20 kg
Médio	4,8 m	1,5 m	1,5 m	1,8 m	0,9 m	1,2 m	7,2 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	2,7 m	2,7 m	3,9 m	1,5 m	2,1 m	10,8 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	4,8 m	4,5 m	7,2 m	2,4 m	3,6 m	18,0 m	9,0 m	10.000 kg
Imenso	25,5 m	7,2 m	6,9 m	11,4 m	3,0 m	4,8 m	24,0 m	12,0 m	80.000 kg

Apesar de serem capazes de respirar debaixo d'água, os dragões negros nadam pouco; em vez disso, chafurdam nos baixios, apreciando a sensação da lama ou simplesmente esperando pelas vítimas. Os dragões negros preferem armar emboscadas para seus alvos, usando os arredores como cobertura. Quando combatem em pântanos e charcos com muita vegetação, tentam ficar na água ou no solo; as árvores e suas folhagens limitam a capacidade de manobra aérea dos dragões. Quando é sobrepujado, um dragão negro tenta fugir para fora das vistas, para não deixar pegadas, e se refugia na água mais profunda que consegue encontrar.

DRAGÕES DE OURO

Os dragões de ouro são inimigos devotados do mal e da traição. Muitas vezes se dedicam a missões estabelecidas por eles mesmos para promover o bem. Ai do malfeitor que merece a ira de um dragão de ouro! O dragão não descansará enquanto o inimigo estiver derrotado e morto ou seja levado à justiça. Os dragões de ouro não se satisfazem com menos do que a vitória completa sobre o mal.

Um dragão de ouro normalmente assume um disfarce humano ou animal, mesmo dentro de sua própria toca.

Os dragões de ouro podem viver em qualquer lugar, mas preferem tocas segregadas. Os locais favoritos incluem fundos de lagos, planaltos elevados, ilhas e desfiladeiros profundos. O covil do dragão de ouro é sempre feito de pedra, com numerosas câmaras, todas lindamente decoradas. Ele normalmente tem guardiões leais: animais apropriados ao terreno, gigantes da tempestade ou gigantes das nuvens de tendência boa.

Os dragões de ouro que habitam os calabouços escolhem locais que lhes proporcionam câmaras adequadas.

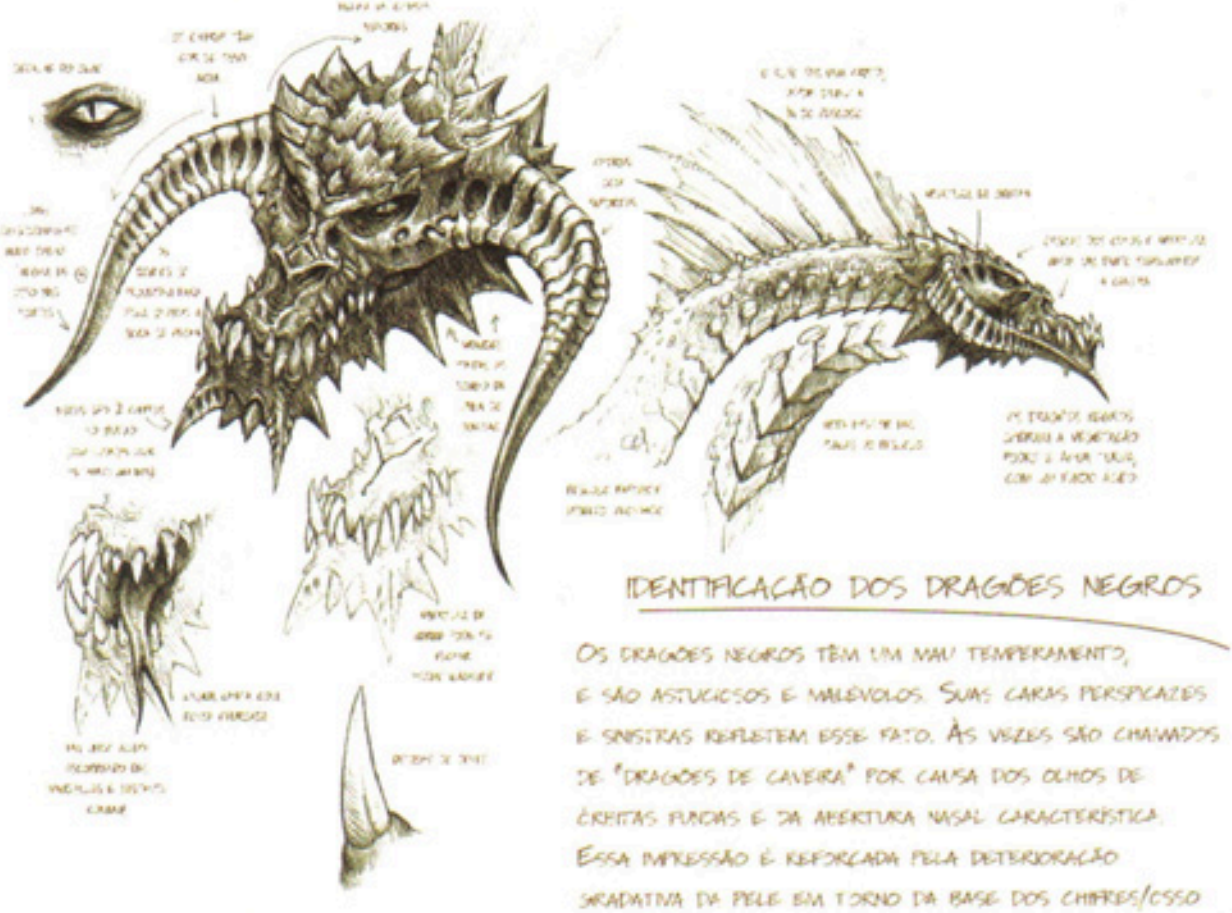


Ilustração de S. Wood

IDENTIFICAÇÃO DOS DRAGÕES NEGROS

OS DRAGÕES NEGROS TÊM UM MAU TEMPERAMENTO, E SÃO ASTUCIOSOS E MALÉVOLOS. SUAS CARAS PERSPICAZES E SINISTRAS REFLETEM ESSE FATO. ÀS VEZES SÃO CHAMADOS DE "DRAGÕES DE CAVEIRA" POR CAUSA DOS OLHOS DE ÓRBITAS FUNDAS E DA ABERTURA NASAL CARACTERÍSTICA. ESSA IMPRESSÃO É REFORÇADA PELA DETERIORAÇÃO GRADATIVA DA PELE EM TORNO DA BASE DOS CHIFRES/OSSO MALAR. ISSO NÃO PREJUDICA O DRAGÃO, MAS AUMENTA COM A IDADE.



Ilustração de T. Lockwood

Identificadores dos Dragões de Ouro

Um dragão de ouro em sua forma verdadeira é facilmente reconhecido por seus grandes chifres geminados, lisos e metálicos, seus rufos geminados no pescoço e os bigodes em torno da boca, parecidos com os filamentos de um peixe-gato. Os filhotes não têm bigodes, mas rapidamente os desenvolvem à medida que amadurecem. Os dragões mais jovens têm oito bigodes, quatro no maxilar superior e quatro no inferior. Os dragões mais velhos têm um número maior.

O dragão de ouro tem uma cara curta, com espinhas sobre as narinas. Os olhos são inclinados e muito estreitos. Junto com os bigodes, os olhos conferem um aspecto sagaz ao dragão. Conforme ele fica mais velho, suas pupilas se desvanecem até os olhos se assemelharem a lagoas de ouro fundido. O dragão tem uma língua longa e pontiaguda, cachos voltados para trás, nos maxilares inferiores, que se transformam em rufos com a idade, e chifres nas faces que se projetam para os lados.

Ao chocar, as escamas do dragão de ouro são amarelas escuras com manchas de ouro metálico. As manchas aumentam enquanto o dragão fica mais velho, até que no estágio adulto as escamas se tornam completamente douradas. Um dragão de ouro tem cheiro de açafrão e incenso.

O dragão de ouro tem uma cauda extremamente longa e asas largas e semelhantes às da arraia-jamanta, que se estendem até a ponta da cauda. Quando está em repouso, o dragão fecha as asas sobre o dorso como uma enorme mariposa dourada. Dobra as asas para trás quando caminha ou corre.

O dragão de ouro voa com um movimento ondulante característico, quase como se estivesse nadando através do ar. Muitos estudiosos argumentam que os dragões de ouro são os voadores mais elegantes dentre todos os dragões verdadeiros (e os dragões de ouro concordam). Visto de baixo, o dragão de ouro pode ser distinguido pela cauda longa e pelas asas ondulantes. Os bigodes e os chifres também aparecem.

Hábitos

O dragão de ouro passa a maior parte do tempo em forma assumida, normalmente a de um humano inexpressivo ou de um animal inofensivo comum na área onde reside. Como formas animais, os dragões de ouro costumam escolher animais domésticos como cães, gatos ou cavalos, ou formas de movimento rápido, porém bem pouco ameaçadoras, como águias. Assim como ocorre com o dragão de bronze, a forma assumida permite que o dragão de ouro viaje e observe o mundo sem atrair demasiada atenção sobre si. Quando viaja em áreas particularmente perigosas, o dragão de ouro usa uma forma especialmente não ameaçadora. Essa abordagem ajuda a tranqüilizar os companheiros de viagem que o dragão possa encontrar, e também permite que o dragão se apresente como isca para as criaturas malignas que estejam à espreita. Muitos assassinos e ladrões que freqüentam os lugares solitários do mundo tiveram um fim rápido quando suas vítimas, aparentemente indefesas, revelaram ser dragões de ouro disfarçados.

Os dragões de ouro sempre buscam notícias do vasto mundo e boatos locais sobre eventos recentes. Qualquer dragão de ouro é um bom ouvinte, e mesmo os tagarelas mais enfadonhos não esgotam a paciência da criatura (mas até mesmo um dragão de ouro se farta se um dragão de latão ocupar suas orelhas por muito tempo). O dragão costuma evitar argumentos filosóficos ou éticos com seres menores, porém muitas vezes não consegue resistir a derrotar um argumento que advoga o caos com um aforismo ou uma fábula que promove a ordem. Quando encontra um ser que advoga o mal, o dragão de ouro tende a ficar em silêncio, porém marca o interlocutor para atenção futura.

Os dragões de ouro têm uma hierarquia mundial, com um único líder no topo. Esse líder é eleito por toda a espécie e vem das fileiras dos grandes anciãos de ouro, ocupando o cargo por toda a vida ou até que ele ou ela decida renunciar. Muitos ocupam o cargo até o início do ocaso (vide página 14); outros, até acreditarem que um sucessor possa fazer um serviço melhor. O líder é sempre tratado pelo honorífico "Vossa Resplendência".

Quando surge uma vaga, todos os dragões de ouro do mundo participam da seleção do substituto, que quase sempre é escolhido por aclamação. Às vezes há dois candidatos de igual mérito quando o monarca anterior morre ou se aposenta. Em tais casos os dois combinam algum método para compartilharem o cargo. No passado houve co-regentes, regentes alternados e aqueles que simplesmente se aposentaram mais cedo para dar lugar a outro.

Os deveres do monarca normalmente são leves, pois a autoridade do cargo raramente precisa ser exercida. A maioria dos dragões de ouro sabe como se espera que se comportem, e agem de acordo. O monarca serve principalmente para aconselhar dragões de ouro individuais sobre a natureza e as metas de suas missões contra o mal. Muitas vezes, ele pode apontar as conseqüências ocultas de uma missão, como os efeitos sobre a política das criaturas menores, o impacto no meio-ambiente local ou o equilíbrio de poder. O monarca também serve como principal representante dos dragões de ouro quando lidam com outras espécies

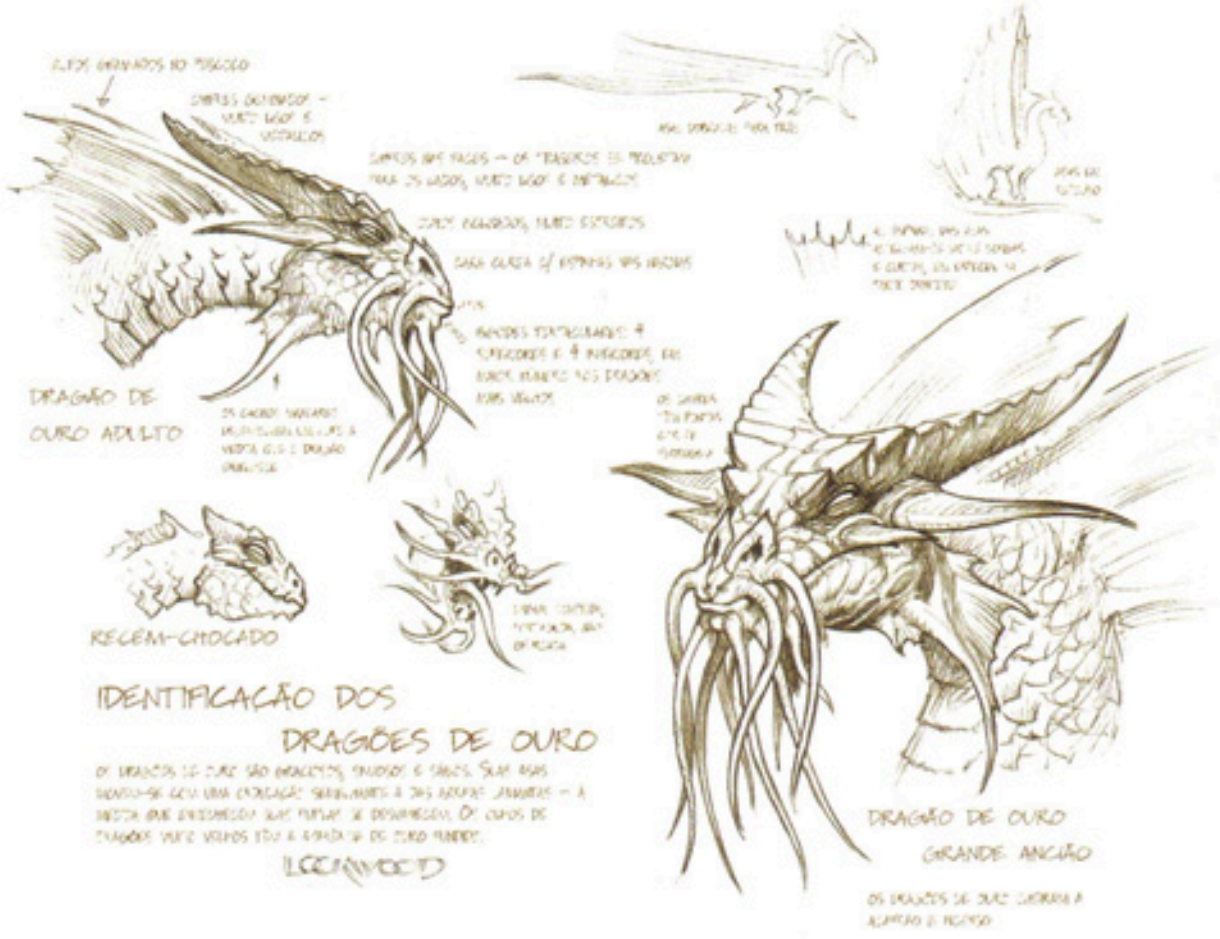


Ilustração de S. Wood

(nas raras ocasiões em que surge um assunto de interesse de todos os dragões de ouro), e como principal executor e juiz (no caso excepcionalmente raro de conduta imprópria de um dragão de ouro).

O namoro dos dragões de ouro é ao mesmo tempo deliberado e cheio de dignidade. Quase sempre, dois companheiros potenciais gastam anos debatendo filosofia e ética, e partem juntos em várias missões, para poderem avaliar-se completamente. Uma vez que decidem acasalar, buscam a aprovação do monarca como questão de protocolo. A permissão para acasalar raramente é negada.

A despeito de sua natureza ordeira, os dragões de ouro se permitem uma notável liberdade. Alguns acasalam para a vida toda, outros só por curtos períodos. Alguns são monógamos e outros têm companheiros múltiplos ao mesmo tempo. Os dragões de ouro sempre cuidam dos filhotes e os instruem com cuidado, embora seja comum que os pais mandem os filhotes para serem criados por pais adotivos (sempre Leais e Bons, mas nem sempre dragões) quando percebem a necessidade. Os dragões de ouro jovens podem ser criados em adoção para protegê-los quando algum perigo os ameaça, para liberar os pais para uma missão, ou simplesmente para ampliar seus horizontes.

Os dragões de ouro preferem tesouros que demonstrem toque artístico. Apreciam especialmente a pintura, a caligrafia, a escultura e a porcelana fina. Gostam de pérolas e pequenas gemas, que são também seus alimentos prediletos. Abordar um dragão de ouro com presentes de pérolas e gemas é um bom modo de obter favores, contanto que os presentes não sejam oferecidos como suborno.

Os dragões de ouro normalmente parlamentam antes de lutar. Quando conversam com criaturas inteligentes, usam *discernir mentiras* para determinar melhor se o combate será necessário de fato. Preferem adiar o combate até conseguirem conjurar magias preparatórias.

Dragões de Ouro por Tamanho

Tamanho	Comprimento Total	Comprimento do Corpo	Comprimento do Pescoço	Comprimento da Cauda	Largura do Corpo	Altura em Pé	Envergadura Máxima	Envergadura Mínima	Peso
Médio	4,8 m	1,5 m	1,5 m	1,8 m	0,9 m	1,2 m	8,1 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,0 m	2,7 m	3,6 m	1,5 m	2,1 m	12,0 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	4,8 m	4,5 m	7,2 m	2,4 m	3,6 m	20,4 m	9,0 m	10.000 kg
Imenso	25,5 m	6,9 m	6,9 m	11,7 m	3,0 m	4,8 m	27,0 m	12,0 m	80.000 kg
Colossal	36,0 m	9,9 m	9,9 m	17,0 m	4,5 m	6,6 m	40,5 m	18,0 m	640.000 kg



Ilustração de T. Lockwood

DRAGÕES DE PRATA

Os dragões de prata apreciam a companhia dos humanóides, e muitas vezes assumem a forma de bondosos anciãos ou belas donzelas. Ajudam de bom grado as criaturas boas que estão verdadeiramente necessitadas, mas evitam interferir com outras criaturas até que seu auxílio seja solicitado ou até que a falta de ação cause o risco de acontecer algo de ruim. Odeiam a injustiça e a crueldade, mas ocupam-se menos em punir ou erradicar os malfeitores e mais em proteger os inocentes e curar seus males.

Apesar de serem encontrados quase em qualquer lugar, os dragões de prata gostam das montanhas altas e dos céus vastos e abertos com nuvens em movimento. Apreciam voar, e às vezes passam horas planando só pelo prazer de fazê-lo.

Os dragões de prata e os vermelhos com freqüência entram em conflito. Isso acontece apenas parcialmente por erguerem seus covis em territórios semelhantes. Os dragões de prata desprezam os vermelhos, porque estes apreciam massacres e tendem à destruição. Os duelos entre as duas variedades são furiosos e mortíferos, mas os dragões de prata costumam levar a melhor, normalmente trabalhando juntos contra seus inimigos, e muitas vezes aceitando auxílio de não-dragões.

Os dragões de prata preferem tocas elevadas, em picos isolados de montanhas ou entre as próprias nuvens. Uma toca de nuvem sempre possui uma área encantada com um piso sólido para botar ovos e armazenar um tesouro.

Os dragões de prata muitas vezes moram em torres ou calabouços. Quando assim o fazem, tipicamente assumem forma humanóide e se misturam ao restante da população. Sempre se situam perto de uma ou mais áreas abertas onde tenham espaço para assumir as formas verdadeiras quando necessário.

Identificadores dos Dragões de Prata

Um dragão de prata em sua forma verdadeira pode ser reconhecido pelas placas lisas e reluzentes que formam sua cara. O dragão também tem um rufo que se eleva bem acima da cabeça e continua pescoço e dorso abaixo, até a ponta da cauda. O dragão de prata tem o rufo mais alto dentre todos os dragões metálicos ou cromáticos. O rufo é sustentado por longas espinhas de pontas escuras. O dragão também possui rufos auriculares com espinhas semelhantes. Possui dois chifres lisos e reluzentes, também com pontas escuras.

O dragão de prata tem um focinho em bico e um queixo forte com um rufo pendente, que alguns observadores assemelham a um cavanhaque. Sua língua é pontiaguda.

As escamas do filhote são de um cinza azulado, com pontos luminosos e prateados. À medida que o dragão se aproxima da idade adulta, sua cor torna-se lentamente mais clara até que as escamas individuais mal possam ser vistas. Vistos de longe, esses dragões parecem ter sido esculpidos em puro metal. Conforme o dragão de prata envelhece, suas pupilas se desvanecem, até que os olhos dos mais velhos pareçam globos de mercúrio. O dragão de prata está cercado do odor da chuva.

Visto de baixo, um dragão de prata em vôo mostra um perfil notavelmente semelhante ao do dragão vermelho. Tem asas compridas, mais largas no bordo de fuga. A membrana alar liga-se ao corpo atrás das pernas traseiras e em um ponto ao longo da cauda, e a cabeça tem chifres claramente visíveis. As asas também exibem marcas mais escuras ao longo dos bordos de fuga, exatamente como no caso do dragão vermelho. Por sorte, o dragão de prata tem uma característica menor que o distingue do vermelho: a falange alar externa forma um segundo "polegar" no bordo de ataque de cada asa. Um observador incapaz de distinguir a cor do dragão fará bem em buscar esse detalhe vital.

Hábitos

O dragão de prata muitas vezes assume uma forma humanóide, costumando aparecer como um bondoso ancião humano ou um gracioso jovem elfo, e passa a maior parte do tempo nessa forma. Os dragões de prata fazem isso para se associarem mais prontamente com os humanóides.

Alguns estudiosos afirmam que os dragões de prata preferem a companhia dos humanos ou dos elfos à de outros dragões de prata. Assim como ocorre com a maioria das coisas dracônicas, a verdade é mais complexa. Os dragões de prata crêem ser superiores à maioria das demais criaturas, exatamente como os outros tipos de dragão. No entanto, ao contrário daqueles, os dragões de prata acreditam que ser um dragão impõe algumas limitações. Muitas delas são

Dragões de Prata por Tamanho

Tamanho	Comprimento Total	Comprimento do Corpo	Comprimento do Pescoço	Comprimento da Cauda	Largura do Corpo	Altura em Pé	Envergadura Máxima	Envergadura Mínima	Peso
Pequeno	2,4 m	0,9 m	0,6 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	6,0 m	2,4 m	20 kg
Médio	4,8 m	1,8 m	1,5 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	9,0 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,3 m	2,7 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	13,5 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	5,4 m	4,8 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	22,5 m	9,0 m	10.000 kg
Imenso	25,5 m	7,5 m	7,5 m	10,5 m	3,0 m	4,8 m	30,0 m	12,0 m	80.000 kg
Colossal	36,0 m	10,5 m	10,5 m	15,0 m	4,5 m	6,6 m	45,0 m	18,0 m	640.000 kg

de natureza prática, como seu descomunal tamanho e as enormes necessidades de espaço útil que ele implica.

No entanto, o que mais preocupa os dragões de prata é o sentido dracônico de tempo. De bom grado, eles vivem mais de 2.000 anos, porém estão em constante luta contra sua tendência a refletir sobre as coisas e deixarem as oportunidades passarem ao largo. Compreendem que as raças de vida curta, como a humana, precisam agarrar cada oportunidade que se lhes apresenta, e que isso lhes confere um ímpeto de realização que falta à maioria dos dragões. Os dragões de prata buscam associar sua própria perspectiva de longo prazo do mundo com o dinamismo dos humanos. É uma lição que os dragões de prata acreditam que outros dragões fariam bem em aprender.

Apesar de serem Leais e Bons, os dragões de prata não têm grande amor por hierarquias e autoridade formal. Acreditam que levar uma vida moral envolve praticar boas ações e não empreender nenhum ato que cause dano imerecido a outros seres. Não se preocupam com ações que não causem danos. No entanto, os dragões de prata de nenhum modo são pacifistas, e prontamente combatem outros seres que praticam o mal ou causam danos aos inocentes. Normalmente não se dispõem a desbaratar o mal, como os dragões de ouro e bronze costumam fazer. Os dragões de prata acreditam que com o tempo o mal tende a se fazer notar quase em toda a parte, e buscam eliminá-lo quando surge na sua vizinhança. Porém, caso descubram que há um mal difundido sobre a região, estarão dispostos e capazes para localizarem sua fonte e lá o atacarem.

Os dragões de prata formam unidades familiares pouco rígidas ou clãs presididos por uma matriarca ou um patriarca (chamados de "sênior"). O sênior dá conselhos, apazigua disputas e coordena qualquer ação que o clã possa empreender em grupo. Um clã de dragões de prata pode estar disperso por todo um continente, com cada dragão individual estabelecendo sua própria toca e tratando de seus próprios assuntos. Os dragões de prata podem pas-

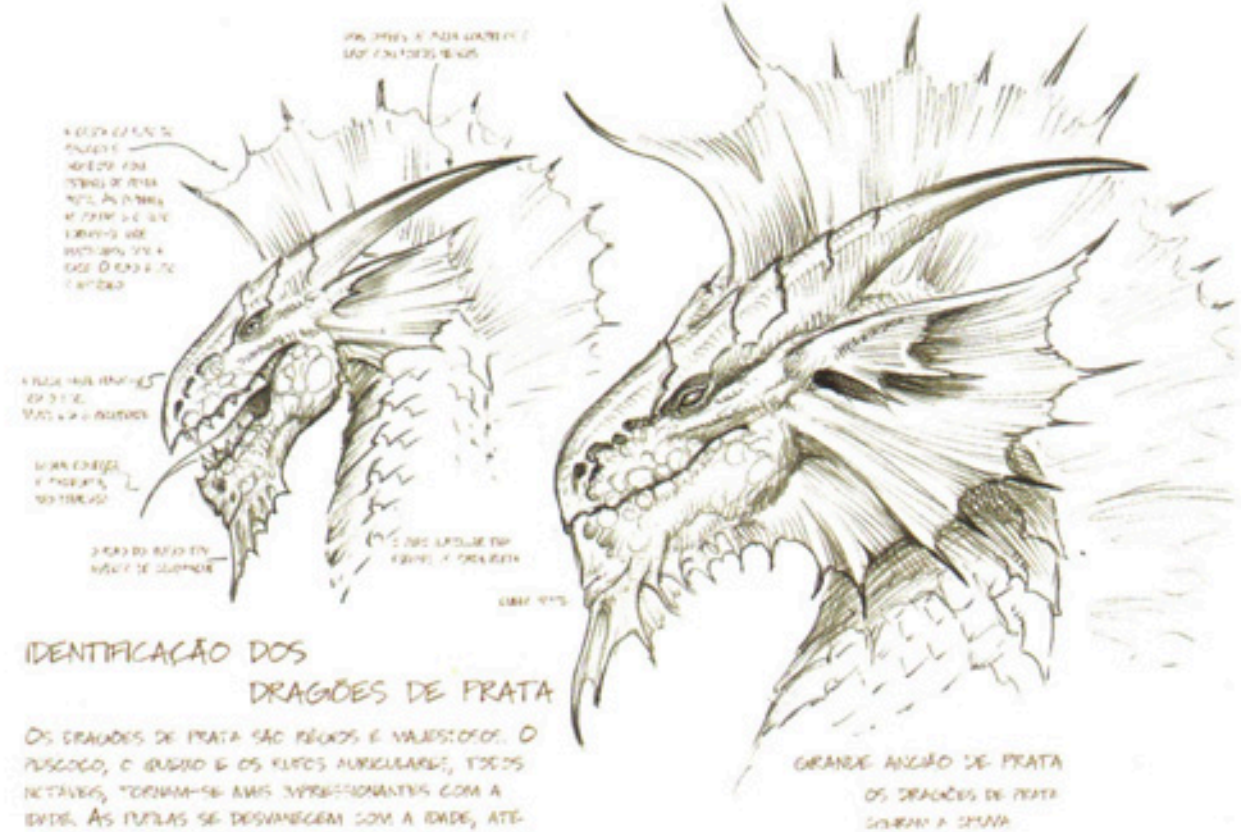


Ilustração de S. Wood

IDENTIFICAÇÃO DOS DRAGÕES DE PRATA

OS DRAGÕES DE PRATA SÃO BELOS E MAJESTOSOS. O PESCOÇO, O FOCINHO E OS FLEXOS AURICULARES, TODOS NOTÁVEIS, TORNAM-SE MAIS IMPRESSIONANTES COM A IDADE. AS PUPILAS SE DESVANECEM COM A IDADE, ATÉ QUE OS MAIS VELHOS TÊM OLHOS QUE SE ASSEMELHAM A GLOBOS DE MERCÚRIO.

OS DRAGÕES DE PRATA TAMBÉM SÃO CHAMADOS DE "DRAGÕES DE ESCUDO" DEVIDO ÀS PLACAS QUE TÊM NA CABEÇA.

GRANDE ANCIÃO DE PRATA
OS DRAGÕES DE PRATA SOBREVOAM A CHUVA

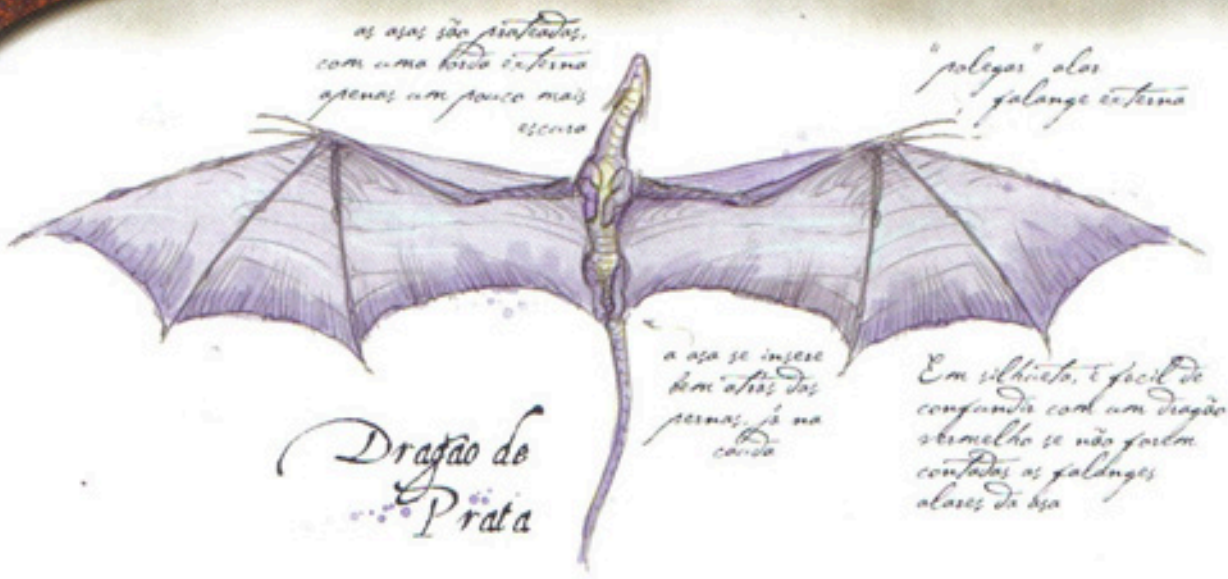


Ilustração de T. Lockwood

sar décadas sem associação direta com outros membros do clã, mas o clã cuida dos seus e está sempre disponível para proporcionar assistência ou conselhos.

Um dragão de prata que vive entre não-dragões muitas vezes desenvolve laços fortes com seus companheiros de vida mais curta. Quando esse companheiro adquire a confiança do dragão, este mantém o relacionamento por toda a vida da criatura, e poderá renová-lo com seus descendentes diretos. Um dragão de prata sempre acaba revelando sua verdadeira natureza a um companheiro confiável. Essa honestidade alivia qualquer dor de consciência que o dragão possa ter por enganar seus aliados. Também evita o embaraço que pode ocorrer quando o dragão precisa pedir ao companheiro algum favor especial, como cuidar da habitação do dragão quando este inicia alguma missão que poderá levar décadas para ser realizada.

O namoro e o acasalamento entre os dragões de prata é sempre um assunto civilizado e decoroso. Sempre buscam companheiros de fora do clã — o acasalamento dentro do clã é um sério tabu. Ambos os sexos podem iniciar o namoro. Quando dois dragões de prata concordam em se tornarem companheiros, buscam a aprovação dos seniores de ambos os clãs. A aprovação é mormente cerimonial, e raramente deixa de ser concedida (o que nunca ocorre sem boas razões). Muitos dragões de prata acasalam por toda a vida, mas nem todos. Uma vez que o namoro está completo, um membro do casal deixa seu clã e se une ao do companheiro. Normalmente, é o dragão mais jovem, ou o de menor status, que muda de clã, mas isso nem sempre é assim.

Os dragões de prata são onívoros dedicados, e sempre buscam uma nova variedade de alimentos. Muitos preferem comida humana e sustentam-se exclusivamente dela por anos sem sofrerem efeitos negativos. Apesar de muitos dragões de prata escolherem pratos prediletos, raramente desprezam uma chance de provar algo novo.

Os dragões de prata preferem tesouros portáteis que possam guardar consigo enquanto vivem entre os humanóides. Dão especial valor aos itens que exibem uma feitura excepcional, qualquer coisa desde gemas habilmente lapidadas até esculturas intrincadas, têxteis e jóias.

Os dragões de prata são pacíficos e evitam o combate, exceto quando estão diante de inimigos malignos ou agressivos. Muitas vezes permanecem na forma assumida e tentam terminar as batalhas depressa, usando suas magias e habilidades mágicas. Quando lutam na forma verdadeira, preferem manter-se no ar, e usam as nuvens que houver na área para se esconderem e tirarem vantagem de sua habilidade de andar sobre as nuvens. Não importa quem ou como estejam combatendo, os dragões de prata quase sempre procuram eliminar primeiro o líder ou o inimigo mais agressivo, esperando persuadir os sobreviventes a se renderem ou baterem em retirada.

DRAGÕES VERDES

Os dragões verdes são criaturas beligerantes, mestres da intriga, da política e da maledicência. Preferem as florestas; quanto mais antiga a floresta e maiores as árvores, melhor. Os dragões verdes são tão territoriais e agressivos quanto todas as demais espécies de dragões malignos, mas sua agressão muitas vezes toma a forma de esquemas elaborados para obter poder ou riqueza com o mínimo esforço possível.

Eles buscam cavernas em penhascos íngremes ou flancos de colinas para fazer seus covis. Preferem locais onde a entrada da toca estará escondida de olhos curiosos, como atrás de uma cachoeira ou perto de um lago, uma lagoa ou rio que possibilite uma entrada submersa. Os dragões verdes mais velhos freqüentemente ocultam suas tocas com plantas que fizeram crescer magicamente. Às vezes se desentendem com os negros a respeito das tocas de sua preferência. Muitas vezes, o verde finge recuar, espera algumas décadas e volta para invadir o covil do dragão negro e saquear seu tesouro.

Os dragões verdes que habitam os calabouços preferem locais com algum tipo de vida vegetal, como grutas repletas de cogumelos gigantes.

Identificadores dos Dragões Verdes

As características notáveis do dragão verde incluem uma linha do maxilar muito curvada e uma crista que começa perto dos olhos e prossegue descendo pela maior parte da espinha do dragão. A crista alcança a maior altura logo atrás do crânio.

O dragão verde não tem orelhas externas, apenas aberturas auditivas e placas coriáceas que descem pelos lados do pescoço, cada uma delas orlada de pequenos chifres. O dragão também tem pequenos chifres na testa e no queixo. As narinas ficam no alto do focinho, e os dentes se projetam quando a boca está fechada. O dragão tem uma língua comprida, estreita e bifurcada.

Um odor pungente de cloro emerge dos dragões verdes.

As escamas de um filhote são finas e muito pequenas, e têm um tom profundo de verde que parece quase negro. À medida que o dragão envelhece, as escamas crescem e se tornam mais claras, assumindo tons de verde floresta, esmeralda e oliva, que o ajudam a se confundir com os arredores arborizados.

As pernas e o pescoço do dragão verde são proporcionalmente mais longos em relação ao resto do corpo do que em qualquer outro dragão cromático ou metálico. Quando está de pé nas quatro patas, o corpo fica bastante afastado do solo, permitindo-lhe passar sobre arbustos ou escombros da floresta que estão no chão. Muitas vezes o pescoço é mais comprido que o resto do corpo do dragão (excluindo a cauda), e os dragões mais velhos conseguem espiar sobre as copas de árvores crescidas sem se empinar.

O pescoço comprido do dragão verde lhe confere um perfil característico, semelhante ao de um cisne, quando está voando. A cabeça parece não ter marcas quando vista de baixo.

As asas têm um desenho salpicado, mais escuro perto dos bordos de ataque e mais claro em direção aos bordos de fuga. O polegar alar é curto, e as falanges alares têm todas o mesmo comprimento, dando um aspecto arredondado às pontas das asas. O bordo de fuga da membrana da asa une-se ao corpo bem diante das pernas traseiras.

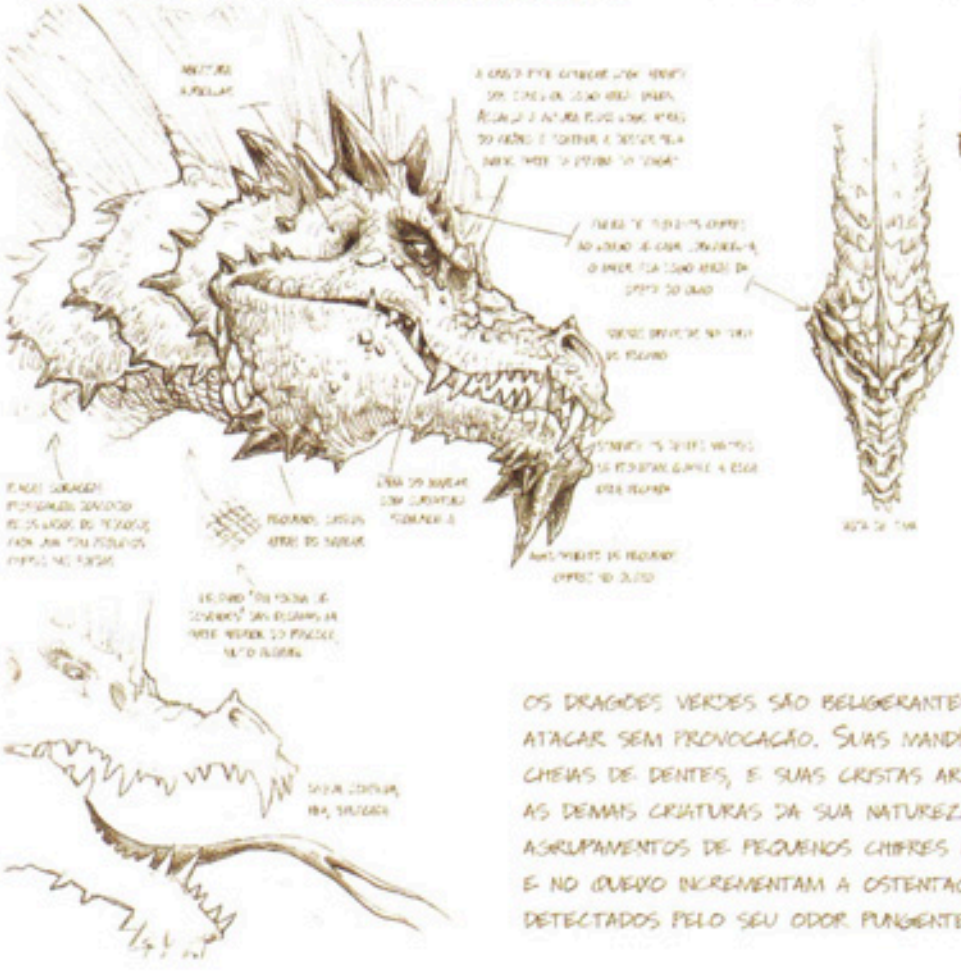
Hábitos

O dragão verde patrulha seu território regularmente, tanto voando como no solo, para ter uma boa visão por cima e por baixo da cobertura florestal. Essas patrulhas servem a dois propósitos. Primeiro, o dragão permanece alerta para vítimas. Apesar de se saber que os dragões verdes comem praticamente qualquer coisa quando têm bastante fome, incluindo arbustos e pequenas árvores, eles apreciam especialmente elfos e fadas.

Segundo, os dragões verdes gostam de perceber qualquer coisa nova que aconteça em seus domínios. Têm uma avidez por poder que rivaliza com seu desejo de colecionar tesouros. Há poucas coisas que um dragão verde não tente para favorecer suas ambições. Seu meio predileto de obter influência sobre os demais é sua intimidação, porém tenta manipulações mais sutis quando lida com outros dragões ou criaturas de poder semelhante. Os dragões verdes são mentirosos perfeitos, e mestres da duplicidade de sentido e da evasão verbal. Apenas falar com um dragão verde já pode levar uma criatura à ruína.

Quando lidam com a maioria das outras criaturas, os dragões verdes são melífluos, lisos e sofisticados. Entre sua própria espécie são barulhentos, grosseiros e rudes em geral, em especial quando tratam com dragões da mesma idade e do mesmo status. Os dragões mais jovens são obrigados a se controlar quando interagem com os mais velhos, mas o verniz de civilidade que adotam é da espessura do papel, e os dragões sabem disso. Uma clara hierarquia social, baseada na idade e no status, mas sem formalização, desenvolve-se entre os dragões verdes de uma dada área. Os dragões verdes conhecem uns aos outros bem demais para se fiarem em qualquer estrutura social formal.

O namoro entre os dragões verdes é um assunto grosseiro e indelicado. Uma vez que decidam acasalar, no entanto, surge à tona sua natureza leal, e uma forte ligação desenvolve-se entre eles. Os pais são extremamente cuidadosos ao equiparem seus filhotes com todas as perícias necessárias à manipulação e à duplicidade eficazes. Um casal raramente abandona sua primeira ninhada de filhotes, mas poderá produzir outras que se defenderão sozinhas enquanto a primeira ninhada cresce. Uma vez que a primeira ninhada chega à idade adulta, os pais enxotam os filhotes e trilham



IDENTIFICAÇÃO DOS DRAGÕES VERDES

OS DRAGÕES VERDES SÃO BELIGERANTES E TENDEM A ATACAR SEM PROVOCAÇÃO. SUAS MANDÍBULAS FEROZES E CHEIAS DE DENTES, E SUAS CRISTAS ARROGANTES, ALERTAM AS DEMAIS CRIATURAS DA SUA NATUREZA AGRESSIVA. OS AGRUPAMENTOS DE PEQUENOS CHIFRES NAS SOBRANCELHAS E NO QUEIXO INCREMENTAM A OSTENTAÇÃO. PODEM SER DETECTADOS PELO SEU ODOR PUNGENTE DE GÁS CLORO.

Ilustração de S. Wood

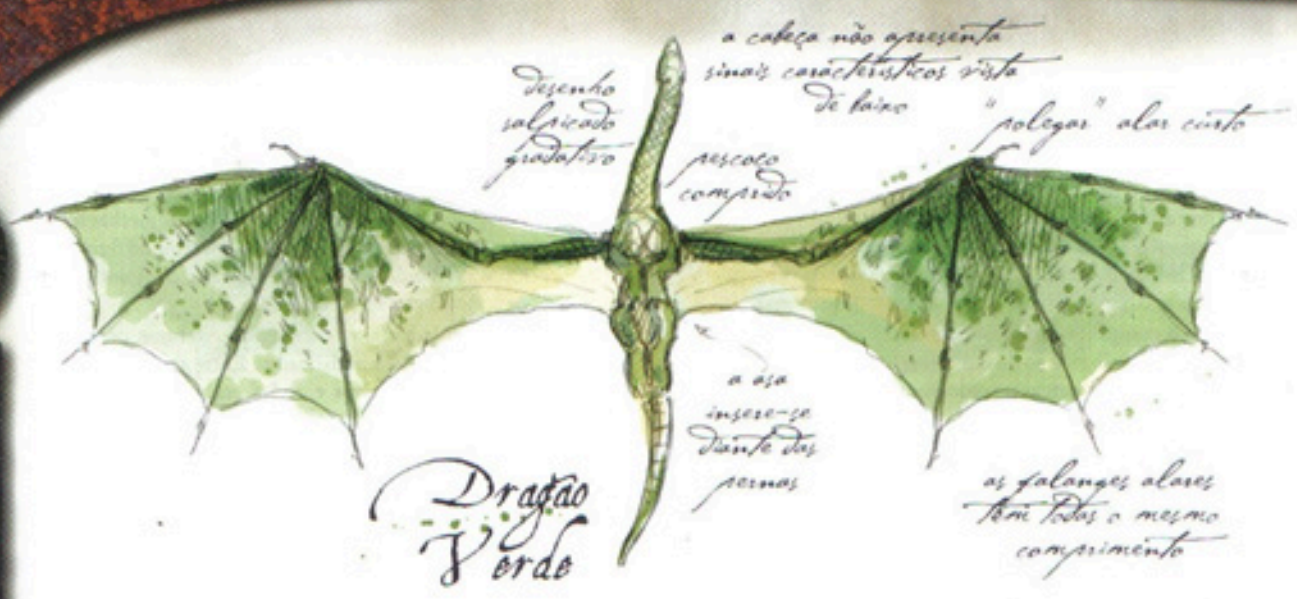


Ilustração de T. Lockwood

caminhos separados. Se tiverem aproximadamente a mesma idade, dividem entre si seu território compartilhado. Tais acordos normalmente duram pelo menos algumas décadas antes que o ex-casal procure meios de invadir a área um do outro. Do contrário, o pai mais jovem vai embora ao mesmo tempo em que os filhotes.

Os dragões verdes não são exigentes a respeito do tesouro que coletam. Qualquer coisa valiosa serve. Entre itens de valor semelhante, no entanto, o dragão verde prefere aquele que lhe recorda um triunfo particularmente notável.

Os dragões verdes freqüentemente atacam com pouca ou nenhuma provocação, em especial quando lidam com criaturas que invadem seu território. Tais criaturas não dão muitas oportunidades para mentiras ou outras manipulações de longo prazo, portanto o dragão simplesmente as ataca. A vitória nesses combates muitas vezes rende um tesouro ao dragão, e ajuda a demonstrar o poderio do dragão aos vizinhos e súditos. Geralmente, o dragão ataca suas vítimas à espreita, estudando-as de longe e planejando seu ataque. Pode perseguir as vítimas em segredo durante dias antes de atacar. Se o alvo parecer fraco, o dragão rapidamente anuncia sua presença — ele gosta de evocar o terror. Um dragão verde raramente mata todos os seus oponentes, preferindo tentar estabelecer controle sobre um dos sobreviventes pelo uso da intimidação ou de encantamentos mágicos. Depois interroga o prisioneiro para saber o que se passa na região e se há tesouros por perto. Os dragões verdes costumam libertar esses prisioneiros, se puderem obter o pagamento de um resgate. Do contrário, o prisioneiro precisa provar diariamente que tem valor para o dragão, ou morrerá.

DRAGÕES VERMELHOS

Os dragões vermelhos, os mais cobiçosos entre todos os dragões verdadeiros, buscam incansavelmente aumentar seus tesouros. São vaidosos de forma excepcional, mesmo para os dragões, o que se reflete em seu porte altivo e sua expressão desdenhosa.

Os dragões vermelhos apreciam terrenos montanhosos, mas também moram em regiões de colinas, terrenos erodidos e outros locais onde podem se empoleirar nas alturas e inspecionar seus domínios. Sua preferência por habitações montanhosas muitas vezes causa conflitos com os dragões de prata, que são frontalmente odiados pelos vermelhos. Os dragões de prata normalmente levam a melhor nestas batalhas, o que serve apenas para atiçar as chamas do ressentimento entre os dragões vermelhos. Eles também competem pelo território, de tempos em tempos, com os de cobre, e estes, por serem mais fracos, muitas vezes têm dificuldades em sobreviver aos confrontos diretos.

O dragão vermelho busca, para servir de covil, uma caverna grande que se estenda fundo para dentro da terra. As cavernas que têm algum tipo de atividade vulcânica ou geotérmica são as mais valiosas. No entanto, não importa a natureza da toca, o dragão sempre tem por perto um alto poleiro de onde pode inspecionar altivamente seu território.

Os dragões vermelhos que habitam os calabouços buscam áreas superaquecidas ou de fogo para erguer seus covis. Visto que os calabouços normalmente não têm áreas elevadas que ofereçam uma visão panorâmica do entorno, os dragões vermelhos que vivem nestes lugares costumam contentar-se com espaços abertos ou áreas com longos corredores que permitam uma visão ampla.

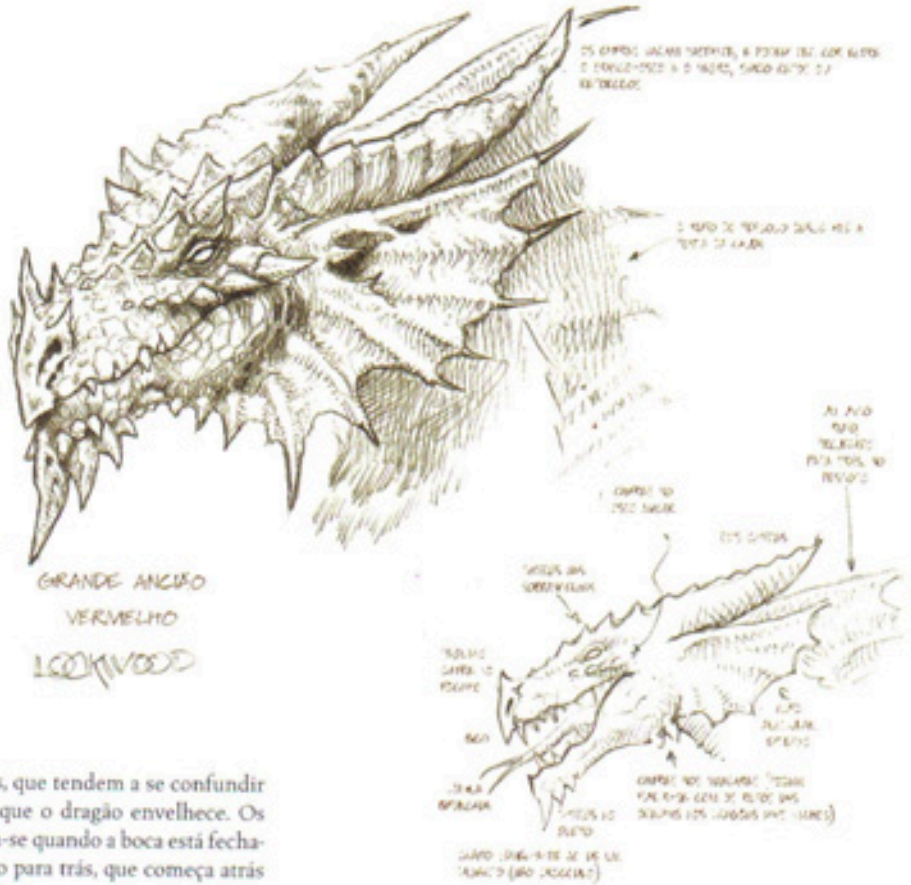
Identificadores dos Dragões Vermelhos

Dois chifres maciços projetam-se para trás no topo da cabeça do dragão vermelho. Esses chifres podem ser retos ou retorcidos, e têm todas as cores desde o branco-osso até o negro-noite. Fileiras de pequenos chifres correm ao longo do topo da cabeça do dragão e ele tem ainda pequenos chifres nas faces e no maxilar inferior.

O dragão vermelho tem um focinho bicudo, com um nariz pequeno e chifres no queixo. A língua é bifurcada, e quando está furioso freqüentemente lançam pequenas chamas em suas narinas e nas órbitas dos olhos.

Dragões Verdes por Tamanho

Tamanho	Comprimento Total	Comprimento do Corpo	Comprimento do Pescoço	Comprimento da Cauda	Largura do Corpo	Altura em Pé	Envergadura Máxima	Envergadura Mínima	Peso
Pequeno	2,4 m	0,8 m	0,8 m	0,9 m	0,6 m	0,8 m	4,8 m	2,4 m	20 kg
Médio	4,8 m	1,7 m	1,8 m	1,4 m	0,9 m	1,5 m	7,2 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,0 m	3,3 m	3,0 m	1,5 m	2,7 m	10,8 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	5,1 m	5,4 m	6,0 m	2,4 m	4,5 m	18,0 m	9,0 m	10.000 kg
Imenso	25,5 m	7,2 m	8,4 m	9,9 m	3,0 m	6,0 m	24,0 m	12,0 m	80.000 kg



O dragão tem orelhas com franjas, que tendem a se confundir com os chifres das faces à medida que o dragão envelhece. Os dentes do dragão vermelho projetam-se quando a boca está fechada, e ele tem um único rufo, lançado para trás, que começa atrás da cabeça e corre até a ponta da cauda.

As escamas pequenas dos filhotes são de um escarlate vivo e lustroso. Mais para o fim do estágio jovem, as escamas assumem um tom vermelho mais profundo, e a textura lustrosa dá lugar a um acabamento liso e fosco. Conforme o dragão envelhece, as escamas ficam grandes, espessas e fortes como metal. As pupilas do dragão vermelho desvanecem-se com a idade; os dragões vermelhos mais velhos têm olhos que se assemelham a globos de lava fundida.

Um odor de enxofre e pedra-pomes cerca os dragões vermelhos.

O dragão vermelho tem as asas mais longas dentre todos os dragões cromáticos, tanto na medida absoluta quanto em relação ao comprimento do corpo. Isso se deve principalmente à falange alar externa, que é muito comprida e confere à asa um aspecto afilado. A parte mais longa da asa fica exatamente no bordo de fuga. O bordo de fuga da membrana alar liga-se ao corpo do dragão atrás das pernas traseiras e perto do fim da cauda. As asas têm um tom azulado ou negro-azulado ao longo dessa área (os rufos do dragão mostram um desenho semelhante); a cor lembra metal queimado, quase azul pela intensidade das chamas.

Os grandes chifres da cabeça do dragão vermelho são claramente visíveis por baixo.

Hábitos

Os dragões vermelhos são tão vorazes, ferozes, vingativos e avarentos que os estudiosos os consideram como o arquétipo do dragão maligno. Os dragões vermelhos compartilham esta opinião sobre si mesmos. Acreditam que, acima de todas as espécies, eles estão mais próximos dos ideais da natureza e do comportamento dracônicos, e que o restante da espécie desviou-se dessa pureza.

IDENTIFICAÇÃO DOS DRAGÕES VERMELHOS

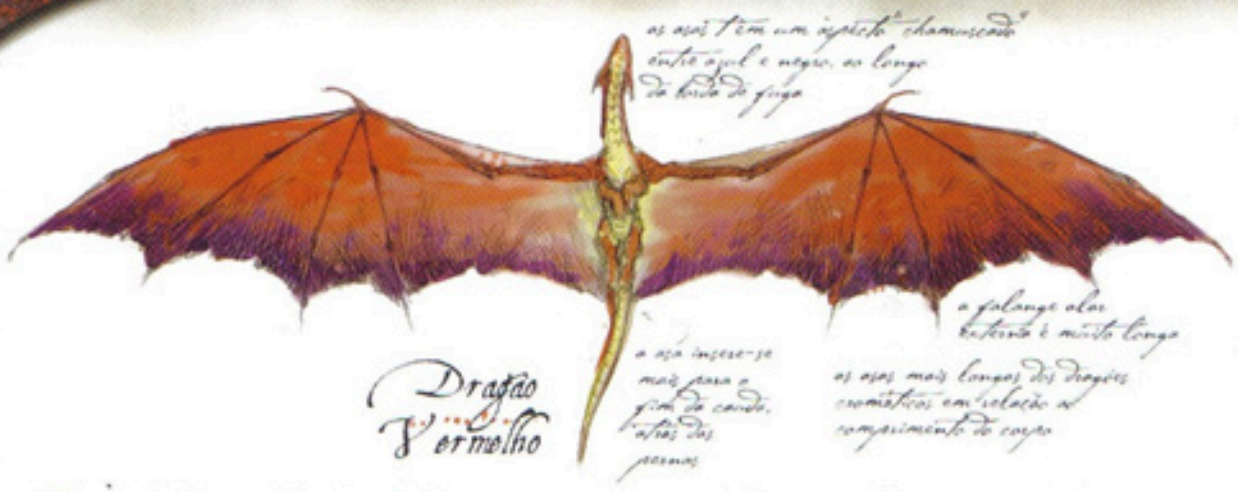
Os dragões vermelhos mais jovens costumam achar a vida difícil. Suas escamas de cor vermelha viva tornam-nos perigosamente evidentes na maioria das paisagens, portanto escondem-se no subsolo de dia e só se aventuram a sair à noite. No entanto, os mais velhos têm uma cor menos viva e também maior consciência do seu status presumido como epítome da espécie.

Os dragões vermelhos são os mais obsessivos colecionadores de tesouros dentre os dragões verdadeiros. Cobiçam absolutamente qualquer coisa que tenha valor monetário, e muitas vezes são capazes de julgar o valor de uma bugiganga, mediante um único olhar, com variação máxima de uma peça de cobre (para mais ou menos).

Todo dragão vermelho conhece o valor exato dos itens que tem no tesouro, juntamente com o modo e o momento preciso quando foram obtidos, e sua localização exata no tesouro. Os bardos contam histórias sobre ladrões sorrateiros que inflamam a ira do dragão roubando um único berloque.

Essas histórias têm um fundamento firme nos fatos, pelo menos em se tratando de dragões vermelhos. Na verdade, em alguns casos as histórias ficam aquém da realidade. Um dragão vermelho adulto é capaz de notar uma só moeda que lhe falta no tesouro, e é lendária sua ira por causa do roubo mais insignificante. O dragão irá no encalço do ladrão, e o matará se possível. Caso contrário, o dragão certamente se alvoroçará, matando o que encontrar e devastando qualquer cidade ou aldeia onde o ladrão pode ter se refugiado.

Ilustração de S. Wood



Dragão Vermelho

Todos os dragões vermelhos são solitários por natureza, e ferozmente territoriais; estão constantemente vigiando todos os tipos de invasores, e as transgressões dos demais dragões. Entrar sem ser convidado no território de um dragão vermelho é pedir para ser atacado. No entanto, com toda a sua independência feroz, os dragões vermelhos sempre buscam conhecer os eventos do mundo em geral. Com freqüência fazem uso de criaturas menores como informantes, mensageiros e espiões. Os dragões invariavelmente adotam atitudes paternalistas com esses servos, e não hesitam em matá-los e devorá-los quando trazem más notícias.

Os dragões vermelhos interessam-se particularmente por notícias sobre outros dragões vermelhos, em especial porque sua principal preocupação é seu próprio status em relação aos pares. O orgulho de um dragão vermelho fere-se facilmente, pois qualquer derrota ou insulto que não seja vingado causa perda de status. Esta é uma razão pela qual os dragões vermelhos são sujeitos a ataques de raiva destrutiva. Um dragão vermelho normalmente consegue recuperar parte do status causando uma devastação.

Todos os dragões vermelhos crêem firmemente que nenhuma criatura merece manter qualquer coisa que ela não seja forte o bastante para defender. E eles aplicam esta regra à sua própria espécie. Ocasionalmente, os dragões vermelhos percebem fraquezas em suas próprias fileiras, e não permitem que o indivíduo continue vivo. A vítima é atacada e seu covil é esvaziado.

O namoro entre os dragões vermelhos pode ser um assunto perigoso, pois a maior parte dos pretendentes em potencial é tratada como perigosos rivais. Um namoro bem-sucedido entre dragões vermelhos costuma envolver um dragão mais jovem, de status bastante alto entre seus pares, que aborda um mais velho. As fêmeas tomam conta da maior parte do namoro, mas sabe-se que os machos também o fazem. Depois do acasalamento, o dragão mais jovem normalmente fica guardando os ovos. A maior parte dos filhotes é deixada a defender-se sozinha. Em algumas ocasiões, dois pais de idades aproximadamente iguais acasalam e cuidam juntos dos filhotes.

Os dragões vermelhos raramente combatem por parceiros. A maioria é bastante sábia para saber que qualquer batalha será fatal, e prudentemente sai de cena quando um rival superior faz uma reivindicação.

Os dragões vermelhos são carnívoros por preferência, e seu alimento favorito é um jovem humano ou elfo. Seu gosto pela carne de jovens mulheres é bem documentado. Os dragões afirmam, imperturbáveis, que essa carne simplesmente tem um gosto melhor. Às vezes obrigam aldeões a lhes sacrificarem donzelas com regularidade.

Os dragões vermelhos são lutadores confiantes, e para eles recuar ou entrar em acordo não é uma opção. Passam anos formulando planos de ataque; ao detectarem inimigos em potencial, simplesmente escolhem uma estratégia e a põem em prática de imediato. Como são voadores rápidos, mas não especialmente ágeis, muitas vezes preferem lutar no solo, quando podem. Ali, os dragões vermelhos costumam demonstrar considerável mobilidade e astúcia tática. São excelentes saltadores, e muitas vezes dão pulos ou realizam vôos curtos para obterem a posição mais favorável possível quando usam magias ou sopram. Qualquer dragão vermelho está bem ciente de que seu sopro de fogo pode destruir um tesouro, e usa sua arma de sopro judiciosamente para não incinerar os espólios da vitória.

Com toda a sua lendária ferocidade, o dragão vermelho também sabe quando não deve atacar. Se reconhecer um inimigo superior, ele (relutantemente) se retirará para lutar outro dia, se for possível fazer isso sem humilhação. De modo semelhante, quando lida com um inimigo claramente mais fraco, o dragão vermelho tentará amedrontar a criatura, ou iludi-la para que lhe preste algum serviço ou lhe forneça alguma informação. Em qualquer um dos casos, o dragão obterá o que deseja, ou então a criatura morrerá. O dragão não aceitará quaisquer outros resultados.

Os dragões vermelhos não matam todos os inimigos com que se defrontam em combate. Sempre cônscios do status, muitas vezes permitem que alguns sobreviventes escapem e espalhem a notícia sobre a sua vitória.

Ilustração de T. Lockwood

Dragões Vermelhos por Tamanho

Tamanho	Comprimento Total	Comprimento do Corpo	Comprimento do Pescoço	Comprimento da Cauda	Largura do Corpo	Altura em Pé	Envergadura Máxima	Envergadura Mínima	Peso
Pequeno	2,4 m	0,9 m	0,6 m	0,9 m	0,6 m	0,6 m	6,0 m	2,4 m	20 kg
Médio	4,8 m	1,8 m	1,5 m	1,5 m	0,9 m	1,2 m	9,0 m	3,6 m	160 kg
Grande	9,3 m	3,3 m	2,7 m	3,3 m	1,5 m	2,1 m	13,5 m	5,4 m	1.250 kg
Enorme	16,5 m	5,4 m	4,8 m	6,3 m	2,4 m	3,6 m	22,5 m	9,0 m	10.000 kg
Imenso	25,5 m	7,5 m	7,5 m	10,5 m	3,0 m	4,8 m	30,0 m	12,0 m	80.000 kg
Colossal	36,0 m	10,5 m	10,5 m	15,0 m	4,5 m	6,6 m	45,0 m	18,0 m	640.000 kg

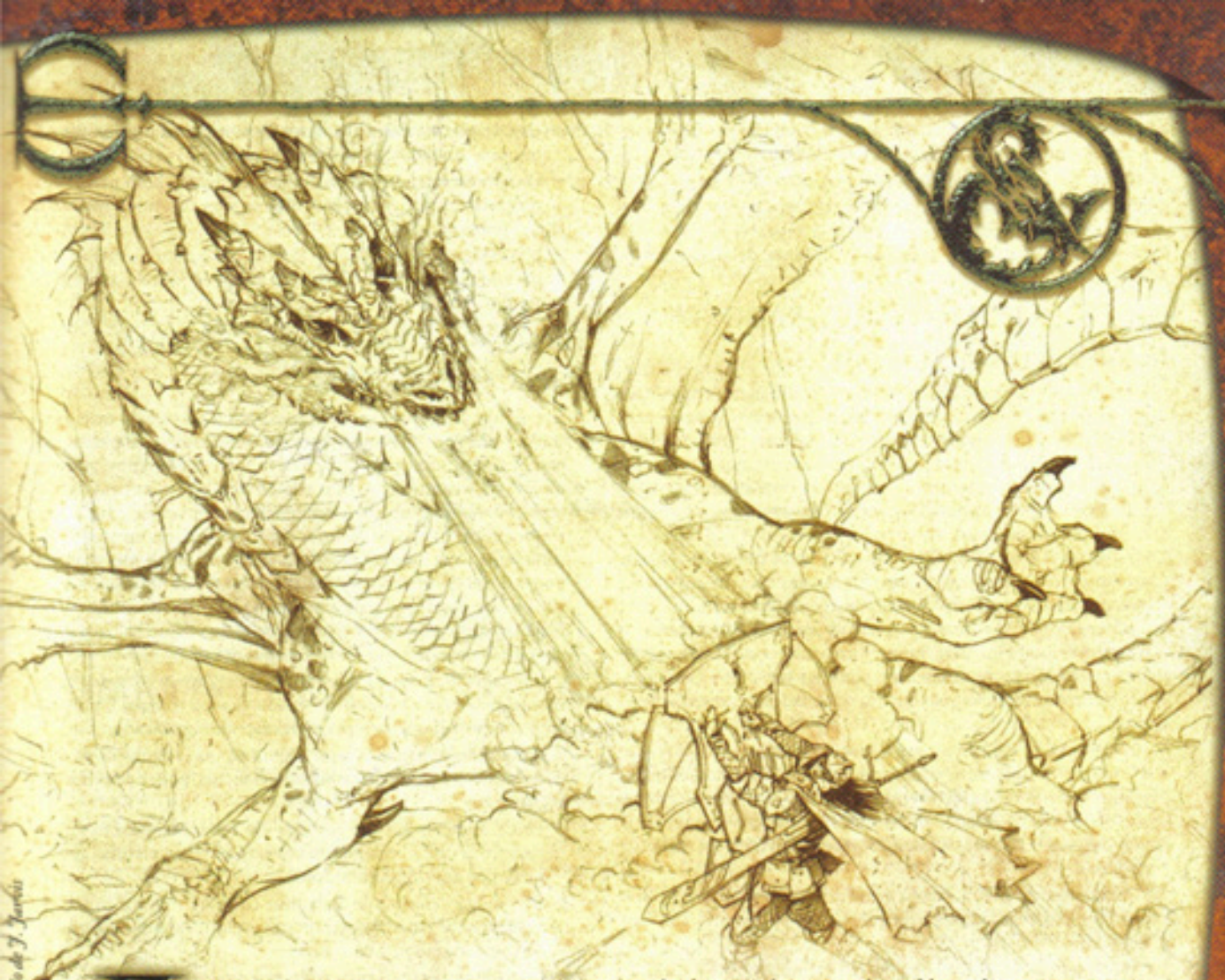


Ilustração de J. Jaquays

Este capítulo proporciona diretrizes ao Mestre para que possa conduzir a mecânica de um combate contra um dragão, incorporar dragões na campanha e desenvolver dragões como personagens com novos talentos, magias, itens mágicos e classes de prestígio destinadas especificamente a essa espécie.

DRAGÕES NA CAMPANHA

Não é coincidência que o nome do jogo seja DUNGEONS & DRAGONS: os dragões são figuras icônicas no gênero de fantasia medieval. Os dragões estão em todos os Níveis de Desafio, desde ND 1 até ND 28 (ou maior, usando Modelos), o que torna muito provável que os personagens os enfrentem regularmente em suas carreiras. Para algumas aventuras, basta ter dragões que surjam como combates difíceis em calabouços e viagens pelas áreas selvagens do mundo. Para outras, pode ser recompensador para o Mestre e os jogadores gastar algum tempo determinando que papel os dragões desempenharão na campanha.

DRAGÕES COMO MONSTROS

O fato é que não há nada de errado se os dragões forem igualmente especiais e importantes quanto qualquer outro monstro do *Livro dos Monstros*, pelo menos no que diz respeito à estrutura de uma campanha. O uso deste livro ajudará o Mestre a garantir que um combate com um dragão seja sempre memorável, mas não precisa ser nada mais do que isso — uma luta difícil sobre a qual seus jogadores falarão durante meses, mas não o ponto decisivo da campanha.

Se os dragões são "apenas monstros" na campanha, aparecem com freqüência como combates decisivos em calabouços, muitas vezes como encontros aleatórios nas áreas selvagens e apenas raramente como os grandes motivadores das aventuras ou dos temas de campanha. Os dragões quase sempre surgem como vilões secundários, como parceiros, aliados ou asseclas de grandes inteligências dominantes, que geralmente são humanóides. Por mais brilhantes que possam ser, os dragões quase nunca aparecem como as próprias inteligências dominantes.

Eis alguns possíveis ganchos para aventuras que envolvem os personagens com um ou mais dragões como monstros:

- Um dragão está aterrorizando uma região rural e devorando o gado, e precisa ser detido.
- Um dragão exige tributo de uma aldeia próxima.
- Um dragão fez seu covil numa área deserta que foi outrora habitada por outros monstros, e estes agora estão se aproximando de um território civilizado para fugir da criatura.
- Um dragão bondoso disfarçado de humano precisa de ajuda para encontrar um item mágico que foi roubado do seu tesouro.
- Um dragão maligno está mantendo um paladino preso e exige resgate.
- Um algoz com um parceiro dragão está tiranizando uma cidade.

- Um vilão épico adquiriu um dos Orbes dos Dragões e está reunindo um exército de dragões para devastar uma nação.

Alguns destes ganchos são quase lugares-comuns do gênero fantasia, mas até mesmo lugares-comuns podem ser experiências satisfatórias para os jogadores, em especial para os mais novos, que apreciam a sensação triunfante de derrotar um dragão.

DRAGÕES COMO CONSPIRADORES E MAQUINADORES

Uma campanha que apresenta dragões como mais do que "apenas monstros" enfatiza sua grande inteligência e sua perspectiva paciente, decorrente de uma vida que dura quinze séculos ou mais, mostrando os dragões como conspiradores e maquinadores. Numa campanha desse tipo, os dragões muitas vezes trabalham nos bastidores, gerando motivos para aventura menos pelas suas ações diretas e mais pelos atos dos seus asseclas, agentes e aliados, e devido aos planos que colocam em movimento. Os dragões dessas campanhas exigem o respeito que merecem — não só dos personagens dos jogadores, mas também dos PdMs, desde os plebeus até os aristocratas — e usam esse respeito para montar redes de relacionamentos, atrair asseclas, recrutar agentes, recolher tributos e desenvolver poderes além das suas habilidades físicas e mágicas normais.

No papel de conspiradores e maquinadores, os dragões freqüentemente aparecem como inteligências dominantes cujos planos movimentam as aventuras ou até campanhas curtas. Normalmente os dragões são os vilões primários, e os monstros não-dragões e PdMs assumem os papéis de vilões secundários e lacaios.

Exemplos de ganchos para aventuras que envolvem os dragões como conspiradores e maquinadores poderiam incluir os seguintes:

- Uma guilda de ladrões de uma cidade importante é dirigida por um dragão metamorfoseado.
- Um dragão maligno substitui um clérigo bom por um dos seus lacaios, um doppelganger.
- Os lacaios bugbear de um dragão começam a exigir pedágio de qualquer um que atravesse uma ponte de grande tráfego.
- Os agentes de um dragão semeiam a discórdia entre duas nações humanas, esperando provocar uma guerra.
- Um dragão permite que certos itens sejam roubados do seu tesouro, sabendo que são amaldiçoados.
- Um dragão maligno tenta culpar um dragão bom pelos seus próprios crimes, e depois instiga os aventureiros a matarem o suposto vilão.
- Um poderoso dragão verde manda um bando de meios-dragões encontrarem o Orbe dos Dragões Verdes antes que alguém mais o faça.

DRAGÕES COMO INSTIGADORES E INFLUENCIADORES

Em algumas campanhas, os dragões são forças ainda mais centrais — não somente inteligências dominantes cujos planos são responsáveis pelas aventuras, mas monarcas de reinos, patrocinadores de aventureiros e forças motrizes de eras inteiras da história. Nessas campanhas, os dragões são objetos de admiração, terror e reverência, instigadores e influenciadores no mundo da campanha. Sua inteligência, sua longevidade e seu simples poder os transforma em figuras importantes do cenário da campanha. Em algumas aventuras, eles podem até substituir extraplanares como demônios, diabos e celestiais como baluartes das suas tendências e como campeões dos deuses.

No papel de instigadores e influenciadores, os dragões raramente aparecem em combates aleatórios ou triviais. Um combate com um dragão sempre se reveste de significado.

Exemplos de ganchos para aventuras que envolvem os dragões como instigadores e influenciadores podem incluir os seguintes:

- Um grande ancião que governa um reino maléfico mobiliza suas forças para uma guerra contra um reino vizinho governado por um dragão bondoso.
- Um dragão clérigo de Bahamut contrata (ou comanda) os aventureiros para resgatarem uma relíquia dracônica roubada pelos seguidores de Tiamat.
- Os adoradores de Tiamat começam uma série de rituais destinados a trazer sua deusa ao mundo.
- Um dragão maligno disfarçado age como patrocinador dos personagens, enviando-os a aventuras sem conexão aparente entre si, todas com um propósito oculto: reunir os fragmentos de um artefato despedaçado.
- Um dragão bom lidera uma rebelião contra um dragão mau que governa um reino como tirano.

VARIAÇÃO: TAMANHO POR TIPO DE DRAGÃO

Para acrescentar variedade aos combates com dragões, considere os ajustes abaixo, referentes aos ataques naturais de alguns dragões.

Azul: O pescoço relativamente curto do dragão azul reduz seu alcance para mordida em certos tamanhos, até 3 metros para um dragão Enorme e 4,5 metros para um dragão Imenso.

Branco: A cauda extremamente longa do dragão branco aumenta seu alcance para golpe com a cauda e o raio de varredura da cauda em 50%, até 4,5 metros para um dragão Grande, 9 metros para um dragão Enorme e 13,5 metros para um dragão Imenso.

Latão: O pescoço relativamente curto do dragão de latão reduz seu alcance para mordida em certos tamanhos, até 3 metros para um dragão Enorme e 4,5 metros para um dragão Imenso.

Ouro: A cauda extremamente longa do dragão de ouro aumenta seu alcance para golpe com a cauda e o raio de varredura da cauda em 50%, até 4,5 metros para um dragão Grande, 9 metros para um dragão Enorme, 13,5 metros para um dragão Imenso e 18 metros para um dragão Colossal.

Presas: A cauda extremamente longa do dragão das presas aumenta seu alcance para golpe com a cauda e o raio de varredura da cauda em 50%, até 4,5 metros para um dragão Grande, 9 metros para um dragão Enorme e 13,5 metros para um dragão Imenso.

Profundezas: O pescoço extremamente longo do dragão das profundezas aumenta seu alcance para mordida até 3 metros para um dragão Médio, 4,5 metros para um dragão Grande, 6 metros para um dragão Enorme e 7,5 metros para um dragão Imenso.

Verde: O dragão verde tem o pescoço e as garras dianteiras compridas. Um dragão verde Médio tem um alcance de 3 metros para seu ataque de mordida. Um dragão verde Grande tem um alcance de 4,5 metros com seu ataque de mordida e 3 metros para seus ataques com as garras. Um dragão verde Enorme tem um alcance de 6 metros com a mordida e 4,5 metros com as garras. Um dragão verde Imenso tem um alcance de 7,5 metros com a mordida e 6 metros para seus ataques com as garras.

Tabela 2–1: Espaço e Alcance Expandidos dos Dragões

Tamanho	Espaço	Alcance			Golpe com a Cauda	Raio de Varredura da Cauda
		Mordida	Garra	Asa		
Miúdo	0,8 m	1,5 m	0,0 m	—	—	—
Pequeno	1,5 m	1,5 m	1,5 m	—	—	—
Médio	1,5 m	1,5 m[1]	1,5 m	1,5 m	—	—
Grande	3,0 m	3,0 m[1]	1,5 m[1]	3,0 m	3,0 m[1]	—
Enorme	4,5 m	4,5 m[1]	3,0 m[1]	4,5 m	6,0 m[1]	—
Imenso	6,0 m	6,0 m[1]	4,5 m	6,0 m	9,0 m[1]	9,0 m[1]
Colossal	9,0 m	9,0 m[1]	6,0 m	9,0 m	12,0 [1]	12,0 m[1]
Colossal[+2]	9,0 m[+]	12,0 m[1]	9,0 m	12,0 m	18,0 [1]	18,0 m[1]

1 Como regra opcional, certas variedades de dragão, em virtude das proporções do seu corpo, podem ficar além ou aquém destes números. Vide o quadro Tamanho por Tipo de Dragão.

2 Os grandes anciãos maiores e mais velhos têm alcance extra e qualidades adicionais; vide Dragões com Progressão no fim deste capítulo.

- Um deus bom envia um dragão de ouro com uma mensagem para o governante de um templo ou reino.

CONDUZINDO UM COMBATE COM UM DRAGÃO

Os dragões são um pesadelo em combate — às vezes tanto para o Mestre quanto para os jogadores e seus personagens. Possuem um conjunto tão extenso de opções de ataque, habilidades especiais e até capacidade de movimento que podem ser desconcertantes para controlar. Esta seção trata do movimento (incluindo o combate aéreo) e de respostas matemáticas objetivas a perguntas como "O dragão deve incinerar Lidda e Jozan, ou esquartejar Tordek?".

A MECÂNICA DO CORPO A CORPO

À medida que um dragão cresce, não apenas adquire Dados de Vida adicionais, melhor armadura natural e valores de habilidade aumentados, mas também obtém novas formas físicas de ataque. Como resultado, a tática do dragão depende necessariamente e em grande parte do seu tamanho.

A Tabela 2–1: Espaço e Alcance Expandidos dos Dragões resume as informações apresentadas no Capítulo Primeiro para cada espécie de dragão.

Os dragões Miúdos enfrentam problemas. Em primeiro lugar, só possuem três ataques naturais, com dano médio (supondo três golpes) de 6,5 pontos — a maioria dos dragões Miúdos nem mesmo tem um bônus de Força a seu favor. No entanto, é difícil acertarem os três golpes. Apesar de serem capazes de morder inimigos adjacentes, suas garras não têm um alcance decente. Portanto, realizar um ataque total significa entrar no quadrado do oponente, provocando com isso um ataque de oportunidade. A maioria dos dragonetes Miúdos escolhe permanecer fora do alcance dos oponentes e usar seu sopro tanto quanto possível.

Assim como os dragões Miúdos, os Pequenos só têm três ataques naturais. No entanto, seu dano médio é melhor — 9,5 pontos de dano, incluindo +1 de modificador de Força no ataque de mordida — e, mais importante, seus ataques de mordida e garra são capazes de alcançar os oponentes adjacentes. Eles nunca precisam entrar no quadrado de um alvo para realizar um ataque total. Ainda assim, a maioria dos dragões Pequenos luta melhor usando o sopro, empregando seu deslocamento para ficarem longe do perigo enquanto bombardeiam os inimigos com ataques de sopro.

Os dragões Médios acrescentam a habilidade de atacar com as asas, aumentando o dano médio (assumindo cinco golpes) para um valor entre 22,5 e 23,5, dependendo do bônus de Força do dragão.

Um dragão Grande atingiu seu número máximo de ataques naturais, seis, pela adição do golpe com a cauda. Com seus ataques bem-sucedidos, um dragão Grande pode infligir em média de 45,5 a 54,5 pontos de danos, ou até 65,5 em média para os dragões vermelhos e de ouro, por causa dos seus valores mais elevados de Força. Os dragões Grandes também acrescentam 3 metros de alcance (em todos os ataques, exceto com as garras), o que reduz bastante a ameaça de ataques de oportunidade desferidos por oponentes menores. Os dragões Grandes não têm mais medo de se engajarem totalmente num combate corporal, apesar de tentarem manter o maior número possível de oponentes à distância do pescoço (o alcance dos ataques de mordida), mesmo que isso signifique sacrificar os ataques com as garras. Contudo, até os dragões Grandes quase sempre começam com o sopro, e se forem significativamente feridos em uma luta corporal alçam vôo e retomam os ataques de sopro à distância.

Um dragão Enorme ainda tem seis ataques naturais, mas agora todos eles têm alcance — incluindo 6 metros de alcance para o golpe com a cauda (ou mais, para algumas variedades de dragão). Poucos inimigos podem aproximar-se de um dragão Enorme sem provocarem um ataque de oportunidade. Com seu alcance impressionante, um dragão Enorme consegue facilmente atacar inimigos dispersos em todo o campo de batalha, difíceis de apanhar na área de um ataque isolado com o sopro. Seu dano médio em um ataque total (assumindo seis golpes) varia entre 75 e 86 pontos de dano (mais para um dragão de ouro). Os dragões deste tamanho mantêm o sopro em reserva para as ocasiões especiais em que todos os adversários estão agrupados e podem ser apanhados na área do cone ou rajada.

O dano médio de um dragão Imenso, num-ataque total com seis golpes, varia entre 109 e 118 pontos, ou de 120 a 126 pontos (para os dragões vermelhos e de ouro, mais fortes).

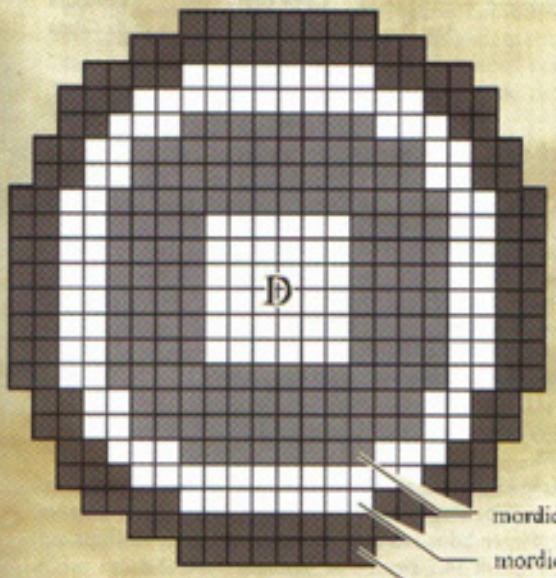
O dano médio em um ataque total de um dragão Colossal está próximo de 150 pontos. Os dragões de tamanho Imenso ou Colossal não temem nada que não seja divino, e são inteligentes o suficiente para fazerem o melhor uso de seus ataques corporais e de todas as suas demais habilidades.

COMBATE AÉREO

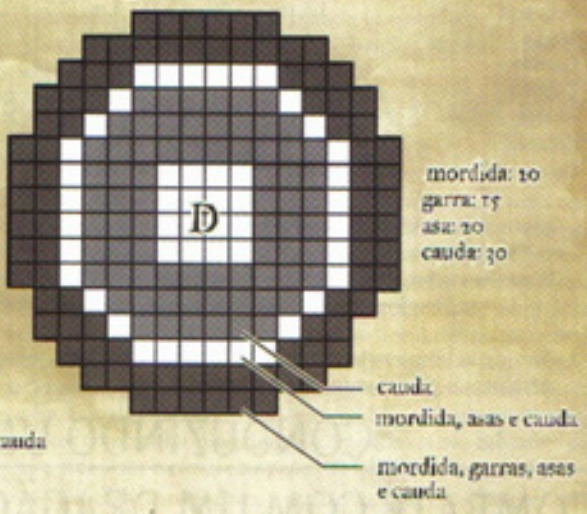
A maioria dos dragões aprecia o combate aéreo, mesmo não tendo necessariamente uma vantagem quando o fazem — em especial quando enfrentam personagens de maior capacidade de manobra sob o efeito de magias de vôo. Mas a correnteza de ar sob as asas, o assobio do vento nos ouvidos e as sensações de mergulhar, arremeter e planar se combinam muito favoravel-

Espaço e alcance

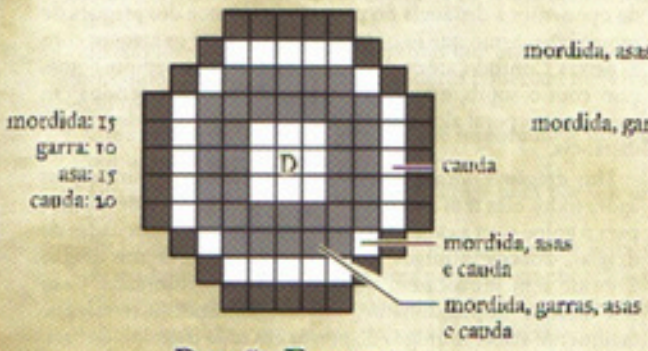
Dragão Colossal



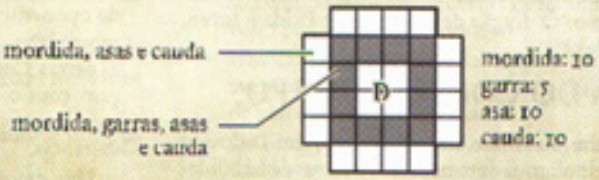
Dragão Imenso

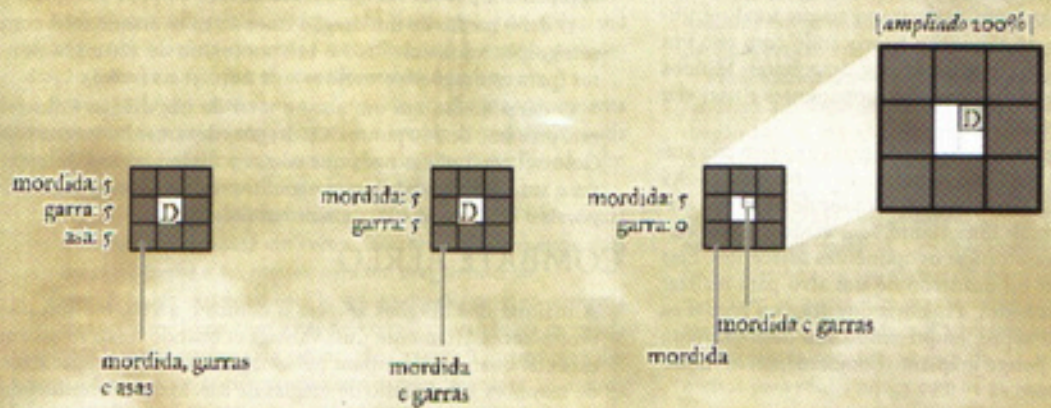


Dragão Enorme



Dragão Grande





Dragão Médio

Dragão Pequeno

Dragão Miúdo

Um quadrado = 1,5 metro

mente com o gosto e o cheiro do sangue, pelo menos na opinião da maioria dos dragões malignos.

A maior limitação de um dragão para lutar enquanto voa é a sua capacidade de manobra. Somente os dragões Miúdos e Pequenos têm capacidade de manobra média, que ainda os obriga a se moverem para a frente usando pelo menos metade do seu deslocamento de vôo (15 a 22,5 metros) a cada rodada, e impede que girem mais de 90 graus num único movimento. Dentre todos os dragões, os Miúdos e Pequenos são mais capazes de tentar um combate aéreo em locais relativamente apertados — enquanto tiverem pelo menos 3 metros para manobrarem, podem voar em qualquer direção, ou mesmo em círculos, para combater os inimigos no solo.

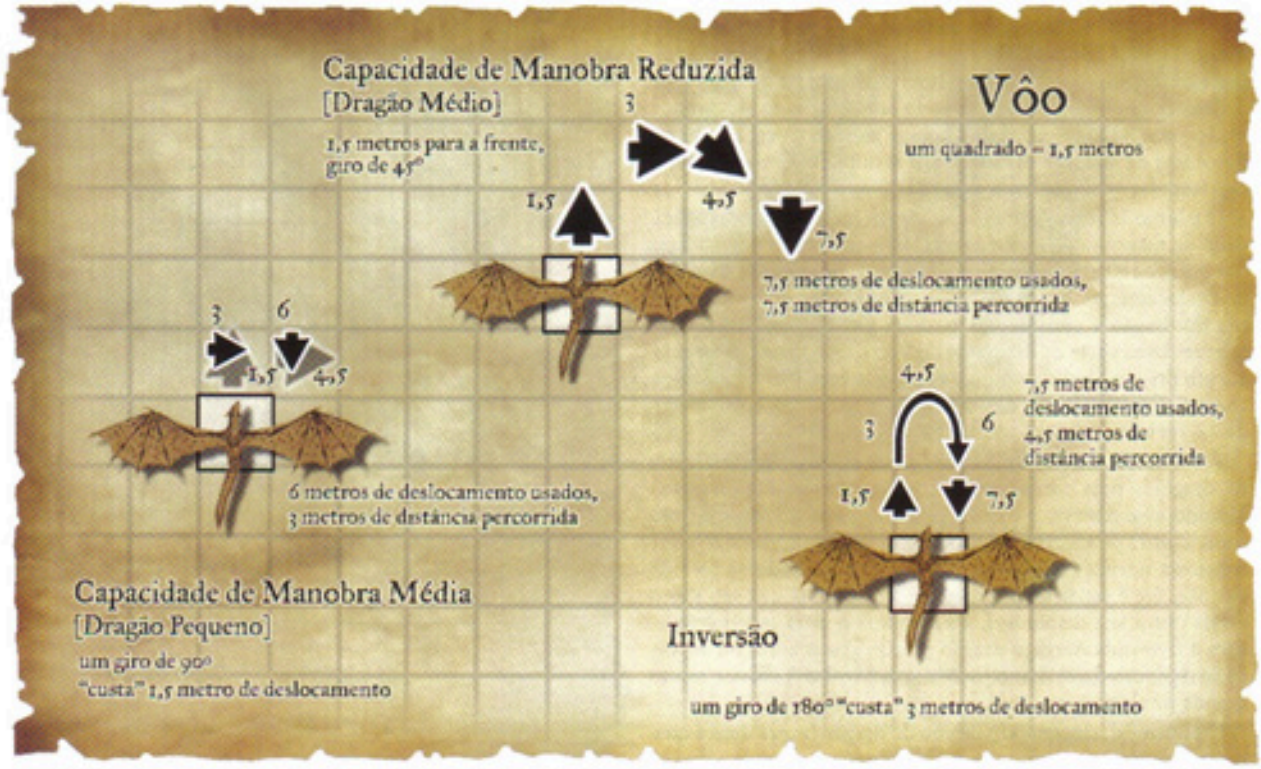
Uma parte do diagrama de Vôo abaixo mostra um dragão Pequeno fazendo um giro de 180 graus. Ele se desloca 1,5 metro para a frente e gira 45 graus gratuitamente, depois "gasta" 1,5 metros de seu deslocamento para girar mais 45 graus no mesmo espaço. Depois avança mais 1,5 metro para a frente, girando mais 90 graus da mesma forma. Na verdade, ele percorreu apenas 3 metros de distância usando 6 metros de deslocamento.

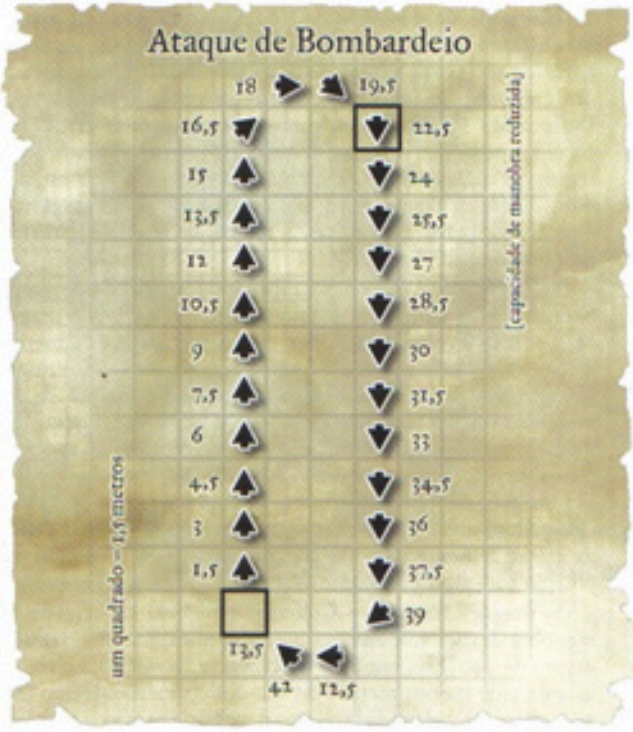
Os dragões Médios, Grandes e Enormes têm uma capacidade de manobra bem pior. Assim como os dragões menores, eles precisam se mover para a frente usando pelo menos metade do seu deslocamento de vôo (22,5 a 30 metros) a cada rodada. Não podem girar mais de 45 graus num único espaço, nem subir em um ângulo maior que 45 graus, e precisam voar pelo menos 6 metros para executar um giro de 180 graus. Um dragão desse tamanho não tentará combater em vôo a não ser que possa se deslocar através de uma área retangular com pelo menos 6 metros de largura (para um dragão Médio) ou 9 metros de largura (para um dragão Enorme), que lhe permite manobrar adequadamente, e a área deve ter um comprimento mínimo equivalente ao deslocamento da criatura. Uma área desse tamanho permite que o dragão faça ataques de bombardeio contra os alvos no solo.

Uma parte do diagrama de Vôo abaixo mostra um dragão Médio fazendo um giro de 180 graus. A capacidade de manobra reduzida não permite que o dragão gire mais de 45 graus em um único espaço, portanto ele executa um giro mais amplo. Desloca-se 1,5 metro para a frente enquanto gira 45 graus, percorre 1,5 metro em diagonal enquanto gira mais 45 graus, prossegue por mais 1,5 metro e gira mais 45 graus, depois executa outra diagonal, o que exige 3 metros (para a segunda diagonal), e completa o giro. Ele utiliza 7,5 metros de seu deslocamento para fazer o giro.

O diagrama de Ataque de Bombardeio [capacidade de manobra ruim] na próxima página mostra a trajetória de um dragão Médio, indo e voltando ao longo de um precipício de 6 metros de largura, usando a Investida Aérea para arrasar seus inimigos no solo durante o vôo. Supondo um deslocamento de 45 metros, o dragão tem duas opções: 1) voar devagar enquanto mantém sua velocidade mínima para a frente (22,5 metros), passando pelos alvos uma vez a cada rodada e situando-se entre as passagens no local com a marca de 22,5 m; ou 2) voar a plena velocidade, passar duas vezes pelos adversários (embora consiga atacar somente uma vez), e terminar onde começou, em posição para seguir o mesmo esquema na rodada subseqüente.

Os dragões Imensos e Colossais têm uma capacidade de manobra desajeitada, embora possuam um tremendo deslocamento de vôo. Eles também precisam se mover para a frente usando pelo menos metade do seu deslocamento de vôo (30-37,5 metros) a cada rodada. A área necessária para executar curvas é ainda maior: eles devem voar pelo menos 12 metros para realizar um giro de 180 graus. Dragões tão descomunais não entram em combate aéreo a não ser que o espaço disponível tenha o dobro da sua própria largura (18 metros para um dragão Imenso, 36 metros para um Colossal).





O diagrama de Capacidade de Manobra Desajeitada a seguir mostra um dragão Imenso fazendo um giro de 180 graus. Ele precisa se mover 3 metros antes de girar 45 graus. Segue em frente por 3 metros e gira 45 graus. Depois atravessa duas diagonais (4,5 metros) antes de girar mais 45 graus. Prossegue reto por mais 3 metros e gira mais 45 graus, depois atravessa mais duas diagonais (4,5 metros) para terminar o giro. Ele utiliza 15 metros de seu deslocamento para fazer o giro, movimentando lentamente seu corpo enorme durante o vôo. Neste diagrama, o deslocamento é contado usando um quadrado do grande espaço que o dragão ocupa — aquele ao lado da cabeça, perto do centro da sua face dianteira. Os resultados são os mesmos, não importa qual quadrado for usado.

O talento Inversão é um excelente incremento para a capacidade de manobra de qualquer dragão, permitindo que ele faça um giro de 180 graus em um único espaço, ao custo de 3 metros de deslocamento. Neste único aspecto, a capacidade de manobra do dragão à considerada perfeita quando ele utiliza esse talento. Uma parte do diagrama de Vôo da página anterior ilustra um dragão Médio usando o talento Inversão enquanto percorre 4,5 metros do seu deslocamento normal, porém ao custo de 7,5 metros.

A Investida Aérea é um talento praticamente essencial para os dragões, pois torna possível o "ataque de bombardeio". Usando esse talento, o dragão pode começar a voar, usar seu sopro contra os adversários no solo, mesmo no ar durante a sua trajetória normal, e prosseguir voando, mantendo-se fora de alcance. Ele é capaz de permanecer afastado até que seu sopro esteja outra vez disponível, e então voltar para outro ataque. Sem a Investida Aérea, o dragão precisa atacar antes ou depois de se deslocar, o que fornece aos oponentes uma chance muito grande de alcançá-lo.

O enorme deslocamento de vôo do dragão (entre duas e quatro vezes o de um mago com a magia de *vôo* conjurada sobre si, e até seis vezes o de um guerreiro usando uma armadura pesada e *vôo*) permite que ele se mantenha além do alcance da maioria dos adversários. Um dragão que iniciar seu giro 30 metros ao sul dos oponentes consegue sobrevoar as cabeças dos alvos, usar o sopro contra eles e depois (supondo que tenha Investida Aérea) continuar até um ponto a 30 metros ao norte. Os oponentes com armaduras leves (com velocidade de vôo de 18 metros) podem se aproximar até 12 metros e conjurar uma magia, ou então podem investir e atacar o dragão uma única vez. Os personagens com armaduras mais pesadas não conseguem se aproximar tanto. O ataque de bombardeio certamente não é uma tática de sucesso garantido para um dragão, mas é muito boa.

USANDO O SOPRO

O sopro de um dragão origina-se em qualquer posição na periferia do espaço ocupado pela criatura. Desse local, pode se estender em qualquer direção, inclusive para o interior do próprio espaço do monstro. Todos os dragões são imunes aos efeitos dos seus próprios sopros, logo nada impede que um dragão ataque as criaturas que estão no seu espaço com o sopro — depois de esmagá-las, por exemplo.

O diagrama Armas de Sopro em Forma de Cone, a seguir, ilustra o tamanho e a forma dos sopros em forma de cone num tabuleiro com quadrados de 1,5 metro.

Após disparar o sopro, o dragão precisa esperar alguns segundos antes de conseguir usá-lo novamente. Em circunstâncias normais, o tempo de espera é de 1d4 rodadas, mas o talento Recuperar Sopro reduz esse período, enquanto que a aplicação de talentos de meta-sopro o ampliam. Um dragão sempre sabe quanto tempo será necessário esperar para que seu sopro esteja disponível, e planeja sua tática adequadamente. Se um dragão estiver ocupado com ataques de bombardeio contra um grupo de alvos limitados ao solo, sabe que pode se afastar durante metade do tempo até recuperar o ataque. Dessa forma, é capaz de dar a volta e ainda alcançar os inimigos exatamente



quando o sopro estiver disponível para outro disparo. De forma semelhante, pode engajar-se em combate corporal durante algumas rodadas; então, na rodada anterior à renovação do sopro, deve realizar um ataque simples e ajustar sua posição para fazer o melhor uso da habilidade na ação subseqüente.

Via de regra, os dragões são observadores o bastante para notarem se os oponentes não estiverem sofrendo os efeitos totais de seus ataques de sopro. Depois de um único disparo de seu cone, um dragão vermelho tem uma boa idéia de quem entre os inimigos está resguardado por *proteção contra elementos (fogo)* e quem tem Evasão Aprimorada. Se o sopro for claramente ineficaz contra a maioria de seus adversários, qualquer dragão é suficientemente perspicaz para mudar de tática ou até mesmo se retirar.

SOPRAR OU NÃO SOPRAR?

Um sopro é o ataque mais temível de um dragão, mas nem sempre o mais eficaz. Dependendo dos inimigos e das circunstâncias, o uso de um sopro pode não ser a melhor opção.

A diferença essencial entre um sopro e qualquer combinação de ataques corporais é que o dano total dos golpes é um valor quase fixo, enquanto que o dano total do sopro depende do número de criaturas apanhadas na área afetada. Um dragão Colossal pode infligir uma média de 150 pontos de dano com uma ação de ataque total, mas tem a escolha entre aplicar todo esse dano contra um único alvo ou dividi-lo entre até seis alvos. Um grande ancião de prata Colossal pode infligir uma média de 108 pontos de dano com seu sopro de frio, mas causará o mesmo dano em uma dúzia de alvos apanhados em seu cone de 21 metros ou contra uma única e infeliz criatura. Se atingir dez alvos, potencialmente infligirá 1.080 pontos de dano (reduzidos pela possibilidade de sucesso nos testes de resistência e pela Evasão) — e ainda terá tempo para se deslocar, seja para alinhar os alvos antes de soprar de novo ou se afastar dos atacantes alçando vôo.

Simplificando, esta diferença significa que é quase sempre melhor para um dragão usar o sopro do que realizar ataques corpo a corpo quando estiver enfrentando mais oponentes do que sua quantidade de armas naturais. Cercado por duas dúzias de soldados de uma milícia, um dragão vermelho Grande provavelmente tentará incinerá-los com uma única rajada de fogo, em vez de despender 4 rodadas para eliminar todos com ataques corporais (supondo que todos os ataques fossem mortíferos). É claro que o fato do sopro ser mais eficaz nem sempre significa que seja preferível — um dragão maligno completamente indiferente às lanças mundanas dos milicianos talvez aprecie gastar 4 rodadas brincando com sua próxima refeição.

Diante de uma escolha entre ações padrão, ativar o sopro é quase sempre uma opção melhor que a realização de um único ataque corporal. Mesmo que seja impossível atingir mais de um inimigo, o sopro infligirá mais dano, em média, que a mordida. A única situação em que as alternativas são próximas é aquela em que o único alvo em questão é um ladino, um monge ou outro personagem com Evasão. Nesse caso, o sopro só é marginalmente melhor que a mordida — e a margem é pequena o bastante para o dragão ter vantagens em poupar a habilidade. Se o único alvo tiver Evasão Aprimorada, o sopro chega a ser uma alternativa pior que a mordida.

Se um dragão conseguir mirar seu sopro de modo a atingir mais de um inimigo, não há dúvida sobre o tipo de ataque a realizar — o sopro sempre inflige danos superiores contra alvos múltiplos, em comparação com a mordida.

Diante da escolha entre o uso do sopro e um ataque total contra um ou mais inimigos, a opção é um pouco menos clara. Para um dragão Médio ou menor, o sopro ainda é mais eficiente. Para um dragão maior, a escolha depende principalmente do



Armas de sopro em forma de cone

número de inimigos que ele consegue afetar com o ataque especial. Se apenas um inimigo seria atingido, ele causará mais dano realizando um ataque total. Caso seja capaz de apanhar dois ou mais alvos com o sopro, esta será a melhor escolha.

O uso de um sopro quase sempre é uma opção melhor do que o uso de uma magia que afeta uma área. A CD do teste de resistência contra o sopro de um grande ancião será entre 10 e 15 pontos acima da CD de suas magias de nível mais elevado, e o potencial de dano também é melhor. Um grande ancião de bronze que disparar uma *bola de fogo controlável* infligiria 19d6 pontos de dano com um teste de resistência de CD 25. O dragão seria mais eficaz usando seu sopro (24d6 de dano, teste de resistência CD 37). Um ladino de 20º nível tem uma chance razoável de fracassar no teste de resistência contra o sopro do dragão, porém muito provavelmente obterá sucesso contra a *bola de fogo controlável*.

Toda esta lógica, no entanto, começa a desmoronar quando o dragão enfrenta inimigos dispostos a lutar, em especial se eles estiverem esperando um dragão de determinada espécie. Assim que o conjurador lançar *proteção contra elementos* em todo o grupo, resguardando-o contra o sopro do dragão, esse ataque especial se torna muito mais fraco. No entanto, mesmo isso depende das circunstâncias. Se o dragão usar a Investida Aérea para bombardear os inimigos com seu sopro, mantendo-se bastante longe do alcance de suas armas, dois ou três sopros provavelmente anularão a maior parte das magias *proteção contra elementos*.

As magias podem ser uma alternativa valiosa ao sopro nas situações em que os adversários estão magicamente protegidos. Os aventureiros que esperam enfrentar um grande ancião branco certamente estarão protegidos contra o frio, porém é improvável que estejam preparados contra a magia *corrente de relâmpagos* que o dragão tem no seu repertório. Por outro lado, com freqüência a CD inferior do teste de resistência reduz bastante a eficácia das magias do dragão, em comparação com a devastação potencial de seu sopro. Um dragão terá mais vantagens se utilizar suas magias para alterar as condições do combate em seu favor, conforme discutido abaixo em Dragões como Conjuradores.

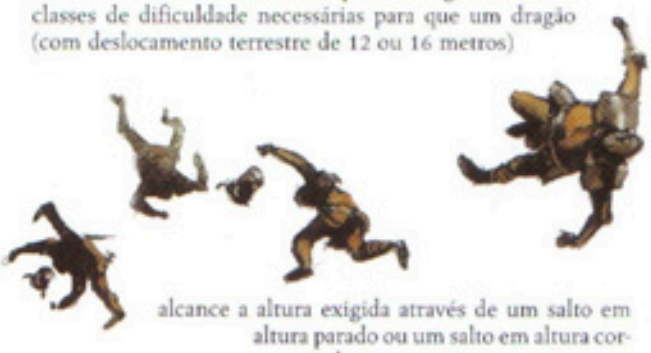
USANDO FORMAS ESPECIAIS DE ATAQUE

Em comparação com a eficácia do sopro de dragões Enormes ou maiores, as formas especiais de ataque corporal dos grandes dragões — esmagamento e varredura com a cauda — são quase insignificantes, mas ainda assim perigosas para quem estiver em seu caminho. Ambas as táticas são usadas normalmente por dragões confiantes, convencidos até, que têm bastante certeza de vitória, e com menor freqüência por dragões mais cautelosos. Em especial, o uso da varredura com a cauda muitas vezes é comparado ao modo como um gato tratará o rato que ainda não está totalmente disposto a devorar. Tanto o esmagamento quanto a varredura com a cauda são, com efeito, ataques corpo a corpo de área.

Esmagamento: Um ataque de esmagamento pode ser muito apavorante, em especial por causa dos efeitos prolongados da imobilização. Siga estes passos para resolver um ataque de esmagamento de um dragão.

1) Se o dragão estiver no solo quando iniciar o ataque, ele realiza um teste de Saltar. O dragão precisa obter distância vertical suficiente com o salto para ultrapassar as cabeças das criaturas que pretende esmagar.

A Tabela 2–2: CDs de Saltar para Esmagar mostra as classes de dificuldade necessárias para que um dragão (com deslocamento terrestre de 12 ou 16 metros)



alcance a altura exigida através de um salto em altura parado ou um salto em altura correndo.



Se o dragão estiver voando, não é necessário um teste de Saltar; ele simplesmente pousa sobre os alvos que pretende esmagar.

2) Determine quantas criaturas estão na área afetada. O ataque de esmagamento afeta todas as criaturas localizadas inteiramente dentro do espaço do dragão quando este pousar: um quadrado de 4,5 por 4,5 metros para um dragão Enorme, de 6 por 6 metros para um dragão Imenso ou de 9 por 9 metros para um dragão Colossal.

A varredura com a cauda deste dragão de ouro colossal espalha um bando de robgoblins como palitos.



Ilustração de S. Tappin

Tabela 2–2: CDs de Saltar para Esmagar

Tamanho do Alvo	Altura Mínima de Salto	Velocidade do Dragão = 12m		Velocidade do Dragão = 18m	
		CD – Parado	CD – Correndo	CD – Parado	CD – Correndo
Pequeno	12 metros	18	14	10	10
Médio[1]	24 metros	34	26	26	18
Grande[2]	48 metros	90	50	58	34

1 Um dragão tem de ser Imenso para esmagar oponentes Médios.
2 Um dragão tem de ser Colossal para esmagar oponentes Grandes.

3) Depois que o dragão pousar, todas as criaturas na área afetada precisam realizar um teste de resistência de Reflexos contra uma CD igual à do sopro do dragão. As criaturas que obtiverem sucesso sofrerão a metade do dano de esmagamento. Todas permanecem em seus espaços — e podem ocupar os mesmos quadrados que o dragão, pois o atacante pertence a pelo menos três categorias de tamanho superiores. As criaturas que fracassarem no teste de resistência sofrerão o dano total e serão imobilizadas. Realize a avaliação de dano de esmagamento uma vez e aplique o resultado (ou metade dele) a cada personagem afetado.

   Os personagens imobilizados não podem deslocar-se, sofrem –4 de penalidade na Classe de Armadura contra todos os oponentes (exceto o dragão), mas não ficam indefesos.

4) No seu turno, uma criatura imobilizada pode tentar escapar. Um personagem que obtenha sucesso em um teste resistido de Agarrar (como um ataque corpo a corpo) ou um teste de Arte da Fuga (como uma ação padrão) não estará mais imobilizado, mas ainda estará envolvido na manobra Agarrar com o dragão. Se um personagem obtiver dois sucessos consecutivos nesse teste resistido contra o dragão, escapa totalmente da manobra.

5) No turno subseqüente, o dragão pode escolher entre manter a imobilização ou libertar os personagens imobilizados. Se tentar manter a imobilização, realiza um único teste de Agarrar, resistido pelos testes de Agarrar de todos os oponentes imobilizados. As criaturas que superarem o dragão nessa jogada não sofrem mais dano, enquanto que as demais sofrem o dano total de esmagamento. Se o dragão decidir não manter a imobilização, poderá agir normalmente, sem sofrer conseqüências imediatas das criaturas que compartilham seu espaço (visto que elas são necessariamente três categorias de tamanho menores que ele).

Varredura com a Cauda: Quando realiza um ataque de varredura com a cauda, um dragão escolhe metade da área que ameaça com seu ataque de golpe com a cauda — um semicírculo com raio de 9 metros se for Imenso ou de 12 metros se for Colossal (maior para certos tipos de dragão, em especial os de ouro e brancos, que têm caudas mais compridas). As criaturas que pertencerem a quatro ou mais categorias de tamanho inferiores ao dragão são afetadas — Pequenas ou menores para um dragão Imenso, Médias ou menores para um dragão Colossal. As criaturas afetadas sofrem o dano da varredura com a cauda do dragão (incluindo 1,5 X o bônus de Força), ou metade desse valor caso obtenham sucesso em um teste de resistência de Reflexos contra uma CD igual à do sopro do dragão. Realize a avaliação de dano da varredura com a cauda e aplique o resultado (ou metade dele) a todos os personagens afetados.

Dois talentos, descritos na próxima seção deste capítulo, podem amplificar a varredura com a cauda de um dragão. A Varredura de Cauda Giratória permite que o dragão afete uma área circular, não um semicírculo, e o Nocaute com Varredura de Cauda derruba qualquer personagem que fracassar no teste de resistência.

DRAGÕES COMO CONJURADORES

É ao mesmo tempo um reconhecimento das limitações da habilidade inata de conjuração de magia dos dragões, e um testemunho de sua incrível perícia em combate, que via de regra os ataques físicos e os sopros realizados por um dragão sejam mais eficazes que suas magias. Em geral, um dragão conjura magias com a mesma eficácia de um feiticeiro que tenha entre cinco e oito níveis a menos do que seu Nível de Desafio, e logo a maioria dos dragões não se iguala, em termos de conjuração, aos personagens que normalmente enfrenta. Entre outras coisas, isto indica que as magias ofensivas do dragão raramente são eficazes em combate contra iguais, por mais que sejam úteis para aterrorizar aldeões. As CDs dos testes de resistência para as magias de um dragão são fáceis para um personagem cujo nível seja mais ou menos similar ao ND do dragão. Para a criatura, é muito melhor usar suas magias para alterar em seu favor as condições do combate, e não dirigi-las diretamente contra os atacantes, que na maior parte das vezes obterão sucesso nos testes de resistência.

Dissipar magia é um bom modo para remover as proteções e guardas, cuidadosamente preparadas, em que a maior parte dos aventureiros se envolve antes de se arriscar a combater um dragão. Infelizmente para os dragões, a disparidade entre seu nível de conjurador e os níveis dos oponentes faz com que *dissipar magia* seja uma tentativa sem muitas chances de sucesso. A magia *sopro dissipante* (descrita nesse Capítulo) é uma opção ligeiramente melhor do que *dissipar magia*: permite que o dragão use seu sopro e faça um ataque concentrado de dissipar contra qualquer criatura que fracassar no teste de resistência contra o sopro. O teste de conjurador do dragão ainda será difícil de realizar, mas ele terá maior chance de obter um resultado elevado e dissipar parte da proteção do oponente. Cada teste de dissipar que tem êxito é mais um fator ajustado a favor do dragão.

A alteração do campo de batalha é outra maneira de ajustar as condições a favor do dragão. Com seu conjunto de habilidades e imunidades especiais, a melhor estratégia é criar condições que atrapalhem seus oponentes sem atrapalhá-lo — pelo menos não muito.

A percepção às cegas do dragão talvez seja a melhor qualidade isolada para este fim. Ela confere ao dragão uma clara vantagem sobre personagens que dependem da visão (seja ela normal ou às cegas), e um dragão esperto maximizará essa vantagem usando magias que debilitem a visão dos oponentes, como *escuridão profunda*. É certo que os dragões apreciam ver as expressões de pavor dos inimigos, e querem estar visíveis para inspirar em seus oponentes o nível adequado de terror, mas numa luta difícil, inundar o campo de batalha em trevas mágicas é funcionalmente equivalente a *invisibilidade maior*.

Mesmo uma magia menor, como *névoa obscurecente* ou *névoa*, atrapalha os inimigos do dragão e não impõe obstáculo à sua

percepção às cegas, concedendo-lhe uma vantagem nítida. Outras magias de névoa, como *névoa fétida*, *névoa mortal* e *nuvem incendiária*, são danosas além de ofensivas, já que infligem danos (ou náuseas) além de restringirem a visão.

Na mesma linha, *névoa sólida* limita a mobilidade dos oponentes enquanto garante que o dragão fique oculto. Os dragões negros, com sua imunidade aos ácidos, naturalmente preferem a *névoa ácida* para o mesmo fim.

A imunidade de um dragão à energia também pode ser benéfica em conjunto com a conjuração de magias. Um dragão vermelho, de latão ou de ouro facilmente pode atacar através de uma *muralha de fogo*, sem restrição nem dano, e ao mesmo tempo forçar os oponentes a enfrentar as chamas se quiserem alcançá-lo. Esta tática pode desgastar as magias de *proteção contra elementos* que estiverem ativas nos inimigos do dragão.

Talvez o modo mais dramático de alterar as condições do campo de batalha seja um *campo de antimagia*. A maioria dos dragões consegue atuar muito bem em um *campo de antimagia*, mas sacrificar o sopro é uma escolha difícil. Um ataque total de um dragão contra um personagem sem proteção mágica é simplesmente devastador, e a proteção completa contra mágicas hostis que o campo proporciona vale a perda, pelo dragão, das próprias magias, habilidades similares a magia e mesmo habilidades sobrenaturais (incluindo o sopro e a Redução de Dano). Os dragões preferem especialmente esta tática quando se defrontam com oponentes bem preparados para explorar sua vulnerabilidade à energia.

É claro que a forma mais direta para um dragão obter vantagem em combate através da conjuração de magia é conjurar sobre si magias que incrementem suas habilidades. *Força do touro* e *vigor do urso* são escolhas óbvias para qualquer dragão. Muitos dragões também gostam de *agilidade do gato*, aumentando sua pontuação média de Destreza para obterem +2 na Classe de Armadura e +2 nos testes de resistência de Reflexos. *Esplendor da águia* pode aumentar um pouco as CDs dos testes de resistência contra as magias e habilidades similares do dragão, e também assegura que sua presença aterradora seja muito mais difícil de resistir.

Os dragões apreciam *velocidade*, não somente pelo ataque extra (muitas vezes o sexto!) que isso lhes confere quando realizam um ataque total. O bônus de +1 nas jogadas de ataque muitas vezes representa somente uma vantagem adicional para usar o Ataque Poderoso, visto que os dragões raramente têm muita dificuldade em atingir seus inimigos. Um bônus de +1 na Classe de Armadura é sempre bem-vindo, e o aumento da velocidade do dragão em 9 metros lhe permite ser bem mais rápido que os adversários.

Os dragões que têm acesso à lista de magias dos clérigos (incluindo os dragões azuis e vermelhos, bem como todos os metálicos) sempre aprendem magias de *curar ferimentos* e aprendem *cura completa* quando possível. Poucos eventos apagam os sorrisinhos confiantes dos rostos dos personagens dos jogadores como ver um dragão gravemente ferido recuperar subitamente mais de 100 pontos de vida!

Por mais estranho que pareça, os dragões às vezes aprendem a magia *vôo* e a conjuram sobre si antes de travar um combate. Usar a magia para voar reduz significativamente a velocidade do dragão, mas sua capacidade de manobra aumenta de forma drástica. Em especial quando enfrenta inimigos humanóides que se deslocam pelos ares do mesmo modo, um dragão freqüentemente está disposto a trocar a velocidade pela habilidade de pairar e girar em pouquíssimo espaço. Outros dragões, porém, preferem magias e talentos que aumentem sua capacidade de manobra.

TALENTOS DOS DRAGÕES

Além dos talentos gerais (descritos no Capítulo 5 do *Livro do Jogador*), este livro apresenta um novo tipo de talento, o de meta-sopro, e contém informações sobre talentos épicos (do *Livro dos Níveis Épicos*) e talentos monstruosos (de *Espécies Selvagens*).

TALENTOS ÉTICOS

Estes talentos estão disponíveis para personagens de 21º nível ou superior. Os dragões antigos ou mais velhos também podem escolher esses talentos, mesmo que não tenham níveis de classe. A seguir incluímos uma seleção de talentos épicos apropriados aos dragões. Consulte o *Livro dos Níveis Épicos* para obter informações sobre outros talentos épicos.

TALENTOS DE META-SOPRO

Os dragões (e outras criaturas) desenvolveram formas de controlar seus sopros de modo a produzirem várias intensidades de efeitos, desde o sutil até o evidente. Para selecionar um talento de meta-sopro, a criatura precisa ter acesso a um sopro freqüente, ou seja, cujo tempo entre ativações seja expresso em *rodadas*. Portanto, um cão infernal (que pode soprar uma vez a cada 2d4 rodadas) pode adquirir talentos de meta-sopro, enquanto um behir (sopro usável 1 vez por minuto) não pode.

Efeitos dos Talentos de Meta-Sopro: De todos as maneiras, um meta-sopro funciona em seu modo normal, a menos que o talento especificamente altere algum aspecto da habilidade.

O uso de um talento de meta-sopro impõe tensão sobre a mente e o corpo do dragão, aumentando o tempo de espera até que a criatura seja capaz de usar o sopro outra vez. Normalmente um dragão deve aguardar 1d4 rodadas entre as ativações do ataque. O uso de um talento de meta-sopro aumenta essa espera em 1 ou mais rodadas. Por exemplo, se um dragão disparar um sopro aumentado, terá de esperar 1d4+1 rodadas antes de soprar outra vez.

Múltiplos Talentos de Meta-Sopro Simultâneos: Um dragão pode usar múltiplos talentos de meta-sopro em um só ataque. Todos os acréscimos ao tempo que o dragão deve esperar antes de soprar de novo são cumulativos. Por exemplo, se o dragão disparar um sopro aumentado e maximizado, terá de esperar 1d4+4 rodadas antes de soprar outra vez.

Um dragão pode usar o mesmo talento de meta-sopro diversas vezes no mesmo ataque. Em alguns casos isso não gera efeitos adicionais. Em outros casos, os benefícios do talento se acumulam. Aplique o efeito do talento aos valores básicos do sopro uma vez para cada aplicação da habilidade, e some o tempo extra que o dragão deve esperar antes de soprar de novo. Por exemplo, um dragão Pequeno que dispare uma linha poderia usar Aumentar Sopro duas vezes no mesmo ataque. Já que o comprimento básico da linha é de 12 metros, o ataque duplamente aumentado teria 24 metros de comprimento (6 metros adicionais por aplicação do talento), e o dragão teria de esperar 1d4+2 rodadas antes de voltar a usá-lo.

Se o benefício de um talento de meta-sopro for cumulativo, isso será mencionado na seção Especial da descrição do talento.

TALENTOS MONSTRUOSOS

Todos os talentos desta categoria exigem uma forma ou habilidade "monstruosa" como pré-requisito. As formas e habilidades monstruosas não estão disponíveis para as criaturas humanói-

des ou animais, e podem incluir apêndices adicionais ou incomuns, e habilidades sobrenaturais ou semelhantes a magia. Com a permissão do Mestre, um jogador poderá escolher talentos monstruosos se o seu personagem tiver adquirido habilidades incomuns através de transformação ou pelo avanço numa classe de prestígio. Vide *Espécies Selvagens* para obter mais exemplos de talentos monstruosos.

DESCRIÇÕES DE TALENTOS

Abaixo estão as descrições dos talentos listados na Tabela 2–3: Talentos dos Dragões.

Tabela 2–3: Talentos dos Dragões

Talentos Gerais	Pré-Requisitos	Benefício
Ascensão Poderosa	For 15, Deslocamento de vôo (capacidade de manobra média)	Ganhar altitude sem perder velocidade
Capacidade de Manobra Aumentada	Deslocamento de vôo 45 m, Pairar ou Inversão	Capacidade de manobra melhora em um passo
Impedir Aproximação	Alcance natural 3 metros, tamanho Grande ou maior	Repelir o inimigo que tenta se aproximar
Investida Aérea Ágil	Deslocamento de vôo 27 m, Investida Aérea, Pairar ou Inversão	Deslocar-se tanto antes quanto depois de atacar
Mergulho Poderoso	For 15, Deslocamento de vôo (capacidade de manobra média)	Derrubar o alvo causando dano adicional

Talentos Épicos	Pré-Requisitos	Benefício
Arrasar Conjuração de Magia	Reflexos de Combate	A conjuração defensiva fica mais difícil para os conjuradores na área ameaçada
Capacidade de Magia Aprimorada	Habilidade de conjurar magias do nível de magia máximo normal em pelo menos uma classe de conjuração	Obtenção de magias diárias adicionais
Cura Acelerada	Con 25	A habilidade de cura acelerada aumenta em 3 pontos
Fortitude Épica	—	+4 de bônus em testes de resistência de Fortitude
Investida Atroz	Iniciativa Aprimorada	Realizar um ataque total após a investida
Reflexos Épicos	—	+4 de bônus em testes resistência de Reflexos
Sucesso Decisivo Avassalador	For 23, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado, Ataque Poderoso, Foco em Arma	Infligir danos adicionais em sucessos decisivos
Sucesso Decisivo Devastador	For 23, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado, Ataque Poderoso, Foco em Arma, Sucesso Decisivo Avassalador	Sucesso decisivo obriga inimigo a obter sucesso em teste de resistência ou morrer
Vontade Épica	—	+4 de bônus em testes resistência de Vontade

Talentos de Meta-Sopro	Pré-Requisitos	Benefício
Acelerar Sopro	Con 19, sopro	Usar o sopro como ação livre
Aumentar Sopro	Con 13, sopro	O comprimento do sopro aumenta em 50%
Dispersar Sopro	Con 15, sopro, Moldar Sopro, tamanho Pequeno ou maior	Expelir o sopro como efeito de dispersão
Dispersar Sopro Estendido	Con 15, sopro, Moldar Sopro, Dispersar Sopro, tamanho Pequeno ou maior	Expelir o sopro como efeito de dispersão que pode ser usado à distância
Dividir Sopro	Con 13, sopro, Moldar Sopro, tamanho Pequeno ou maior	Dividir o sopro em dois ataques
Elevar Sopro	Con 13, sopro	Aumentar a CD do teste de resistência contra o sopro
Maximizar Sopro	Con 17, sopro	Maximizar os efeitos variáveis e numéricos do sopro
Moldar Sopro	Con 13, sopro, tamanho Pequeno ou maior	Expelir o sopro como linha ou cone
Recuperar Sopro	Con 17, sopro	Usar o sopro com maior freqüência
Sopro Adesivo	Con 13, sopro	O sopro inflige dano adicional durante 1 rodada
Sopro de Tempestade	Con 13, sopro, Ataque Poderoso, tamanho Grande ou maior	O sopro também produz efeitos de vento
Sopro Duradouro	Con 15, sopro, Sopro Adesivo	O sopro permanece como uma nuvem por 1 rodada

Talentos Monstruosos	Pré-Requisitos	Benefício
Arrebatar1	Tamanho Enorme	Agarra e segura oponentes menores
Arrebatar Aprimorado	Arrebatar	Usa Arrebatar contra alvos maiores

Tabela 2–3: Talentos dos Dragões (continuação)

Talentos Monstruosos	Pré-Requisitos	Benefício
Arrebatar e Engolir	Con 19, tipo dragão, Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, tamanho Enorme ou maior	Engole o oponente aprisionado na boca
Arrebatar Múltiplo	For 17, Arrebatar	A penalidade para manter a presa imóvel diminui para –10
Ataques Múltiplos Aprimorados	Três ou mais armas naturais, Ataques Múltiplos	Nenhuma penalidade em ataques secundários
Ataques Múltiplos[1]	Três ou mais armas naturais	A penalidade em ataques secundários é reduzida para –2
Conhecimento Dracônico	Int 19, dragão verdadeiro, quaisquer três perícias de Conhecimento	Habilidade semelhante a Conhecimento de Bardo
Constrição da Cauda	Dragão, Arrebatar, Arrebatar Aprimorado	Agarra os oponentes com a cauda, inflige dano adicional no golpe com a cauda
Deslocamento Aprimorado	For 13, tipo dragão	Deslocamento de vôo +6 m, outros deslocamentos +3 m
Despertar Presença Aterradora	Car 11, tipo dragão	Adquire a habilidade presença aterradora
Despertar Resistência à Magia	Con 13, tipo dragão	Adquire a habilidade Resistência à Magia
Dilacerar	Dois ataques com as garras, For 13, Arrebatar, Ataque Poderoso, tamanho Enorme ou maior	Inflige danos adicionais em ataques com as garras
Dominar Fraqueza	Vulnerabilidade à energia, Vontade de Ferro, Suprimir Fraqueza	Remover a vulnerabilidade ao tipo de energia
Fixar Foco de Magia	Con 13, tipo dragão, habilidade de conjurar magias	O componente de Foco torna-se parte do dragão
Golpe Rápido	Des 9, um ou mais pares de armas naturais, aberração, dragão, elemental, besta mágica ou planta, bônus base de ataque +10	Realiza um ataque adicional com a arma natural com –5 de penalidade
Golpe Rápido Aprimorado	Des 9, um ou mais pares de armas naturais, aberração, dragão, elemental, besta mágica ou planta, bônus base de ataque +15, Golpe Rápido	Realiza múltiplos ataques adicionais com as armas naturais com –5 de penalidade cumulativa
Nocaute com Varredura de Cauda	Ataque de varredura de cauda	A varredura de cauda derruba os oponentes no chão
Onda de Choque	For 13, tipo dragão, tamanho Grande ou maior, Ataque Poderoso	Derruba os inimigos golpeando o chão com a cauda
Suportar Golpes	Con 13, tipo dragão, Vitalidade	Adquire Redução de Dano 2/—
Suprimir Fraqueza	Vulnerabilidade à energia, Vontade de Ferro	Diminuir a vulnerabilidade ao tipo de energia
Tempestade Alar	For 13, tipo dragão, Deslocamento de vôo 6, Pairar, Ataque Poderoso, tamanho Grande ou maior	Utiliza as asas para criar efeitos de vento contra os inimigos
Varredura de Cauda Giratória	Ataque de varredura de cauda	A varredura de cauda afeta todo um círculo, não um semicírculo

1 Ataques Múltiplos e Arrebatar são mencionados aqui apenas por serem pré-requisitos para outros talentos dos dragões. As descrições plenas desses talentos podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*.

ACELERAR SOPRO [Meta-Sopro]

O personagem é capaz de libertar seu sopro com um único pensamento.

Pré-Requisitos: Con 19, sopro.

Benefício: Disparar o sopro é considerado uma ação livre.

Ao usar esta habilidade, adicione +4 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

Especial: Não é possível usar este talento e Maximizar Sopro no mesmo ataque simultaneamente.

ARRASAR CONJURAÇÃO DE MAGIA [Épico]

Os conjuradores que o personagem ameaça têm dificuldade para lançar magias na defensiva.

Pré-Requisitos: Reflexos de Combate.

Benefício: Qualquer conjurador de magia ameaçado pelo personagem provoca um ataque de oportunidade se tentar lançar uma magia na defensiva. O personagem recebe +4 de bônus nesse ataque de oportunidade.

ARREBATAR APRIMORADO [Monstruoso]

O personagem pode realizar ataques de arrebatar contra alvos maiores do que o normal.

Pré-Requisito: Arrebatar.

Benefício: Similar ao talento Arrebatar (consulte o *Livro dos Monstros*), mas é possível agarrar uma criatura duas categorias de tamanho menores que o atacante com o ataque de mordida ou garra.

ARREBATAR E ENGOLIR [Monstruoso]

O personagem consegue engolir as criaturas agarradas com sua mordida.

Pré-Requisitos: Con 19, tipo dragão, Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, tamanho Enorme ou maior.

Benefício: Se o dragão iniciar um turno com um adversário preso na boca, poderá realizar um novo teste resistido de Agarrar (como se estivesse tentando imobilizar o oponente). Se obtiver sucesso, o oponente sofrerá o dano da mordida e será engolido. O dragão estará livre da manobra Agarrar e poderá agir normalmente.

Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando garras ou armas de corte Pequenas), causando o dano indicado na tabela a seguir ao sistema digestivo do dragão ou tentar superar o monstro na manobra Agarrar e retornar para suas mandíbulas caso obtenha sucesso. Qualquer dano causado pela criatura engolida será deduzido dos pontos de vida do dragão. Se a criatura se libertar por meio de cortes, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá que abrir seu próprio caminho. As criaturas engolidas sofrem o dano indicado a seguir a cada rodada até se libertarem.

Tamanho do Dragão	Tamanho da Criatura Engolida[1]	Dano Físico[2]	Dano Energético[3]
Enorme	Média	1d8	2d8
Imenso	Grande	2d6	4d6
Colossal	Enorme	2d8	4d8

1 Tamanho máximo da criatura engolida. O estômago do dragão pode conter duas destas criaturas; inimigos menores contam como um quarto de criatura.
2 Um inimigo engolido sofre o dano de esmagamento indicado a cada rodada, até se libertar.
3 Um inimigo engolido sofre o dano energético indicado a cada rodada, até se libertar. O tipo de energia é o mesmo do sopro do dragão.

ARREBATAR MÚLTIPLO [MONSTRUOSO]

O personagem pode agarrar inimigos mais firmemente com apenas um dos seus ataques naturais.

Pré-Requisitos: For 17, Arrebatar.

Benefício: Ao agarrar um oponente apenas com a parte do corpo que realizou o ataque, o personagem sofre apenas –10 de penalidade nos testes resistidos de Agarrar para sustentar a manobra.

Normal: Sem este talento, o personagem sofre –20 de penalidade nos testes de Agarrar para sustentar a manobra usando somente uma parte do seu corpo.

ASCENSÃO PODEROSA [GERAL]

Voando em linha reta, o dragão é capaz de ganhar altitude mais facilmente.

Pré-Requisitos: For 15, deslocamento de vôo (capacidade de manobra média).

Benefício: Ao voar, o personagem é capaz de ganhar altitude e ainda assim deslocar-se à plena velocidade, contanto que percorra uma linha reta.

Normal: Sem este talento o dragão utiliza metade de seu deslocamento para ganhar altitude (vide Deslocamento Tático Aéreo no *Livro do Mestre*).

ATAQUES MÚLTIPLOS APRIMORADOS [MONSTRUOSO]

O personagem é especialmente treinado para usar todas suas armas naturais ao mesmo tempo.

Pré-Requisitos: Três ou mais armas naturais, Ataques Múltiplos.

Benefício: Os ataques secundários do personagem com as armas naturais não sofrem penalidade na jogada de ataque. Ele ainda adiciona somente metade de seu bônus de Força, se houver, ao dano infligido.

Normal: Sem este talento, os ataques naturais secundários são realizados com –5 de penalidade (ou –2 de penalidade com o talento Ataques Múltiplos).

AUMENTAR SOPRO [META-SOPRO]

Seu sopro é maior que o normal.

Pré-Requisitos: Con 13, sopro.

Benefício: O comprimento do sopro do personagem aumenta em 50% (arredonde para baixo, para o múltiplo de 1,5 m mais próximo). Por exemplo, um dragão de prata antigo que sopra um cone aumentado de frio produz um cone de 22,5 metros em vez de 15 metros. Os sopros em forma de cone se tornam mais largos à medida que se afastam do ponto de origem, mas as linhas e rajadas não ampliam a largura (somente o comprimento).

Ao usar esta habilidade, adicione +1 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

CAPACIDADE DE MANOBRA AUMENTADA [GERAL]

A capacidade de manobra em vôo do personagem é aprimorada.

Pré-Requisitos: Deslocamento de vôo 45, Pairar ou Inversão.

Benefício: A capacidade de manobra do personagem aumenta em uma categoria, de desajeitada a ruim, de ruim para média ou de média para boa (vide Deslocamento Tático Aéreo no *Livro do Mestre*).

Especial: É possível escolher este talento diversas vezes, aumentando a capacidade de manobra aumenta em uma categoria a cada ocasião (mas nunca para Perfeita).

CAPACIDADE MÁGICA APRIMORADA [ÉPICO]

O personagem é capaz de preparar magias que excedem os limites normais da conjuração.

Pré-Requisitos: Habilidade de conjurar magias do nível máximo normal em pelo menos uma classe de conjurador (em geral, 9º nível).

Benefício: Quando escolher este talento, o personagem recebe uma magia diária de qualquer nível, limitado a um nível superior à magia de nível mais elevado que seja capaz de conjurar em determinada classe. Por exemplo, se escolher este talento como mago de 21º nível, o personagem adquire uma magia diária de mago, de qualquer nível de magia até o 10º.

Ele ainda precisa atender à pontuação de habilidade mínima (10 + nível de magia) para conjurar qualquer efeito do nível adquirido. Se tiver um modificador de habilidade alto o suficiente para receber uma ou mais magias adicionais para esse nível, também terá acesso a essas magias extras no seu limite diário.

O personagem deve usar a magia adquirida como um membro da classe em que já atingiu o limite normal máximo de magias. Por exemplo, um ranger 5/feiticeiro 22 não pode acrescentar uma magia diária de ranger, pois é incapaz de lançar as magias do nível máximo da classe ranger. Ele tem que acrescentar a magia diária às suas magias de feiticeiro.

Especial: É possível escolher este talento diversas vezes.

CONHECIMENTO DRACÔNICO [MONSTRUOSO]

O personagem está sintonizado com a natureza e os elementos, e pode explorar fontes profundas de conhecimento.

Pré-Requisitos: Int 19, dragão verdadeiro, quaisquer três perícias de Conhecimento.

Benefício: Este talento funciona de forma muito semelhante à característica de classe conhecimento de bardo, exceto por se basear na grandeza e no impacto de eventos passados, não no número de pessoas que já compartilham a informação. O personagem pode realizar um teste especial de Conhecimento Dracônico (d20 + sua categoria de idade + seu modificador Int) para obter alguma informação relevante sobre um item, evento ou local. Esse teste não revelará os poderes de um item mágico, mas poderá dar uma indicação de sua função geral. Ele não pode escolher 10 ou 20 nesse teste; essa espécie de informação é essencialmente aleatória. Se o dragão tiver uma perícia de Conhecimento relacionada com a informação que busca, ou aplicável a ela, receberá um bônus +1 no teste de conhecimento dracônico para cada 5 graduações que tiver nessa perícia.

O Mestre determina a Classe de Dificuldade do teste consultando a tabela abaixo.

CD	Tipo de Conhecimento	Exemplos
10	Algo com significado global ou planetário	Informações sobre a criação do mundo, cataclismos globais, lugares de mistério poderosos ou deuses
15	Algo com importância regional, porém de longa duração ou com impacto de longo prazo	Informações sobre impérios, guerras, desastres regionais ou indivíduos ou grupos lendários
20	Algo com significado regional, mas com efeitos de duração relativamente curta	Informações sobre países, batalhas, desastres nacionais, ou indivíduos ou grupos poderosos
25	Algo com significado local, porém de longa duração ou com impacto de longo prazo	Informações sobre uma dinastia menor, um lugar menor de mistério, um único item mágico ou um herói
30	Algo com significado local e com efeitos de duração relativamente curta	Informações sobre um herói local, uma batalha menor ou uma única construção

Modificadores de CD:

–1	A cada 10.000 PO de valor do item, se for um objeto
–5	O indivíduo é um dragão, um matador de dragões ou um amigo de dragão
–5	O dragão tem uma toca na área afetada

CONSTRIÇÃO DA CAUDA [MONSTRUOSO]

O personagem é capaz de realizar ataques de constrição com a cauda.

Pré-Requisitos: Dragão, Arrebatar, Arrebatar Aprimorado.

Benefício: O dragão é capaz de Agarrar e constringir as criaturas atingidas com seu golpe com a cauda. Isso funciona exatamente como um ataque de arrebatar, mas é possível afetar qualquer criatura menor que o dragão.

Se obtiver sucesso na manobra Agarrar contra um oponente usando a cauda, o dragão infligirá dano de concussão equivalente ao seu dano de golpe com a cauda mais 1,5 vezes seu modificador de Força. A cada rodada que mantiver o alvo na manobra, causará o dano da constrição.

O dragão não consegue realizar ataques com a cauda ou usar a varredura de cauda enquanto constringe um oponente dessa forma.

CURA ACELERADA [ÉPICO]

O personagem cura suas feridas muito depressa.

Pré-Requisito: Con 25.

Benefício: O personagem adquire cura acelerada 3, ou sua cura acelerada aumenta em +3. O benefício deste talento não se acumula com a cura acelerada concedida por itens mágicos ou efeitos mágicos que não sejam permanentes.

Especial: Este talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos são cumulativos.

DESLOCAMENTO APRIMORADO [MONSTRUOSO]

O personagem é mais rápido que outros indivíduos de sua espécie.

Pré-Requisitos: For 13, tipo dragão.

Benefício: Seu deslocamento de vôo (se houver) aumenta em 6 metros. Todas as outras formas de deslocamento da criatura aumentam em 3 metros.

DESPERTAR PRESENÇA ATERRADORA [MONSTRUOSO]

O personagem adquire presença aterradora.

Pré-Requisitos: Car 11, tipo dragão.

Benefício: O personagem obtém a habilidade especial de presença aterradora com um raio em metros igual a 1,5 x metade de seus Dados de Vida raciais.

A habilidade entra em ação automaticamente quando ele atacar, investir ou sobrevoar os alvos. As criaturas dentro do raio estão sujeitas ao efeito se puderem vê-lo e tiverem menos Dados de Vida que os Dados de Vida raciais do personagem.

Uma criatura potencialmente afetada que obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ dos seus DV raciais + seu modificador Car) ficará imune a presença aterradora do personagem durante 24 horas. Se fracassarem, as criaturas com 4 ou menos Dados de Vida ficam apavoradas por 4d6 rodadas, e as que têm 5 ou mais Dados de Vida ficam abaladas durante 4d6 rodadas. Os dragões ignoram a presença aterradora de outros dragões.

Especial: Se o personagem tiver este talento e também (ou mais tarde obtiver) a habilidade racial presença aterradora, o raio de efeito aumenta em 50% ou então aumenta para 1,5 m x metade dos seus Dados de Vida raciais, o que for maior. A CD de resistência contra a presença aterradora também aumenta em 2.

DESPERTAR RESISTÊNCIA À MAGIA [MONSTRUOSO]

O personagem adquire Resistência à Magia.

Pré-Requisitos: Con 13, tipo dragão.

Benefício: O personagem adquire resistência inata à magia igual aos seus Dados de Vida raciais.

Especial: Se os Dados de Vida raciais do personagem aumentarem depois que ele adquirir este talento, a Resistência à Magia também aumenta. Se tiver este talento e também (ou mais tarde obtiver) Resistência à Magia como habilidade racial, a RM total será igual ao seu novo total de Dados de Vida, ou à sua resistência à magia racial + 2, o que for maior.

É possível selecionar esse talento diversas vezes, aumentando a resistência inata à magia em +2 em cada ocasião. Por exemplo, um dragão de prata antigo que escolher este talento duas vezes terá RM 30.

DILACERAR [MONSTRUOSO]

O personagem é capaz de dilacerar os oponentes com as garras.

Pré-Requisitos: Dois ataques com as garras, For 13, Arrebatar, Ataque Poderoso, tamanho Enorme ou maior.

Benefício: Se atingir o mesmo oponente com dois ataques com as garras, o personagem infligirá automaticamente o dano de ambas as garras, mais 1,5 vezes seu bônus de Força. Não é possível Agarrar um oponente ao mesmo tempo em que o dilacera.

DISPERSAR SOPRO [META-SOPRO]

O dragão pode converter seu sopro em um efeito de dispersão.

Pré-Requisitos: Con 15, sopro, Moldar Sopro, tamanho Pequeno ou maior.

Benefício: O personagem pode modificar seu sopro de forma que preencha uma área de dispersão, centralizada em qualquer lugar do ponto de origem (em geral, a cabeça). O tamanho da dispersão depende do tamanho do dragão, conforme mostrado a seguir.

Tamanho da Criatura	Raio de Dispersão
Pequena	3 m
Média	4,5 m
Grande	6 m
Enorme	7,5 m
Imensa	9 m

Ao usar esta habilidade, adicione +2 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

DISPERSAR SOPRO ESTENDIDO [META-SOPRO]

O personagem pode converter seu sopro num efeito de dispersão à distância.

Pré-Requisitos: Con 15, sopro, Moldar Sopro, Dispersar Sopro, tamanho Pequeno ou maior.

Benefício: O personagem pode modificar seu sopro de forma que preencha uma área de dispersão, centralizada em qualquer lugar a distância Curta do ponto de origem (em geral, a cabeça). O alcance e o tamanho da dispersão dependem do tamanho do dragão, conforme mostrado a seguir.

Tamanho do Dragão	Raio da Dispersão	Alcance da Dispersão
Pequeno	3 m	12 m
Médio	4,5 m	18 m
Grande	6 m	24 m
Enorme	7,5 m	30 m
Imenso	9 m	36 m
Colossal	10,5 m	42 m

Ao usar esta habilidade, adicione +2 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

DIVIDIR SOPRO [META-SOPRO]

O personagem é capaz de dividir seu sopro em dois, com efeitos mais fracos.

Pré-Requisitos: Con 13, sopro, Moldar Sopro, tamanho Pequeno ou maior.

Benefício: O sopro do personagem mantém o tamanho e a forma, mas divide-se em duas áreas direcionadas em separado. Cada porção inflige a metade do dano que o sopro infligiria normalmente, ou tem metade da duração do efeito normal.

Por exemplo, um dragão de prata antigo que usar este talento em seu sopro de frio produzirá dois cones de frio de 15 metros, que infligem 8d8 pontos de dano de frio cada. Se o mesmo dragão usar esse talento em seu sopro de gás paralisante, produzirá dois cones de gás, cada um capaz de paralisar uma criatura durante 1d3+4 rodadas.

É possível direcionar os efeitos do sopro dividido para que suas áreas se sobreponham. As criaturas apanhadas na área de sobreposição são atingidas pelos dois ataques e são afetadas duas vezes, sujeitas a todas as regras normais para o acúmulo de efeitos mágicos.

Ao usar esta habilidade, adicione +1 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

DOMINAR FRAQUEZA [MONSTRUOSO]

O personagem dominou uma vulnerabilidade inata através da simples força de vontade.

Pré-Requisitos: Vulnerabilidade à energia, Vontade de Ferro, Suprimir Fraqueza.

Benefício: O personagem pode anular completamente sua vulnerabilidade a um tipo de energia. Quando sofrer um ataque baseado nesse tipo de energia, não sofrerá danos adicionais.

Normal: Uma criatura vulnerável a um tipo de energia sofre mais metade (+50%) do dano normal desse tipo de energia, independente de ser permitido um teste de resistência, ou do teste obter sucesso ou fracassar.

ELEVAR SOPRO [META-SOPRO]

O sopro do personagem é ainda mais mortífero que o normal.

Pré-Requisitos: Con 13, sopro.

Benefício: O personagem pode aumentar a CD dos testes de resistência contra seu sopro em qualquer valor, até um máximo igual ao seu bônus de Constituição.

Para cada ponto que aumentar a CD do teste de resistência, adicione +1 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

FIXAR FOCO DE MAGIA [MONSTRUOSO]

O personagem é capaz de fixar em seu corpo os componentes de foco requeridos para suas magias.

Pré-Requisitos: Con 13, tipo dragão, habilidade de conjurar magias.

Benefício: O personagem pode fixar em sua pele o componente de foco de uma magia que sabe conjurar, e usar o foco fixado a qualquer momento em que lançar a magia. Ele é capaz de fixar um número de focos equivalente à sua pontuação de Constituição.

Especial: O valor total de focos de magia caros que um dragão fixa em sua pele deve ser considerado parte do tesouro desse dragão.

FORTITUDE ÉPICA [ÉPICO]

O personagem adquire uma fortitude fabulosa.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus em todos os testes de resistência de Fortitude.

GOLPE RÁPIDO [MONSTRUOSO]

O personagem consegue atacar mais de uma vez com uma arma natural.

Pré-Requisitos: Des 9, um ou mais pares de armas naturais, aberração, dragão, elemental, besta mágica ou planta, bônus base de ataque +10.

Benefício: Se o personagem tiver um par de armas naturais, como duas garras, duas asas ou duas pancadas, poderá desferir um ataque adicional com uma dessas armas com –5 de penalidade. As criaturas com diversos membros também podem usar este talento, portanto uma criatura com três braços e três ataques com garra é capaz de selecionar Golpe Rápido.

Normal: Sem este talento, a criatura desfere um ataque com cada arma natural.

Especial: O personagem pode escolher esse talento uma vez para cada par de armas naturais que possuir. Por exemplo, um dragão verdadeiro Grande tem como ataques: uma mordida, duas garras, duas asas e uma cauda. O dragão pode escolher este talento duas vezes, uma vez para as garras e uma para as asas.

GOLPE RÁPIDO APRIMORADO [MONSTRUOSO]

O personagem pode realizar ataques múltiplos com uma arma natural.

Pré-Requisitos: Des 9, um ou mais pares de armas naturais, aberração, dragão, elemental, besta mágica ou planta, bônus base de ataque +15, Golpe Rápido.

Benefício: Se o personagem tiver um par de armas naturais, como duas garras, duas asas ou duas pancadas, poderá realizar dois ou mais ataques adicionais com uma dessas armas, o primeiro com –5 de penalidade e todos os subseqüentes com –5 de penalidade cumulativa, mas nunca será capaz de desferir mais de quatro ataques adicionais. As criaturas com diversos membros também podem usar este talento, portanto uma criatura com três braços e três ataques com garra é capaz de selecionar Golpe Rápido Aprimorado.

Normal: Sem este talento, a criatura desfere um ataque com cada arma natural.

Especial: O personagem pode escolher esse talento uma vez para cada par de armas naturais que possuir. Por exemplo, um dragão verdadeiro Grande tem como ataques: uma mordida, duas garras, duas asas e uma cauda. O dragão pode escolher este talento duas vezes, uma vez para as garras e uma para as asas.

IMPEDIR APROXIMAÇÃO [GERAL]

O personagem consegue impedir os adversários de se aproximarem usando seu alcance ampliado.

Pré-Requisitos: Alcance natural de 3 metros ou mais, tamanho Grande ou maior.

Benefício: Quando desferir um ataque de oportunidade bem sucedido contra um alvo que entrar na sua área ameaçada, o personagem pode obrigá-lo a recuar 1,5 metros, voltando para onde estava antes de provocar o ataque de oportunidade.

Depois que desferir seu ataque de oportunidade, realize um teste resistido de Força contra o alvo. O personagem recebe +4 de bônus para cada categoria de tamanho superior ao oponente, e +1 de bônus adicional para cada 5 pontos de dano causado com o ataque de oportunidade. Se obtiver sucesso no teste resistido, o inimigo será empurrado 1,5 m para trás, exatamente no quadrado que acabou de deixar. Um oponente afetado por esse talento não conseguirá mais se deslocar na mesma rodada.

INVESTIDA AÉREA ÁGIL [GERAL]

O personagem pode fazer investidas aéreas e sair rapidamente do alcance do inimigo.

Pré-Requisitos: Deslocamento de vôo 27 m, Investida Aérea, Pairar ou Inversão.

Benefício: Voando e realizando uma ação de ataque, o personagem pode se deslocar antes e depois do ataque, contanto que a distância total percorrida não seja maior que seu deslocamento de vôo. O movimento em vôo não provoca ataques de oportunidade das criaturas que ele ataca durante a rodada em que utilizar este talento.

INVESTIDA ATROZ [ÉPICO]

O personagem pode realizar um ataque total como parte de uma Investida.

Pré-Requisito: Iniciativa Aprimorada.

Benefício: Se o personagem investir contra um inimigo durante a primeira rodada de um combate (ou na rodada surpresa, se lhe for permitido agir), poderá realizar um ataque total contra o alvo de sua Investida.

Normal: Sem este talento, o personagem só pode realizar um único ataque como parte de uma Investida.



Ilustração de B. Thompson

O mergulho poderoso deste dragão verde derruba Tidda.

MAZIMIZAR SOPRO [META-SOPRO]

O dragão pode usar uma ação de rodada completa para disparar seu sopro com efeitos máximos.

Pré-Requisitos: Con 17, sopro.

Benefício: Se usar o sopro como uma ação de rodada completa, todos os efeitos variáveis e numéricos do ataque serão maximizados. Um sopro maximizado inflige o dano máximo, dura o tempo máximo, etc. Por exemplo, um dragão de prata antigo usando um sopro de frio maximizado (dano: 16d8) inflige 128 pontos de dano. Um dragão de prata antigo usando um sopro de gás paralisante maximizado (duração 1d6+8 rodadas) paralisa as criaturas afetadas durante 14 rodadas, se elas falharem em seus testes de resistência.

As CDs dos testes de resistência contra o sopro não são afetadas.

Ao usar esta habilidade, adicione +3 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

Este talento se acumula com os efeitos das armas de sopro incrementadas com outros talentos de meta-sopro, mas não os maximiza. Por exemplo, um sopro maximizado e afetado pelo talento Sopro de Tempestade produz o tipo de efeito de vento mencionado na descrição deste último, mas a velocidade do vento não é maximizada.

Especial: Não é possível usar este talento e Acelerar Sopro no mesmo ataque simultaneamente.

MERGULHO PODEROSO [GERAL]

O dragão é capaz de literalmente despencar do céu contra seus alvos.

Pré-Requisitos: For 15, deslocamento de vôo (capacidade de manobra média).

Benefício: Ao voar, o personagem é capaz de mergulhar e pousar sobre um oponente para causar dano adicional. Esta é uma ação padrão que só pode afetar criaturas menores que o dragão. Ele realiza um ataque da manobra Atropelar, mas o oponente não pode decidir evitá-lo. Se derrubar o alvo, ele pode desferir um ataque de pancada adicional, infligindo o dano indicado mais 1,5 vezes seu bônus de Força (arredonde para baixo). Este ataque recebe o bônus normal de +4 contra oponentes caídos no solo.

Tamanho	Dano do Mergulho Poderoso
Minúsculo	1d2
Mínimo	1d3
Miúdo	1d4
Médio	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Imenso	2d8
Colossal	4d6

Normal: Sem este talento, o personagem pode atacar com apenas uma arma natural, e não tem chance de derrubar o oponente.

Especial: Se fracassar na tentativa de Atropelar e for imobilizado ou derrubado, o personagem ficará caído no solo e sofrerá o dano indicado.

MOLDAR SOPRO [META-SOPRO]

O dragão pode transformar a área de seu sopro em um cone ou uma linha conforme desejar.

Pré-Requisitos: Con 13, sopro, tamanho Pequeno ou maior.

Benefício: Se o dragão tem um sopro em linha ou rajada, poderá moldá-lo num cone. Da mesma forma, se o sopro é um cone, poderá ser disparado numa linha.

Ao usar esta habilidade, adicione +1 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

Normal: Sem este talento, a forma do sopro é sempre fixa.

NOCAUTE COM VARREDURA DE CAUDA [MONSTRUOSO]

O ataque de varredura de cauda do dragão derruba os alvos no solo.

Pré-Requisito: Ataque de varredura de cauda.

Benefício: As criaturas que fracassarem nos testes de resistência contra o ataque de varredura de cauda do dragão são derrubadas no solo, além de sofrerem o dano total.

ONDA DE CHOQUE [MONSTRUOSO]

O dragão pode golpear o solo com a cauda com tanta força que derrubará outras criaturas.

Pré-Requisitos: For 13, dragão, tamanho Grande ou maior, Ataque Poderoso.

Benefício: Usando uma ação de rodada completa, o dragão pode golpear uma superfície sólida com a cauda e criar uma onda de choque que irradia do seu ponto de origem e prossegue por um número de metros igual a 1,5 x Dados de Vida raciais. O dragão realiza um ataque de encontrão uma única vez, independente da quantidade de criaturas na área afetada. Todas as criaturas nessa área realizam um teste de Força, resistido pelo resultado do teste do dragão. Se fracassarem, serão derrubadas no solo.

Especial: As estruturas e objetos livres que estejam ao menos parcialmente no interior da onda de choque sofrem 1d6 pontos de dano + bônus de Força.

RECUPERAR SOPRO [META-SOPRO]

O personagem espera menos tempo antes de usar o sopro novamente.

Pré-Requisitos: Con 17, sopro.

Benefício: O personagem reduz o intervalo entre as ativações de seu sopro. Ele aguarda 1 rodada a menos que o normal antes do ataque estar disponível novamente, mas sempre deve aguardar pelo menos 1 rodada. Recuperar Sopro se acumula com os efeitos dos talentos de meta-sopro, reduzindo em 1 rodada o tempo de 'recarga' total.

Especial: Se o personagem tiver diversas cabeças com armas de sopro, todas elas usam o intervalo reduzido.

REFLEXOS ÉPICOS [ÉPICO]

O personagem adquire reflexos tremendamente rápidos.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus em todos os testes de resistência de Reflexos.

SOPRO ADESIVO [META-SOPRO]

O sopro do dragão adere às criaturas e continua a afetá-las na rodada subseqüente.

Pré-Requisitos: Con 13, sopro.

Benefício: O sopro do personagem gera o efeito normal, mas também adere a qualquer coisa apanhada na área. Um sopro adesivo permanece ativo durante 1 rodada. Na rodada subseqüente ao ataque, o sopro adesivo inflige metade do dano causado na rodada anterior. As criaturas que evitaram o dano do sopro (como aquelas com a qualidade especial evasão ou as

incorpóreas) não sofrem o dano adicional. Por exemplo, um dragão de prata antigo dispara seu sopro de frio e inflige 72 pontos de dano (ou 36 pontos contra um alvo que obteve sucesso no teste de resistência). Na rodada seguinte, os inimigos que falharam no teste de resistência contra o sopro sofrem mais 36 pontos de dano de frio, e os inimigos que obtiveram sucesso no teste de resistência sofrem mais 18 pontos de dano de frio.

Um inimigo pode utilizar uma ação de rodada completa para tentar remover o sopro adesivo antes de sofrer qualquer dano adicional. É necessário obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (mesma CD do sopro normal) para retirar o efeito. Rolar no chão garante +2 de bônus no teste de resistência, mas deixará o inimigo caído no solo. Um sopro adesivo não pode ser removido nem abafado saltando na água. Um sopro adesivo pode ser dissipado magicamente (CD igual ao teste de resistência original do sopro).

Este talento só funciona com um sopro de duração instantânea e que inflija algum tipo de dano, como dano de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônico), dano de habilidade ou níveis negativos.

Ao usar esta habilidade, adicione +1 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

Especial: É possível aplicar este talento mais de uma vez ao mesmo sopro. A cada vez que isso ocorrer, o efeito permanece ativo durante uma rodada adicional.



O sopro adesivo deste dragão de prata congela os alvos no lugar onde estão.

Ilustração de R. Spencer

SOPRO DE TEMPESTADE [META-SOPRO]

O dragão é capaz de imbuir seu sopro com a força de uma tempestade de vento.

Pré-Requisitos: Con 13, sopro, Ataque Poderoso, tamanho Grande ou maior.

Benefício: Quando o dragão dispara seu sopro, além de gerar os efeitos normais, as criaturas na área são afetadas como se tivessem sido atingidas por efeitos de vento. A força do vento depende do tamanho do dragão, conforme indicado a seguir. Para os efeitos de ventos fortes, consulte o *Livro do Mestre*.

Tamanho do Dragão	Força do Vento
Grande	Severo
Enorme	Tempestade de Vento
Imenso	Furacão
Colossal	Tornado

Visto que o sopro tem duração instantânea, as criaturas ignoram o efeito de retenção, a não ser que estejam voando (nesse caso, são empurradas 1d6 x 1,5 metros para trás).

Ao usar esta habilidade, adicione +1 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

SOPRO DURADOURO [META-SOPRO]

O sopro do dragão forma uma nuvem duradoura.

Pré-Requisitos: Con 15, sopro, Sopro Adesivo.

Benefício: O sopro do dragão gera os efeitos normais, mas também permanece como uma nuvem duradoura da mesma forma e tamanho que o sopro original. Essa nuvem permanece ativa durante 1 rodada.

Os inimigos apanhados na área do sopro não sofrem dano adicional em função do talento, contanto que saiam da nuvem pelo caminho mais curto disponível no seu próximo turno. Do contrário, quem tocar a nuvem ou entrar na área afetada sofrerá metade dos efeitos normais do sopro; ainda se aplica qualquer teste de resistência que o sopro permitia normalmente. Os sopros que causam dano infligem metade do valor normal, e aqueles com efeitos que possuem duração permanecem ativos durante metade do tempo normal. Se uma criatura for afetada duas vezes pelo mesmo sopro que não produz dano, os efeitos não se acumulam.

Por exemplo, um dragão de prata antigo usa este talento com seu sopro frio. As criaturas apanhadas no cone de 15 metros sofrem 16d8 pontos de danos de frio, e um teste de resistência de Reflexos (CD 31) reduz o dano à metade. O cone de 15 metros permanece ativo durante 1 rodada. Nesse período, quem tocar o cone ou entrar na área afetada sofrerá 8d8 pontos de danos de frio, e um teste de resistência de Reflexos (CD 31) reduzirá o dano de frio para 4d8 pontos. As criaturas que estavam no interior do cone quando o dragão soprou não sofrem danos adicionais se fugirem em seu próximo turno, usando a rota mais curta disponível.

Se o mesmo dragão usar este talento em seu sopro paralisante, uma criatura apanhada no cone de 15 metros precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 31), ou ficará paralisada durante 1d6+8 rodadas. O cone de 15 metros permanece ativo durante 1 rodada. Nesse período, quem tocar o cone ou entrar na área afetada deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 31), ou ficará paralisado por 1d3+4 rodadas. As criaturas que estavam no interior do cone quando o dragão soprou não sofrem efeitos adicionais se fugirem em seu próximo turno, usando a rota mais curta disponível. As criaturas paralisadas pelo sopro inicial não podem sair da nuvem, mas não sofrem efeitos adicionais, uma vez que a paralisia não se acumula.

Ao usar esta habilidade, adicione +2 ao número de rodadas de 'recarga' antes do sopro se tornar disponível novamente.

Especial: É possível aplicar este talento mais de uma vez ao mesmo sopro. A cada vez que isso ocorrer, o efeito permanece ativo durante uma rodada adicional.

É possível aplicar este talento a um sopro afetado também por Sopro Adesivo, mas o sopro resultante só adere aos alvos apanhados no sopro inicial.

SUCESSO DECISIVO AVASSALADOR [Épico]

Escolha um tipo de arma corporal, como garra ou mordida. Com essa arma, o personagem inflige mais dano num sucesso decisivo.

Pré-Requisitos: For 23, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (arma escolhida), Ataque Poderoso, Foco em Arma (arma escolhida).

Benefício: Ao usar a arma que escolheu, o personagem inflige +1d6 pontos de dano adicional num sucesso decisivo. Se o multiplicador de decisivo da arma for x3, o sucesso causará +2d6 pontos de dano, e se o multiplicador for x4, causará +3d6 pontos. As criaturas imunes a sucessos decisivos não podem ser afetadas por este talento.

Especial: É possível escolher esse talento diversas vezes, aplicando-o a uma arma diferente a cada ocasião. Seus efeitos não são cumulativos.

SUCESSO DECISIVO DEVASTADOR [Épico]

Escolha um tipo de arma corpo a corpo, como garra ou mordida. Com essa arma, o personagem é capaz de matar qualquer criatura com um só golpe.

Pré-Requisitos: For 25, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (arma escolhida), Sucesso Decisivo Avassalador (arma escolhida), Ataque Poderoso, Foco em Arma (arma escolhida).

Benefício: Quando o personagem obtiver um sucesso decisivo com a arma escolhida, o alvo precisa realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + metade dos seus DV + nível do personagem + modificador For) ou morrerá instantaneamente. As criaturas imunes a sucessos decisivos não são afetadas por este talento.

Especial: É possível selecionar este talento diversas vezes, aplicando-o a uma arma diferente a cada ocasião. Seus efeitos não são cumulativos.

SUPORTAR GOLPES [Monstruoso]

O dragão é capaz de reduzir os efeitos de golpes físicos.

Pré-Requisitos: Con 13, tipo dragão, Vitalidade.

Benefício: O personagem obtém Redução de Dano 2/—. Ela se acumula com qualquer RD obtida de outras fontes. Essa habilidade não pode reduzir o dano para menos de 0.

SUPRIMIR FRAQUEZA [Monstruoso]

A vulnerabilidade a um tipo de energia do personagem é reduzida.

Pré-Requisitos: Vulnerabilidade à energia, Vontade de Ferro.

Benefício: O personagem pode suprimir parcialmente sua vulnerabilidade a um tipo de elemento ou energia. Quando sofrer um ataque baseado nesse tipo de energia, sofrerá apenas um quarto (+25%) de dano adicional, independente de ser permitido um teste de resistência, ou do teste obter sucesso ou fracassar.

Normal: Uma criatura vulnerável a um tipo de energia sofre mais metade (+50%) do dano normal desse tipo de energia

TEMPESTADE ALAR [Monstruoso]

O dragão é capaz de derrubar seus oponentes com as rajadas de ar das asas.

Pré-Requisitos: For 13, tipo dragão, Deslocamento de vôo 6 m, Pairar, Ataque Poderoso, tamanho Grande ou maior.

Benefício: Usando uma ação de rodada completa, o dragão pode pairar no mesmo lugar e usar as asas para criar uma rajada de vento num cilindro com altura e diâmetro iguais a 10 vezes sua categoria de idade.

O vento sopra do centro do corpo da criatura em direção à aresta externa da base do cilindro.

A força do vento depende do tamanho do dragão, conforme indicado abaixo. Para os efeitos de ventos fortes, consulte o *Livro do Mestre*.

Tamanho do Dragão	Força do Vento
Grande	Severo
Enorme	Tempestade de Vento
Imenso	Furacão
Colossal	Tornado

Visto que a rajada de ar somente permanece ativa durante o turno do dragão, as criaturas ignoram o efeito de retenção, a não ser que estejam voando (nesse caso, são empurradas 1d6 x 1,5 metros para trás).

Especial: O dragão pode manter o vento em ação durante mais tempo que o seu turno. Nesse caso, a Tempestade Alar permanece ativa até seu turno subseqüente (e ele pode sustentar o efeito no seu turno seguinte). Quem entrar ou estiver no interior do cilindro será afetado. Como está produzindo uma rajada contínua de ar, o efeito de retenção funciona normalmente enquanto a tempestade prosseguir (as criaturas retidas não podem avançar contra a força do vento, ou, se estiverem voando, serão arremessadas 1d6 x 1,5 metros para trás).

VARREDURA DE CAUDA GIRATÓRIA [Monstruoso]

O dragão pode varrer um arco circular com a cauda.

Pré-Requisitos: Ataque de varredura de cauda.

Benefício: A varredura de cauda do dragão afeta um círculo de raio igual ao alcance de seu golpe normal.

Normal: O ataque de varredura de cauda afeta um semicírculo.

VONTADE ÉPICA [ÉPICO]

O personagem tem uma força de vontade inabalável.

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus em todos os testes de resistência de Vontade.

MAGIAS DOS DRAGÕES

Ao longo dos milênios, os dragões desenvolveram diversas magias que levam em conta suas habilidades e qualidades especiais. A despeito da origem dessas magias, qualquer conjurador de magias pode aprendê-las e usá-las se for capaz de conjurar magias da classe e do nível indicados.

MAGIAS DE META-SOPRO

De modo semelhante aos talentos de meta-sopro descritos na seção anterior, muitas magias desta seção alteram o sopro do dragão. Enquanto os talentos de meta-sopro permitem uma manipulação mundana da forma ou do poder de uma ativação do sopro, as magias de meta-sopro representam incrementos mágicos significativos desse ataque. Uma magia de meta-sopro tem um componente de sopro especial (Sopro) listado na descrição da magia. O uso do ataque é parte da conjuração da magia, exatamente como um ataque de toque é parte da conjuração de uma magia de toque. Ao contrário do que ocorre com as magias de toque, um dragão não pode interromper a ativação de uma magia de meta-sopro; ele precisa soprar como parte da conjuração. A conjuração de uma magia de meta-sopro conta como uso normal da habilidade de sopro, e o dragão deve esperar o tempo normal para usá-la de novo.

Um conjurador precisa ter a habilidade Sopro para conjurar uma magia com esse componente. Algumas magias de meta-sopro aplicam-se somente aos sopros que causam dano baseado em energia — assim, por exemplo, o sopro escaldante de uma tartaruga-dragão (que inflige danos sem descritor de energia) ou o sopro petrificante de um gorgon não podem ser afetados por *animar sopro*. Qualquer um deles pode ser incrementado com dano de fogo usando *mesclar sopro*, ou substituído por dano de eletricidade usando *substituição de sopro*. Um personagem submetido ao efeito de um *elixir de sopro de fogo* pode usar magias de meta-sopro normalmente.

MAGIAS DE FEITICEIROS/MAGOS

Magias de Feiticeiro/Mago de 1º Nível

Trans **Sopro Brilhante.** O sopro do conjurador ofusca os alvos.

Magias de Feiticeiro/Mago de 2º Nível

Abjur **Escamas Cintilantes.** O personagem recebe um bônus de deflexão na CA igual ao seu modificador de Constituição.

Encan **Olhar Hipnótico.** O olhar do conjurador entorpece as criaturas.

Trans **Asas de Ar.** A capacidade de manobra do alvo melhora em uma categoria.

Presas de Navalha. O ataque de mordida ou garra do conjurador ameaça um sucesso decisivo com 19 ou 20.

Magias de Feiticeiro/Mago de 3º Nível

Trans **Sopro Cegante.** O sopro do conjurador cega os alvos.

Magias de Feiticeiro/Mago de 4º Nível

Abjur **Sopro Dissipante.** O sopro do conjurador age como *dissipar magia* sobre todas as criaturas em sua área.

Evoc **Atar Asas.** Uma rede de força embaraça o alvo, impedindo-o de atacar, correr e voar.

Necro **Sopro Fascinante.** O sopro do conjurador fascina os mortos-vivos.

Trans **Dente Afiado.** Uma das armas naturais do conjurador inflige danos como se fosse de um tamanho maior.

Sopro Atordoante. O sopro do conjurador atordoa os alvos durante 1 rodada.

Substituição de Sopro. O sopro do conjurador inflige danos de um tipo diferente do normal.

Magias de Feiticeiro/Mago de 5º Nível

Trans **Sangue Ardente.** O sangue do conjurador inflige dano de energia às criaturas próximas quando ele é atingido.

Asas de Ar Maiores. A capacidade de manobra do alvo melhora em duas categorias.

Metamorfose Dracônica. O conjurador assume a forma de um dragão.

Presa Mágica Superior. As armas naturais do conjurador recebem +1 de bônus de melhoria a cada quatro níveis.*

Sopro Etéreo. O sopro do conjurador manifesta-se no Plano Etéreo.

* Também é uma magia de 5º nível de druida.

Magias de Feiticeiro/Mago de 6º Nível

Necro **Aura de Terror.** O conjurador obtém uma aura de pavor, ou sua presença aterradora se torna mais eficaz.

Olhar Imperioso. O conjurador obriga os alvos a se encolherem de medo.

Magias de Feiticeiro/Mago de 7º Nível

Encan **Silvo do Sono.** O conjurador induz um sono comatoso nos alvos.

Trans **Animar Sopro.** O sopro do conjurador transforma-se em um constructo.

Sopro Atordoante Maior. O sopro do conjurador atordoa os alvos durante 2d4 rodadas.

Magias de Feiticeiro/Mago de 8º Nível

Encan **Sussurros Enlouquecedores.** O conjurador induz confusão e loucura nos alvos.

Necro **Sopro Enervante.** O sopro do conjurador impõe 2d4 níveis negativos.

Trans **Mesclar Sopro.** O sopro do conjurador também inflige um segundo tipo de dano.

Magias de Feiticeiros/Magos de 9º Nível

Trans **Sopro Ensurdecedor.** O sopro do conjurador também inflige dano sônico e ensurdece.

DESCRIÇÕES DAS MAGIAS

As magias abaixo estão apresentadas em ordem alfabética.

Animar Sopro

Transmutação
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: G, Sopro
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

O conjurador incorpora coerência, mobilidade e um simulacro de vida à energia do seu sopro. O constructo formado ataca quem ou o que o dragão indicar. A magia só funciona com sopros que infligem dano de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônico). O sopro animado tem as seguintes características.

Tipo: Constructo.

Subtipo: O mesmo que o conjurador, ou o tipo de energia do sopro do dragão, caso ele não tenha um subtipo.

Tamanho: Um tamanho inferior ao conjurador.

Dados de Vida: Equivalente à quantidade de dados de dano que seria causada pelo sopro. Os Dados de Vida sempre serão d10. Os constructos também recebem pontos de vida adicionais baseados no tamanho:

Mínimo, Miúdo:	—	Enorme:	40
Pequeno:	10	Imenso:	60
Médio:	20	Colossal:	80
Grande:	30		

Deslocamento: Varia conforme o tipo de sopro:

Ácido:	terrestre 6 m, natação 27 m
Frio:	terrestre 9 m
Eletricidade:	vôo 30 m (perfeito)
Fogo:	terrestre 15 m
Sônico:	vôo 30 m (perfeito)

CA: O bônus de armadura natural do sopro animado varia conforme o tamanho:

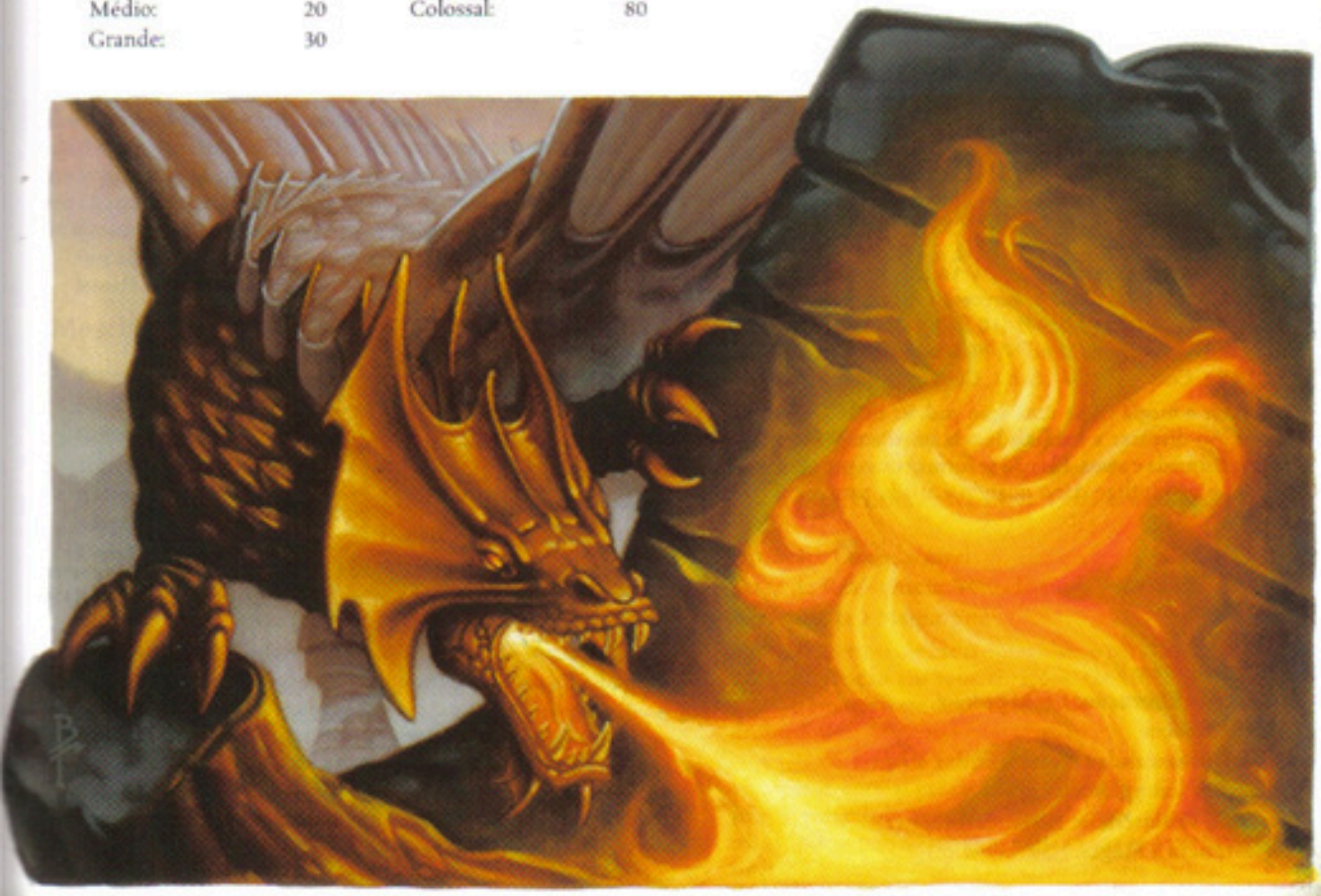
Mínimo ou Miúdo:	+2	Enorme:	+8
Pequeno ou Médio:	+3	Imenso:	+10
Grande:	+4		

Se o sopro do dragão causa dano por energia (descritor [Energia]), este modificador será um bônus de armadura composto de energia (como a *armadura arcana*), e não um bônus de armadura natural.

Ataques: O sopro animado desfere ataques de pancada de acordo com seus Dados de Vida.

Dano: Cada golpe com sucesso inflige dano de concussão (varia conforme o tamanho do sopro animado; vide abaixo), além do dano de energia baseado no dado utilizado para calcular o dano do sopro do dragão.

Mínimo:	1d2	Grande:	1d8
Miúdo:	1d3	Enorme:	2d6
Pequeno:	1d4	Imenso:	2d8
Médio:	1d6		



Um dragão de latão utiliza o sopro animado para fabricar um constructo de fogo.

Por exemplo, o sopro animado de um dragão vermelho Colossal será Imenso, portanto causará 2d8 pontos de dano de concussão quando atingir o alvo, além de 1d10 pontos de dano de fogo, porque d10 é o tamanho do dado usado para determinar o dano do sopro do dragão vermelho.

Qualidades Especiais: As criaturas que golpearem o sopro animado com armas naturais ou ataques desarmados sofrem o dano de energia, como se fossem atingidas pelo ataque do sopro.

Características de Constructo: O sopro animado é imune a efeitos de ação mental, venenos, efeitos mágicos de sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte, efeitos de necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos. O sopro é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia e morte por dano maciço.

Testes de Resistência: O sopro animado não possui testes de resistência Bons. Todos os seus bônus de resistência equivalem a 1/3 dos seus Dados de Vida + o modificador da habilidade relevante.

Habilidades: O sopro animado não tem pontuação de Constituição nem Inteligência. Suas pontuações de Sabedoria e Carisma têm valor 1. Sua Força e Destreza variam conforme o tamanho:

Mínimo:	For 6, Des 16	Grande:	For 16, Des 10
Miúdo:	For 8, Des 14	Enorme:	For 20, Des 8
Pequeno:	For 10, Des 12	Imenso:	For 24, Des 6
Médio:	For 12, Des 10		

Tendência: Sempre Neutro.

O sopro animado de um dragão de latão antigo tem as seguintes estatísticas:

Constructo Grande (fogo); DV 8d10+30; 74 PV; Inic.: +0; Desl.: 15 m; CA 13, toque 9, surpresa 13; Corpo a corpo: pancada +9/+4 (dano: 1d8+1d6 fogo); QE Incinerar, características de constructo; Tend N; TR Fort +2, Ref +2, Von –3; For 16, Des 10, Con —, Int —, Sab 1, Car 1.

O sopro animado de um dragão vermelho antigo tem as seguintes estatísticas:

Constructo Enorme (fogo); DV 16d10+40; 128 PV; Inic.: –1; Desl.: 15 m; CA 15, toque 9, surpresa 15; Corpo a corpo: pancada +15/+10/+5 (dano? 2d6+1d10 fogo); QE Incinerar, características de constructo; Tend N; TR Fort +5, Ref +4, Von +0; For 20, Des 8, Con —, Int —, Sab 1, Car 1.

Conjurar a magia exige uma ação padrão, que inclui o uso do sopro. Ao disparar a habilidade, ela imediatamente assume a forma animada e ataca. Ela não se forma como um cone ou uma rajada, e não inflige dano quando é usada para conjurar esta magia.

Asas de Ar

Transmutação
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura alada tocada
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)
Resistência à Magia: Não (benéfica)

A criatura tocada torna-se mais ágil no ar, capaz de realizar voltas mais rápidas, e aprimora sua capacidade de manobra aérea. O alvo precisa ser capaz de voar por meio de asas. A capacidade de manobra da criatura melhora em uma categoria — de desajeitada para ruim, de ruim para média, de média para boa ou de boa para perfeita.

Uma única criatura não pode se beneficiar de múltiplas aplicações desta magia simultaneamente.

Asas de Ar Maiores

Transmutação
Nível: Fet/Mag 5

Como *asas de ar*, mas a capacidade de manobra da criatura melhora em duas categorias — de desajeitada para média, de ruim para boa ou de média para perfeita.

Atar Asas

Evocação [Energia]
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Reflexos anula
Resistência à Magia: Sim

Uma teia de energia cerca o alvo, embaraçando-o como uma rede. Se o alvo fracassar no teste de resistência, estará enredado. O mais importante é que a criatura não pode utilizar as asas para voar — daí vem o nome comum desta magia. Uma criatura alada cairá imediatamente se for enredada com *atar asas*.

Uma criatura enredada pode escapar obtendo sucesso num teste de Arte da Fuga contra uma CD igual do teste de resistência da magia. Similar a *muralha de energia*, a teia de energia é impenetrável à maioria dos ataques: é imune a todos os tipos de dano, não pode ser rompida com um teste de Força e não é afetada pela maioria das magias, incluindo *dissipar magia*. Também como *muralha de energia*, a teia é imediatamente destruída por *desintegrar*, um *bastão da anulação*, uma *esfera da aniquilação* ou *a disjunção de Mordenkainen*.

Aura de Terror

Necromancia [Medo, Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível

O conjurador é cercado de uma aura de medo. Quando investe ou ataca, inspira medo em todas as criaturas num raio de 9 metros que tenham menos Dados de Vida que o seu nível de conjurador. Cada oponente potencialmente afetado precisa obter sucesso num teste de resistência de Vontade, ou ficará abalado — uma condição que perdura até que o oponente esteja fora do alcance. Um teste de resistência bem-sucedido deixará o alvo imune à presença aterradora durante 24 horas.

Se o personagem conjurar esta magia e já tiver a habilidade de presença aterradora ou uma aura de medo, a habilidade existente torna-se mais eficaz dos seguintes modos:

- O raio da área afetada pela habilidade aumenta em 3 metros.
- O teste de resistência de Vontade para resistir ao efeito de medo tem CD igual à da presença aterradora normal ou à CD de resistência desta magia, a que for maior.
- As criaturas que normalmente seriam abaladas pela aura de medo ficam amedrontadas, e as criaturas que normalmente ficariam amedrontadas ficam apavoradas.

Dente Afiado

Transmutação
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

Escolha uma das armas naturais do conjurador (mordida, uma das garras, uma asa, um esmagamento, um golpe com a cauda ou uma varredura com a cauda). Enquanto a magia permanece ativa, essa arma natural inflige dano como se o personagem fosse de uma categoria de tamanho maior. Ele não recebe formas de ataque adicionais (como um golpe com a cauda) usando esta magia; só é possível melhorar os ataques que já possui. Esta magia não se acumula consigo mesma.

O nome da magia é derivado de uma preferência característica dos dragões pela melhoria do ataque de mordida através desta magia, mas ela funciona igualmente bem com ataques de garra, asa, cauda e esmagamento.

Escamas Cintilantes

Abjuração
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada / nível

A pele do conjurador resplandece e emite luz com uma aura mágica protetora, conferindo-lhe um bônus de deflexão na Classe de Armadura igual ao seu modificador de Constituição. Seu bônus de armadura natural diminui em um valor equivalente à metade do seu modificador de Constituição.

Mesclar Sopro

Transmutação (vide texto)
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: G, Sopro
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Arma de sopro
Duração: Instantânea

Escolha um tipo de energia diferente do que está normalmente associado com a arma de sopro do dragão: ácido, frio, eletricidade ou fogo. Ele poderá modificar seu sopro, acrescentando uma quantidade igual da energia selecionada. Por exemplo, um dragão vermelho ancião tem um sopro que normalmente inflige 22d10 pontos de danos de fogo; ele poderia usar esta magia para produzir um cone que inflige 22d10 pontos de danos de fogo mais 22d10 pontos de danos de ácido. Mesmo os tipos opostos de energia, como fogo e frio, podem ser combinados usando esta magia. A modificação aplica-se somente ao sopro produzido como parte da conjuração.

Quando esta magia é usada para gerar as energias ácido, frio, eletricidade ou fogo, ela é uma magia desse tipo. Por exemplo, *mesclar sopro* é uma magia de ácido quando é conjurada para acrescentar esse tipo de dano ao sopro de fogo de um dragão.

Metamorfose Dracônica

Transmutação
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 hora/nível (D)

Como *metamorfose*, exceto pelo seguinte: a forma assumida não pode ter mais Dados de Vida que o conjurador, até um máximo de 20 Dados de Vida. A Força e Constituição da nova forma são maiores que a média da raça ou espécie assumida; a Força é a média da criatura + 8 e a Constituição é a média da criatura + 2.

Olhar Hipnótico

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva/nível, todas a menos de 9 m entre si
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Fitando diretamente as criaturas alvo, o personagem as obriga a ficarem estáticas e sem expressão, hipnotizadas. As criaturas que fracassarem nos testes de resistência encaram os olhos do conjurador, negligenciando qualquer outra coisa. As criaturas afetadas ficam pasmas. Qualquer ameaça potencial (como um oponente armado deslocando-se na retaguarda da criatura hipnotizada) permite um novo teste de resistência. Qualquer ameaça óbvia, como conjurar uma magia, sacar uma espada ou mirar uma flecha, automaticamente interrompe o efeito, assim como sacudir ou esbofetear a criatura. O aliado de uma criatura hipnotizada pode sacudi-la e livrá-la da magia, usando uma ação padrão.

Olhar Imperioso

Necromancia [Medo, Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva/nível, todas a menos de 9 metros entre si
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (vide texto)
Resistência à Magia: Sim

Fitando diretamente as criaturas-alvo, o personagem instila terror e admiração em seus corações. Os alvos precisam obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão amedrontados.

A CD do teste de resistência contra este efeito é a CD de resistência normal para a magia, ou então a CD de resistência para a habilidade presença aterradora da criatura, a que for maior. Não é possível conjurar esta magia se o personagem não tiver a habilidade presença aterradora, seja natural ou obtida magicamente.

Presa Mágica Superior

Transmutação
Nível: Drd 5, Fet/Mag 5
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada / nível

Presa mágica superior concede um bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano a todas as armas naturais do conjurador, equivalente a +1 para cada quatro níveis de conjurador (máximo +5 no nível 20).

Presas de Navalha

Transmutação
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

Escolha uma das armas naturais do personagem que inflige dano cortante ou perfurante (a mordida ou uma das garras). A margem de ameaça dessa arma natural duplica (na maioria dos casos, assume o valor 19-20/x2). Esta magia não se acumula com quaisquer outros efeitos que aumentam a margem de ameaça de uma arma.

O nome da magia é derivado de uma preferência característica dos dragões pela melhoria do ataque de mordida através desta magia, mas ela funciona igualmente bem num ataque com as garras.

Sangue Ardente

Transmutação (vide texto)
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 hora/nível

O sangue do dragão fica repleto do mesmo tipo de energia que alimenta seu sopro. Ele precisa ter um sopro que inflige dano de ácido, frio, eletricidade ou fogo para conjurar esta magia. Quando sofrer danos de uma arma natural ou fabricada, uma golfada de sangue irrompe num raio de 1,5 metro a partir do ferimento, causando dano de energia às criaturas na área. O sangue carregado de energia inflige uma quantidade de pontos de dano igual ao nível do conjurador.

Quando esta magia é usada para gerar as energias ácido, frio, eletricidade ou fogo, ela é uma magia desse tipo. Por exemplo, *sangue ardente* é uma magia de ácido quando é conjurada para preencher o sangue do alvo com ácido.

Silvo do Sono

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura/nível
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Silvando e sussurrando suavemente, o dragão entorpece os alvos em um sono comatoso. As criaturas adormecidas ficam indefesas. Elas podem ser despertadas por tapas ou ferimentos, mas um ruído normal não gera esse efeito. Despertar uma criatura é uma ação padrão (uma aplicação da ação prestar auxílio).

O *silvo do sono* não afeta as criaturas capazes de ver o conjurador, que já realizaram testes de resistência contra sua presença aterradora ou criaturas inconscientes.

Sopro Atordoante

Transmutação
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: G, Sopro
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Arma de sopro
Duração: Instantânea

O dragão impregna seu sopro com uma força concussiva capaz de atordoar todos que estiverem na área afetada. As criaturas que sofrerem o dano do sopro precisam obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD igual ao teste de resistência contra o sopro) ou ficarão atordoadas durante 1 rodada. A modificação aplica-se somente ao sopro produzido como parte da conjuração.

Sopro Atordoante Maior

Transmutação
Nível: Fet/Mag 7

Como *sopro atordoante*, mas as criaturas que fracassarem nos testes de resistência de Fortitude permanecem atordoadas por 2d4 rodadas.

Sopro Brilhante

Transmutação [Luz]
Nível: Fet/Mag 1
Componentes: G, Sopro
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Arma de sopro
Duração: Instantânea

Caso o sopro do dragão dispare fogo ou eletricidade, ele ficará repleto de luz intensa. Além de sofrer os danos normais de fogo ou eletricidade, as criaturas que fracassarem no teste de resistência contra o sopro serão ofuscadas durante 1 minuto por nível do conjurador. As criaturas sem visão não são afetadas pelo *sopro brilhante*. A modificação aplica-se somente ao sopro produzido como parte da conjuração.

Sopro Cegante

Transmutação [Luz]
Nível: Fet/Mag 3

Como *sopro brilhante*, mas os alvos que fracassarem no teste de resistência serão cegados permanentemente, não ofuscados.

O sopro fascinante deste dragão azul derruba aparições do céu.



Sopro Dissipante

Abjuração
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: G, Sopro
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Arma de sopro
Duração: Instantânea

O sopro do dragão age como *dissipar magia* contra um alvo, possivelmente neutralizando os efeitos mágicos que afetam as criaturas na área. A modificação aplica-se somente ao sopro produzido como parte da conjuração.

Para cada criatura ou objeto que fracassar no teste de resistência contra o sopro e que seja o alvo de uma ou mais magias, o dragão realiza um teste de dissipar contra cada magia ativa que esteja atualmente em efeito no objeto ou na criatura. Um teste de dissipar é 1d20+1 por nível de conjurador (máximo +15) contra uma CD 11 + o nível do conjurador da magia. Os itens mágicos de uma criatura não são afetados, e tampouco são afetadas as criaturas e os objetos que obtiveram sucesso no teste de resistência contra o sopro.

Se uma criatura sob efeito de uma magia ativa (como um monstro de *invocar criaturas*) estiver na área e fracassar no teste de resistência contra o sopro, o conjurador também pode realizar o teste de dissipar para encerrar a magia de invocação (devolvendo-a ao lugar de onde veio).

Para cada magia ativa, de área ou de efeito, centrada no interior da área do sopro, o personagem realiza um teste de dissipar para eliminá-la. Ele pode obter sucesso automático contra qualquer magia que ele mesmo conjurou.

Sopro Enervante

Necromancia
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: G, Sopro
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Arma de sopro
Duração: Instantânea

O dragão pode modificar seu sopro de forma a imbuí-lo com energia negativa. Além do dano energético normal do ataque, as criaturas que fracassarem no teste de resistência contra o sopro sofrem 2d4 níveis negativos. A modificação aplica-se somente ao sopro produzido como parte da conjuração.

Se o sopro impuser uma quantidade de níveis negativos equivalente aos Dados de Vida da criatura, ela morrerá. Cada nível negativo confere as seguintes penalidades à vítima: –1 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de habilidade e nível de conjurador (para determinar o poder, a duração, a CD e outros detalhes de magias ou habilidades especiais). Além disso, um conjurador perde uma magia ou magia diária do seu nível mais alto disponível. Os níveis negativos são cumulativos.

Supondo que as vítimas sobrevivam, elas recuperam os níveis perdidos depois de um número de horas igual ao nível de conjurador do personagem. Normalmente, os níveis negativos têm a probabilidade de drenar permanentemente o nível do indivíduo, mas os níveis negativos de *sopro enervante* não duram o bastante para gerar esse efeito.

Se um morto-vivo é atingido pelo *sopro enervante*, adquire 2d4x5 pontos de vida temporários antes de sofrer o dano da arma de sopro. Se não forem perdidos imediatamente, esses pontos de vida temporários permanecem ativos durante 1 hora.

Sopro Ensurdecedor

Transmutação [Sônica]
Nível: Fet/Mag 9

Como *mesclar sopro*, mas acrescenta energia sônica ao ataque. Além de infligir dano adicional, o sopro ensurdece permanentemente as criaturas que fracassarem nos testes de resistência.

Esta magia não tem efeito no interior de uma área de silêncio mágico, como a criada pela magia *silêncio*.

Sopro Etéreo

Transmutação
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: G, Sopro
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Arma de sopro
Duração: Instantânea

O dragão pode modificar seu sopro para manifestar-se no Plano Etéreo em vez do Plano Material. É necessário estar no Plano Material ou em outro local com acesso ao Plano Etéreo coexistente, para que esta magia tenha efeito. O sopro afeta as criaturas etéreas como se fossem materiais, e não afeta as criaturas materiais na área. A modificação aplica-se somente ao sopro produzido como parte da conjuração.

Sopro Fascinante

Necromancia
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: G, Sopro
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Arma de sopro
Duração: Instantânea

O dragão impregna seu sopro com energia negativa capaz de fascinar os mortos-vivos na área afetada. Os mortos-vivos que fracassarem no teste de resistência serão fascinados e ficarão amedrontados durante 10 rodadas. A modificação aplica-se somente ao sopro produzido como parte da conjuração.

Substituição de Sopro

Transmutação (vide texto)
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: G, Sopro
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Arma de sopro
Duração: Instantânea

Escolha um tipo de energia diferente daquela normalmente associada ao sopro do dragão: ácido, frio, eletricidade ou fogo. Ele poderá modificar seu sopro para usar o tipo de energia selecionado em vez do normal. Por exemplo, um dragão vermelho experiente que normalmente inflige 14d10 pontos de dano de fogo poderia usar esta magia para produzir um cone que inflige 14d10 pontos de dano de ácido. A modificação aplica-se somente ao sopro produzido como parte da conjuração.

Quando esta magia é usada para gerar as energias ácido, frio, eletricidade ou fogo, ela é uma magia desse tipo. Por exemplo, *substituição de sopro* é uma magia de ácido quando é conjurada transformar o sopro para que inflija dano de ácido.

Sussurros Enlouquecedores

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Fet/Mag 8
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura/nível
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Silvando e sussurrando suavemente, o dragão desperta sentimentos de confusão e loucura na mente dos alvos. Ele impõe uma das seguintes condições a quaisquer criaturas que fracassarem nos testes de resistência.

Histeria: Os indivíduos sofrem ataques de riso ou choro incontrolável (chances iguais para ambos). As criaturas histéricas são incapazes de atacar, conjurar magias, concentrar-se em magias ou fazer qualquer outra coisa que exija atenção. O personagem só pode realizar uma única ação de deslocamento por turno.

Pânico: Os indivíduos ficam apavorados. Se for encurralada, uma criatura em pânico fica amedrontada.

Alucinações Violentas: Os indivíduos percebem qualquer criatura nas redondezas como um inimigo perigoso, e atacam as mais próximas, lutando até que os indivíduos estejam mortos ou não haja mais criaturas à vista.

Torpor: Os indivíduos se enrolam no chão e ignoram os eventos à sua volta. Os personagens em torpor estão efetivamente atordoados e caídos.

Os *sussurros enlouquecedores* não afetam as criaturas capazes de ver o conjurador, que já realizaram testes de resistência contra sua presença aterradora ou criaturas inconscientes.

ITENS MÁGICOS DOS DRAGÕES

Esta seção descreve os itens mágicos feitos especialmente para serem usados por dragões. Muitos deles também podem ser usados por outras criaturas.

Amuleto de Supremacia (Artefato Menor): Esta jóia impressionante é virtualmente sem preço, simplesmente com base em sua qualidade artística e no valor dos metais preciosos e gemas que contém, mas suas propriedades mágicas são ainda mais valiosas para um dragão. Quando usado por um dragão, um *amuleto de supremacia* confere os benefícios do talento Maximizar Sopro ao seu ataque de sopro, e aplica os efeitos do talento Maximizar Magia às magias e habilidades similares do dragão. Esses benefícios são gratuitos para o dragão: ele não precisa esperar por rodadas adicionais entre a ativação de seu sopro e suas magias maximizadas não usam magias diárias de nível superior.

Um *amuleto de supremacia* impõe dois níveis negativos a qualquer criatura que não seja um dragão que se atrever a usá-lo. Além disso, na primeira vez em que um não-dragão utilizar o amuleto, ele imediatamente atinge o ofensor com um efeito de *desintegrar* (20º nível de conjurador, Fortitude parcial, CD 19).

Forte (nenhuma escola); NC 17º.

Armadura Dracônica da Invencibilidade: Esse conjunto de *meia-armadura +5* (armadura de montaria) projetado para servir em um dragão de tamanho específico ajusta-se para qualquer dragão individual da mesma categoria de tamanho. Além de possuir um bônus de armadura de +12, está equipada com

pontas e lâminas projetadas para melhorar os ataques do dragão, concedendo +5 de bônus de melhoria a cada um dos ataques naturais do dragão (como a magia *presa mágica superior*).

Transmutação forte; NC 15; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Armaduras e Armas Mágicas Épicas [um talento épico disponível apenas aos personagens que têm pelo menos 28 graduações tanto em Conhecimento (arcano) e em Identificar Magia], *presa mágica superior*; Preço 276.350 PO (Médio), 327.500 PO (Grande), 379.950 PO (Enorme), 434.750 PO (Imenso), 444.350 PO (Colossal); Custo 138.850 PO + 11.000 XP (Médio), 165.050 PO + 13.000 XP (Grande), 192.450 PO + 15.000 XP (Enorme), 222.250 PO + 17.000 XP (Imenso), 231.850 PO + 17.000 XP (Colossal); Peso 25 kg (Médio), 50 kg (Grande), 125 kg (Enorme), 250 kg (Imenso), 500 kg (Colossal).

Garras do Estripador: Estas lâminas metálicas semelhantes a foices longas são projetadas para se ajustarem sobre um conjunto de garras de dragão, e redimensionam-se para servir em qualquer dragão de tamanho Grande ou maior. Um dragão que usar as *garras do estripador* não pode usar um anel mágico naquela garra ao mesmo tempo. Quando são ativadas, as *garras do estripador* aumentam os danos infligidos pelas garras do dragão em um sucesso decisivo, conferindo-lhes um multiplicador x4 (como uma foice longa).

Transmutação tênue; NC 6º; Criar Anel; Preço 2.000 PO; Peso 5 kg.

Gema da Fortificação: Esta grande pedra facetada precisa ser engastada na pele da criatura para ser ativada. Os dragões verdadeiros fazem isto facilmente, visto que rotineiramente engastam gemas entre as escamas de seus ventres. Outras criaturas têm maior dificuldade, requerendo pelo menos um *desejo restrito*, à critério do Mestre.

Quando está corretamente engastada, uma *gema de fortificação* protege as áreas vitais de quem a usa contra danos letais. Quando ocorrer um sucesso decisivo ou um ataque furtivo contra o usuário, há uma chance de que o ataque seja anulado e, em seu lugar, seja feito uma avaliação normal de dano. Uma *gema de fortificação leve* tem 25% de probabilidade de evitar um sucesso decisivo ou ataque furtivo, uma *gema de fortificação moderada* tem 75% de probabilidade e uma *gema de fortificação pesada* tem 100% de probabilidade.

Universal ou evocação forte; NC 13; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Criar Item Maravilhoso, *desejo restrito* ou *milagre*; Preço 3.000 PO (leve), 15.000 PO (moderada), 35.000 PO (pesada).

Gorjal de Sopro de Tempestade: Este colar de metal confere o benefício do talento Sopro de Tempestade ao seu usuário. Uma criatura que use o gorjal não pode utilizar também um robe mágico.

Forte (nenhuma escola); NC 13; Criar Item Maravilhoso, Sopro de Tempestade; Preço 10.000 PO; Peso 5 kg.

Insumo de Mágica de Meta-Sopro: Estes insumos são líquidos espessos, semelhantes a poções, que conferem efeitos mágicos à criatura que os ingerir. Os efeitos mágicos imitam as magias de meta-sopro descritas na seção anterior, mas o usuário precisa fornecer o componente de sopro para que o efeito ocorra. Ingerir um insumo é uma ação padrão e ativa a magia do item durante pouco mais de 1 rodada. Depois de ativar a poção, o personagem deve usar seu sopro antes do fim da rodada seguinte. Este sopro será aprimorado como se ele tivesse conjurado sobre si a magia de meta-sopro apropriada.

Os *insumos de mágica de meta-sopro* existem em diferentes variedades, cujo nível de conjurador e preço de mercado estão listados na tabela a seguir.

Variável (nenhuma escola); Criar Item Maravilhoso, magia de meta-sopro apropriada; Peso 250 g.

Tipo de Insumo	Nível de Conjurador	Preço
Mesclar sopro		
—Ácido	15º	6.000 PO
—Eletricidade	15º	6.000 PO
—Fogo	15º	6.000 PO
—Frio	15º	6.000 PO
Sopro atordoante	7º	1.400 PO
Sopro atordoante maior	13º	4.550 PO
Sopro brilhante	1º	50 PO
Sopro cegante	5º	750 PO
Sopro dissipante	7º	1.400 PO
Sopro enervante	15º	6.000 PO
Sopro ensurdecedor	17º	7.650 PO
Sopro etéreo	9º	2.250 PO
Sopro fascinante	7º	1.400 PO
Substituição de sopro		
—Ácido	7º	1.400 PO
—Eletricidade	7º	1.400 PO
—Fogo	7º	1.400 PO
—Frio	7º	1.400 PO

Insumo de Sopro de Dragão Metálico: Uma variedade especial do *insumo de mágica de meta-sopro*; este líquido existe em cinco variedades correspondentes aos cinco tipos de dragões metálicos, e suas cores são as mesmas: latão, bronze, cobre, ouro e prata. Quando é ingerido, esta poção altera a próxima ativação do sopro do usuário, contanto que ocorra antes do fim da rodada subseqüente. O sopro gera efeitos semelhantes ao ataque que não causa dano de um dragão metálico. Um insumo de latão dispara um cone de *sono*, um insumo de bronze cria um cone de gás de *repulsão*, uma poção de cobre gera um cone de gás de *lentidão*, um insumo de ouro ativará um cone de gás enfraquecedor e um insumo de prata dispara um cone de gás paralisante. O teste de resistência contra o sopro metálico tem a mesma CD que o sopro natural do usuário, e os efeitos são os mesmos da ativação normal do sopro do usuário do insumo. Por exemplo, um dragão vermelho antigo que ingerir um *insumo de sopro de dragão metálico* de ouro pode soprar um cone de gás enfraquecedor que inflige 8 pontos de dano temporário de Força.

Um personagem que estiver sob os efeitos de uma *poção de sopro do dragão* ou semelhante é capaz de usar um *insumo de sopro de dragão metálico* para alterar as lufadas ígneas da poção, usando o nível de conjurador do efeito (3, no caso da *poção de sopro do dragão*) como categoria de idade efetiva. Uma criatura sem a habilidade sopro não é afetada ao ingerir o insumo.

Transmutação moderada; NC 15; Criar Item Maravilhoso, *substituição de sopro* e uma das seguintes: *sono*, *repulsão*, *lentidão*, *raio do enfraquecimento* ou *imobilizar pessoas*; Preço 2.100 PO; Peso 250 g.

Mandíbulas do Dragão: Este complexo dispositivo metálico é usado na boca, ajustando-se aos dentes e ao mesmo tempo permitindo que as presas se projetem. Uma fileira de dentes metálicos está engastada nas *mandíbulas do dragão*, na parte traseira de onde emergem os dentes da criatura, aumentando o dano infligido pela mordida. O dragão obtém o benefício da magia *dente afiado* enquanto usar as mandíbulas. O dispositivo ajusta-se para servir em qualquer criatura, como é normal para os itens mágicos, mas as criaturas que não tenham um ataque de mordida natural não obtêm qualquer benefício pelo seu uso.

Transmutação moderada; NC 7; Criar Item Maravilhoso, *dente afiado*; Preço 40.000 PO; Peso 4 kg.

Peitoral da Capacidade de Manobra: Este disco metálico possui correias que se fixam nos membros dianteiros do dragão e seguram o peitoral no lugar. Uma criatura alada que use um *peitoral da capacidade de manobra* tem sua capacidade de manobra

em vôo aumentada em uma categoria. Um *peitoral maior da capacidade de manobra* aumenta-a em duas categorias. Um humanóide pode usar um peitoral como se fosse uma vestimenta.

Transmutação tênue (normal) ou moderada (maior); NC 3 (normal) ou 9 (maior); Criar Item Mágico, *asas de ar* (normal) ou *asas de ar maiores* (maior); Preço 12.000 PO (normal) ou 90.000 PO (maior); Peso 2,5 kg.

VIGIAS DE COVIL

Os vigias de covil são um tipo especial de item maravilhoso que os dragões costumam usar para proteger suas tocas e seus tesouros. São idênticos a certos tipos de arquitetura maravilhosa usada em fortalezas e calabouços construídos por humanóides, conforme detalhado no suplemento *Stronghold Builder's Guide*. Em essência, os vigias de covil são itens mágicos imóveis (ou praticamente imóveis), e seguem todas as regras normais para o uso de itens mágicos. Consulte o *Stronghold Builder's Guide* para obter informações sobre a criação desses itens e como determinar o preço de mercado para novos vigias.

A maioria dos vigias afeta uma área definida como "caverna única". Ela não precisa ser uma caverna de verdade; um efeito desse tipo guardaria uma área de aproximadamente 35 metros quadrados.

Incapacitação de um Vigia de Covil: Como é um item mágico estacionário, um vigia de covil é essencialmente idêntico a uma armadilha mágica (apesar de alguns terem efeitos benéficos, não nocivos). Um personagem com a habilidade de encontrar armadilhas (incluindo os ladinos e os personagens afetados pela magia *encontrar armadilhas*) podem usar Procurar para encontrar os vigias e Operar Mecanismo para desativá-los. A CD para ambos os testes é 25 + o nível de magia da magia de nível mais elevado usada na construção do vigia. Um teste de Operar Mecanismo que obtenha sucesso suprimirá as propriedades mágicas do vigia durante 1d4 rodadas, exatamente como se o personagem tivesse conjurado *dissipar magia* contra o objeto. Se o personagem superar a CD por 10 ou mais pontos, suprimirá as propriedades mágicas durante 1d4 minutos.

Ausência Maravilhosa: Este vigia oculta todas as auras mágicas em uma única caverna, exatamente como a *aura mágica de Nystul*.

Ilusão fraca; NC 3; Criar Item Maravilhoso, *a aura mágica de Nystul*; Preço 3.000 PO.

Câmara Faltante: Esta caverna — e todos e tudo o que há no seu interior — é difícil de detectar com magias de adivinhação, magias de detecção e itens mágicos. Para que essas magias ou itens funcionem, o conjurador ou usuário precisa obter sucesso em um teste de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra CD 16.

Abjuração fraca; NC 5; Criar Item Maravilhoso, *dificultar detecção*; Preço 7.500 PO.

Caverna do Balbucio: Quem entrar nesta caverna precisará realizar um teste de resistência de Vontade (CD 14); se fracassar, todas as palavras que disser sairão como uma linguagem inarticulada e ininteligível. A natureza exata dos sons transmutados é determinada pelo criador deste item mágico no momento da criação.

Este efeito torna impossível que qualquer pessoa na caverna se comunique verbalmente. Além disso, evita que um conjurador lance uma magia que tenha um componente verbal.

Transmutação fraca; NC 5; Criar Item Maravilhoso, *esculpir o som*; Preço 7.500 PO.

Caverna do Silêncio: Todos os sons produzidos dentro desta caverna são anulados (como a magia *silêncio*). Um teste de resistência de Vontade (CD 13) permitirá que um personagem fale normalmente (inclusive conjurando magias com componente verbal), porém os demais sons permanecem amortecidos.


Mandíbulas de Dragão

Ilustração de W. England

Este propriedade não afeta os sons criados do lado de fora da caverna.

Ilusão fraca; NC 3; Criar Item Maravilhoso, *silêncio*; Preço 3.000 PO.

Caverna dos Presos à Terra: Entre as paredes desta caverna, a magia de *vôo* não funciona. Os personagens que estejam voando ao entrarem na caverna flutuarão para o chão como se a duração da magia tivesse expirado. Quando saem da caverna, todas as magias de *vôo* cuja duração não expirou retornam à eficácia normal.

Abjuração moderada; NC 7; Criar Item Maravilhoso, *imunidade à magia*; Preço 14.000 PO.

Caverna Segura: Toda a caverna é afetada pela magia *limpar a mente*. Ninguém em seu interior pode ser afetado por dispositivos e magias que detectam, influenciam ou lêem emoções e pensamentos, incluindo até *milagre* e *desejo*. Mesmo uma tentativa de observação que esquadrinha uma área não funcionará.

Abjuração forte; NC 15; Criar Item Maravilhoso, *limpar a mente*; Preço 60.000 PO.

Globo Coletor de Nuvens: Este globo de cristal com 1,2 metro de diâmetro mantém o tempo ruim (temporais com trovões na primavera, chuva torrencial no verão, granizo no outono e nevascas no inverno) em torno de um covil num raio de 3 quilômetros. Quem tentar alterar magicamente o tempo nessa área precisará realizar um teste resistido de nível de conjurador contra o poder do *globo coletor de nuvens*.

Vide o *Livro do Mestre* para obter mais informações sobre efeitos meteorológicos.

Transmutação moderada; NC 11; Criar Item Maravilhoso, *controlar o clima*; Preço 33.000 PO.

Globo de Brisas Aprazíveis: Esta esfera de cristal com 1,2 metro de diâmetro mantém o tempo brando e aprazível em um raio de 3 quilômetros ao redor do covil, não importando a época do ano. Quem tentar alterar magicamente o clima nessa área precisará realizar um teste de conjurador resistido contra o poder do globo.

Transmutação moderada; NC 11; Criar Item Maravilhoso, *controlar o clima*; Preço 33.000 PO.

Inscrições de Desocupação: Todos os que estiverem no interior de uma caverna adornada com estas inscrições se tornarão indetectáveis pela observação. Na verdade, para quem conjurar uma magia de *observação* parecerá que a caverna está totalmente vazia de pessoas e isenta de atividade, não importando quantas criaturas haja nela, nem o que estejam fazendo.

Ilusão moderada; NC 9; Criar Item Maravilhoso, *visão falsa*; Preço 22.500 PO.

Inscrições de Privacidade: Esta forma de arquitetura maravilhosa coloca selos arcanos por todas as paredes e o teto da caverna. Podem ser tão sutis ou grotescos quanto o criador desejar. No entanto, quando alguém tentar espionar uma pessoa na caverna por meio de *clariaudiência/clarividência*, *observação*, uma *bola de cristal* ou qualquer outro dispositivo de observação mágica, as inscrições brilham com uma luz fraca. Se a tentativa de observação se originar no interior da caverna, a pessoa que realizar a tentativa também começa a brilhar.

O dragão observado pode realizar um teste de conjurador resistido (usando o nível de conjurador das *inscrições de privacidade*). Se o dragão obtiver sucesso no teste, conseguirá imediatamente uma imagem mental do observador, junto com um senso de sua direção e distância, com chance de falha de 10% para determinar a localização exata.

Adivinhação moderada; NC 7; Criar Item Maravilhoso, *detectar observação*; Preço 14.000 PO.

Luminária Negra: Este hemisfério de aço com 90 centímetros de diâmetro emana *escuridão* em um raio de 6 metros. Nem mesmo as criaturas que normalmente conseguem enxergar no escuro podem atravessá-la com a visão, e ela cancela qualquer luz normal e também luz mágica de 1º nível ou inferior. Se uma luz mágica de 2º nível (como *chama contínua*) for trazida ou lançada na área, ela e a *luminária negra* se anulam mutuamente até que a magia de luz expire ou seja removida. As magias de luz de nível mais alto, como *luz do dia*, não são afetadas pela escuridão de uma *luminária negra*.

O hemisfério tem um obturador, que permite a uma pessoa debaixo de uma *luminária negra* fixada ao teto esconder ou revelar o item (e a escuridão resultante) com uma ação de movimento.

Evocação fraca; NC 3; Criar Item Maravilhoso, *escuridão*; Preço 6.000 PO.

Luminária Negra de Breu: Este hemisfério de aço com 1,2 metro de diâmetro emana *escuridão profunda* em um raio de 18 metros. Nem mesmo as criaturas que normalmente conseguem enxergar no escuro podem atravessá-la com a visão, e ela cancela qualquer luz normal e também luz mágica de 2º nível ou inferior. Se a magia *luz do dia* for trazida ou lançada na área, ela e a *luminária negra de breu* se anulam mutuamente até que a magia de luz expire ou seja removida.

O hemisfério tem um obturador que permite a uma pessoa debaixo de uma *luminária negra de breu* fixada ao teto esconder ou revelar o item (e a escuridão resultante) com uma ação de movimento.

Evocação fraca; NC 5; Criar Item Maravilhoso, *escuridão profunda*; Preço 15.000 PO.

Luminária Radiante: Este hemisfério de aço com 1,2 metro de diâmetro emana *luz do dia* em um raio de 18 metros. As criaturas afetadas pela luz do dia normal também são afetadas pela *luminária radiante*. Se uma escuridão mágica for trazida ou lançada na área, ela e a *luminária brilhante* se anulam mutuamente até que a magia de escuridão expire ou seja removida.

O hemisfério tem um obturador que permite a uma pessoa debaixo de uma *luminária brilhante* fixada ao teto esconder ou revelar o item com uma ação de movimento.

Evocação fraca; NC 5; Criar Item Maravilhoso, *luz do dia*; Preço 15.000 PO.

Olho do Furacão: Este globo de cristal com 1,5 metro de diâmetro sustenta ventos de furacão (vide Clima no *Livro do Mestre*) no exterior do covil ininterruptamente. O olho do furacão (a parte segura e calma) é um cilindro com 24 metros de diâmetro. Se a toca for maior que isso, múltiplos globos podem ser interligados sobrepondo os olhos. Qualquer seção cercada por olhos de todos os lados automaticamente torna-se parte do olho, transformando toda a região em um único olho maciço de operação contínua, mantendo os ventos ferozes do furacão totalmente fora das regiões afetadas.

Os ventos envolvem o olho em sentido horário ou anti-horário, como o criador preferir. No entanto, se houver mais de um globo, todos devem obrigar o vento a girar no mesmo sentido. Se o dragão reunir este item com um *olho do tornado* ou um *olho da ventania*, cada um deles só poderá funcionar no nível do item mais fraco.

Transmutação forte; NC 15; Criar Item Maravilhoso, *controlar os ventos*; Preço 75.000 PO.

Olho do Tornado: Este globo de cristal com 1,8 metro de diâmetro sustenta ventos de tornado (vide Clima no *Livro do Mestre*) no exterior do covil ininterruptamente. Vide a descrição do *olho do furacão* para obter mais informações.

Se o dragão reunir este item com um *olho do furacão* ou um *olho da ventania*, cada um deles só poderá funcionar no nível do item mais fraco.

Transmutação forte; NC 18; Criar Item Maravilhoso, *controlar os ventos*; Preço 90.000 PO.

Olho da Ventania: Este globo de cristal com 1,2 metro de diâmetro sustenta uma ventania (vide Clima no *Livro do Mestre*) no exterior do covil ininterruptamente. Vide a descrição do *olho do furacão* para obter mais detalhes.

Se o dragão reunir este item com um *olho do furacão* ou um *olho do tornado*, cada um deles só poderá funcionar no nível do item mais fraco.

Transmutação moderada; NC 12; Criar Item Maravilhoso, *controlar os ventos*; Preço 60.000 PO.

Plataforma da Cura: A qualquer momento que uma criatura ferida for colocada nesta plataforma redonda de 3 metros de diâmetro — fixa ao chão — ela receberá os benefícios de uma magia de *cura completa*.

Se um morto-vivo for arremessado ou ingressar inadvertidamente na plataforma, ele sofrerá os efeitos da magia *doença plena*.

Conjuração forte; NC 17; Criar Item Maravilhoso, *cura completa em massa*; Preço 76.500 PO.

Poça da Observação: Esta poça rasa forma uma superfície refletiva onde o usuário consegue observar outros locais. Ela funciona exatamente como a magia *observação*. Um conjurador pode lançar certas magias através da *poça da observação*, sobre criaturas ou coisas que estiver observando, assim como a magia homônima.

A poça pode ser rasa, mas deve medir pelo menos 60 por 120 centímetros. Pode ser formada no topo de um grande pedestal,

mas com igual freqüência estes itens são encontrados no piso de um recinto. Se alguma vez a água for inteiramente esvaziada da poça, o item perderá sua magia.

Adivinhação fraca; NC 5; Criar Item Maravilhoso, *observação*; Preço 7.500 PO.

Poça da Observação Aprimorada: Este item mágico funciona exatamente como a *poça da observação*, com uma exceção. Através dela é possível conjurar com segurança qualquer magia disponível para *observação aprimorada*.

Adivinhação moderada; NC 11; Criar Item Maravilhoso, *observação aprimorada*; Preço 33.000 PO.

Selos da Supressão: Um *globo de invulnerabilidade* preenche toda a caverna, conforme representado pelos selos arcanos que estão inscritos nas paredes. Nenhum efeito mágico de 4º nível ou inferior funcionará no interior desta caverna. Essas magias não podem ser conjuradas dentro da caverna, nem seus efeitos podem estender-se ao interior do local.

Dissipar magia dirigida pode neutralizar temporariamente os *selos da supressão*, exatamente como qualquer outro item mágico.

Abjuração moderada; NC 11; Criar Item Maravilhoso, *globo de invulnerabilidade*; Preço 33.000 PO.

Selos da Supressão Menores: São idênticos aos *selos da supressão*, mas apenas bloqueiam efeitos de magia de 3º nível ou inferior (como o *globo de invulnerabilidade menor*).

Abjuração moderada; NC 7; Criar Item Maravilhoso, *globo de invulnerabilidade menor*; Preço 14.000 PO.

Véu da Obscuridade: Este vigia disfarça até 720 metros quadrados contíguos de cavernas com um efeito de *miragem arcana*, fazendo com que a toca pareça algo diferente. Ele inclui elementos auditivos, visuais, táteis e olfativos, mas não consegue disfarçar, ocultar ou acrescentar criaturas.

Ilusão moderada; NC 10; Criar Item Maravilhoso, *miragem arcana*; Preço 25.000 PO.

CLASSES DE PRESTÍGIO DOS DRAGÕES

Os dragões raramente adotam classes de personagem. Sua perspectiva a respeito da passagem do tempo, suas enormes habilidades naturais e sua natureza essencialmente bestial unem-se para incliná-los a uma atitude paciente que permite que o tempo lhes aprimore as habilidades, ao contrário do tipo de aventura e treinamento frenéticos que são típicos de criaturas que têm classes de personagem.

Dito isso, um número nada insignificante de dragões, quando alcança uma idade razoavelmente madura (muitas vezes como experiente ou ainda mais tarde), adquire de imediato classes de prestígio ou adota classes de prestígio após uma passagem relativamente breve por uma das classes padrão descritas no Capítulo 3º do *Livro do Jogador*. Embora as classes padrão ofereçam poucos benefícios à maioria dos dragões, uma classe de prestígio de dragão pode lhe conceder acesso a um poder que os demais nem mesmo conhecem.

Às vezes, os dragões são motivados a adotar classes de prestígio por motivos religiosos. Os dragões devotados ao serviço das divindades dracônicas primárias freqüentemente avançam como guardiões sagrados de Bahamut ou saqueadores ímpios de Tiamat. Um certo número de dragões menores (e um punhado de dragões verdadeiros) transforma-se em vigias impassíveis de Chronepsis, a divindade dracônica do destino, da morte e do julgamento. O lendário dragão mau Ashardalon inspirou um culto de seguidores que o imitam, atando espíritos demoníacos aos seus corações. Outros dragões buscam um status divino para si, e seu avanço através da classe de prestígio dos dragões ascendentes mensura o progresso que fazem em direção a esse objetivo.

Outros dragões buscam uma classe de prestígio para aumentarem seu poder pelo aperfeiçoamento das habilidades inatas. A fúria de escamas sangrentas é uma força destrutiva da natureza, uma criatura de caos irrefreável, enquanto que o dragão de pele gravada assume uma abordagem mais disciplinada em relação ao seu avanço, gravando runas protetoras em suas escamas. O mestre elemental busca uma sintonia maior com as forças naturais que fazem parte da composição física de todos os dragões verdadeiros, dominando os elementos e as energias que fluem por suas veias.

DISCÍPULO DE ASHARDALON

O venerável dragão vermelho Ashardalon, quando recebeu um golpe mortal de um druida humano, substituiu seu coração ferido por um demônio vivo: um balor de enorme poder chamado Ammet, o Devorador de Almas. Inspirados por este exemplo, os discípulos de Ashardalon atam espíritos diabólicos aos seus corações, acabando por assumir as características da prole demoníaca. Os discípulos de Ashardalon não adoram de fato o venerável dragão, nem aprendem diretamente com ele como implica a palavra "discípulo", mas consideram Ashardalon como o grande exemplo da sua trajetória, e procuram imitá-lo de todas as formas possíveis.

Os dragões de qualquer ou nenhuma classe são elegíveis para a classe de prestígio de discípulo de Ashardalon. É mais provável que esse caminho seja seguido por aqueles que têm tendências religiosas ou arcanas e buscaram conhecimentos especializados. No entanto, com freqüência até mesmo os dragões maus de mentalidade mais combativa encontram bastante inspiração no exemplo de Ashardalon para adotarem esta classe.

Os discípulos de Ashardalon são membros de uma organização, por mais vaga e reservada que ela seja. Necessariamente mantêm contato com outros membros da ordem, mas sua avassaladora ambição pessoal assegura que raramente cooperem uns com os outros na busca de seus diversos desígnios maléficos. Muitas vezes, utilizam diversos asseclas, em especial os de caráter perverso, para realizarem seus planos, em vez de se fiarem na cooperação dos pares. Assim como seu exemplo maligno, quase sempre são servidos por cultos ímpios, compostos de humanóides maus ou até mesmo de mortos-vivos. Tanto eles quanto seus adoradores contemplam planos de abrangente grandiosidade maligna — arrebatar o poder, destruir reinos, recuperar ou destruir antigos artefatos, e coisas semelhantes. Assim, são especialmente adequados para serem usados em campanhas de âmbito épico e, muito provavelmente, de nível épico.

Dados de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um discípulo de Ashardalon, um dragão precisa preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Qualquer dragão.

Tendência: Qualquer Mau.

Bônus Base de Ataque: +18.

Perícias: Conhecimento (religião) 18 graduações, Conhecimento (os planos) 18 graduações.

Talentos: Vontade de Ferro, Acelerar Habilidade Similar a Magia.

Especial: *Iniciação*: Antes de adotar a classe de prestígio, o dragão precisa juntar-se ao culto disperso dos demais discípulos e submeter-se aos ritos de iniciação. Este processo inclui a escoriação ritual do coração do dragão — uma prática extrema-

mente perigosa que tiraria a vida de um dragão demasiado fraco para se habilitar à classe, e que deixa até mesmo seus praticantes destituídos de 1 ponto de Constituição. Os dragões que progridem pelo menos até o 6º nível desta classe acabam recuperando o ponto de Constituição perdido.

Perícias da Classe

As perícias de classe do discípulo de Ashardalon (e a habilidade de chave para cada perícia) são Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador Int.

Um discípulo de Ashardalon



Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um discípulo de Ashardalon não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudos adicionais.

Vínculo Demoníaco (Sob): Como parte da iniciação, um discípulo de Ashardalon vincula um espírito demoníaco ao seu coração, imitando o modo pelo qual o próprio Ashardalon tomou um balor em seu peito. A tendência do dragão muda para Caótico e Mau, a menos que ele já pertença a essa tendência. O dragão adquire magias adicionais de feiticeiro como se sua pontuação de Carisma fosse 2 pontos superior.

Resistência (Ext): Um discípulo de Ashardalon adquire resistência ao ácido, ao frio, à eletricidade e ao fogo. Essa resistência será 5 no 1º nível, e aumenta em +5 no 4º nível e a cada quatro níveis subseqüentes (total 10 no 4º nível, 15 no 8º nível e 20 no 12º nível).

Habilidades Similares a Magia: Um discípulo de Ashardalon adquire habilidades similares a magia conforme progride na classe de prestígio. Seu nível de conjurador equivale ao seu nível de classe, e as CDs dos testes de resistência são iguais a 10 + modificador Car + nível da magia. Uma vez adquirida uma habilidade, o discípulo pode usá-la um certo número de vezes por dia, como segue: 3/dia — *aura profana, escuridão, envenenamento*; 1/dia — *blasfêmia, conspurcar, destruição, evaporação, nuvem profana, praga, profanar*.

Aumento de Pontos de Perícia: A cada três níveis, e novamente no 10º nível, um discípulo de Ashardalon recebe pontos adicionais de perícia igual ao número de Dados de Vida de dragão que possui. Esse conjunto representa uma transição gradativa entre ser uma criatura do tipo dragão (com 6 pontos de perícia por DV) e um extra-planar (com 8 pontos de perícia por DV). Esses pontos de perícia são adicionais aos pontos de perícia ganhos a cada nível, e não são modificados pela pontuação de Inteligência do dragão.

Aumento de Habilidade: A cada três níveis, as pontuações de habilidade de um discípulo de Ashardalon aumentam automaticamente. Nos 3º, 6º, 9º e 12º níveis, sua Força, Destreza e Inteligência aumentam em 1 ponto. Nos 6º e 12º níveis, sua Constituição e seu Carisma também aumentam em 1 ponto. No 12º nível, um discípulo de Ashardalon terá os ajustes de habilidade do modelo meio-abissal.

Imunidade a Veneno (Ext): Um discípulo de Ashardalon de 6º nível ou superior é imune a todas as formas de veneno.

Aumento de Armadura Natural (Ext): No 7º nível, o bônus de armadura natural de um discípulo de Ashardalon aumenta em +1.

Perfeição Demoníaca (Ext): No 12º nível, a ligação de um discípulo de Ashardalon com seu espírito demoníaco está completa e perfeita. Nesse ponto, o dragão adquire o modelo de um meio-abissal e se transforma de dragão em extra-planar.

Ilustração de S. Tappin

Tabela 2–4: O Discípulo de Ashardalon

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Vínculo demoníaco, resistência 5, *escuridão*
2º	+2	+3	+0	+3	*Profanar*, aumento de pontos de perícia
3º	+3	+3	+1	+3	*Nuvem profana*, aumento de habilidade (For, Des, Int)
4º	+4	+4	+1	+4	Resistência 10, *envenenamento*
5º	+5	+4	+1	+4	*Praga*
6º	+6	+5	+2	+5	Imunidade a veneno, *blasfêmia*, aumento de habilidade (For, Des, Con, Int, Car)
7º	+7	+5	+2	+5	*Conspurcar*, aumento de armadura natural
8º	+8	+6	+2	+6	Resistência 15, *aura profana*
9º	+9	+6	+3	+6	*Evaporação*, aumento de habilidade (For, Des, Int)
10º	+10	+7	+3	+7	Aumento de pontos de perícia
11º	+11	+7	+3	+7	*Destruição*
12º	+12	+8	+4	+8	Resistência 20, aumento de habilidade (For, Des, Con, Int, Car), perfeição demoníaca

DRAGÃO ASCENDENTE



Um dragão ascendente

Os dragões, certamente as criaturas mais poderosas nativas do Plano Material, ocupam uma posição singular em relação aos poderes além desse plano. Os que se transformam em dragões ascendentes buscam transcender as limitações da existência material, erguendo-se acima de todos os demais dragões para se tornarem nada menos que divindades. Seu progresso através dos níveis desta classe representa seu avanço rumo à meta final, e à medida que avançam tornam-se cada vez mais semelhantes a deuses.

A maioria dos dragões ascendentes não conquistou níveis de classe antes, mas todos são dragões de considerável idade e poder. Alguns dragões clérigos, paladinos e algozes escolhem a classe de prestígio quando atingem níveis suficientes de poder. Os membros das classes de prestígio divinas descritas neste capítulo (o vigia impassível de Chronepsis, o guardião sagrado de Bahamut e o saqueador ímpio de Tiamat) às vezes também escolhem a trilha da ascensão divina para se tornarem servidores mais perfeitos de suas divindades.

Os dragões ascendentes são altivos e tipicamente reservados. Vêem a trajetória rumo à ascensão divina como uma corrida, e preferem não compartilhar a estrada com outros que estejam na mesma trilha. Por outro lado, muitas vezes têm seguidores e aliados que os apóiam em sua demanda, e trabalham mais livremente com dragões menores e humanóides do que os demais dragões.

Dados de Vida: d12.

Pré-Requisitos

Para se tornar um dragão ascendente, o dragão precisa preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Qualquer dragão verdadeiro.

Bônus Base de Ataque: +30.

Talentos: Conhecimento Dracônico, Cura Acelerada, Fortitude Maior, Deslocamento Aprimorado, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos.

Especial: *Consumir Tesouro*: Um candidato a dragão ascendente precisa comer seu tesouro para iniciar o processo de ascensão divina. O tesouro precisa ter um valor de pelo menos 100.000 PO, mas o dragão não pode decidir comer apenas 100.000 PO e deixar o resto intacto — ele deve consumir seu tesouro inteiro.

Perícias da Classe

As perícias de classe do dragão ascendente (e a habilidade chave para cada perícia) são Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 6 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O dragão ascendente não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Aura Impressionante (Ext): O dragão ascendente perde sua presença aterradora inata, substituindo-a por uma aura especial de medo. Essa aura cerca o dragão em qualquer raio que ele escolher, até a extensão de sua presença aterradora (9 metros X categoria de idade), e está sempre ativa, a não ser que o dragão resolva desativá-la. O dragão pode excluir seus pró-

Tabela 2–5: O Dragão Ascendente

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+2	+2	Aura impressionante (medo)
2º	+2	+3	+3	+3	Aumento de pontos de vida
3º	+3	+3	+3	+3	Imunidade à transmutação
4º	+4	+4	+4	+4	Aumento de pontos de vida, Redução de Dano aprimorada
5º	+5	+4	+4	+4	Aura impressionante (determinação)
6º	+6	+5	+5	+5	Aumento de pontos de vida, guarda da vida
7º	+7	+5	+5	+5	Bônus de deflexão
8º	+8	+6	+6	+6	Aumento de pontos de vida, Redução de Dano aprimorada
9º	+9	+6	+6	+6	Mente de ferro
10º	+10	+7	+7	+7	Aura impressionante (pasmar), aumento de pontos de vida
11º	+11	+7	+7	+7	Resistência ao fogo, resistência à magia
12º	+12	+8	+8	+8	Aumento de pontos de vida, imortalidade

prios aliados do efeito da aura. As criaturas no interior da aura precisam realizar um teste de resistência de Vontade (CD igual à CD da presença aterradora do dragão mais metade de seus níveis de dragão ascendente); se fracassarem, ficarão abaladas; se obtiverem sucesso, ficarão imunes ao efeito da aura do dragão durante 24 horas. Se o dragão atacar ou investir, as criaturas abaladas devem realizar um segundo teste de resistência de Vontade (mesma CD) ou ficarão amedrontadas.

Quando um dragão ascendente atinge o 5º nível, pode decidir modificar sua aura para inspirar determinação em seus aliados e pavor em seus inimigos. Todos os aliados do dragão no raio da aura recebem +4 de bônus de moral nas jogadas de ataque, nos testes de resistência e em testes de habilidade. Os inimigos do dragão precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou sofrerão –4 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade.

Quando um dragão ascendente atinge o 10º nível, adquire uma terceira opção para sua aura. O dragão é capaz de pasmar as criaturas afetadas, que simplesmente fitarão o dragão fascinadas e impressionadas se fracassarem no teste de resistência de Vontade. Assim como ocorre com o aspecto de medo da aura, o dragão pode excluir seus aliados do efeito.

Todos os usos da aura impressionante do dragão são efeitos de ação mental.

Aumento de Pontos de Vida (Ext): No 2º nível, e a cada dois níveis subseqüentes, o dragão ascendente adquire 1 ponto de vida adicional por Dado de Vida, incluindo todos os seus Dados de Vida de dragão e aqueles obtidos pelos níveis de classe. Este benefício nunca pode aumentar os pontos de vida do dragão acima do máximo possível para seus Dados de Vida e bônus de Constituição.

No 12º nível, os pontos de vida do dragão ascendente são iguais ao máximo para seus Dados de Vida e bônus de Constituição.

Imunidade à Transmutação (Ext): No 3º nível, o dragão ascendente adquire imunidade à metamorfose, à petrificação e a qualquer outro ataque que altere sua forma. Quaisquer poderes ou magias de alteração de forma que o dragão possui funcionam normalmente.

Aumento de Redução de Dano (Sob): No 4º nível, a Redução de Dano do dragão ascendente só pode ser superada por armas épicas. No 8º nível, a quantidade de Redução de Dano do dragão (o número antes da barra) aumenta em +5. Por exemplo, um dragão negro venerável/dragão ascendente 8 teria Redução de Dano 20/épico.

Guarda da Vida (Ext): No 6º nível, o dragão ascendente não é mais vulnerável a ataques de drenar energia, dano de habilidade temporário ou permanente.

Bônus de Deflexão (Sob): No 7º nível, o dragão ascendente recebe um bônus de deflexão em sua Classe de Armadura igual ao seu bônus de Carisma, se houver.

Mente de Ferro (Ext): No 9º nível, o dragão ascendente torna-se imune a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral).

Resistência ao Fogo (Ext): No 11º nível, o dragão ascendente adquire resistência ao fogo 20, se não tiver imunidade ao fogo.

Resistência à Magia (Ext): No 11º nível, a Resistência à Magia do dragão ascendente aumenta para 33.

Imortalidade (Ext): Um dragão ascendente de 12º nível é de fato uma quase-divindade, e não pode mais morrer de causas naturais. Ele não precisa comer, dormir, nem respirar. Ainda pode ser morto em combate físico ou mágico, e ainda está sujeito a morte por dano maciço.

Código de Conduta: O dragão ascendente deve ser absolutamente fiel aos princípios de sua tendência, quaisquer que sejam. Um dragão ascendente perde sua aura impressionante se alguma vez cometer um ato voluntário oposto à sua tendência (e não recupera sua presença aterradora), e não pode adquirir mais níveis como dragão ascendente. O dragão pode recuperar sua aura impressionante e voltar a avançar na classe de prestígio se fizer penitência por suas violações (vide a magia *penitência* no *Livro do Jogador*), conforme apropriado.



Um dragão de pele gravada

DRAGÃO DE PELE GRAVADA

Os dragões de pele gravada são membros de uma enigmática ordem de dragões e meios-dragões. Seu nome vem das marcas gravadas em suas escamas, que lhes conferem incrível proteção mística. Os dragões da ordem assemelham-se a monges em sua estrita disciplina, dedicação à perfeição pessoal e à transcendência mística.

A maioria dos dragões de pele gravada é composta de dragões verdadeiros, pois muitos dragonentes, vermes terrestres, wyverns e outras criaturas do tipo dos dragões não têm as escamas espessas e pesadas necessárias para receber as gravações místicas da ordem. Um meio-dragão pode se tornar um dragão de pele gravada somente quando seu progenitor não-dragão tinha uma armadura natural muito significativa, embora existam alguns meios-dragões/meios-gigantes que usaram magias para engrossar suas peles o bastante para adquirem a classe de prestígio. Alguns dragões avançam em outras classes — quase sempre monge, mago, feiticeiro ou clérigo — antes de adotarem esta classe de prestígio, essencialmente para atenderem aos requisitos mínimos de resistência de Vontade.

Os dragões de pele gravada não constroem monastérios, mas reúnem-se em pequenos grupos chamados de "lauths". Essas minúsculas comunidades de três a cinco dragões compartilham um amplo território e só se juntam ocasionalmente, mas reúnem-se depressa para ajudar se um membro do lauth for ameaçado.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um dragão de pele gravada, um dragão precisa preencher todos os critérios seguintes.

Raça: Qualquer dragão.

Tendência: Qualquer Leal.

Bônus de Armadura Natural: +20.

Bônus Base de Resistência: Vontade +12.

Talento: Vontade de Ferro.

Perícias da Classe

As perícias de classe do dragão de pele gravada (e a habilidade chave para cada perícia) são Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Nadar (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 4 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O dragão de pele gravada não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Resistência Aumentada à Magia (Ext): Um dragão de pele gravada soma seu nível de classe à sua Resistência à Magia natural. Os dragões sem resistência natural à magia não obtêm RM quando adotam esta classe. No entanto, se um dragão de pele gravada que não tenha resistência natural à magia envelhecer a ponto de adquirir essa habilidade, somará seu nível de classe à RM natural que receber em sua nova categoria de idade.

Suprimir Fraqueza: No 2º nível, o dragão de pele gravada adquire Suprimir Fraqueza como um talento adicional.

Resistência a Veneno (Ext): No 2º nível, o dragão de pele gravada obtém +4 de bônus em testes de resistência contra veneno.

Resistência à Energia (Ext): No 3º nível, o dragão de pele gravada adquire resistência 10 a dois tipos de energia aos quais ainda não seja imune, vulnerável ou resistente. O dragão pode escolher entre resistência ao ácido, ao frio, à eletricidade, ao fogo ou à energia sônica. Por exemplo, um dragão de ouro de pele gravada poderia obter resistência a ácido 10 e à eletricidade 10.

Mente Tranqüila (Ext): No 4º nível, o dragão de pele gravada recebe +2 de bônus nos testes de resistência contra magias e efeitos da escola de encantamento.

Armadura Natural (Ext): No 4º nível, o bônus de armadura natural do dragão de pele gravada aumenta em +2. No 8º nível, o aumento torna-se +4, e no 12º nível torna-se +6.

Redução Aumentada de Dano (Sob): No 5º nível, a quantidade de Redução de Dano natural de um dragão de pele gravada (o número antes da barra) aumenta em +5, e sua Redução de Dano pode ser superada somente por armas mágicas e anárquicas. Por exemplo, um dragão azul experiente/dragão de pele gravada 5 teria Redução de Dano 15/mágica e anárquica.

Imunidade Extra a Energia (Ext): No 6º nível, um dragão de pele gravada obtém imunidade a um tipo de energia ao qual já era resistente. Sua resistência a um outro tipo de energia, contra o qual tenha resistência 10, aumenta para 20, e ele obtém resistência 10 contra um terceiro tipo de energia. Para este terceiro tipo de energia, um dragão de subtipo fogo não pode escolher frio, e um dragão de subtipo frio não pode escolher fogo.

O dragão de ouro de pele gravada do exemplo anterior poderia tornar-se imune à eletricidade no 6º nível, aumentar sua resistência a ácido para 20 e obter resistência sônica 10.

No 12º nível, as resistências e imunidades a energia do dragão de pele gravada voltam a aumentar. Sua resistência 20 torna-se imunidade, sua resistência 10 torna-se resistência 20, e ele adquire resistência 10 a todos os demais tipos de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo e sônica) às quais já não é imune ou resistente.

O exemplo do dragão de ouro de pele gravada, no 12º nível, teria imunidade ao fogo (naturalmente), à eletricidade (desde o 6º nível) e ao ácido. Teria resistência sônica 20 e ao frio 10.

Dominar Fraqueza: No 7º nível, o dragão de pele gravada adquire Dominar Fraqueza como um talento adicional.

***Proteção contra a Morte* (SM):** No 7º nível, um dragão de pele gravada obtém a habilidade de usar *proteção contra a morte* em si mesmo uma vez por dia, como um clérigo de seu nível de classe.

Tabela 2–6: O Dragão de Pele Gravada

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+2	+2	Resistência aumentada a Magia
2º	+2	+3	+3	+3	*Suprimir Fraqueza, resistência a veneno*
3º	+3	+3	+3	+3	Resistência à energia
4º	+4	+4	+4	+4	Mente tranqüila, armadura natural +2
5º	+5	+4	+4	+4	Redução aumentada de dano
6º	+6	+5	+5	+5	Imunidade extra a energia
7º	+7	+5	+5	+5	Dominar fraqueza, *proteção contra a morte*
8º	+8	+6	+6	+6	Armadura natural +4
9º	+9	+6	+6	+6	Integridade corporal
10º	+10	+7	+7	+7	Imunidade a veneno
11º	+11	+7	+7	+7	Redução superior de dano
12º	+12	+8	+8	+8	Armadura natural +6, imunidade extra a energia

Integridade Corporal (Sob): No 9º nível, o dragão de pele gravada pode curar seus próprios ferimentos. Ele é capaz de recuperar até três vezes seu nível de classe em pontos de vida a cada dia, e pode dividir esse valor em diversas ativações.

Imunidade a Veneno (Ext): No 10º nível, um dragão de pele gravada adquire imunidade a venenos de todos os tipos.

Redução Superior de Dano (Sob): No 11º nível, a Redução de Dano de um dragão de pele gravada pode ser superada somente por armas épicas e anárquicas. Por exemplo, um dragão azul experiente/dragão de pele gravada 11 teria Redução de Dano 15/épica e anárquica.

FÚRIA DE ESCAMAS SANGRENTAS

Um dragão zangado é realmente temível. Um dragão espumando de fúria, de olhos injetados de vermelho, com grandes gotas de saliva escorrendo da boca e um brilho de sangue recobrindo as escamas, é um terror ao qual poucos são capazes de sobreviver. Uma fúria de escamas sangrentas é um dragão cujo ódio supera a fúria de um bárbaro humano na mesma proporção que um bárbaro enraivecido supera o mau humor de uma criança.

A maioria das fúrias de escamas sangrentas é composta de dragões adolescentes ou mais velhos, com vários níveis de bárbaro. Pouquíssimos dragões atingem a classe de prestígio por um caminho mais incomum, como a classe sohei ou a classe de prestígio furioso Singh do suplemento *Aventuras Orientais*. Algumas fúrias de escamas sangrentas têm níveis em classes que não possuem a habilidade fúria.

As fúrias de escamas sangrentas são dragões solitários, e bastante próximos às forças destrutivas da natureza. Sua tendência ao caos significa que ninguém consegue prever quando ela atacará um povoado humano ou um posto avançado nos ermos, arrasando-o e deixando atrás de si uma cratera desolada.

Dado de Vida: d12.

Uma fúria de escamas sangrentas.

Pré-Requisitos

Para se tornar uma fúria de escamas sangrentas, o dragão precisa preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Qualquer dragão.

Tendência: Qualquer Caótico.

Bônus Base de Ataque: +22.

Perícias: Intimidação 14 graduações.

Talentos: Ataque Poderoso, Onda de Choque, Tempestade de Vento.

Especial: *Fúria*: O dragão precisa ter algum tipo de habilidade de fúria, derivada normalmente de níveis na classe de bárbaro, e deve ser capaz de entrar em fúria pelo menos três vezes ao dia.

Presença Aterradora: O dragão precisa ter a habilidade presença aterradora.

Perícias da Classe

As perícias de classe da fúria de escamas sangrentas (e a habilidade chave para cada perícia) são Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Uma fúria de escamas sangrentas não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Presença Temível (Ext): Uma fúria de escamas sangrentas é uma criatura terrível de se contemplar, e a fúria fervente que se agita em seu coração inspira terror em todos que a enxergam. A presença aterradora do dragão torna-se mais poderosa: A CD do teste de resistência contra a habilidade é aumentada em +1 por nível na classe do dragão. As criaturas com Dados de Vida iguais ou menores que metade do nível de classe do dragão +4 ficam apavoradas se fracassarem no teste de resistência, enquanto que as criaturas com mais Dados de Vida ficam abaladas. Ambos os efeitos de medo permanecem ativos durante 6d6 rodadas (em vez das 4d6 normais).

Fúria Dracônica (Ext): No 2º nível, a raiva de uma fúria de escamas sangrentas torna-se mais temível. Durante o ataque de fúria, suas pontuações de Força e Constituição aumentam em +2 pontos, e o dragão recebe +1 de bônus de moral adicional nos testes de resistência de Vontade. Assim, um bárbaro 11/fúria de escamas sangrentas 2 receberia +8 em suas pontuações de Força e Constituição e +4 em seus testes de Vontade (a penalidade na CA permanece em –2).

No 6º e no 10º níveis, esses bônus aumentam novamente em +2 nos atributos e +1 no teste de resistência. Portanto, um bárbaro 11/fúria de escamas sangrentas 10 receberia +12 de bônus em Força e Constituição e +6 de bônus no teste de Vontade.

Escamas de Sangue (Sob): A partir do 3º nível, uma fúria de escamas sangrentas faz jus ao seu nome. Quando se enfurece, pequenas quantidades de sangue escoam entre suas escamas, recobrindo suas bordas e tornando a aparência do dragão ainda mais temível. Mais importante, o sangue representa uma proteção sobrenatural do dragão contra magias e danos por armas. Durante a fúria, sua Resistência à Magia aumenta em +1

Tabela 2–7: A Fúria de Escamas Sangrentas

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Vont	Especial
1°	+1	+2	+0	+0	Presença temível
2°	+2	+3	+0	+0	Fúria dracônica +2/+1
3°	+3	+3	+1	+1	Escamas de sangue (resistência à magia, Redução de Dano +5)
4°	+4	+4	+1	+1	Dilacerar
5°	+5	+4	+1	+1	Fúria estendida
6°	+6	+5	+2	+2	Fúria dracônica +4/+2
7°	+7	+5	+2	+2	Escamas e sangue (Redução de Dano +0/magia e ferro frio)
8°	+8	+6	+2	+2	Incitar fúria
9°	+9	+6	+3	+3	Fúria incansável
10°	+10	+7	+3	+3	Fúria dracônica +6/+3
11°	+11	+7	+3	+3	Escamas de sangue (Redução de Dano +0/épico e ferro frio)
12°	+12	+8	+4	+4	Velocidade ofuscante

por nível de classe, e sua Redução de Dano também é incrementada. O número antes da barra na Redução de Dano do dragão aumenta em 5 pontos no 3° nível. Além disso, no 7° nível, a Redução de Dano de uma fúria de escamas sangrentas somente pode ser superada por armas mágicas e de ferro frio, e no 11° nível apenas por armas épicas e de ferro frio. Por exemplo, um dragão branco antigo com Redução de Dano 10/magia que alcançar o 3° nível nesta classe adquire Redução de Dano 12/mágica enquanto a fúria permanecer ativa. No 7° nível, ele recebe RD 15/magia e ferro frio enquanto a fúria perdurar, e no 11° nível terá Redução de Dano 15/épico e ferro frio enquanto permanecer em fúria.

Dilacerar: No 4° nível, uma fúria de escamas sangrentas adquire Dilacerar como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos.

Fúria Estendida (Ext): No 5° nível, uma fúria de escamas sangrentas pode permanecer em fúria durante uma quantidade de rodadas igual a 6 + seu modificador Constituição.

Incitar Fúria (Ext): No 8° nível, uma fúria de escamas sangrentas adquire a habilidade de incitar fúria em seus aliados. O dragão pode afetar todos os aliados propensos num raio de 18 metros, concedendo-lhes +4 de bônus de moral de Força, +4 de bônus de moral de Constituição, +2 de bônus de moral em testes de Vontade e –2 de penalidade na Classe de Armadura enquanto o dragão permanecer em fúria. Nos demais aspectos, esta habilidade é idêntica à fúria bárbara normal, incluindo a fadiga ao final da duração.

Fúria Incansável (Ext): No 9° nível, uma fúria de escamas sangrentas não estará mais fatigada quando a fúria terminar.

Velocidade Ofuscante (Ext): Uma fúria de escamas sangrentas de 12° nível pode agir como se estivesse sob o efeito da magia *velocidade* durante 12 rodadas a cada dia. A duração do efeito não precisa incluir rodadas consecutivas. Ativar este poder é uma ação livre.

Ex-Fúrias de Escamas Sangrentas

Uma fúria de escamas sangrentas que se torna Leal perde todas as características de classe e não pode mais obter níveis como fúria de escamas sangrentas.

GUARDIÃO SAGRADO DE BAHAMUT

Entre os dragões clérigos de Bahamut, alguns são movidos primariamente pela compaixão pelos que sofrem as depredações de dragões maus. Esses clérigos adotam a classe de prestígio guardião sagrado de Bahamut, moldando suas identidades em torno da idéia de resguardar os que não têm esperança de se protegerem do incrível poder da linhagem de Tiamat.

Os guardiões sagrados de Bahamut normalmente são dragões de ouro ou prata com alguns níveis na classe clérigo. Meios-dragões Bons são surpreendentemente comuns entre as fileiras dos guardiões sagrados, e eles encontram maior aceitação nesse posto do que na maioria dos demais grupos e organizações dos dragões. Muitas vezes, os guardiões sagrados possuem alguns níveis de paladino além de clérigo; todas as outras classes são raras.

Tabela 2–8: O Guardião Sagrado de Bahamut

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Vont	Especial	Conjuração
1°	+1	+2	+0	+2	Conversão divina	—
2°	+2	+3	+0	+3	Destruir dragões maus 1/dia	+1 nível de classe divina anterior
3°	+3	+3	+1	+3	Aura de coragem	+1 nível de classe divina anterior
4°	+4	+4	+1	+4	—	+1 nível de classe divina anterior
5°	+5	+4	+1	+4	—	+1 nível de classe divina anterior
6°	+6	+5	+2	+5	Destruir dragões maus 2/dia	+1 nível de classe divina anterior
7°	+7	+5	+2	+5	Escudo sagrado	+1 nível de classe divina anterior
8°	+8	+6	+2	+6	—	+1 nível de classe divina anterior
9°	+9	+6	+3	+6	—	+1 nível de classe divina anterior
10°	+10	+7	+3	+7	Destruir dragões maus 3/dia	+1 nível de classe divina anterior
11°	+11	+7	+3	+7	—	+1 nível de classe divina anterior
12°	+12	+8	+4	+8	Escudo sagrado de área	+1 nível de classe divina anterior

Os guardiões sagrados podem ser encontrados em qualquer lugar onde dragões maus ameaçam outras criaturas. Sua tendência normalmente Leal inclina-os a cooperarem com os demais. Às vezes atuam aos pares, mas freqüentemente trabalham com grupos de humanóides ou outras criaturas provindas das comunidades que tentam proteger.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um guardião sagrado de Bahamut, um dragão precisa preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Qualquer dragão.

Tendência: Leal e Bom ou Neutro e Bom.

Bônus Base de Ataque: +15.

Talentos: Suportar Golpes, Ataque Poderoso.

Magias: Capaz de conjurar magias divinas.

Domínio: Proteção.

Especial: Redução de Dano 5/mágica.

Perícias da Classe

As perícias de classe do guardião sagrado (e a habilidade chave para cada perícia) são Concentração (Con), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O guardião sagrado não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conversão Divina: No 1º nível, o guardião sagrado perde qualquer nível efetivo de feiticeiro que tinha obtido em virtude de sua idade e variedade dracônica. Seu nível efetivo de conjuração divina aumenta na mesma proporção dos níveis de feiticeiro sacrificados, permitindo que o dragão conjure magias de clérigo com muito mais eficácia. Esses níveis efetivos aplicam-se somente à conjuração do dragão, não à outras habilidades de classe (como expulsar mortos-vivos ou forma selvagem).

Por exemplo, um dragão de ouro muito antigo/clérigo 1 adota a classe de prestígio de guardião sagrado de Bahamut. Seu nível de feiticeiro efetivo (13º) converte-se em treze níveis efetivos de clérigo,



Um guardião sagrado de bahamut protege inocentes contra um saqueador ímpio de Tiamat.

dando ao dragão a habilidade de conjuração de um clérigo de 14º nível.

Destruir Dragões Maus (Sob): Uma vez por dia, um guardião sagrado de Bahamut de 2º nível ou superior pode tentar destruir um dragão mau com um ataque corpo a corpo regular. Ele adiciona seu bônus de Carisma na jogada de ataque e inflige 1 ponto de dano adicional por nível de classe. Se o guardião sagrado acidentalmente destruir um dragão que não seja mau, ou uma criatura que não seja um dragão, a habilidade não surtirá efeito, mas não poderá ser utilizada novamente naquele dia. Um guardião sagrado pode destruir qualquer criatura do tipo dragão de tendência Mau.

No 6º nível, um guardião sagrado pode destruir dragões maus duas vezes por dia, e no 10º nível pode ativar a habilidade três vezes por dia.

Conjuração: A partir do 2º nível, quando atingir um novo nível de guardião sagrado, o dragão obtém novas magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divina anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar ou fascinar mortos-vivos, *forma selvagem*, *etc*), apenas um nível efetivo de conjurador divino. Essencialmente, isso significa que o dragão soma seu nível na classe de prestígio ao nível da classe de conjuração divina que possui, e então determina as magias por dia e o nível de conjurador efetivo.

Caso o dragão tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um guardião sagrado, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Um dragão de ouro muito antigo/clérigo 1/guardião sagrado 2 tem a habilidade de conjuração de um clérigo de 15º nível: 13 da conversão divina de seus níveis de feiticeiro, 1 de seu único nível de clérigo e 1 de seus dois níveis na classe de prestígio.

Se um dragão obtiver uma categoria de idade superior depois de escolher esta classe, os níveis de conjurador adicionais são somados ao seu nível efetivo de conjuração divina. Se o dragão de ouro muito antigo do exemplo acima viver até se tornar venerável, seu nível de conjuração aumentará em 2, portanto lançará magias como um clérigo de 17º nível.

Aura de Coragem (Ext): No 3º nível, o guardião sagrado torna-se imune a efeitos de medo. Além disso, sua presença aterradora se altera para inspirar seus aliados ao mesmo tempo em que infunde terror nos inimigos. Os aliados no interior da área afetada (9 metros x sua categoria de idade) não são afetados pela presença aterradora do dragão e recebem um bônus de moral em seus testes de resistência contra o medo equivalente ao nível de classe do dragão + seu modificador Car. Os aliados no interior da aura não ficarão apavorados em função da presença aterradora do dragão, independente de seus Dados de Vida.

Os inimigos no interior da aura são afetados normalmente pela presença aterradora.

Escudo Sagrado (Sob): No 7º nível, um guardião sagrado adquire a habilidade de se cercar com uma aura protetora que permanece ativa durante 10 minutos e protege o corpo e o equipamento do dragão contra ataques. O escudo absorve 10 pontos de dano por nível de classe. Uma vez que o escudo tenha absorvido essa quantidade de danos, entra em colapso. Os danos podem ser de qualquer fonte — armas, magias, qualquer tipo de energia, etc. O dano que o dragão não sofreria de qualquer modo (por exemplo, dano de fogo contra um dragão de ouro, ou dano de armas bloqueado pela Redução de Dano) não é considerado nem subtraído do dano total do escudo sagrado. O dragão pode usar esta habilidade três vezes por dia.

Escudo Sagrado de Área (Sob): No 12º nível, um guardião sagrado de Bahamut pode estender seu escudo sagrado para proteger uma área com raio de 9 metros. Ele é capaz de posicionar a barreira em qualquer lugar dentro de sua linha de visão, e pode torná-la móvel com referência a um objeto livre ou uma criatura voluntária (incluindo o próprio dragão). O escudo bloqueia os ataques subseqüentes, mas as criaturas no interior do escudo ainda podem atacar os inimigos além da área afetada.

MESTRE ELEMENTAL

Os dragões são criaturas de poder elemental bruto. Duas poderosas forças se agitam em suas veias: a energia que aciona seu sopro e a natureza elemental que forma o núcleo do seu ser. Os mestres elementais buscam atingir a pureza da sintonia perfeita com ambas.

A trajetória do mestre elemental é quase exclusivamente seguida por dragões verdadeiros, visto que a classe requer uma conexão com forças elementais e energéticas. Alguns dragões têm níveis em outras classes, quase sempre mago ou feiticeiro, antes de adotarem esta classe de prestígio, mas a maioria não tem.

Os mestres elementais são os mais solitários e reclusos dentre os dragões, passando a vida em comunhão com as forças naturais do universo em vez de interagirem com criaturas que consideram formas menores de vida. Quando cooperam com outras criaturas, escolhem como aliados os elementais e os extra-planares dos planos elementais, e às vezes dragões mais jovens da mesma variedade.

Dado de Vida: d12.

Tabela 2–9: O Mestre Elemental

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+1	+2	+2	+2	Maestria elemental, comando elemental, sintonia de energia
2º	+2	+3	+3	+3	Substituição de energia, *invocar elemental I*
3º	+3	+3	+3	+3	Foco de energia +1
4º	+4	+4	+4	+4	Explosão de energia
5º	+5	+4	+4	+4	*Invocar elemental II*
6º	+6	+5	+5	+5	Foco de energia +2
7º	+7	+5	+5	+5	Tempestade de energia
8º	+8	+6	+6	+6	*Invocar elemental III*
9º	+9	+6	+6	+6	Foco de energia +3
10º	+10	+7	+7	+7	Habilidade similar a magia
11º	+11	+7	+7	+7	*Invocar elemental IV*
12º	+12	+8	+8	+8	Qualidades elementais, foco de energia +4



Um mestre elemental

Ilustração de W. England

Pré-Requisitos

Para se tornar um mestre elemental, o dragão precisa preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Qualquer dragão.

Bônus Base de Ataque: +20.

Talentos: Quaisquer três talentos de meta-sopro.

Magias: Capaz de conjurar magias arcanas.

Especial: *Sintonia Elemental:* O dragão deve ter um subtipo de energia ou elemental, como ar, frio, terra, eletricidade, fogo ou água.

Arma de Sopro: O dragão deve ter um sopro que inflige dano de energia.

Perícias da Classe

As perícias de classe do mestre elemental (e a habilidade chave para cada perícia) são Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (os planos) (Int), Identificar Magia (Int) e Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O mestre elemental não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Maestria dos Elementos (Ext): No 1º nível, o mestre elemental obtém uma sintonia adicional com o tipo de elemento que corresponde ao seu subtipo.

Os dragões do subtipo Ar ou Eletricidade (incluindo os dragões de esmeralda, verdes, de cristal, da presa e do som) obtêm Maestria do Ar: qualquer criatura voadora sofre –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano realizadas contra o dragão.

Os dragões do subtipo Terra (incluindo os dragões azuis, de cobre, de ametista, marrons, das profundezas e de safira) obtêm a Maestria da Terra: o dragão recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano se ele e seu inimigo estiverem em contato com o solo.

Os dragões do subtipo Fogo (incluindo os dragões vermelhos, de ouro e de latão, bem como os anciãos de fogo infernal) obtêm a Maestria do Fogo: o dragão recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano se ele e seu inimigo estiverem em contato com o fogo ou usando armas com as habilidades especiais *flamejante* ou *explosão flamejante*.

Os dragões do subtipo Água (incluindo os dragões negros, de bronze e de topázio) obtêm a Maestria da Água: o dragão recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano se ele e seu oponente estiverem em contato com a água.

Os dragões do subtipo Frio (dragões de prata e brancos) obtêm a Maestria do Frio: o dragão recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano se ele e seu oponente estiverem em contato com o gelo ou usando armas com as habilidades especiais *congelante* ou *explosão congelante*.

Comando Elemental (Sob): Um mestre elemental pode expulsar ou destruir criaturas do subtipo elemental oposto ao seu próprio subtipo, exatamente como um clérigo bom expulsa os mortos-vivos. Ele também é capaz de fascinar ou comandar criaturas do seu próprio subtipo elemental, como um clérigo mau fascina os mortos-vivos. O dragão pode usar essas habilidades um número total de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

O ar e a terra são subtipos elementais opostos; o fogo e a água são opostos. Os dragões do frio podem fascinar as criaturas do frio e expulsar as criaturas de fogo.

Sintonia de Energia (Ext): Um mestre elemental está sintonizado com o tipo de energia que alimenta seu sopro. Os dragões com mais de um sopro obtêm sintonia com aquela que inflige dano de energia, normalmente ácido, frio, eletricidade, fogo ou energia sônica. Um dragão que tenha vários sopros de energia deve escolher um único tipo de energia para se sintonizar. Esta habilidade não confere poderes especiais ao dragão, mas determina a forma dos poderes que ele obterá mais tarde, incluindo substituição de energia, foco de energia, explosão de energia e tempestade de energia.

Substituição de Energia (Ext): No 2º nível, o mestre elemental adquire a habilidade de modificar suas magias que tenham um descritor de energia para usarem a energia sintonizada do dragão. A magia substituída funciona normalmente sob todos os aspectos, exceto no tipo de dano infligido.

***Invocar Elemental* (SM):** Uma vez por dia, a partir do 2º nível, um mestre elemental pode usar seu sopro para invocar um elemental Médio correspondente ao seu subtipo. O dragão sopra normalmente, mas o elemental aparece no rastro do ataque, agindo na rodada subseqüente. Quando ativa a habilidade, o dragão é capaz de invocar um gavião-seta adulto (Ar ou Frio), uma salamandra média (Fogo), uma tojanida adulta (Água) ou um xorn médio (Terra). Esta habilidade funciona como a magia *invocar aliado da natureza V*, com o nível de classe do dragão funcionando como seu nível de conjurador. Um dragão de subtipo Frio pode invocar um elemental Médio da Água ou uma tojanida adulta.

No 5º nível, o mestre elemental pode invocar um elemental Grande ou dois elementais Médios. Esta habilidade funciona como a magia *invocar aliado da natureza VI*.

No 8º nível, o mestre elemental consegue invocar um elemental Enorme, dois elementais Grandes ou quatro elementais Médios. Em vez disso, o dragão pode invocar um gavião-seta ancião, uma salamandra nobre, uma tojanida anciã ou um xorn ancião, ou quatro criaturas Médias do tipo apropriado. Esta habilidade funciona como a magia *invocar aliado da natureza VII*.

No 11º nível, o mestre elemental é capaz de invocar um elemental superior, dois elementais Enormes ou quatro elementais Grandes ou Médios. Esta habilidade funciona como a magia *invocar aliado da natureza VIII*.

Foco de Energia (Ext): No 3º nível, o mestre elemental soma +1 à CD do teste de resistência das suas magias que tenham o descritor de energia correspondente ao tipo de energia sintonizado.

Este bônus aumenta em +1 a cada três níveis adicionais como mestre elemental (+2 no 6º nível, +3 no 9º nível e +4 no 12º nível), e se acumula com o bônus do talento Foco em Magia.

Explosão de Energia (Sob): Um mestre elemental de 4º nível pode criar uma explosão de energia em torno do corpo. A explosão será composta da mesma energia que foi sintonizada pelo dragão e tem um raio de 1,5 metro por nível na classe de prestígio. Qualquer coisa que esteja na área sofrerá 1d8 pontos de dano por nível de classe do dragão. Um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + nível de classe do dragão + seu modificador Con) reduz o dano à metade.

Criar uma explosão de energia é considerado um uso do sopro do dragão. Ele não pode soprar nem criar outra explosão durante 1d4 rodadas.

Tempestade de Energia (Sob): Um mestre elemental de 7º nível pode cercar-se com um vórtice da sua energia sintonizada. O vórtice estende-se desde o dragão numa emanação com 1,5 m de raio por nível de classe. O efeito neutraliza ataques com armas de arremesso e projéteis. Esses ataques fracassam automaticamente se forem realizados por criaturas no interior da área, se forem dirigidos a criaturas dentro da área, ou se suas trajetórias ingressarem no vórtice. A cada rodada, a tempestade inflige 2 pontos de dano por nível na classe de prestígio a todas as criaturas sem proteção no interior da área. A tempestade dura 1 rodada por nível de classe (embora o dragão possa dissipá-la com uma ação de movimento), e gasta dois usos do sopro do dragão. O dragão não pode usar seu sopro (ou sua habilidade de explosão de energia) enquanto a tempestade estiver ativa, e durante mais 2d4 rodadas depois que ela terminar.

Habilidade Similar a Magia: No 10º nível, o mestre elemental obtém uma habilidade similar a magia associada com seu subtipo elemental. Um dragão do Ar pode usar *vendaval*, um da Terra adquire *terremoto*, um dragão do fogo recebe *nuvem incendiária*, um da Água *evaporação* e um dragão do Frio obtém *raio polar*. O dragão pode usar esta habilidade três vezes por dia, com 20º nível de conjurador.

Qualidades Elementais (Ext): Um mestre elemental de 12º nível é imune a venenos, efeitos de sono, paralisia e atordoamento. Não está sujeito a sucessos decisivos e não pode ser flanqueado.

SAQUEADOR ÍMPIO DE TIAMAT

Tiamat, deusa dos dragões maus e da conquista, recebe alguma submissão de todos os dragões maus. Os que se devotam inteiramente à sua causa, no entanto, estão entre as forças do mal mais temíveis do mundo, encarnações vivas do seu poder destruidor. Os saqueadores ímpios de Tiamat são dragões clérigos que esperam atingir um fragmento do enorme poder da sua divindade, sem aspirar à sutileza e sofisticação de Tiamat. Os saqueadores ímpios vivem apenas para destruir, e quando se aferram à destruição não resta pedra sobre pedra depois que terminaram.

Os saqueadores ímpios de Tiamat normalmente são dragões azuis ou verdes com alguns níveis de clérigo. Embora os dragões vermelhos tenham uma forte predisposição hereditária ao caos, alguns deles se afastam dessa tendência e acabam se tornando saqueadores ímpios Neutros e Maus.

Um saqueador ímpio geralmente atua sozinho, mas pode impelir à sua frente hordas de ladrões kobolds, do povo lagarto ou robgoblins para amaciar à oposição — ou embalar os inimigos em confiança exagerada.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um saqueador ímpio de Tiamat, o dragão precisa preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Qualquer dragão.

Tendência: Leal e Mau ou Neutro e Mau.

Bônus Base de Ataque: +15.

Talentos: Maximizar Sopro, Recuperar Sopro, Sopro de Tempestade.

Magias: Capaz de conjurar magias divinas.

Domínio: Destruição.

Perícias da Classe

As perícias de classe do saqueador ímpio (e a habilidade chave para cada perícia) são Escalar (For), Concentração (Con), Intimidação (Car), Saltar (For), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Identificar Magia (Int), Sobre-

vivência (Sab) e Nadar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: O saqueador ímpio não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conversão Divina: No 1º nível, o saqueador ímpio perde qualquer nível efetivo de feiticeiro que tinha obtido em virtude de sua idade e variedade dracônica. Seu nível efetivo de conjuração divina aumenta na mesma proporção dos níveis de feiticeiro sacrificados, permitindo que o dragão conjure magias de clérigo com muito mais eficácia. Esses níveis efetivos aplicam-se somente à conjuração do dragão, não à outras habilidades de classe (como expulsar mortos-vivos ou forma selvagem).

Por exemplo, um dragão vermelho muito antigo/clérigo 1 adota a classe de prestígio de saqueador ímpio de Tiamat. Seu nível de feiticeiro efetivo (13º) converte-se em treze níveis efetivos de clérigo, dando ao dragão a habilidade de conjuração de um clérigo de 14º nível.

Destruição: Um saqueador ímpio de Tiamat soma seus níveis de classe aos níveis de clérigo para determinar o bônus de dano da habilidade destruição (o poder concedido pelo domínio Destruição).

No 4º, 8º e 12º níveis, um saqueador ímpio pode usar sua habilidade destruição uma vez adicional por dia.

Conjuração: A partir do 2º nível, quando atingir um novo nível de saqueador ímpio, o dragão obtém novas magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divina anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar ou fascinar mortos-vivos, *forma selvagem*, *etc*), apenas um nível efetivo de conjurador divino. Essencialmente, isso significa que o dragão soma seu nível na classe de prestígio ao nível da classe de conjuração divina que possui, e então determina as magias por dia e o nível de conjurador efetivo.

Caso o dragão tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias antes de se tornar um saqueador ímpio, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Um dragão vermelho muito antigo/clérigo 1/saqueador ímpio 2 tem a habilidade de conjuração de um clérigo de 15º nível: 13 da conversão divina de seus níveis de feiticeiro, 1 de seu único nível de clérigo e 1 de seus dois níveis na classe de prestígio.

Se um dragão obtiver uma categoria de idade superior depois de escolher esta classe, os níveis de conjurador adicionais são somados ao seu nível efetivo de conjuração divina. Se o dragão vermelho muito antigo do exemplo acima viver até se tornar venerável, seu nível de conjuração aumentará em 2, portanto lançará magias como um clérigo de 17º nível.

***Substituição de Sopro* (SM):** Um saqueador ímpio de Tiamat de 2º nível pode usar o talento *substituição de sopro* conforme desejar. No entanto, ativar essa habilidade aumenta em +1 a quantidade de rodadas de 'recarga' para que o dragão seja capaz de usar seu sopro novamente, similar a aplicação de um talento de meta-sopro.

Aura de Desespero (Sob): No 3º nível, a presença aterradora do saqueador ímpio se altera ligeiramente. Além do efeito de medo, as criaturas afetadas sofrem –2 de penalidade em todos os testes de resistência. Esta penalidade é aplicada antes que as criaturas realizem os testes de resistência contra o *próprio* efeito da presença aterradora.

Explosão Profana (Sob): A partir do 7º nível, três vezes por dia, o saqueador ímpio de Tiamat pode disparar uma explosão limitada de energia profana bruta. A explosão é um raio que exige um ataque de toque à distância, com alcance de 120 metros + 12 metros por nível de classe. A explosão tem o aspecto e a sensação de energia do mesmo tipo que o sopro do dragão. Se atingir o alvo, inflige a mesma quantidade de dados de dano que o sopro do dragão, mas a avaliação de dano utiliza d12. Logo, um dragão azul grande ancião infligiria 24d12 pontos de dano com sua explosão profana. O dano causado resulta diretamente do poder divino, e portanto não está sujeito a *proteção contra elementos* e magias similares. Cada ativação desta habilidade é considerada um uso do sopro do dragão, portanto ele não conseguirá usar o sopro durante 1d4 rodadas.

Um saqueador ímpio é capaz de dirigir a explosão profana contra uma criatura protegida por uma *muralha de energia*, *muralha prismática* ou *esfera prismática*. O dragão realiza um teste especial de dissipar, lançando 1d20 + sua categoria de idade + seu nível de classe contra uma CD 11 + o nível de conjurador do efeito. Se obtiver sucesso, o efeito será instantaneamente anulado (todas as camadas de um efeito prismático são destruídas) e o raio prossegue para atingir o alvo original (óbvio, se o ataque de toque à distância obtiver sucesso). Uma explosão profana é detida normalmente pelo escudo sagrado de um guardião sagrado de Bahamut.

Explosão Profana em Massa (Sob): No 12º nível, a explosão profana de um saqueador ímpio de Tiamat ocupa a mesma área que seu sopro e afeta todas as criaturas no interior dessa área. O dragão decide se usará uma explosão profana de raio ou

Tabela 2–10: O Saqueador Ímpio de Tiamat

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Vont	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+2	Conversão divina, destruição	—
2º	+2	+3	+0	+3	*Substituição de sopro*	+1 nível na classe existente
3º	+3	+3	+1	+3	Aura de desespero	+1 nível na classe existente
4º	+4	+4	+1	+4	Destruição 2/dia	+1 nível na classe existente
5º	+5	+4	+1	+4	—	+1 nível na classe existente
6º	+6	+5	+2	+5	—	+1 nível na classe existente
7º	+7	+5	+2	+5	Explosão profana	+1 nível na classe existente
8º	+8	+6	+2	+6	Destruição 3/dia	+1 nível na classe existente
9º	+9	+6	+3	+6	—	+1 nível na classe existente
10º	+10	+7	+3	+7	—	+1 nível na classe existente
11º	+11	+7	+3	+7	—	+1 nível na classe existente
12º	+12	+8	+4	+8	Explosão profana em massa, destruição 4/dia	+1 nível na classe existente

uma explosão profana em massa e é capaz de usar as duas habilidades três vezes por dia.

Se uma *muralha de energia* ou um efeito prismático estiver dentro da área de uma explosão profana em massa, o dragão realiza o teste especial de dissipar, conforme descrito acima, para cada efeito desse tipo.

VIGIA IMPASSÍVEL DE CHRONEPSIS

Chronepsis, deus dracônico do destino, da morte e do julgamento, é silencioso, indiferente e impassível. A maioria dos dragões o respeita, mas poucos o reverenciam ou o servem como clérigos, por causa de sua tendência Neutra. Os dragões cromáticos e metálicos quase sempre estão comprometidos demais com extremos filosóficos para se tornarem clérigos de Chronepsis, e sua adesão apaixonada à sua tendência implica que têm pouco interesse na atitude imparcial dos vigias. A maioria dos vigias impassíveis é composta de dragões de pedras preciosas, dragões marrons, dragões da presa, dragões do som, tartarugas-dragão ou wyverns.

Fazendo jus ao nome, os vigias impassíveis de Chronepsis mantêm-se afastados dos eventos do mundo ao seu redor, assumindo o papel de observadores, não de participantes ativos. São excelentes fontes de informações e conselhos, e muitas vezes os dragões recorrem a eles para julgarem disputas e queixas. Eles normalmente fazem seus covis em áreas que os outros dragões usam como cemitérios, incorporando o aspecto de sua divindade como deus da morte, e mantendo os túmulos a salvo de ladrões e profanadores.

Dados de Vida:: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um vigia impassível, o dragão precisa preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Qualquer dragão.

Tendência: Qualquer Neutro.

Perícias: Conhecimento (quaisquer dois) 20 graduações.

Magias: Capaz de conjurar magias divinas.

Domínio: Conhecimento: (ou capaz de conjurar pelo menos três magias de domínio Conhecimento como magias arcanas).

Perícias da Classe

As perícias de classe do vigia impassível (e a habilidade chave para cada perícia) são Concentração (Con), Decifrar Escrita (Int), Conhecimento (todas as perícias, escolhidas individualmente) (Int) e Identificar Magia (Int). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um vigia impassível não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conversão Divina: No 1º nível, o vigia impassível perde qualquer nível efetivo de feiticeiro que tinha obtido em virtude de sua idade e variedade dracônica. Seu nível efetivo de conjuração divina aumenta na mesma proporção dos níveis de feiticeiro sacrificados, permitindo que o dragão conjure magias de clérigo com muito mais eficácia. Esses níveis efetivos aplicam-se somente à conjuração do dragão, não à outras habilidades de classe (como expulsar mortos-vivos ou *forma selvagem*).

Por exemplo, um dragão de ametista muito antigo/clérigo 1 adota a classe de prestígio de vigia impassível de Chronepsis. Seu nível de feiticeiro efetivo (11º) converte-se em onze níveis efetivos de clérigo, dando ao dragão a habilidade de conjuração de um clérigo de 12º nível.

Aura Calmante (Sob): No 1º nível, o vigia impassível perde sua habilidade de presença aterradora (se houver) e adquire uma aura incipiente de calmo desinteresse. Essa aura tem o mesmo raio e CD do teste de resistência de Vontade que a habilidade presença aterradora, se ele a tivesse. Caso contrário, o raio equivale a 1,5 metro a cada 2 DV do dragão (contando apenas seus Dados de Vida básicos como dragão, não quaisquer níveis de classe). O teste de resistência de Vontade contra o efeito tem CD 10 + metade dos DV básicos do dragão + modificador Carisma. O efeito da aura é similar à magia *acalmar emoções*, mas ela permanece ativa enquanto o vigia impassível não atacar.

Conhecimento Dracônico: O vigia impassível adquire Conhecimento Dracônico como um talento adicional. Ele utiliza seu nível de vigia impassível como modificador adicional nos testes de conhecimento da habilidade.

Conjuração: A partir do 2º nível, quando atingir um novo nível de vigia impassível, o dragão obtém novas magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divina anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar ou fascinar mortos-vivos, *forma selvagem*, *etc*), apenas um nível efetivo de conjurador divino. Essencialmente, isso significa que o dragão soma seu nível na classe de prestígio ao nível da classe de conjuração divina que possui, e então determina as magias por dia e o nível de conjurador efetivo.

Tabela 2–11: O Vigia Impassível de Chronepsis

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Vont	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+2	Conversão divina, aura calmante, Conhecimento Dracônico	—
2º	+1	+3	+0	+3	*Compreensão de linguagens*	+1 nível na classe existente
3º	+2	+3	+1	+3	—	+1 nível na classe existente
4º	+3	+4	+1	+4	Fascinação atordoante	+1 nível na classe existente
5º	+3	+4	+1	+4	*Idiomas*	+1 nível na classe existente
6º	+4	+5	+2	+5	*Discernir mentiras*	+1 nível na classe existente
7º	+5	+5	+2	+5	—	+1 nível na classe existente
8º	+6	+6	+2	+6	—	+1 nível na classe existente
9º	+6	+6	+3	+6	Visão clara	+1 nível na classe existente
10º	+7	+7	+3	+7	*Visão*	+1 nível na classe existente
11º	+8	+7	+3	+7	—	+1 nível na classe existente
12º	+9	+8	+4	+8	*Analisar encantamento*	+1 nível na classe existente

Caso o dragão tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um vigia impassível, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Um dragão de ametista muito antigo/clérigo 1/ vigia impassível 2 tem a habilidade de conjuração de um clérigo de 13º nível: 11 da conversão divina de seus níveis de feiticeiro, 1 de seu único nível de clérigo e 1 de seus dois níveis na classe de prestígio.

Se um dragão obtiver uma categoria de idade superior depois de escolher esta classe, os níveis de conjurador adicionais são somados ao seu nível efetivo de conjuração divina. Se o dragão de ametista muito antigo do exemplo acima viver até se tornar venerável, seu nível de conjuração aumentará em 2, portanto lançará magias como um clérigo de 15º nível.

***Compreensão de Linguagens* (SM)**: No 2º nível, o vigia impassível adquire a habilidade de usar *compreensão de linguagens* sem limite diário.

Fascinação Atordoante (Sob): Um vigia impassível de 4º nível ou superior pode realizar uma fascinação atordoante que afeta uma criatura à sua escolha num raio de 30 metros. Se a criatura-alvo fracassar num teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do vigia impassível + metade do seu modificador Carisma), ficará atordoada durante 1d4+1 rodadas. Este é um efeito sônico, mas não dependente de idioma.

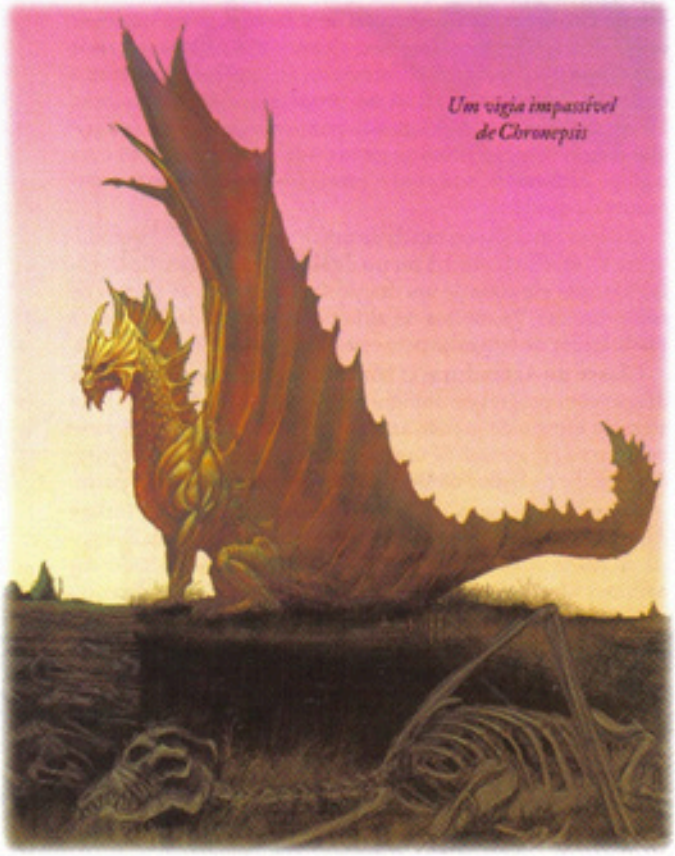
***Idiomas* (SM)**: Um vigia impassível de 5º nível pode usar *idiomas* sem limite diário.

Discernir Mentiras (Sob): No 6º nível, o vigia impassível sabe quando alguém (que não uma divindade) está mentindo deliberadamente. Esta habilidade é similar a magia *discernir mentiras*, mas funciona continuamente e se aplica a qualquer criatura que o dragão consiga perceber.

Visão Clara (Ext): Um vigia impassível de 9º nível pode enxergar ilusões, criaturas e objetos transmutados, e criaturas e objetos disfarçados, como realmente são, contanto que estejam num raio de 9 metros. Esta habilidade é similar à magia *visão da verdade*, mas também elimina disfarces mundanos.

***Visão* (SM)**: No 10º nível, o vigia impassível adquire a habilidade de usar visão três vezes por dia. O uso desta habilidade é uma ação padrão.

***Analisar Encantamento* (SM)**: Um vigia impassível de 12º nível pode usar *analisar encantamento* sem limite diário.



Um vigia impassível de Chronepsis

Ilustração de D. Hudnut

DRAGÕES COM PROGRESSÃO

As regras de progressão do *Livro dos Monstros* permitem aos dragões uma progressão teoricamente infinita, mesmo além das estatísticas do grande ancião. Este livro deixa os dragões se aperfeiçoarem além dos seus Dados de Vida, à medida que progridem para extremos incomparáveis de poder.

Categoria de Idade: Um dragão padrão adquire uma "categoria de idade virtual" a cada 3 Dados de Vida que obtém além do estágio de grande ancião. Um dragão vermelho com 61 DV — 21 Dados de Vida a mais que um grande ancião padrão — recebe sete categorias de idade virtuais, o que significa que sua categoria de idade efetiva equivale a dezenove. As habilidades que funcionam uma vez por dia por categoria de idade, ou que usam a categoria de idade do dragão em algum cálculo, utilizarão este número ajustado.

Tamanho: Um importante elemento da progressão dos dragões é o tamanho crescente. Os dragões que não alcançam o tamanho Colossal no estágio de grande ancião poderão nunca alcançá-lo de acordo com as regras de progressão normais. Na progressão de um dragão, considere seu grupo básico de tamanho: menor (dragões negros, de latão, de cobre e brancos), normal (dragões azuis, de bronze e verdes) ou maior (dragões de ouro, vermelhos e de prata). Um dragão que é Miúdo quando filhote está no grupo menor, um dragão que é Pequeno como filhote e nunca chega ao tamanho Colossal está no grupo normal, e um dragão que é Pequeno ou Médio como filhote e chega a Colossal no estágio de grande ancião está no grupo maior.

Um dragão de tamanho menor torna-se Colossal quando adquire duas categorias de idade (+6 DV) além de grande ancião. Aumenta para Colossal+ (vide abaixo) quando acumula mais quatro categorias de idade (+18 DV no total). Assim, um grande ancião branco alcança o tamanho Colossal com 42 DV e Colossal+ com 54 DV, enquanto um grande ancião de latão torna-se Colossal com 43 DV e Colossal+ com 55 DV.

Um dragão de tamanho normal torna-se Colossal quando adquire uma categoria de idade (3 Dados de Vida) além de grande ancião. Aumenta para Colossal+ quando recebe mais quatro categorias de idade (+15 DV no total). Assim, um grande ancião verde alcança o tamanho Colossal com 41 DV e o tamanho Colossal+ com 53 DV, enquanto um dragão de bronze torna-se Colossal com 42 DV e Colossal+ com 54 DV.

Um dragão de tamanho maior torna-se Colossal+ quando acumula quatro categorias de idade (12 DV) a mais do que precisava para alcançar o tamanho Colossal. Assim, um dragão de prata ou vermelho torna-se Colossal+ com 52 DV, e um dragão de ouro torna-se Colossal+ com 53 DV.

Tamanho Colossal+: Apesar de não existir uma categoria de idade maior que a Colossal, os grandes dragões com progressão têm um alcance superior e infligem mais dano com seus ataques do que os demais dragões Colossais. Dizem que

tais dragões têm tamanho Colossal+ ("Colossal mais"). Um dragão Colossal+ tem um espaço de 9 metros, como qualquer outro dragão Colossal, mas seu alcance é 3 metros superior que o normal para todas as formas de ataque, e o golpe com a cauda e a varredura da cauda são proporcionalmente maiores. Um dragão Colossal+ inflige 6d6 pontos de dano com seu ataque de mordida, 4d8 com as garras, 4d6 com as asas, 4d8 com o golpe com cauda, 6d6 com o esmagamento e 4d6 com a varredura da cauda.

O sopro em linha ou rajada de um dragão Colossal+ estende-se até 48 metros (com 1,5 metro de altura e 1,5 metro de largura). O sopro em cone de um dragão Colossal+ tem 24 metros de comprimento, 24 metros de altura e 24 metros de largura. O modificador de tamanho para estes dragões continua sendo –8.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural de um dragão com progressão aumenta em +1 para cada Dado de Vida além do estágio de grande ancião. Pode-se usar esta regra também para a progressão de dragões menores, visto que a armadura natural e os Dados de Vida sempre aumentam passo a passo.

Sopro: Se o sopro de um dragão com progressão inflige dano, este normalmente aumenta em 2 dados para cada categoria de idade virtual da criatura. As duas exceções no *Livro dos Monstros* são os dragões de latão e os brancos, cujo dano do sopro aumenta apenas em 1 dado por categoria de idade. A CD do teste de resistência contra o sopro continua sendo 10 + metade dos DV do dragão + modificador de Constituição.

Resistência à Magia: A Resistência à Magia de um dragão com progressão aumenta em +2 por categoria de idade virtual.

Velocidade: O deslocamento de vôo, a capacidade de manobra, o deslocamento terrestre e outros tipos de movimento especial (natação, escavar, etc.) de um dragão com progressão não se alteram.

Valores de Habilidade: As pontuações de Força e Constituição de um grande ancião aumentam em +2 pontos para cada categoria de idade virtual que o dragão adquire. Sua Destreza permanece inalterada. A Inteligência, a Sabedoria e o Carisma aumentam em +2 pontos para cada duas categorias de idade virtuais.

Habilidades Especiais: Os dragões não recebem habilidades similares a magia adicionais. Quando um dragão adquire uma categoria de idade virtual além do estágio de grande ancião, sua Redução de Dano aumenta para 20/épica.

Nível de Conjurador: O nível de conjurador feiticeiro de um grande ancião aumenta em +2 para cada categoria de idade virtual adquirida.

Talentos: Assim como os dragões normais, os dragões com progressão recebem um talento para cada 4 Dados de Vida. Quaisquer talentos obtidos depois que o dragão atinge a idade antiga podem ser talentos épicos (vide as descrições acima neste capítulo).

Níveis de Desafio: O Nível de Desafio de um dragão com progressão aumenta em +2 para cada categoria de idade virtual adicional.

Todas as demais estatísticas de dragões são idênticas àquelas dos dragões normais e as variedades específicas de dragão descritas no *Livro dos Monstros* e em outras fontes.

EXEMPLO DE DRAGÃO COM PROGRESSÃO

Este exemplo usa um dragão vermelho que progrediu para 61 Dados de Vida. Esta progressão representa um aumento de 21 DV, ou sete categorias de idade virtuais.

Grande Ancião Vermelho com Progressão: Dragão vermelho grande ancião [macho]; ND 40; dragão Colossal+ (Fogo); DV 61d12+1.037; 1.433PV; Inic.: +3; Desl. 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 70, toque 5, surpresa 67; Atq Base +77; Agr +101; Corpo a corpo: mordida +77 (dano: 6d6+24); Atq Total: mordida +77 (dano: 6d6+24), 2 garras +72 (dano: 4d8+12), 2 asas +72 (dano: 4d6+12), golpe com a cauda +72 (dano: 4d8+36); Face/Alcance 9 m/9 m; HE Sopro, esmagamento, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cada; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 20/épica, visão no escuro 36 m, imunidade ao fogo, a efeitos mágicos de sono e a paralisia, visão na penumbra, RM 46, vulnerabilidade ao frio; Tend. CE; TR Fort +49, Ref +35, Von +43; For 59, Des 16 (com luvas), Con 45, Int 32, Sab 33, Car 32.

Perícias e Talentos: Avaliação +44, Blefar +75, Concentração +81, Conhecimento (arcano) +75, Conhecimento (história) +72, Conhecimento (local) +72, Conhecimento (natureza) +72, Cura +41, Diplomacia +79. Arte da Fuga +36, Equilíbrio +33, Escalar +54, Identificar Magia +74, Intimidação +77, Natação +39. , Observar +72, Ouvir +72, Procurar +72, Saltar +92, Sentir Motivação +72, Sobrevivência +26; Acelerar Habilidade Similar a Magia, Acelerar Magia, Arrasar Conjuração de Magia, Arrebatar, Ataque de Oportunidade Mágico, Ataque Poderoso, Dilacerar, Inversão, Lutar às Cegas, Trespassar, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Investida Aérea, Trespassar Aprimorado, Pairar, Capacidade Aprimorada de Magia (10°), Capacidade Aprimorada de Magia (11°), Capacidade Aprimorada de Magia (12°), Capacidade Aprimorada de Magia (13°), Mobilidade.

Sopro (Sob): cone de 24 m, 38d10 pontos de dano de fogo, Reflexos CD 57.

Esmagar (Ext): Área 9 m por 9 m; oponentes Enormes ou menores sofrem 6d6+36 pontos de danos de concussão e precisam obter sucesso em um teste de resistência (CD 57) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 170 m de raio, 60 DV ou menos, Vontade anula (CD 51).

Dilacerar (Ext): Dano adicional 8d8+36.

Arrebatar (Ext): Contra criaturas Enormes ou menores, mordida para 6d6+24/rodada ou garra para 4d8+12/rodada.

Habilidades Similares a Magia: 19/dia — *localizar objetos*; 3/dia — *sugestão*; 1/dia — *discernir localização*. 33° nível de conjurador; CD de teste de resistência 21 + nível de magia.

Magias: Como feiticeiro de 33° nível.

Varredura de Cauda (Ext): Semicírculo de 12 m de diâmetro, oponentes Grandes ou menores sofrem 4d6+36 pontos de dano de concussão, Reflexos para reduzir a metade (CD 57).

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7/2/2/1/1; CD de teste de resistência 21 + nível de magia): 0 — *detectar magia, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1° — *causar medo, escudo arcano, míssil mágico, recuo acelerado, ventriloquismo*; 2° — *detectar pensamentos, escuridão, reflexos, teia, ver o invisível*; 3° — *bola de fogo, muralha de vento, velocidade, vôo*; 4° — *confusão, metamorfose, pele rochosa*; 5° — *criar passagens, muralha de energia, recipiente arcano, teletransporte*; 6° — *carne para pedra, dissipar magias aprimoradas, visão da verdade*; 7° — *bola de fogo controlável, controlar mortos-vivos, rajada prismática*; 8° — *evaporação, forma etérea, símbolo da morte*; 9° — *chuva de meteoros, palavra de poder: matar, desejo*.

Inventário: *Braçadeiras da armadura +5, luvas da destreza +6, anel de reverter magia, anel maior de resistência elemental (frio), diamante do caos*, 2.000 PO.



Um dragão é o pior pesadelo do personagem do jogador. Provavelmente é o inimigo mais forte que jamais combaterá, e também o mais perspicaz. O dragão típico tem todas as vantagens concebíveis sobre um grupo médio de aventureiros — e mais algumas. Qualquer personagem que chegue a pensar em combater um dragão deveria fazer um teste de sanidade mental.

Isso é tudo o que os dragões (e os Mestres) querem que os jogadores pensem. Contam com a intimidação dos jogadores (e dos seus personagens) antes mesmo de saírem para a caçada. Este capítulo é dirigido àqueles personagens suficientemente corajosos para desconsiderarem os alertas horrendos, as histórias sombrias e até o próprio bom senso. Este capítulo pertence aos *matadores de dragões*. Ele também inclui informações para os que têm um dragão por aliado — seja como parceiro, montaria ou familiar, como aliado de confiança, contato ou mesmo como tutor ou professor.

COMBATENDO UM DRAGÃO

Um dragão tem vantagens significativas em qualquer combate — mobilidade, ataques à distância, sentidos aguçados, inteligência, durabilidade e, é claro, a habilidade de infligir tremendas quantidades de danos. Eis alguns conselhos sobre como o candidato a matador de dragões pode equilibrar suas chances.

UM HOMEM PREVENIDO VALE POR DOIS

Mesmo antes que o personagem pense em combater um dragão, ele deve pesquisar. Se possível, confirmar o tipo, a idade e todos os demais fatores relevantes do dragão antes de se equipar. Especialmente se o Mestre utilizar dragões diferentes dos que estão no *Livro dos Monstros*, não basta saber apenas que o dragão tem "escamas duras" ou "sopra fogo".

Comece com métodos mundanos, como Obter Informação ou conhecimento de bardo. Assim que obtiver algumas boas pistas, o personagem deve recorrer à magias de adivinhação. Caçadores de dragões de nível baixo podem usar *augúrio* ou *clariaudiência* para obter indicações importantes, enquanto os personagens mais poderosos podem empregar *adivinhação* ou *comunhão* para responder a questões importantes, e *olho arcano*, *observação* ou mesmo *passeio etéreo* para fazer um reconhecimento do covil de um dragão antes de entrar. É claro que o dragão provavelmente detectará sua tentativa de espionagem, mas isso não significa que ele sabe quem está chegando, nem quando o personagem virá.

Uma vez ciente do desafio que irá enfrentar, acumule itens ofensivos e defensivos apropriados. Se tiver a opção, não hesite em apanhar pergaminhos ou poções de *resistência a elementos* ou *proteção contra elementos* para ajudar a neutralizar os efeitos do sopro. Acrescente uma varinha adequada, ou um conjunto de pergaminhos com as magias de ataque certas (*bola de fogo*, *cone glacial* e similares), e estará a caminho da vitória.

LIMITE O CAMPO DE BATALHA

Se for possível, o personagem jamais deveria combater um dragão em qualquer área onde a criatura possa tirar plena vantagem de sua capacidade de vôo (ou natação). Lutar contra um dragão numa grande caverna (ou, pior ainda, ao ar livre) é uma estratégia destinada ao fracasso. O personagem deve tentar atrair um dragão para corredores apertados ou outras áreas pequenas, mas só os espécimes menos inteligentes cairão neste truque. Em vez disso, use magias e bom senso para alterar as condições do campo de batalha à medida que os eventos se desenrolarem. Magias como *lentidão* ou *prender à terra* (uma nova magia descrita neste Capítulo) podem limitar a mobilidade do dragão. *Controlar a água* elimina o esconderijo favorito do dragão negro. *Muralha de pedra, barreira de lâminas* e magias semelhantes podem mudar drasticamente a disposição de um combate.

Como alternativa, o personagem poderia levar o combate até o dragão com magias como *vôo, andar no ar* ou *respirar na água*. Mas tenha consciência de que o dragão é mais hábil em deslocar-se no ar (ou na água) que o pretenso matador.

O alcance do dragão está estreitamente ligado à sua mobilidade. Tente não atacar através da área que ele ameaça nem lhe oferecer muitas oportunidades para ataques livres — ele não precisa de nenhuma vantagem adicional. Use Mobilidade e Deslocamento para diminuir ou neutralizar o efeito do alcance do dragão; fora isso, arme-se com uma lança longa ou outra arma de haste.

Mesmo que não possa tirar vantagem de nenhuma destas técnicas, pelo menos mantenha-se em movimento durante o combate. Supondo que o personagem está combatendo no covil do dragão, é obvio que o monstro conhece o terreno muito melhor que o grupo, e, se o personagem ficar plantado no mesmo lugar disparando uma *bola de fogo* depois da outra, esteja certo de que o dragão virá até ele. Use técnicas de "atirar e correr" como aquelas previstas em Tiro em Movimento, de forma que o dragão não possa planejar com demasiada antecedência suas rotinas de ataque. As magias que incrementam o deslocamento como *recuo acelerado, passos longos* ou *velocidade* podem ajudar a contrabalançar a velocidade do dragão.

Visto que a escuridão é a melhor amiga do dragão, não hesite em iluminar o campo de batalha. *Luz* e *chama contínua* funcionam bem, mas não há substituto para a magia *luz do dia*, com seu raio de luz intensa de 18 metros. Se o dragão suplementar a escuridão com neblina ou névoa, a magia *lufada de vento* também pode neutralizar essa vantagem.

O ELEMENTO SURPRESA

Mesmo sendo extraordinariamente difícil esgueirar-se até um dragão, graças às habilidades de faro, visão no escuro, visão na penumbra e percepção às cegas que ele possui, não faz mal nenhum permanecer em silêncio e oculto durante o maior tempo possível. Não é bom simplesmente marchar pelo corredor, parar do lado de fora conjurando magias e depois arrombar a porta a pontapés — a essa altura o dragão não apenas saberá que o personagem e seus companheiros estão presentes, mas provavelmente também já descobriu suas raças, classes e desjejuns prediletos.

Use *silêncio*, ou, se tiver a sorte de estar acompanhado por um bardo, *esculpir o som* para abafar sua chegada. Apesar de *invisibilidade* provavelmente não funcionar contra o dragão, ela poderá protegê-lo de quaisquer guardiões posicionados diante do covil (vide abaixo). *Esconder-se de dragões* (uma nova magia descrita neste Capítulo) é capaz de ajudá-lo a derrotar a percepção às cegas do inimigo.

Os dragões são espertos, e freqüentemente fazem barganhas com outras criaturas para que estas vigiem seus covis ou suplementem suas próprias defesas com armadilhas e magias. Use aquele pergaminho de *augúrio* ou *adivinhação* que anda carregando há tempos para determinar a melhor trajetória de abordagem, mantendo em vista que é possível contornar as defesas do dragão em vez de derrotá-las. Se tiver acesso a *encontrar o caminho*, ela será perfeita para o serviço. É claro que o personagem poderá ser capaz de ceifar os ogros na entrada da caverna sem grande esforço, mas uma vez que a matança começar, o dragão saberá que o grupo chegou.

DISPERSAR-SE E CONCENTRAR OS ATAQUES

É claro que a maior desvantagem na luta contra um dragão em uma área fechada (conhece o ditado: nenhum plano é perfeito) é que o dragão provavelmente pode atingir mais personagens com seu sopro. Não se agrupem — para a criatura, três personagens formam um alvo, mas um inimigo isolado provavelmente é um desperdício do sopro. Ao combater dragões sopros em forma linear (como os negros e os azuis), pelo amor de Pelor não fiquem todos parados no mesmo corredor.

Mas não é só com o sopro do dragão que um grupo de personagens deve se preocupar. A rotina plena de ataque de um dragão é devastadora, e, por mais que seja tentador encorajar um dragão a "dividir" seus ataques entre diversos PJs, a maior parte dos dragões focaliza seus ataques físicos em um único alvo até derrotá-lo. Se o guerreiro provavelmente vai mesmo virar ração de dragão, não há por que ficar parado nas proximidades



Um ranger examina a pegada de um dragão — sem se dar conta de que está parcialmente na sombra da asa do mesmo dragão.

e deixar o dragão usar o talento Trespassar, sua varredura de cauda ou outros ataques restantes. Isso pode soar um tanto rude, mas os clérigos só existem para curar os guerreiros.

Dito isso, pode haver razões para o grupo se manter junto, pelo menos durante algum tempo. Ficar perto do paladino significa que o personagem provavelmente resistirá à presença aterradora do dragão, correndo o risco de estar vulnerável a um ataque com o sopro. Se o personagem confia num *círculo mágico contra o mal*, num *campo de antimagia* ou em uma emanação semelhante, não saia correndo sozinho. Se planejaram flanquear o dragão — e não deveria haver outra razão para um ladino estar no combate — fiquem perto o bastante para iniciar a luta com um único movimento.

Dispersar as forças não significa que o grupo não possa concentrar seu poder de fogo. Uma vez que a batalha começar, atinjam o dragão com tudo que tiverem, e não reservem nada. Não percam tempo com os asseclas do dragão (a não ser que eles os impeçam de atingir a criatura) — é possível lidar com eles depois que o dragão estiver morto, supondo que permaneçam no local.

Seguindo este conselho, os guerreiros muitas vezes cometem o erro de pensar que o mais importante é realizar um ataque total contra o dragão. É provável que o ataque total do dragão seja mais devastador que os golpes do combatente e, seja como for, o segundo, terceiro ou quarto ataque que um guerreiro desfere na mesma rodada têm somente uma pequena probabilidade de acerto. Não há vergonha em realizar um único ataque e depois recuar até uma distância segura (em especial se puder fazer isso sem provocar ataques de oportunidade). Apenas tenham certeza de fazer valer esse único ataque, com táticas como uma Investida, o talento Ataque Poderoso, a habilidade Destruir e similares.

NÃO FIQUEM POR MUITO TEMPO

Não importa quão boas sejam as táticas, o grupo pode descobrir que está em uma batalha que simplesmente não consegue vencer. Lembre-se de que, especialmente contra dragões, a prudência faz parte da bravura. Se estiverem derrotados ou em perigo iminente de perderem um membro-chave do grupo (como o clérigo que os está mantendo vivos ou o guerreiro que está evitando que o dragão mastigue o resto do destacamento), pensem seriamente em recuar para lutar outro dia. Além disso, agora os personagens estão mais bem informados sobre seu inimigo e isso permitirá que se preparem com mais eficiência.

Mas não percam tempo demais se recuperando. Quanto mais tempo ficarem longe, mais descansado e preparado o dragão provavelmente estará quando voltarem.

TALENTOS

Os personagens que estão interagindo com dragões — seja como amigos ou como inimigos — poderão utilizar os talentos desta seção. Alguns até mesmo permitem que o personagem simule o poder inato dos dragões.

Os talentos descritos abaixo usam o formato original do *Livro do Jogador*. Vide a Tabela 3–1 para obter um resumo destes talentos, seus pré-requisitos e seus benefícios.

AJUSTE PERSPICAZ [GERAL]

O personagem tem uma probabilidade maior de evitar um Encontrão ou Imobilização.

Pré-Requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, Lutador Astuto, tamanho Pequeno ou Médio.

Benefício: O personagem recebe um bônus de circunstância no teste resistido para escapar das manobras Atropelar, Encontrão, Pisotear e efeitos similares contra criaturas Grandes ou maiores. O valor do bônus depende do tamanho do oponente, de acordo com a seguinte tabela:

Tamanho do Oponente	Bônus
Colossal	+8
Imenso	+6
Enorme	+4
Grande	+2

Especial: Este talento é eficaz contra o talento Impedir Aproximação. O bônus deste talento não se acumula com Lutador Astuto.

AMIGO DOS DRAGÕES [GERAL]

O personagem é um aliado conhecido e respeitado dos dragões.

Pré-Requisitos: Car 11, Falar Idioma (dracônico).

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de Diplomacia realizados para ajustar a atitude de um dragão, e +2 de bônus nos testes de Cavalgar realizados quando estiver montando em um dragão.

Além disso, o personagem recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra a presença aterradora dos dragões Bons.

Especial: O personagem não pode escolher este talento quando selecionar o talento Servo de Dragão.

ARTESÃO DRACÔNICO [GERAL]

O personagem pode fazer armas, armaduras e outros itens especiais usando partes de dragões como materiais.

Pré-requisito Conhecimento (arcano) 2 graduações.

Benefício: O personagem é capaz de criar qualquer item de artesanato dracônico se atender aos demais pré-requisitos. A criação desses itens segue as regras normais da perícia Ofícios (consulte o *Livro do Jogador*).

Vide Itens de Artesanato Dracônico, página 116, para obter detalhes.

ATAQUE INCISIVO [GERAL]

O personagem é capaz de realizar ataques nos pontos fracos da defesa do oponente.

Pré-Requisitos: Int 13, Especialização em Combate, Observar 10 graduações, ataque furtivo +1d6.

Benefício: Usando uma ação padrão, o personagem é capaz de encontrar um ponto fraco na armadura de um alvo visível. Isto exige um teste bem-sucedido de Observar contra uma CD equivalente à Classe de Armadura do alvo. Se o personagem obtiver sucesso, seu próximo ataque contra esse alvo (que precisa ser realizado no máximo até o turno subseqüente) ignora o bônus de armadura e o bônus de armadura natural na CA (incluindo quaisquer bônus de melhoria para armaduras e armaduras naturais). Os demais bônus na CA ainda se aplicam normalmente.

Se o personagem utilizar uma arma de arremesso ou disparo para realizar o ataque, seu oponente deve estar num raio máximo de 9 metros para que o ataque consiga se beneficiar do talento.

BRAVURA DO CAÇADOR DE DRAGÃO [GERAL]

O personagem resiste à presença aterradora dos dragões, e sua simples coragem ajuda os demais a resistirem.

Pré-Requisitos: Sab 13, Caçador de Dragão.

Benefício: O personagem e todos os aliados num raio de 9 metros que possam vê-lo adquirem +4 Dados de Vida efetivos *somente* para determinar sua resistência à presença aterradora dos dragões. Todas as criaturas afetadas também recebem +4 de bônus

Tabela 3–1: Talentos

Talentos Gerais	Pré-Requisitos	Benefício
Amigo dos Dragões	Car 11, Falar Idioma (dracônico)	Os dragões Bons consideram o personagem como um aliado
Artesão Dracônico	Conhecimento (arcano) 2 graduações	O personagem pode criar itens de artesanato dracônico
Ataque Incisivo	Int 13, Especialização em Combate, Observar 10 graduações,	Sucesso no teste de Observar permite que seu próximo ataque ignore os bônus de armadura do alvo ataque furtivo +1d6
Caçador de Dragão	Sab 13	Obtém defesas melhores contra ataques de dragões
Bravura do Caçador de Dragão	Sab 13, Caçador de Dragão	A presença aterradora dos dragões é menos eficaz contra o personagem e seus aliados
Defesa do Caçador de Dragão	Sab 13, Caçador de Dragão	Adquire evasão contra o sopro, mais bônus nos testes, contra os ataques mágicos de dragões
Canção de Dragão	Car 13, Conhecimento (arcano) 4 graduações, Atuação 6 graduações, Falar Idioma (dracônico)	O desempenho verbal do bardo é incrementado
Combater Engajado	Bônus base de ataque +3	Evita mais facilmente a manobra Agarrar
Golpe Superno	Combate a Curta Distância, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6	Realiza um ataque de oportunidade contra um inimigo que atacar por cima
Corcel Dracônico	Car 13, Cavalgar 8 graduações, Falar Idioma (dracônico)	Um dragonel serve de montaria leal
Familiar Dragão	Car 13, Falar Idioma (dracônico), 7º nível de conjurador arcano, habilidade de adquirir um novo familiar, tendência compatível	Escolhe um filhote de dragão como familiar
Forma Selvagem Dracônica	Sab 19, Conhecimento (natureza) 15 graduações, *forma selvagem*	O druida pode assumir a forma de um dragão
Inimigo dos Dragões	Int 13	O personagem é mais competente no ataque a dragões
Ruína dos Dragões	Int 13, Inimigo dos Dragões, bônus base de ataque +6	Um único ataque inflige danos adicionais contra dragões
Desespero dos Dragões	Int 13, Inimigo dos Dragões, Ruína dos Dragões, bônus base de ataque +10	Os sucessos decisivos contra dragões infligem danos maiores
Lutador Astuto	Ataque Desarmado Aprimorado, tamanho Pequeno ou Médio	Escapa mais facilmente das manobras Agarrar e Imobilização
Ajuste Perspicaz	Ataque Desarmado Aprimorado, Lutador Astuto, tamanho Pequeno ou Médio	Evita mais facilmente um ataque de Encontrão, Atropelar ou Pisotear
Parceiro Dragão	9º nível de personagem, Falar Idioma (dracônico)	Obtém os serviços de um aliado dragão
Presença Aterradora	Car 15, Intimidação 9 graduações	Obtém a habilidade presença aterradora
Sentir Fraqueza	Int 13, Especialização em Combate, Foco em Arma	Seus ataques superam mais facilmente a Redução de Dano ou dureza
Servo de Dragão	Falar Idioma (dracônico)	Os dragões Maus consideram o personagem como um aliado

de moral nos testes de Vontade realizados para evitar a presença aterradora de um dragão.

O companheiro animal, familiar ou montaria especial automaticamente obtém sucesso no teste de resistência de Vontade para resistir à presença aterradora do dragão quando o personagem também obtiver sucesso (ou se o seu total efetivo de Dados de Vida tornar o personagem imune à habilidade).

CAÇADOR DE DRAGÃO [GERAL]

O personagem realizou um estudo especial sobre os dragões e sabe como se defender contra seus ataques.

Pré-requisito Sab 13.

Benefício: O personagem obtém +2 de bônus de esquiva na Classe de Armadura contra ataques realizados por dragões e +2 de bônus de competência nos testes de resistência contra as magias, os ataques e as habilidades especiais dos dragões. De modo similar, o personagem obtém +2 de bônus de competência em qualquer teste resistido (como num Encontrão ou no teste de Agarrar) que realizar contra um dragão.

CANÇÃO DE DRAGÃO [GERAL]

Suas canções e poesias ecoam o poder da canção dracônica, um antigo estilo de atuação vocal criado pelos dragões no passado distante.

Pré-Requisitos: Car 13, Conhecimento (arcano) 4 graduações, Atuação 6 graduações, Falar Idioma (dracônico).

Benefício: O personagem obtém +2 de bônus nos testes de Atuação envolvendo canções, poesia ou quaisquer outras formas verbais ou faladas de atuação.

Além disso, a CD de qualquer teste de resistência exigido por efeitos de ação mental baseados em sua canção ou poesia (como música de bardo) aumenta em +2.

COMBATER ENGAJADO [GERAL]

O personagem foi treinado nas técnicas de luta corporal e para evitar as manobras Agarrar.

Pré-requisito Bônus base de ataque +3.

Benefício: O personagem realiza um ataque de oportunidade sempre que um adversário tentar iniciar a manobra Agarrar, mesmo que a criatura tenha uma habilidade especial ou talento que normalmente evitaria esse ataque. Qualquer dano causado pelo ataque de oportunidade impedirá o início da manobra, exceto se o inimigo tiver a habilidade Agarrar Aprimorado ou similar. Nesse caso, o dano causado será adicionado ao próximo teste resistido da manobra Agarrar para evitar a imobilização do personagem. Esse talento não concede ataques de oportunidade adicionais na mesma rodada, nem permite desferir ataques quando o personagem estiver surpreso, indefeso ou em uma situação semelhante.

Por exemplo, um ogro tenta agarrar Tordek. O anão desfere um ataque de oportunidade, atinge o ogro e causa dano. Uma vez que a criatura não possui qualquer tipo de habilidade especial para agarrar suas vítimas, ela não consegue iniciar a manobra. Mais tarde, um ankheg — que possui a habilidade Agarrar Aprimorado — tenta agarrar o anão. Tordek desfere um ataque de oportunidade, atinge o monstro, causa 10 pontos de dano e adiciona +10 de bônus no teste resistido de Agarrar para evitar a imobilização.

Normal: As criaturas com a habilidade ou talento Agarrar Aprimorado ou similares não provocam um ataque de oportunidade quando iniciam a manobra Agarrar.

Especial: Um guerreiro pode escolher Combater Engajado como um de seus talentos adicionais.

CORCEL DRACÔNICO [GERAL]

O personagem obteve os serviços de uma montaria dracônica.

Pré-Requisitos: Car 13, Cavalgar 8 graduações, Falar Idioma (dracônico).

Benefício: O personagem obtém os serviços de um dragonel (consulte o Capítulo Quarto) como montaria. Ele o serve lealmente enquanto o personagem o tratar com justiça, semelhante a um parceiro.

Especial: Se o personagem tiver uma montaria especial (como um paladino, por exemplo), o dragonel substituirá sua montaria especial. Vide Dragões como Montarias Especiais, página 139, para obter detalhes.

DEFESA DO CAÇADOR DE DRAGÃO [GERAL]

Seu discernimento das táticas e habilidades dos dragões lhe concede uma reação intuitiva para evitar seus ataques mágicos.

Pré-Requisitos: sab 13, Caçador de Dragão.

Benefício: O personagem adquire a habilidade Evasão contra o sopro dos dragões. Ou seja, se o sopro de um dragão permitir um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, um teste bem-sucedido indica que o personagem não sofre qualquer dano.

O personagem também adquire um bônus igual a metade de seu nível de personagem em todos os testes de resistência que realizar contra as habilidades sobrenaturais ou similares a magia dos dragões.

DESESPERO DOS DRAGÕES [GERAL]

O personagem aprendeu a desferir golpes contra um dragão que infligem danos imensos.

Pré-Requisitos: Int 13, Inimigo dos Dragões, Ruína dos Dragões, bônus base de ataque +10.

Benefício: Quando atacar um dragão, o multiplicador de decisivo da arma do personagem aumenta conforme mostrado a seguir:

Multiplicador Normal	Novo Multiplicador
x2	x3
x3	x5
x4	x7

Especial: O benefício deste talento não se acumula com qualquer outra habilidade ou efeito que altera o multiplicador de decisivo de uma arma.

FAMILIAR DRAGÃO [GERAL]

Se o personagem for capaz de adquirir um novo familiar, ele pode escolher um filhote de dragão.

Pré-Requisitos: Car 13, Falar Idioma (dracônico), 7º nível de conjurador arcano, habilidade de adquirir um novo familiar, tendência compatível.

Benefício: Ao adquirir um novo familiar, o personagem pode escolher um filhote de dragão. Vide Dragões como Familiares, página 141, para obter mais informações.

FORMA SELVAGEM DRACÔNICA [GERAL]

O personagem pode assumir a forma de um dragão.

Pré-Requisitos: Sab 19, Conhecimento (natureza) 15 graduações, habilidade *forma selvagem*.

Benefício: O personagem é capaz de usar a habilidade *forma selvagem* para se transformar em um dragão Pequeno ou Médio. Ele adquire todas as habilidades extraordinárias e sobrenaturais do dragão selecionado, mas nenhuma habilidade similar à magia ou quaisquer poderes de conjuração.

GOLPE SUPERNO [GERAL]

O personagem é capaz de realizar um ataque vigoroso contra qualquer coisa que tente esmagá-lo ou atropelá-lo.

Pré-Requisitos: Combate Engajado, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6.

Benefício: O personagem é capaz de usar uma arma cortante ou perfurante para realizar um ataque de oportunidade contra um inimigo que tente golpeá-lo por cima ou usar as manobras Atropelar, Pisotear, o talento Mergulho Poderoso ou o esmagamento de um dragão. Não é possível usar este talento se o personagem estiver surpreso ou envolvido na manobra Agarrar. Este talento não concede ataques de oportunidades adicionais na mesma rodada, portanto não ajudará o personagem se ele não tiver ataques de oportunidade disponíveis.

O personagem recebe um modificador especial de ataque baseado no tamanho de seu oponente, conforme indicado a seguir. Se o ataque obtiver sucesso, o personagem inflige o triplo do dano.

Tamanho do Oponente	Bônus
Colossal	+16
Imenso	+12
Enorme	+8
Grande	+4
Médio ou menor	+0

Especial: Quaisquer dados de dano adicionais causados pelo ataque (como em um ataque furtivo ou de uma habilidade especial de arma) não são multiplicados por este talento.

Se o personagem obtiver um sucesso decisivo com esse ataque, o multiplicador adicional do talento se acumula com o multiplicador de decisivo da arma. Some os multiplicadores de dano conforme a regra padrão (consulte Multiplicação, página 304 do *Livro do Jogador*). Por exemplo, se a arma tiver dec. x2, qualquer sucesso decisivo que o personagem obtiver usando o Ataque Supremo causará o quádruplo do dano.

INIMIGO DOS DRAGÕES [GERAL]

O personagem descobriu como atacar dragões de modo mais eficiente.

Pré-requisito Int 13.

Benefício: O personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra dragões e +2 de bônus nos testes de conjurador realizados para superar a Resistência à Magia de um dragão. Além disso, o dragão sofre –2 de penalidade nos testes de resistência

contra as magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais do personagem.

LUTADOR ASTUTO [GERAL]

O personagem tem mais chances de escapar ou esquivar-se da manobra Agarrar ou da imobilização de uma criatura grande.

Pré-Requisitos: Ataque Desarmado Aprimorado, tamanho Pequeno ou Médio.

Benefício: O personagem recebe um bônus de circunstância no teste resistido para escapar da manobra Agarrar ou de uma imobilização contra criaturas Grandes ou maiores. O valor do bônus depende do tamanho do oponente, de acordo com a seguinte tabela:

Tamanho do Oponente	Bônus
Colossal	+8
Imenso	+6
Enorme	+4
Grande	+2

PARCEIRO DRAGÃO [GERAL]

O personagem obtém os serviços de um aliado dragão.

Pré-Requisitos: 9º nível de personagem, Falar Idioma (dracônico).

Benefício: O personagem obtém um parceiro selecionado na Tabela 3–14: Parceiros Dragões, exatamente como se escolhesse o talento Liderança. No entanto, o personagem considera o NEP do dragão como 3 pontos inferior ao indicado.

Consulte Dragões como Parceiros, página 138, para obter mais informações.

PRESENÇA ATERRADORA [GERAL]

Como um dragão, a mera presença do personagem consegue aterrorizar os adversários.

Pré-Requisitos: Car 15, Intimidação 9 graduações.

Benefício: O personagem adquire a habilidade presença aterradora. Quando atacar ou investir, todos os oponentes num raio de 9 metros que tiverem menos níveis ou Dados de Vida que o personagem ficarão abalados durante uma quantidade de rodadas equivalente a 1d6 + modificador Car. O efeito é anulado por um teste de resistência de Vontade (CD 10 + metade do nível do personagem + modificador Car).

Um teste de resistência bem-sucedido indica que o oponente ficará imune à sua presença aterradora por 24 horas. Esta habilidade não pode afetar criaturas com Inteligência 3 ou inferior, nem tem qualquer efeito sobre dragões.

RUÍNA DOS DRAGÕES [GERAL]

O personagem realizou um estudo especial sobre os dragões e descobriu como realizar ataques fulminantes que tiram vantagem dos pontos fracos da criatura.

Pré-Requisitos: Int 13, Inimigo dos Dragões, bônus base de ataque +6.

Benefício: O personagem pode usar uma ação de rodada completa para realizar um único ataque (corpo a corpo ou à distância) contra um dragão com +4 de bônus na jogada de ataque. Esse ataque inflige 2d6 pontos adicionais de dano se atingir o alvo. Para os ataques à distância, o dragão deve estar num raio máximo de 9 metros para que o talento forneça o bônus e cause o dano adicional.

Especial: O bônus na jogada de ataque e o dano adicional se acumulam com os benefícios de uma arma com a habilidade especial *ruína menor* (dragões). Em caso de sucesso decisivo, os dados de dano adicional não são multiplicados.

SENTIR FRAQUEZA [GERAL]

O personagem é capaz de tirar vantagem das fraquezas sutis das defesas do seu oponente.

Pré-Requisitos: Int 13, Especialização em Combate, Foco em Arma.

Benefício: Quando atacar com a arma selecionada pelo talento Foco em Arma, o personagem pode ignorar até 5 pontos da Redução de Dano (independente do material ou bônus de melhoria da arma) ou da Dureza do alvo. Este benefício não pode transformar a Redução de Dano efetiva ou a dureza do alvo em número menor que 0.

SERVO DE DRAGÃO [GERAL]

O personagem empenhou sua vida a serviço dos dragões maus.

Pré-Requisitos: Falar Idioma (dracônico).

Benefício: O personagem recebe +4 de bônus nos testes de Blefar realizado contra um dragão, e +2 de bônus nos testes de Cavalgar realizados quando estiver montando em um dragão.

Além disso, o personagem recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra a presença aterradora dos dragões Maus.

O personagem ainda sofre –2 de penalidade nos testes de resistência contra magias e efeitos de encantamento conjurados por dragões.

Especial: O personagem não pode escolher este talento quando selecionar o talento Amigo dos Dragões.

NOVAS MAGIAS

Esta seção apresenta diversas magias relacionadas com os dragões, bem como três novos domínios de clérigo. As listas de magias abaixo usam o formato e o estilo descritos no *Livro do Jogador*. As descrições das magias são apresentadas logo depois das listas de magias.

DOMÍNIOS DE PRESTÍGIO

Os dois domínios de prestígio aqui descritos, Dominação e Glória, estão disponíveis somente para personagens que estão qualificados a escolher domínios adicionais como característica de classe (que adotam a classe de prestígio dracólito, por exemplo). Eles não estão disponíveis para os personagens iniciais.

MAGIAS DE ASSASSINO

Magias de Assassino de 3º Nível

Abater o Maior Inimigo: Inflige danos adicionais a criaturas maiores que Médias.

Encontrar a Brecha: Seus ataques ignoram armaduras e armaduras naturais.

Magias de Assassino de 4º Nível

Esconder-se de Dragões: Os dragões não conseguem perceber um alvo/2 níveis.

Vulnerabilidade: Reduz a Redução de Dano de um oponente.

MAGIAS DE BARDO

Magia de Bardo de 1º Nível

Fraude: O conjurador volta a jogar quando determina o resultado de um jogo de azar.

Magia de Bardo de 2º Nível

Inveja de Avarento: O alvo cobiça ansiosamente um objeto próximo.

Magia de Bardo de 3º Nível

Suprimir Sopro: O alvo não pode usar seu sopro.

Magia de Bardo de 4º Nível

Voz do Dragão: +10 em testes de Blefar, Diplomacia e Intimidação; pode usar uma *sugestão*.

Magias de Bardo de 5º Nível

Esconder-se de Dragões: Os dragões não conseguem perceber um alvo/2 níveis.

Visão de Dragão: Obtém visão na penumbra, visão no escuro e percepção às cegas.

MAGIAS DE CLÉRIGO

Magias de Clérigo de 3º Nível

Manto da Bravura: O personagem e seus aliados recebem um bônus nos testes de resistência contra medo.

Escudo da Guarda: Um escudo concede +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos a cada cinco níveis (máx. +5).

Magias de Clérigo de 4º Nível

Aura Anti-Dragão[M]: Os aliados recebem um bônus na CA e nos testes de resistência contra dragões.

Resistência Contingente a Elementos[M]: Um dano de energia desencadeia a magia *resistência a elementos*.

Abater o Maior Inimigo: Inflige dano adicional a criaturas maiores que Médio.

Diminuir Resistência à Magia: A RM do alvo é reduzida.

Magias de Clérigo de 5º Nível

Aura de Evasão[M]: Todos que estiverem num raio de 3 m adquirem evasão contra sopros.

Vulnerabilidade: Reduz a Redução de Dano de um oponente.

Magia de Clérigo de 6º Nível

Imunidade a Elementos: O alvo adquire imunidade a danos de um tipo de energia.

Magia de Clérigo de 7º Nível

Dragão da Morte: O personagem recebe +4 de bônus de melhoria na armadura natural, +4 de bônus de deflexão na CA e pontos de vida temporários.

DOMÍNIOS DE CLÉRIGO

DOMÍNIO DE PRESTÍGIO DA DOMINAÇÃO

Divindades: Nenhuma (vide a classe de prestígio dracólito).

Poder Concedido: O personagem adquire Foco em Magia (encantamento) como um talento adicional.

Magias do Domínio Dominação

1 **Comando:** Um alvo obedece a um comando selecionado durante 1 rodada.

2 **Cativar:** Cativa a todos num raio de 30 m + 3 m/nível.

3 **Sugestão:** Obriga o alvo a seguir uma seqüência de ações especificada.

4 **Dominar Pessoa:** Controla um humanóide por telepatia.

5 **Comando Aprimorado:** Como *comando*, mas afeta um alvo/nível.

6 **Tarefa/Missão:** Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.

7 **Sugestão em Massa:** Como *sugestão*, mas um alvo/nível.

8 **Dominação Autêntica:** Como *dominar pessoa*, mas as jogadas dos teste de resistência subseqüentes sofrem –4.

9 **Servo Monstruoso**[X]: Como *dominação autêntica*, mas é permanente e afeta qualquer criatura.

DOMÍNIO DOS DRAGÕES

Divindades: Aasterinian, Astilabor, Bahamut, Chronepsis, Falazure, Garyx, Hlal, Io, Lendys, Tamara, Tiamat.

Poder Concedido: Acrescente Blefar e Intimidação à lista de perícias de classe do clérigo.

Magias do Domínio dos Dragões

1 **Presa Mágica:** Uma arma natural do alvo recebe +1 nas jogadas de ataque e dano.

2 **Resistência a Elementos:** Ignora 10 (ou mais) pontos de dano/ataque de um tipo de energia especificado.

3 **Presa Mágica Aprimorada:** Uma arma natural do alvo recebe +1/três níveis nas jogadas de ataque e dano (máx. +5).

4 **Voz do Dragão:** +10 em testes de Blefar, Diplomacia e Intimidação; pode usar uma *sugestão*.

5 **Visão da Verdade**[M]: Permite que o personagem veja todas as coisas como são de fato.

6 **Pele Rochosa**[M]: Ignore 10 pontos de dano por ataque.

7 **Aliado Dragão**[X]: Como *aliado dragão menor*, mas até 18 DV.

8 **Sugestão em Massa:** Como *sugestão*, mas um alvo/nível.

9 **Dominar Monstro:** Como *dominar pessoa*, mas qualquer criatura.

DOMÍNIO DE PRESTÍGIO DA GLÓRIA

Divindades: Nenhuma (vide a classe de prestígio de dracólito).

Poder Concedido: O personagem recebe +2 de bônus no teste de expulsão e +1d6 na jogada de dano para expulsar mortos-vivos.

Magias do Domínio da Glória

1 **Romper Mortos-Vivos:** Inflige 1d6 pontos de dano a um morto-vivo.

2 **Abençoar Arma:** A arma é mais eficaz contra inimigos malignos.

3 **Luz Cegante:** Um raio inflige 1d8/dois níveis pontos de dano, mais contra mortos-vivos.

4 **Destruição Sagrada:** Causa dano e cega criaturas malignas.

5 **Espada Sagrada:** A arma torna-se +5, inflige +2d6 de dano contra alvos malignos.

6 **Virote da Glória:** Um raio inflige 1d6/dois níveis pontos de dano, mais contra mortos-vivos e extra-planares malignos.

7 **Raio de Sol:** Um raio cega e inflige 4d6 pontos de dano.

8 **Coroa da Glória**[M]: +4 de Car e pode cativar os alvos.

9 **Portal**[X]: Conecta dois planos para uma viagem ou invocação.

DOMÍNIO DA GANÂNCIA

Divindade: Tiamat.

Poder Concedido: o personagem recebe +2 de bônus de competência nos testes de Avaliação, Abrir Fechaduras e Prestidigitação.

Magias do Domínio da Ganância

1 **Fraude:** O conjurador volta a jogar quando determina o resultado de um jogo de azar.
2 **Induzir Presente:** O alvo entrega ao conjurador o que estiver segurando.
3 **Arrombar:** Abre uma porta trancada ou selada magicamente.
4 **Armadilha de Fogo**[M]: Um objeto inflige 1d4 pontos de dano +1/nível.
5 **Compor:** Transforma matérias-primas em itens manufaturados.
6 **Proteger Fortalezas:** Um conjunto de efeitos mágicos protege uma área.
7 **Teletransportar Objeto:** Como *teletransporte*, mas afeta um objeto tocado.
8 **Ladrão Fantasmagórico:** Cria uma força invisível que rouba objetos alheios.
9 **Simpatia**[F]: Um objeto ou localidade atrai certas criaturas.

DOMÍNIO DA FORTUNA

Divindades: Astilabor, Io.

Poderes Concedidos: Acrescente Avaliação à lista de perícias de classe do clérigo. O personagem adquire Foco em Perícia (Avaliação) como um talento adicional.

Magias do Domínio da Fortuna

1 **Alarme:** Protege uma área por 2 horas/nível.
2 **Obscurecer Objeto:** Mascara um objeto contra observação.
3 **Símbolo de Proteção**[M]: Uma inscrição prejudica os inimigos que atravessarem a área.
4 **Detectar Observação:** Alerta o conjurador contra observação mágica.
5 **Arca Secreta de Leomund**[F]: Esconde uma arca valiosa no Plano Etéreo; o personagem a recupera conforme desejar.
6 **Proibição**[M]: Bloqueia as viagens planares, causa dano a criaturas de tendência diferente.
7 **Refugiar Itens:** O alvo se torna imune à visão e observação mágica; uma criatura fica em coma.
8 **Discernir Localização:** Revela a localização exata de uma criatura ou um objeto.
9 **Antipatia:** O objeto ou a localidade afetada pela magia repele certas criaturas.

MAGIAS DE DRUIDA

Magia de Druida de 2º Nível

Prender à Terra: A criatura alvo não consegue voar.

Magia de Druida de 4º Nível

Resistência Contingente a Elementos[M]: Um dano de energia desencadeia a magia *resistência a elementos*.

Magia de Druida de 6º Nível

Imunidade a Elementos: O alvo adquire imunidade a danos de um tipo de energia.

MAGIAS DE PALADINO

Magias de Paladino de 2º Nível

Manto da Bravura: O personagem e seus aliados obtêm um bônus nos testes de resistência contra o medo.

Escudo da Guarda: O escudo concede +1 de bônus nos testes de resistência de Reflexos para cada cinco níveis (máx. +5).

Magias de Paladino de 3º Nível

Abater o Maior Inimigo: Inflige danos adicionais a criaturas maiores que Médias.

Encontrar a Brecha: Seus ataques ignoram armaduras e armaduras naturais.

Magias de Paladinos 4º Nível

Poder Dracônico: +5 de For, Com e Car; +4 de armadura natural; imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia.

MAGIAS DE RANGER

Magia de Ranger de 3º Nível

Encontrar a Brecha: Seus ataques ignoram armaduras e armaduras naturais.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO

Magia de Feiticeiro/Mago de 1º Nível

Trans **Fraude:** O conjurador volta a jogar quando determina o resultado de um jogo de azar.

Magias de Feiticeiro/Mago de 2º Nível

Encan **Induzir Presente:** O alvo entrega ao conjurador o que estiver segurando.
Trans **Enfraquecimento de Escamas:** A armadura natural do alvo se enfraquece.
Prender à Terra: A criatura alvo não consegue voar.

Magias de Feiticeiro/Mago de 3º Nível

Encan **Inveja de Avarento:** O alvo cobiça ansiosamente um objeto próximo.
Suprimir Sopro: O alvo não pode usar seu sopro.
Trans **Pele de Dragão:** O personagem obtém +4 de bônus de melhoria na armadura natural, resistência à energia 10.
Sopro de Dragão: O personagem adquire um sopro de dragão por 1 hora.

Magias de Feiticeiro/Mago de 4º Nível

Abjur **Aura Anti-DragãoM:** Os aliados recebem um bônus na CA e nos testes de resistência contra dragões.
Diminuir Resistência à Magia: A RM do alvo é reduzida.
Voz do Dragão: +10 em testes de Blefar, Diplomacia e Intimidação; pode usar uma sugestão.

Magias de Feiticeiro/Mago de 5º Nível

Abjur **Resistência Contingente a Elementos**[M]: Um dano de energia desencadeia a magia *resistência a elementos*.
Conj **Aliado Dragão Menor**[X]: Obtém os serviços de um dragão de 9 DV.
Trans **Poder Dracônico:** +5 de For, Com e Car; +4 de armadura natural; imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia.
Visão de Dragão: Adquire visão na penumbra, visão no escuro e percepção às cegas.
Vôo do Dragão: O personagem cria asas de dragão.
Vulnerabilidade: Reduz a Redução de Dano de um oponente.

Magias de Feiticeiro/Mago de 6º Nível

Abjur **Aura de Evasão**[M]: Todos que estiverem num raio de 3 m adquirem evasão contra sopros.

Magias de Feiticeiro/Mago de 7º Nível

Abjur **Esconder-se de Dragões**: Os dragões não conseguem perceber um alvo/2 níveis.

Imunidade a Elementos: O alvo adquire imunidade a danos de um tipo de energia.

Raio de Antimagia[M]: O alvo perde todos os poderes mágicos.

Conj **Aliado Dragão**[X]: Como *aliado dragão menor*, mas até 18 DV.

Magia de Feiticeiro/Mago de 8º Nível

Conj **Ladrão Fantasmagórico**: Cria uma força invisível que rouba objetos alheios.

Magia de Feiticeiro/Mago de 9º Nível

Conj **Aliado Dragão Maior**[X]: Como *aliado dragão menor*, mas até 27 DV.

DESCRIÇÕES DAS MAGIAS

As magias a seguir são apresentadas em ordem alfabética (à exceção daquelas cujos nomes contêm "maior" ou "menor"; vide Ordem de Apresentação, página 182 do *Livro do Jogador*).

Abater o Maior Inimigo

Transmutação

Nível: Asn 3, Clr 4, Pal 3

Componentes: V, G M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: Criatura Grande ou maior tocada

Duração: 1 rodada/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)

Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O alvo adquire a habilidade de infligir um dano aprimorado contra criaturas Grandes ou maiores. Para cada categoria de tamanho superior a Médio de um adversário, o alvo inflige 1d6 pontos adicionais de dano em qualquer ataque corporal bem-sucedido (+1d6 contra uma criatura Grande, +2d6 contra Enorme, +3d6 contra Imensa ou +4d6 contra Colossal).

Componente Material: Uma garra de dragão ou uma unha de gigante.

Aliado Dragão

Conjuração (Invocação)

Nível: Dragão 7, Fet/Mag 7

Efeito: Invocação de até dois dragões, totalizando 18 DV ou menos, todos a menos de 9 m entre si quando aparecem

Como *aliado dragão menor*, exceto que o personagem pode invocar um único dragão com até 18 DV ou dois dragões do mesmo tipo cujos DV não totalizem 19 ou mais. Os dragões concordam em ajudá-lo e solicitam o pagamento da dívida em conjunto.

Custo XP: 250 XP.

Aliado Dragão Maior

Conjuração (Invocação)

Nível: Fet/Mag 9

Efeito: Invocação de até três dragões, totalizando 27 DV ou menos, todos a menos de 9 m entre si quando aparecem

Como *aliado dragão menor*, exceto que o personagem pode invocar um único dragão com até 27 DV ou até três dragões do mesmo tipo cujos DV não totalizem 28 ou mais. Os dragões concordam em ajudá-lo e solicitam o pagamento da dívida em conjunto.

Custo XP: 500 XP.

Aliado Dragão Menor

Conjuração (Invocação)

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, XP

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Efeito: Invocação de um dragão com até 9 DV

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Nenhum

Resistência à Magia: Não

Esta magia invoca um dragão. O personagem pode solicitar que a criatura realize uma tarefa em troca de um pagamento. As tarefas variam desde simples (atravesse o abismo voando, ajude-nos a lutar numa batalha) até complexas (espione nossos inimigos, proteja-nos em nossa incursão no calabouço). O personagem deve ser capaz de se comunicar com o dragão para negociar seus serviços.

O dragão invocado exige pagamento, em forma de moedas, gemas ou outros objetos preciosos que ele possa acrescentar ao seu tesouro. Esse pagamento deve ser feito antes que o dragão concorde em realizar qualquer tarefa. A negociação exige pelo menos 1 rodada, portanto as ações da criatura começam na rodada subseqüente à sua chegada.

As tarefas que exigem 1 minuto por nível de conjurador (ou menos) requerem um pagamento de 100 PO por DV do dragão invocado. Para uma tarefa que gaste até 1 hora por nível de conjurador, a criatura requer um pagamento de 500 PO por DV. As missões de longo prazo (que levam até 1 dia por nível de conjurador) exigem um pagamento de 1.000 PO por DV.

Quaisquer tarefas especialmente arriscadas exigirão um presente maior, até o dobro da quantia mencionada. Um dragão nunca aceitará menos que a quantia mencionada, mesmo para tarefas sem risco algum.

Ao final da tarefa, ou quando expirar a duração negociada, a criatura retorna ao lugar de onde foi convocada (depois de fazer um relatório ao conjurador, se isso for apropriado e possível).

Custo XP: 100 XP.

Especial: Os feiticeiros conjuram esta magia com +1 nível de conjurador.

Aura Anti-Dragão

Abjuração

Nível: Clr 4, Fet/Mag 4

Componentes: V, G, M, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvos: 1 criatura/2 níveis, todas a menos de 9 m entre si

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Todos os alvos recebem +2 de bônus de sorte na Classe de Armadura e nos testes de resistência contra os ataques, as magias e ataques especiais (extraordinários, sobrenaturais e similares a magia) dos dragões. Este bônus aumenta em +1 para cada quatro níveis de conjurador acima do 7º (para +3 no 11º, +4 no 15º e um máximo de +5 no 19º).

Componente Material: Um pedaço de platina valendo pelo menos 25 PO (pouco menos que 30 gramas).

Aura de Evasão

Abjuração
Nível: Clr 5, Fet/Mag 6
Componentes: V, G, M, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Área: Emanação num raio de 3 m centralizado no conjurador
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Não
Resistência à Magia: Não

O personagem e todas as criaturas num raio de 3 metros à sua volta adquirem Evasão, mas apenas contra sopros. Se um sopro normalmente permitir um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, uma criatura no interior de uma *aura de evasão* que obtiver sucesso no teste não sofrerá qualquer dano.

O efeito desta magia não se acumula com a Evasão ou a Evasão Aprimorada.

Componente Material: Esmeralda em pó valendo 500 PO.

Coroa da Glória

Evocação
Nível: Glória 8
Componentes: V, G, M, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 36 m
Área: Emanação num raio de 36 m centralizado no conjurador
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem fica cercado por uma aura de autoridade celestial, inspirando reverência em todas as criaturas menores que contemplam sua perfeição e sua retidão terrível. Ele recebe +4 de bônus de melhoria de Carisma enquanto a magia permanecer ativa.

Todas as criaturas na área da magia com menos de 8 Dados de Vida ou níveis param o que estiverem fazendo e são obrigadas a prestar atenção no conjurador. Qualquer criatura afetada que deseje realizar uma ação hostil contra o personagem deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade. Todas as criaturas que fracassarem nesse teste da primeira vez em que tentarem uma ação hostil estarão cativadas até o término da duração (como na magia *cativar*) se permanecerem na área afetada, e não tentam deixar a área por vontade própria. As criaturas com 8 ou mais Dados de Vida não são afetadas pela *coroa da glória*.

Quando o personagem falar, todos os ouvintes automaticamente o compreendem, mesmo que não entendam seu idioma. Até o final da magia, o personagem pode fazer até três *sugestões* para criaturas com menos de 8 DV, similar ao efeito de *sugestão em massa* (Vontade anula); as criaturas com 8 ou mais DV não são afetadas.

Componente Material: Uma opala valendo pelo menos 200 PO.



Um clérigo mau envolve-se em uma magia de dragão da morte.

Diminuir Resistência à Magia

Transmutação
Nível: Clr 4, Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)
Resistência à Magia: Não

Esta magia reduz a RM do alvo em 1 ponto por nível de conjurador (redução máxima –15). Esta redução não pode diminuir a RM do alvo abaixo de 0.

O alvo da magia sofre uma penalidade igual ao nível do conjurador no teste de resistência.

Dominação Autêntica

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Dominação 8

Como *dominar pessoa*, mas os alvos obrigados a realizar ações contrárias à sua natureza recebem um novo teste de resistência com –4 de penalidade.

Dragão da Morte

Necromancia [Mal, Medo, Ação Mental]
Nível: Clr 7
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 rodada
Alcance: Pessoal
Efeito: Armadura em forma de dragão, de energia e ossos
Duração: 1 rodada/nível (D)

O personagem convoca um poder profano e se envolve em um casulo em forma de dragão, feito de ossos e energia negativa. O casulo lhe concede +4 de bônus de melhoria na armadura natural e +4 de bônus de deflexão na Classe de Armadura, mais 1 ponto de vida temporário por nível de conjurador (máximo 20). Ele é considerado armado quando realiza ataques desarmados, e inflige dano como se seus membros fossem espadas curtas do tamanho apropriado. O personagem pode usar sua mão inábil para atacar, sofrendo as penalidades padrão de combate com duas armas (vide Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). O *dragão da morte* impede a conjuração de magias com componentes gestuais, materiais ou de foco (mas não foco divino), mas não altera de outra forma suas ações ou seus movimentos.

Usando uma ação padrão, o personagem projeta um cone de *medo* ou realiza um ataque de toque corporal para usar *infligir ferimentos críticos* na criatura tocada. Nos demais aspectos, estes efeitos são idênticos às magias homônimas.

Encontrar a Brecha
Adivinhação
Nível: Asn 3, Pal 3, Rgr 3
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 rodada/nível

O personagem adquire a habilidade de perceber pontos fracos na armadura de seu oponente. Uma vez por rodada, um dos seus ataques corporais ou à distância pode desconsiderar a armadura, o escudo e o bônus de armadura natural do alvo (incluindo quaisquer bônus de melhoria) na Classe de Armadura. Outros bônus na CA, como bônus de esquiva, bônus de deflexão e bônus de sorte, ainda são considerados.

Enfraquecimento de Escamas

Transmutação
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Raio
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

Um raio cinzento projeta-se da mão do personagem, que precisa obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo. O bônus de armadura natural do alvo é reduzido em 4 pontos, +1 ponto a cada nível do conjurador acima do 3º (redução máxima 10 pontos no 15º nível). Esta magia não pode reduzir o bônus de armadura natural de uma criatura abaixo de 0, nem tem qualquer efeito sobre um bônus de melhoria em uma armadura natural (como o concedido pela magia *pele de árvore*).

Componente Material: Uma muda de pele de cobra.

Esconder-se de Dragões

Abjuração
Nível: Asn 4, Brd 5, Fet/Mag 7, Saqueador de Tesouros 4 (vide descrição da classe de prestígio, a seguir)
Componentes: G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Uma criatura tocada/dois níveis
Duração: 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim

Os dragões não conseguem ver, ouvir, nem farejar as criaturas protegidas, nem mesmo com a percepção às cegas. Eles agem como se as criaturas afetadas não estivessem presentes. As criaturas protegidas podem ficar diante do mais faminto dragão vermelho e não serão atacadas ou percebidas. Se um personagem protegido tocar ou atacar um dragão, mesmo com uma magia, o efeito termina para todos os alvos.

Componente Material: Uma escama de dragão.

Escudo da Guarda

Abjuração
Nível: Clr 3, Pal 2
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Um escudo ou broquel
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto, benéfica)
Resistência à Magia: Não

O escudo ou broquel tocado concede ao usuário +1 de bônus sagrado nos testes de resistência de Reflexos, +1 a cada cinco níveis do conjurador (máximo +5 no 20º nível). O bônus só estará ativo se o escudo for usado normalmente (mas não, por exemplo, se for carregado nas costas).

Fraude

Transmutação [Mal]
Nível: Brd 1, Ganância 1, Fet/Mag 1
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: O Conjurador
Duração: 1 minuto/nível ou até ser descarregada
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Em qualquer ponto da duração desta magia, o personagem pode tentar alterar o resultado de um jogo de azar. Esta magia só pode afetar jogos mundanos, como os que usam cartas ou dados. Ela não afeta um jogo que envolve magia, nem um item mágico relacionado a um jogo de azar (como um *baralho das surpresas*). Quando é realizado um teste para determinar o resultado do jogo, um personagem sob o efeito desta magia pode exigir uma repetição do lance de dados e escolher o melhor resultado.

Por exemplo, Darkon está jogando cartas e tem 1 probabilidade em 4 de vencer. O Mestre secretamente lança 1d4 e diz ao jogador que Darkon perdeu. Como Darkon está sob o efeito da magia *fraude*, o jogador solicita que o Mestre jogue novamente. A magia altera a probabilidade, de modo que não há subterfúgio que outro personagem consiga notar (exceto pela conjuração da própria magia).

Foco: Um par de dados feitos de ossos humanos.

Imunidade a Elementos

Abjuração
Nível: Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 7
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 24 horas
Teste de Resistência: Nenhum (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Esta abjuração concede proteção completa contra o dano de qualquer um dos cinco tipos de energia, a critério do personagem: ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica. A magia protege também o equipamento do alvo.

Imunidade a energia só absorve dano. O alvo ainda poderia sofrer efeitos colaterais infelizes, por exemplo afogar-se em ácido (visto que o afogamento resulta de falta de oxigênio), ficar surdo com um ataque sônico ou ficar encapsulado no gelo.

O efeito desta magia não se acumula com efeitos semelhantes, como *resistência a elementos* e *proteção contra elementos*, que protegem contra o mesmo tipo de energia. Se um personagem estiver resguardado por *imunidade a elementos (fogo)* e também estiver recebendo resistência ao fogo de uma ou mais magias, a *imunidade a energia* torna as outras irrelevantes. No entanto, é possível estar simultaneamente sob o efeito de *imunidade a elementos (fogo)* e *resistência a elementos (eletricidade)*, ou quaisquer outras duas magias semelhantes que protegem contra tipos diferentes de energia.

Induzir Presente

Encantamento [Ação Mental]
Nível: Ganância 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 rodada
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O personagem encanta uma criatura de forma que ela se sente subitamente compelida a lhe dar o que estiver segurando no momento da conjuração. Na próxima ação da criatura, ela se desloca para o mais perto possível do personagem e lhe oferece o objeto como uma ação padrão. Esta magia lhe permite agir fora do seu turno e aceitar o "presente" se a criatura o alcançar para lhe entregar o objeto (supondo que o personagem tenha uma mão livre e possa aceitá-lo). O alvo defende-se normalmente e age como desejar nas rodadas subseqüentes, inclusive tentando recuperar o objeto. Se for impedido de realizar a ação exigida pela magia, o efeito será desperdiçado. Por exemplo, se o alvo estiver paralisado e não puder se deslocar, nem largar o item, nada acontece.



Hennet usa a magia pele de dragão para criar escamas como um dragão vermelho.

Inveja de Avarento

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Brd 2, Fet/Mag 3
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m /2 níveis)
Alvo: Uma criatura viva e um objeto (vide texto)
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula e Nenhum (objeto)
Resistência à Magia: Sim e Não (objeto)

Ao conjurar esta magia, o personagem designa uma criatura-alvo e um objeto-alvo, que devem ambos estar no alcance máximo. Se a criatura-alvo fracassar no teste de resistência, será consumida por um desejo arrebatador pelo objeto. Enquanto a magia permanecer ativa, a criatura tentará obter o item (chegando ao ponto de atacar quem o estiver segurando ou usando).

Uma vez que a criatura adquirir a posse do objeto, tentará protegê-lo avidamente, atacando quem se aproximar a 9 metros ou tentar remover o objeto de outra forma.

Os dragões, devido à sua natureza gananciosa, sofrem –4 de penalidade nos testes de resistência contra esta magia.

Ladrão Fantasmagórico

Conjuração (Criação)
Nível: Ganância 8, Fet/Mag 8
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Um objeto
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Uma força invisível, semelhante a um *servo invisível*, forma-se onde o conjurador desejar. No turno do conjurador, essa força rouba objetos alheios selecionados em silêncio pelo personagem (uma ação livre). Um *ladrão fantasmagórico* só pode roubar itens de criaturas. Ele não é capaz de arrombar arcas trancadas, nem furtar objetos livres. Um *ladrão fantasmagórico* tem +20 de modificador de Esconder-se (útil contra os que podem enxergar criaturas invisíveis) e +20 de modificador de Furtividade.

Se um *ladrão fantasmagórico* não for detectado, poderá roubar qualquer objeto que uma criatura possui, mas não se estiver segurando ou vestindo. Mesmo os objetos em uma *mochila de carga* podem ser usurpados. Ele só pode roubar objetos, carregá-los ao conjurador ou devolvê-los ao lugar de onde vieram. Não pode realizar nenhuma outra ação. Um *ladrão fantasmagórico* precisa de 1 rodada para roubar um objeto e de outra rodada para levá-lo ao personagem.

Um *ladrão fantasmagórico* só pode segurar um objeto por vez, e o objeto torna-se invisível em sua posse.

O servo não é capaz de levar um item se for detectado pela criatura roubada (com um teste de Ouvir ou Observar). No entanto, o ladrão pode repetir a tentativa na rodada seguinte. Não pode ser ferido de nenhum modo, mas é vulnerável a *dissipar magia*.

Um *ladrão fantasmagórico* pode roubar um objeto da mão de uma criatura se obtiver sucesso em uma tentativa de desarmar. Ele executa a manobra como se tivesse o talento Desarme Aprimorado e +20 de modificador de Força. Se for usado desse modo, ele desaparecerá após levar ao conjurador o objeto roubado.

Componente Material: Um carretel de linha verde.

Manto da Bravura

Abjuração [Ação Mental]
Nível: Clr 3, Pal 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: 16 m
Área: Emanação num raio de 18 m centralizado no conjurador
Duração: 10 minutos/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

Todos os aliados no interior da área (incluindo o conjurador) recebem um bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo equivalente ao nível do conjurador (máx. +10).

Pele de Dragão

Transmutação
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível

A pele do alvo se torna rígida e escamosa, como um dragão cromático da cor selecionada pelo conjurador. O personagem recebe +3 de bônus de melhoria na armadura natural, +1 para cada dois níveis acima do 5º (até um máximo de +5 no 9º nível), além de resistência à energia equivalente a duas vezes seu nível de conjurador (máximo 20 no 10º nível) contra o tipo de energia apropriado à cor que de dragão selecionada: ácido (negro ou verde), frio (branco), eletricidade (azul) ou fogo (vermelho).

Componente Material: Uma escama de dragão.

Especial: Os feiticeiros conjuram esta magia com +1 nível de conjurador.

Poder Dracônico

Transmutação
Nível: Pal 4, Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura viva tocada
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Fortitude anula (benéfica)
Resistência à Magia: Sim (benéfica)

O alvo da magia recebe +5 de bônus de melhoria de Força, Constituição e Carisma. Também recebe +4 de bônus de melhoria na armadura natural. Além disso, adquire imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia.

Especial: Os feiticeiros conjuram esta magia com +1 nível de conjurador.

Prender à Terra

Transmutação
Nível: Drd 2, Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência: Fortitude parcial
Resistência à Magia: Sim

O personagem dificulta a habilidade de voar (por meios naturais ou mágicos) da criatura alvo enquanto a magia permanecer ativa. Se o alvo fracassar em seu teste de resistência, seu deslocamento de vôo (se houver) é reduzido para 0 m. Uma criatura em vôo sujeita a esta magia descerá ao solo como se estivesse sob o efeito da magia *queda suave*. Mesmo que um novo efeito conceda à criatura a habilidade de voar, ele será suprimido pela duração de *prender à terra*.

Se o alvo obtiver sucesso no teste de resistência, seu deslocamento de vôo (incluindo qualquer novo efeito concedido pela duração da magia) é reduzido em 3 metros por nível de conjurador (redução máxima 30 metros no nível 10). Esta redução não pode diminuir o parâmetro de vôo da criatura para menos de 3 metros.

Prender à terra não afeta outras formas de movimento, nem mesmo os efeitos que possam conceder movimento aéreo sem conceder um deslocamento de vôo (como saltar ou as magias *levitação* ou *andar no ar*).

Raio de Antimagia

Abjuração
Nível: Fet/Mag 7
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura ou objeto
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula (objeto)
Resistência à Magia: Sim (objeto)

Um raio invisível projeta-se dos dedos do personagem, que deve obter sucesso em um ataque de toque à distância com o raio para atingir um alvo. Quando atingido, o alvo sofrerá os efeitos existentes no interior de um *campo antimagia*.

Se esta magia for usada contra uma criatura, o alvo não pode conjurar magias nem usar habilidades sobrenaturais ou similares, e essas habilidades não surtem qualquer efeito sobre a criatura. No entanto, ela ainda pode usar itens de complemento de magia (como pergaminhos) ou itens gatilhos de magia (como varinhas), embora não possa conjurar as magias relacionadas.

Se esta magia for usada contra um objeto, os poderes mágicos desse objeto são suprimidos — incluindo quaisquer magias previamente conjuradas e atualmente em efeito no item, bem como quaisquer magias ou efeitos mágicos direcionados ao objeto enquanto o *raio de antimagia* permanece ativo. Lembre-se que um objeto atingido pelo raio só pode realizar um teste de resistência se estiver na posse de uma criatura ou se for um item mágico. Um item livre, mesmo que atualmente esteja sob o efeito de uma magia (como uma tocha com *chama contínua*), não realiza o teste de resistência.

A magia não afeta quaisquer objetos diferentes do próprio alvo, mesmo que esses objetos sejam usados ou carregados pelo alvo, ou estejam em contato com ele. Por exemplo, se uma criatura for o alvo, seu equipamento não será afetado.

Componente Material: Uma pitada de limalha de ferro misturada com pó de rubi com valor de 100 PO.

Resistência Contingente a Elementos

Abjuração
Nível: Clr 4, Drd 4, Fet/Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 hora/nível (D)

Esta magia funciona de modo semelhante a *contingência*, mas com um escopo mais limitado. Enquanto a *resistência contingente a elementos* estiver ativa, se o personagem sofrer qualquer dano associado a um dos cinco tipos de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônica), a magia automaticamente lhe concede resistência 10 contra esse tipo de energia pelo restante da duração (exatamente como se o personagem estivesse sob o efeito de *resistência a elementos* do tipo apropriado).

Uma vez determinado o tipo de energia afetado pela *resistência contingente*, ele não pode ser alterado. O personagem não pode ter mais de uma *resistência contingente a elementos* ativa sobre si ao mesmo tempo — se ele conjurar a magia uma segunda vez enquanto ainda estiver em efeito uma conjuração anterior, a magia anterior será dissipada automaticamente.

A resistência a elementos concedida por esta magia não se acumula com benefícios semelhantes contra o mesmo tipo de energia (como a magia *resistência a elementos*). No entanto, é possível estar simultaneamente sob o efeito de *resistência a elementos (fogo)* e *resistência contingente a elementos (eletricidade)*, ou quaisquer outras duas magias que protejam contra tipos diferentes de energia.

Componente Material: Uma pérola valendo pelo menos 100 PO.

Servo Monstruoso

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Dominação 9
Componentes: V, G, XP
Duração: Permanente

Como *dominar monstro* (consulte o *Livro do Jogador*), mas o alvo fica dominado permanentemente se fracassar no seu teste inicial de Vontade. Um alvo que receber uma ordem para realizar uma ação contrária à sua natureza recebe um novo teste de resistência de Vontade (com –4 de penalidade) para evitar empreender a tarefa. Se esse teste obtiver sucesso, a criatura ainda permanece como servo, a despeito do seu pequeno motim. Assim que o alvo for bem-sucedido em um teste de resistência contra uma ordem específica, fará sem penalidade todos os testes de resistência futuros contra essa mesma ação.

Custo XP: 500 XP por Dado de Vida ou nível do alvo.

Sopro de Dragão

Transmutação
Nível: Fet/Mag 3
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 10 minutos/nível (D)

O personagem adquire um sopro semelhante à de um dragão. Quando conjurar esta magia, o personagem escolhe a forma e o tipo de energia do sopro, entre as seguintes opções: linear (ácido, eletricidade ou fogo) ou cônica (ácido, frio ou fogo). Uma linha tem 1,5 metro de altura, 1,5 metro de largura e 18 metros de comprimento, enquanto um cone tem 9 metros de comprimento, 9 metros de altura e 9 metros de largura. Uma vez selecionadas a forma e o tipo de energia, ela será até o final da duração da magia.

Disparar o sopro é uma ação padrão. Ele inflige 3d6 pontos de dano do tipo de energia escolhido, mais 1d6 pontos de dano adicional para cada dois níveis acima do 5º (até um máximo de 10d6 no 19º nível). Os alvos na área afetada devem realizar um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade.

O personagem é capaz de ativar o sopro três vezes enquanto a magia permanece ativa (mais uma ativação adicional a cada dois níveis acima do 5º). Depois de dispará-lo, o personagem não pode voltar a usá-lo durante 1d4+1 rodadas. A ativação deste sopro não afeta a habilidade do conjurador de disparar outros sopros que tenha disponíveis e vice-versa. O personagem não pode ter mais de uma magia *sopro de dragão* ativa sobre si ao mesmo tempo.

Embora o sopro não represente perigo para o usuário, o personagem não obtém nenhuma resistência ou imunidade ao tipo de energia do ataque.

Especial: Os feiticeiros conjuram esta magia com +1 nível de conjurador.

Suprimir Sopro

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]
Nível: Brd 3, Fet/Mag 3
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 minuto/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

O alvo desta magia não pode usar seu sopro, a não ser que seja "forçado" a fazê-lo por uma magia de encantamento (compulsão) de nível mais alto, como *missão menor*.

Virote da Glória

Evocação [Bem]
Nível: Glória 6
Componentes: V, G, FD
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Efeito: Raio
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Sim

O personagem projeta um virote de energia positiva sobre uma única criatura. Ele deve obter sucesso em um ataque de toque à distância para atingir o alvo. O virote inflige 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de conjurador (máximo 7d6). Contra mortos-vivos, extra-planares maus e criaturas nativas do Plano de Energia Negativa, o virote inflige 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo 15d6). O virote não causa dano a extra-planares bons, nem a criaturas nativas do Plano de Energia Positiva.

Visão de Dragão

Transmutação
Nível: Brd 5, Fet/Mag 5
Componentes: V, G, F
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível (D)

O personagem obtém a acuidade visual de um dragão, incluindo visão na penumbra, visão no escuro e percepção às cegas.

O personagem consegue enxergar quatro vezes melhor que um ser humano em condições de iluminação precária e duas vezes melhor sob iluminação normal. Vide o quadro Visão dos Dragões, página 17. A visão no escuro tem alcance de 3 metros por nível de conjurador.

A percepção às cegas tem alcance de 1,5 metro por nível de conjurador. O personagem não precisa realizar testes de Observar ou Ouvir para perceber criaturas na área afetada pela percepção às cegas.

Nenhum destes efeitos se acumula com qualquer visão na penumbra, visão no escuro ou percepção às cegas que o personagem já tenha.

Foco: Um olho de dragão.

Vôo do Dragão

Transmutação
Nível: Fet/Mag 5
Componentes: V, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 hora/nível (D)

Um par de poderosas asas de dragão brota dos ombros do alvo, concedendo-lhe deslocamento de vôo de 30 metros (Média). O personagem não pode carregar mais que uma carga leve enquanto voa.

Em vôos de longa distância, o alvo percorre 22,5 quilômetros por hora (ou 36 quilômetros por hora em marcha). Em um dia de vôo normal, o personagem percorrerá 180 quilômetros.

Componente Material: Uma garra de asa de dragão.

Especial: Os feiticeiros conjuram esta magia com +1 nível de conjurador.

Voz do Dragão

Transmutação
Nível: Brd 4, Dragão 4, Fet/Mag 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal
Alvo: Você
Duração: 1 minuto/nível (D)

O personagem recebe +10 de bônus de melhoria nos testes de Blefar, Diplomacia e Intimidação. Ele também obtém a habilidade de falar e compreender (mas não ler) o idioma Dracônico.

Em qualquer momento antes do término da duração da magia, o personagem pode usar uma ação padrão para afetar uma criatura com um efeito de *sugestão*, que funciona de modo idêntico à magia homônima (incluindo alcance, duração e outros efeitos). Essa ação dissipa a magia *voz do dragão*, mas a *sugestão* terá sua duração normal.

Especial: Os feiticeiros conjuram esta magia com +1 nível de conjurador.

Vulnerabilidade

Transmutação
Nível: Asn 4, Clr 5, Fet/Mag 5
Componentes: V, G

Tabela 3–2: Armaduras de Couro de Dragão

	Tipo e Tamanho de Armadura				
Tamanho do Dragão	Couro	Loriga Segmentada	Meia-Armadura	Armadura de Batalha ou Peitoral de Aço	Escudo?
Miúdo	Mínimo	Minúscula	—	—	Não
Pequeno	Miúdo	Mínima	Minúscula	—	Não
Médio	Pequeno	Miúda	Mínima	Minúscula	Não
Grande	Médio	Pequena	Miúda	Mínima	Sim
Enorme	Grande	Média	Pequena	Miúda	Sim
Imenso	Enorme	Grande	Média	Pequena	Sim
Colossal	Imenso	Enorme	Grande	Média	Sim

Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência à Magia: Sim

Esta magia diminui a Redução de Dano do alvo em 5 pontos (até um mínimo de 5). Por exemplo, se o personagem conjura *vulnerabilidade* com êxito em um dragão com Redução de Dano 10/magia, sua Redução de Dano torna-se 5/magia.

Para cada quatro níveis de conjurador além do 11º, a Redução de Dano do alvo diminui em mais 5 pontos: 10 no 15º nível e 15 no 19º nível.

ARMADURAS DE COURO DE DRAGÃO

Os armoreiros podem trabalhar com couro de dragão para produzir obras-primas ou escudos a custo normal (veja Materiais Especiais no *Livro do Mestre*). A armadura assim criada não tem propriedades especiais além de sua qualidade de obra-prima. Um armoreiro que adquira o talento Artesão Dracônico pode imbuir essas armaduras com habilidades ainda maiores; vide Itens de Artesanato Dracônico, a seguir.

A Tabela 3–2: Armaduras de Couro de Dragão mostra os tipos e tamanhos de armaduras que um couro de dragão pode fornecer. Os termos da tabela estão definidos abaixo.

Tipo e Tamanho da Armadura: Estas quatro colunas mostram quais tipos de armadura podem ser feitas de couro de dragão, e o maior tamanho que pode ter uma armadura individual se for feita a partir de um dragão de determinado tamanho. Por exemplo, o couro de um dragão Médio é grande o suficiente para fazer uma armadura para uma criatura Pequena, ou uma loriga segmentada para uma criatura Miúda.

Uma única couraça pode servir para mais de uma armadura, caso esta seja projetada para criaturas de tamanho menor que o indicado na tabela. Para cada categoria de tamanho que a armadura acabada for inferior ao tamanho citado, dobre o número de armaduras que podem ser feitas. Por exemplo, produzindo lorigas segmentadas com o couro de um dragão Colossal, um armoreiro pode fabricar uma loriga Enorme (como a tabela indica), duas lorigas Grandes, quatro lorigas Médias, oito lorigas Pequenas, dezesseis lorigas Miúdas, trinta e duas lorigas Diminutas ou sessenta e quatro lorigas Minúsculas.

Escudo? Uma indicação "Sim" nesta coluna demonstra que há material de sobra, após o processo de confecção da armadura, para criar um escudo pesado ou leve, ou um broquel dimensionado para um personagem do mesmo tamanho que o dragão. O artesão é capaz de fabricar escudos em vez de armaduras usando toda a couraça ou parte dela. A confecção de um escudo de corpo usa a mesma quantidade de couro que uma armadura. A criação de dois escudos pesados, dois escudos leves ou dois broquéis usa a mesma quantidade de couro que uma armadura.

Propriedades Especiais das Armaduras de Couro de Dragão: Muitos personagens preferem as armaduras de couro de dragão simplesmente porque têm um aspecto imponente. Em combate, essas armaduras não são melhores que as normais; no entanto, a armadura propriamente dita permanece imune a dano de energia do mesmo tipo que o sopro do dragão que forneceu o couro. Por exemplo, uma armadura de dragão vermelho é impenetrável ao fogo. O personagem que usa a armadura não se beneficia dessa propriedade.

ITENS DE ARTESANATO DRACÔNICO

Os itens de artesanato dracônico são objetos mundanos (e não mágicos) feitos de partes específicas do corpo de um dragão verdadeiro. Somente um personagem com o talento Artesão Dracônico (vide Capítulo Segundo) é capaz de fabricar itens de artesanato dracônico, que fornecem poderes especiais conforme sua origem e a perícia da pessoa que os produz.

A criação de um item de artesanato dracônico é muito semelhante à de uma arma ou obra-prima similar. Além do próprio item (que também pode incluir um componente de obra-prima, se for uma arma, um escudo ou uma armadura), o personagem deve "incluir" o componente de artesanato dracônico.

Um componente de artesanato dracônico tem um preço que varia de acordo com o item específico (vide as descrições de itens abaixo). A CD de Ofícios para incluir um componente de artesanato dracônico é 25. Só depois de estarem completos todos os componentes de um item de artesanato dracônico é que este se considera acabado.

Visto que os itens de artesanato dracônico não são mágicos, eles não perdem seus poderes em um *campo antimagia* ou uma área semelhante. Para os efeitos que exigem um nível de conjurador, esses equipamentos terão NC 3 ou o menor nível possível para conjurar a magia em questão, o que for maior. Os poderes dos itens de artesanato dracônico não se acumulam com efeitos semelhantes ou idênticos, conforme observado nas descrições dos itens específicos abaixo. O personagem consegue acrescentar qualidades mágicas a um item de artesanato dracônico (incluindo bônus de melhoria para equipamentos como armas e armaduras) usando o preço normal, mas apenas se tiver o talento Artesão Dracônico (além de todos os outros pré-requisitos).

Diversos itens de artesanato dracônico estão descritos a seguir. A descrição de cada item fornece um preço de artesanato dracônico, a parte do dragão necessária e a perícia, conforme definidos acima.

Preço de Artesanato Dracônico: Este é o preço do componente de artesanato dracônico. Some o preço do próprio item, bem como o preço da qualidade obra-prima (para armaduras, escudos e armas) para determinar o preço total do equipamento.

Parte do Dragão: A porção do corpo do dragão necessária para criar o item de artesanato dracônico. O custo desta parte está incluído no preço do componente correlacionado. Em média, a parte do corpo tem um valor aproximado de um terço do preço de artesanato dracônico, visto que representa a matéria-prima necessária ao item. Se o personagem que produzir o item fornecer a parte (talvez vinda de um dragão que ele matou), reduza o preço de artesanato dracônico em um terço.

Perícia: A perícia Ofícios necessária para criar o componente de artesanato dracônico.

Descrições de Itens de Artesanato Dracônico

Arco de Osso de Dragão: Um arco esculpido de um único osso de dragão (um fêmur ou outro osso igualmente grande). Apresenta uma força tênsil e um poderio superiores. Esses arcos

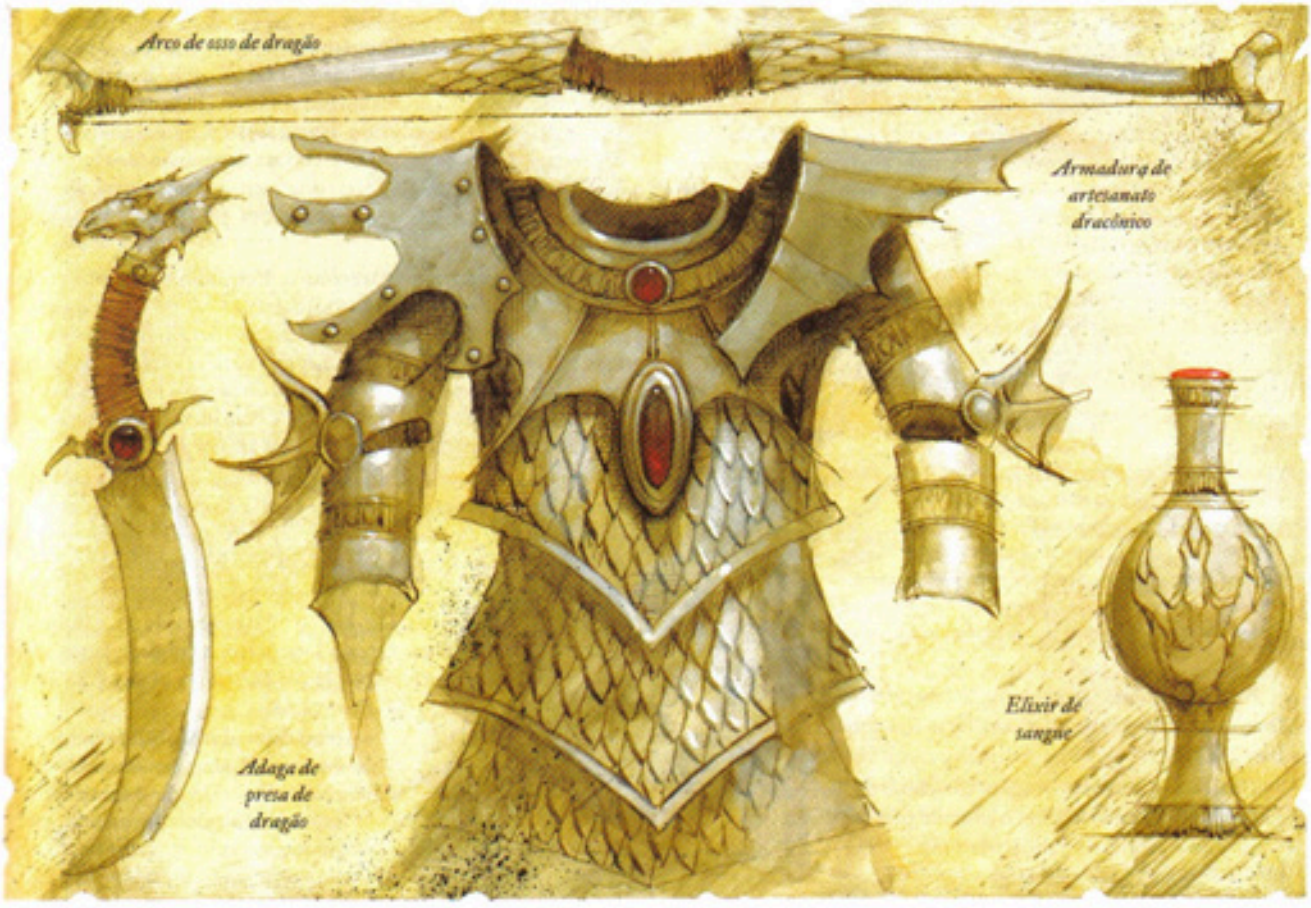


Ilustração de W. England

são considerados arcos compostos (curto ou longo), com força determinada pelo fabricante. Além disso, seu incremento de distância é 6 metros superior ao normal para esse tipo de arco (27 metros para um arco curto composto ou 39 metros para um arco longo composto).

Preço de Artesanato Dracônico: como arco composto +100 PO; *Parte do Dragão*: osso (fêmur ou similar); *Perícia*: Ofícios (arqueiro); *Peso*: 1,5 kg.

Arma de Presa de Dragão: As armas de presa de dragão são obras-primas criadas com as presas e os dentes de um dragão. Além do bônus de melhoria mundano de +1 nas jogadas de ataque que a qualidade obra-prima confere, uma arma de presa de dragão inflige 1 ponto de dano de energia em cada golpe bem-sucedido. O tipo de energia é o mesmo que o sopro do dragão. Se a criatura não tinha um sopro que inflige dano de ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônico, as armas de presa de dragão feitas com seus restos não infligem o dano adicional. Esse dano é tratado como uma característica extraordinária (e não mágica) da arma. Não se acumula com qualquer outro dano de energia (do mesmo tipo) infligido pela arma.

Uma única presa ou dente de dragão pode ser transformada numa arma leve da mesma categoria de tamanho do monstro, numa arma de uma mão uma categoria de tamanho menor ou numa arma de duas mãos duas categorias de tamanho inferior. O corpo de um único dragão pode fornecer material suficiente para doze armas.

Somente armas perfurantes e cortantes podem ser criadas como armas de presa de dragão.

Preço de Artesanato Dracônico: 300 PO; *Parte do Dragão*: dente ou presa; *Perícia*: Ofícios (armeiro); *Peso*: 1 kg.

Armadura ou Escudo de Artesanato Dracônico: As armaduras e escudos de artesanato dracônico são versões obras-primas das armaduras e escudos produzidos com couro de dragão, que também concedem resistência à energia. Uma armadura ou um escudo de artesanato dracônico concede ao usuário resistência 5 contra um tipo específico de energia, conforme apropriado ao dragão (ácido para negro, cobre ou verde; frio para prata ou branco; eletricidade para azul ou bronze; fogo para latão, ouro ou vermelho). Essa resistência é tratada como uma característica extraordinária (e não mágica) da armadura. Não se acumula com qualquer outra resistência à energia (do mesmo tipo) do personagem.

Além disso, a armadura de artesanato dracônico é considerada como sendo de uma categoria mais leve para fins de deslocamento e outros detalhes. As armaduras pesadas de artesanato dracônico são consideradas Médias, e as Médias e Leves são consideradas Leves. As penalidades de armadura são reduzidas em –2 (incluindo a redução de 1 ponto para armaduras ou escudos obras-primas). As armaduras de artesanato dracônico usam o bônus de Destreza máximo normal.

Uma armadura de artesanato dracônico pode ser um gibão de peles, brunea, meia-armadura ou armadura de batalha. Os escudos de artesanato dracônico podem ser grandes ou pequenos.

Preço de Artesanato Dracônico: 3.000 PO (armadura leve); 6.000 PO (armadura média); 1.000 PO (armadura pesada); *Parte do Dragão*: couro; *Perícia*: Ofícios (armoreiro); *Peso*: o mesmo que uma armadura ou um escudo normal.

Elixir de Sangue: Um elixir de sangue é uma mistura preparada com o sangue concentrado de um dragão verdadeiro. Esse elixir concede ao usuário +2 de bônus de melhoria de Força (se for preparado de um dragão cromático) ou Carisma (se for preparado de um dragão metálico), bem como um efeito adicional conforme registrado na tabela abaixo, baseado na variedade de dragão. O personagem é capaz de ingerir um elixir de sangue como uma ação de rodada completa (que provoca ataques de oportunidade), e seus efeitos duram 10 minutos. Esses efeitos são extraordinários, não mágicos.

Variedade de Dragão	Efeito	Preço
Azul	*imitar sons*[1]	900 PO
Branco	andar no gelo[1]	600 PO
Bronze	*respirar na água*	1.000 PO
Cobre	*patas de aranha*	700 PO
Latão	*falar com animais*	400 PO
Negro	visão no escuro 36 m	700 PO
Ouro	*Metamorfose*[2]	1.700 PO
Prata	andar nas nuvens[1]	1.400 PO
Verde	*sugestão*[2]	1.200 PO
Vermelho	*sopro de dragão (fogo)*[2]	1.400 PO

1 Funciona como a habilidade dracônica do mesmo nome.

2 Esta habilidade pode ser usada apenas uma vez enquanto o elixir permanecer ativo. Os efeitos terminam juntos (da habilidade e do elixir).

Preço de Artesanato Dracônico: vide tabela; *Parte do Dragão*: sangue (4 litros); *Perícia*: Ofícios (alquimia); *Peso*: 250 g.

Túnica de Couro de Dragão: Um couro de dragão pode ser tornado flexível o bastante para ser usado como manto. A criação de uma túnica de couro de dragão exige a mesma quantidade de couro que uma armadura, e a túnica precisa ser criada para servir no tamanho do usuário.

Uma túnica de couro de dragão concede ao usuário resistência 5 contra um tipo específico de energia, confirme apropriado ao dragão (ácido para negro, cobre ou verde; frio para prata ou branco; eletricidade para azul ou bronze; fogo para latão, ouro ou vermelho). Essa resistência é considerada uma característica extraordinária (e não mágica) da túnica. Não se acumula com qualquer outra resistência à energia (do mesmo tipo) do personagem.

Além disso, o usuário de uma túnica de couro de dragão recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Intimidação contra dragões.

Preço de Artesanato Dracônico: 3.800 PO; *Parte do Dragão*: couro; *Perícia*: Ofícios (curtição); *Peso*: o mesmo que uma armadura de couro comum do tamanho apropriado.



Anel de amizade dracônica

ITENS MÁGICOS

Os itens mágicos aqui apresentados estão separados em armaduras, armas, anéis, bastões, cajados, itens maravilhosos e artefatos, e são listados em ordem alfabética dentro de cada categoria.

ARMADURAS

Armadura Esquiva-Dragão: Esta *armadura de couro batido +3* concede ao usuário a habilidade Evasão, mas apenas contra sopros. Se um sopro normalmente permitir um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade, o usuário da armadura não sofre qualquer dano se obtiver sucesso no teste.

Abjuração moderada; NC 9; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *aura de evasão*; Preço 15.675 PO; Custo 7.925 PO + 620 XP; Peso 10 kg.

Armadura da Forma Dracônica: Esta *armadura de artesanato dracônico +3* concede ao usuário resistência 5 contra um tipo específico de energia, conforme apropriado ao dragão de cujas escamas foi produzida (ácido para negro, cobre ou verde; frio para prata ou branco; eletricidade para azul ou bronze; fogo para latão, ouro ou vermelho). Essa resistência é considerada uma característica extraordinária (e não mágica) da armadura.

Se o usuário tiver a habilidade *forma selvagem*, poderá transformar-se em um dragão Pequeno ou Médio da mesma cor da armadura uma vez por dia, e conseguirá permanecer nessa forma durante 7 horas. Essa transformação não é subtraída do limite normal de usos diários de *forma selvagem* do personagem.

Transmutação moderada; NC 7º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Artesão Dracônico, habilidade *forma selvagem*; Preço 23.165 PO; Custo 14.665 PO + 680 XP; Peso 12,5 kg.

Armadura da Mobilidade: Esta *armadura de couro +2* concede ao usuário o talento Mobilidade, mesmo que ele não atenda aos pré-requisitos.

Transmutação leve; NC 5; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *agilidade felina*; Preço 16.160 PO; Custo 8.160 PO + 320 XP; Peso 7,5 kg.

Armadura do Monta-Dragão: Esta *armadura de batalha +1* é feita com as escamas perdidas de um dragão (nunca daquelas retiradas de um dragão abatido). Ela concede resistência 10 à forma de energia associada ao dragão de cujas escamas foi produzida (ácido, frio, eletricidade ou fogo, conforme apropriado). Também concede +5 de bônus nos testes de Cavalgar para o usuário enquanto ele estiver montando um dragão, e ativa a magia *queda suave* sempre que o cavaleiro cair mais de 1,5 metro.

Abjuração fraca; NC 3; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *queda suave*; Preço 26.150 PO; Custo 13.400 PO + 1.000 XP; Peso 25 kg.

Baluarte de Antimagia: Uma vez por dia, o controlador deste *escudo de corpo +1* pode ordenar-lhe que irradie um *campo antimagia*.

Abjuração moderada; NC 11; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *campo antimagia*; Preço 27.580 PO; Custo 14.380 PO + 575 XP; Peso 32,5 kg.

ARMAS

Arco do Poderoso Caçador de Dragões: Este *arco longo composto anti-dragão +2* [+4 de bônus de For] é esculpido com o fêmur de um dragão Enorme ou maior (e portanto é considerado um arco de osso de dragão; vide Itens de Artesanato Dracônico acima). Se uma flecha disparada deste arco atingir um dragão, a

criatura sofre 1 ponto de dano temporário de Força. Além disso, qualquer sucesso decisivo contra um dragão por uma flecha disparada deste arco inflige dano x5, não x3 (este benefício não se acumula com as qualidades que melhorem o multiplicador de decisivo de uma arma). Assim, um sucesso decisivo inflige o dano normal de uma flecha x5, além de 5 pontos de dano temporário de Força. Outros efeitos relacionados com a ameaça ou confirmação de sucessos decisivos, como as magias *lâmina afiada* ou *abençoar arma*, não funcionam se forem aplicados a este arco ou às flechas que ele dispara.

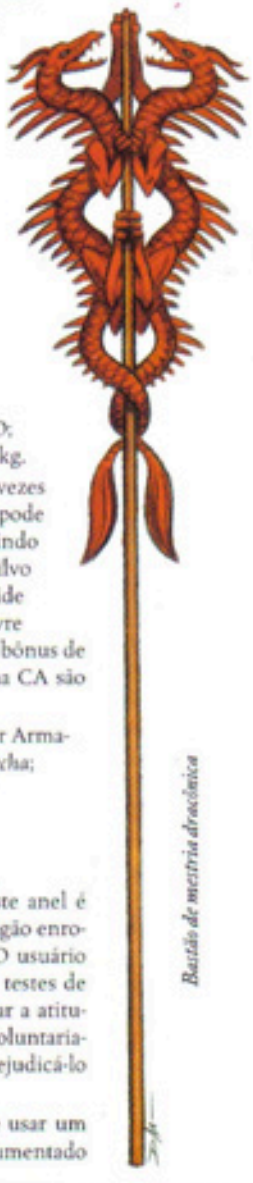
Transmutação e necromancia moderadas; NC 9; Criar Armaduras e Armas Mágicas, Artesão Dracônico, *lâmina afiada*, *raio do enfraquecimento*; Preço 36.900 PO; Custo 18.900 PO + 1.440 XP; Peso 1,5 kg.

Lâmina da Ruína dos Dragões: Quem empunhar esta *espada larga* +3 pode, como ação livre, ativar um ataque de destruição contra um dragão, desferido como um ataque regular. Para cada categoria de tamanho do dragão superior a Médio, o ataque de destruição inflige 1d6 pontos de dano adicional (+1d6 contra uma criatura Grande, +2d6 contra uma Enorme, +3d6 contra uma Imensa e +4d6 contra uma Colossal). Esse efeito pode ser usado três vezes por dia, mas somente uma vez por rodada. O usuário precisa declarar o uso da destruição antes de realizar o ataque; se este fracassar, a ativação será desperdiçada.

Transmutação moderada; NC 7; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *abater o maior inimigo*; Preço 34.350 PO; Custo 17.305 PO + 1.360 XP; Peso 7,5 kg.

Lança Longa da Perfuração: Três vezes por dia, o usuário desta *lança longa* +3 pode ignorar a armadura natural (incluindo quaisquer bônus de melhoria) de um alvo atingido pela arma. O usuário decide usar esta habilidade como uma ação livre antes de realizar a jogada de ataque. O bônus de armadura e todos os demais bônus na CA são considerados normalmente.

Adivinhação moderada; NC 9; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *encontrar a brecha*; Preço 28.305 PO; Custo 14.305 PO + 1.120 XP; Peso 4,5 kg.



Bastão de maestria dracônica

ANÉIS

Anel da Amizade Dracônica: Este anel é esculpido para se parecer com um dragão enrolado em torno do dedo do usuário. O usuário recebe +5 de bônus de melhoria nos testes de Diplomacia realizados para influenciar a atitude dos dragões. Nenhum dragão voluntariamente atacará o usuário ou tentará prejudicá-lo de qualquer maneira.

Uma vez por mês, o usuário pode usar um efeito de *sugestão* contra um dragão (aumentado para 9º nível; Vontade CD 23 anula).



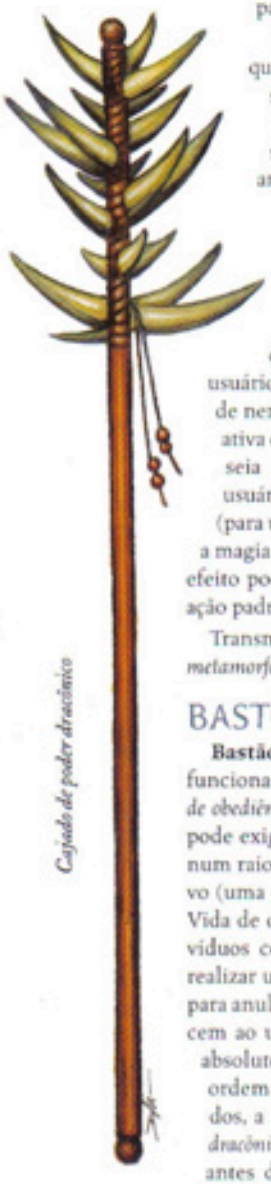
Anel de forma dracônica

Se o usuário atacar um dragão de qualquer forma (inclusive usando o poder de *sugestão* do anel), este anel perderá seus poderes durante 24 horas. O efeito de *sugestão* pode continuar ativo depois que o anel deixar de funcionar.

Encantamento forte; NC 17; Forjar Anel, Elevar Magia, *dominar monstros*, *sugestão*; Preço 28.750 PO.

Anel da Forma Dracônica: Este anel tem a forma de uma garra oca de dragão. É enfiado sobre todo o dedo do usuário, mas não restringe a habilidade manual de nenhuma forma. Uma vez por dia, o usuário ativa o anel (uma ação padrão) e se metamorfoseia em um dragão vermelho jovem (para usuários Maus) ou um dragão de ouro jovem (para usuários Bons). Este efeito funciona como a magia *metamorfose*, mas a duração é de 1 hora. O efeito pode ser dissipado pelo usuário como uma ação padrão.

Transmutação moderada; NC 7; Forjar Anel, *metamorfose*; Preço 23.000 PO.



Cajado de poder dracônico

BASTÕES

Bastão da Maestria Dracônica: Este cetro funciona de forma muito semelhante a um *bastão de obediência*, mas afeta apenas dragões. O usuário pode exigir a obediência e vassalagem de dragões num raio de 150 metros quando ativar o dispositivo (uma ação padrão). Um total de 300 Dados de Vida de dragões pode ser dominado, mas os indivíduos com Inteligência 16 ou superior podem realizar um teste de resistência de Vontade CD 22 para anular o efeito. Os dragões dominados obedecem ao usuário como se este fosse seu soberano absoluto. Ainda assim, se o usuário emitir uma ordem contrária à natureza dos dragões dominados, a magia é rompida. Um *bastão da maestria dracônica* pode ser usado durante 500 minutos antes de se desfazer em pó. Esta duração não precisa ser contínua.

Há duas versões deste poderoso item mágico. O *bastão escarlate da maestria dracônica* afeta apenas dragões Maus e Neutros, enquanto que o *bastão dourado da maestria dracônica* afeta apenas dragões Bons e Neutros.

Encantamento forte; NC 20; Criar Bastão, *enfeitiçar multidões de monstros*; Preço 120.000 PO.

CAJADOS

Cajado do Matador de Dragões: Este cajado é esculpido no fêmur de um dragão pelo menos de tamanho Enorme. Permite o uso das seguintes magias:

- *Enfraquecimento de escamas* (1 carga)
- *Suprimir sopro* (1 carga)
- *Diminuir Resistência à Magia* (1 carga)
- *Vulnerabilidade* (1 carga)

Encantamento e transmutação moderados; NC 9; Criar Cajado, *diminuir resistência à magia, enfraquecimento de escamas, suprimir sopro, vulnerabilidade*; Preço 54.000 PO.

Cajado do Poder Dracônico: Este cajado enegrecido pelo fogo é guarnecido de dentes de dragão. Permite o uso das seguintes magias:

- *Sopro de dragão* (cone de fogo de 9 m, dano 5d6; 1 carga)
- *Pele de dragão* (1 carga)
- *Poder dracônico* (2 cargas)

Transmutação moderada; NC 9; Criar Cajado, *poder dracônico, sopro de dragão, pele de dragão*; Preço 42.000 PO.

ITENS MARAVILHOSOS

Amuleto de Olho de Dragão: Este globo do tamanho de um punho assemelha-se ao olho de um dragão e está afixado em uma pesada corrente de ouro. Ele concede ao usuário +10 de bônus de melhoria nos testes de Procurar e Observar, bem como percepção às cegas com alcance de 9 metros.



Braçadeiras escarlate de couro de dragão

Transmutação forte; NC 9; Criar Item Maravilhoso, *visão de dragão*; Preço 85.000 PO.

Amuleto de Presa de Dragonete: Este colar de dentes de dragão confere a todos os ataques naturais do usuário a habilidade de superar a Redução de Dano como se fossem armas mágicas. Os ataques não adquirem um bônus de melhoria, somente a habilidade de ignorar a Redução de Dano de algumas criaturas.

Transmutação moderada; NC 12; Criar Item Maravilhoso, *presa mágica aprimorada*; Preço 2.500 PO.

Bebida de Dracolich: Este veneno ingerido (Fortitude CD 25; 2d6 Con/2d6 Con) é criado especificamente para um dragão que deseje se transformar em dracolich. Ele automaticamente mata o dragão para o qual foi preparado (não é permitido um teste de resistência).

Vide o verbete dracolich, no Capítulo Quarto, para obter mais informações.

Necromancia moderada; NC 11; Preparar Poção, Conhecimento (arcano) 14 graduações; Preço 5.000 PO.

Botas dos Passos de Dragão: Estas botas com escamas concedem +5 de bônus de melhoria nos testes de Escalar e Saltar. Uma vez por dia, o usuário pode conjurar *saltar* em si mesmo.

Transmutação moderada; NC 9; Criar Item Maravilhoso, *saltar, patas de aranha*; Preço 10.000 PO.

Braçadeiras Escarlates de Couro de Dragão: Estas braçadeiras, feitas com o couro blindado de um dragão vermelho, concedem ao usuário entre +1 e +5 de bônus de melhoria na armadura natural. Também concedem resistência ao fogo 5.

Abjuração e transmutação fraca a forte; NC 3 (*braçadeiras +1*), 6 (*braçadeiras +2*), 9 (*braçadeiras +3*), 12 (*braçadeiras +4*) ou 15 (*braçadeiras +5*); Criar Item Maravilhoso, *pele de árvore, resistência a elementos*, o nível de conjurador do criador deve ser o triplo do bônus; Preço 5.000 PO (*braçadeiras +1*), 11.000 PO (*braçadeiras +2*), 21.000 PO (*braçadeiras +3*), 35.000 PO (*braçadeiras +4*) ou 53.000 PO (*braçadeiras +5*); Peso 500 g.

Filactéria de Dracolich: A filactéria de um dracolich é criada com um objeto sólido inanimado cujo valor seja de 2.000 PO ou mais. Gemas, em especial rubis, pérolas, carbúnculos e azeviches, são normalmente usadas para as filactérias, pois têm de ser capazes de resistir à deterioração do tempo.

Quando um dracolich morre pela primeira vez, e a cada vez que sua forma física é destruída posteriormente, seu espírito se retira de imediato para sua filactéria, independente da distância entre ela e seu corpo. Uma luz fraca no interior da filactéria indica a presença do espírito. Enquanto estiver contido, o espírito não pode realizar nenhuma ação, exceto possuir um cadáver adequado; ele não pode ser contatado nem atacado com magias. O espírito é capaz de permanecer indefinidamente na filactéria.

Vide o verbete dracolich, no Capítulo Quarto, para obter mais informações.

Necromancia forte; NC 13; Criar Item Maravilhoso, *controlar mortos-vivos*, gema ou item semelhante de 2.000 PO ou mais; Preço 50.000 PO mais o valor da gema; Custo 25.000 PO mais o valor da gema + 2.000 XP.

Ídolo do Dragão: De modo bem semelhante a uma *estatueta de poderes incríveis*, um *ídolo do dragão* é uma estatueta em miniatura (com cerca de 5 centímetros de comprimento) representando uma certa variedade de dragão. A cor e o tipo do dragão são muito evidentes, mesmo à primeira vista, graças à habilidade profissional empregada. O ídolo confere resistência à energia (5 ou 10) do tipo apropriado ao seu portador enquanto for carregado (mas não enquanto o ídolo estiver em forma de dragão).

Uma vez por semana, quando o ídolo é lançado ao ar e a palavra de comando correta é pronunciada, ele se transforma em um dragão de tamanho natural com a idade relacionada (vide tabela abaixo). O dragão é uma criatura viva, não um constructo, e tem todas as habilidades e os poderes de um dragão padrão da sua idade. A criatura obedece e serve ao portador durante 1 hora. No final desse período, ou se for prematuramente dispensado pelo usuário, o dragão retorna à forma de ídolo. *Dissipar magia* visando o dragão de tamanho natural pode devolvê-lo à forma de ídolo. Se o dragão for morto enquanto estiver em tamanho natural, o ídolo será destruído.

Tipo	Idade	Resistência	Preço
Azul	Adolescente	Eletricidade 10	73.000 PO
Branco	Filhote	Frio 5	15.000 PO
Bronze	Jovem	Eletricidade 10	56.000 PO
Cobre	Muito jovem	Ácido 5	32.000 PO
Latão	Filhote	Fogo 5	21.000 PO
Negro	Muito jovem	Ácido 5	24.000 PO
Ouro	Adulto jovem	Fogo 10	142.000 PO
Prata	Adolescente	Frio 10	93.000 PO
Verde	Jovem	Ácido 10	42.000 PO
Vermelho	Adulto jovem	Fogo 10	116.000 PO

Conjuração fraca a forte; NC 3 (branco), 5 (negro, latão), 7 (cobre, verde), 9 (bronze), 11 (azul), 13 (prata), 15 (vermelho) ou 17 (ouro); Criar Item Maravilhoso, *resistência a elementos* e *invocar criaturas II* (branco), *invocar criaturas III* (negro, latão), *invocar criaturas IV* (cobre, verde), *invocar criaturas V* (bronze), *invocar criaturas VI* (azul), *invocar criaturas VII* (prata), *invocar criaturas VIII* (vermelho) ou *invocar criaturas IX* (ouro); Preço conforme mostrado na tabela.

Manoplas de Presa de Dragão: Estas manoplas de couro são guarnecidas de dentes de dragão e infligem dano como manoplas com cravos. Concedem +4 bônus de melhoria à Força do usuário. Três vezes por dia, o personagem é capaz de usar as manoplas para atacar uma arma ou um escudo como se tivesse o talento Separar Aprimorado (mesmo que não atenda aos pré-requisitos).

Quando são usadas por um personagem com o talento Ataque Desarmado Aprimorado, as *manoplas de presa de dragão* permitem que o usuário supere a Redução de Dano com ataques desarmados como se estivesse empunhando uma arma mágica. Nesse caso, o usuário inflige seu dano normal do ataque desarmado e não o dano da manopla com cravos.



Túnica do ancião de prata

Evocação e transmutação moderada; NC 12; Criar Item Maravilhoso, *força do touro*, *presa mágica aprimorada*, *despedaçar*; Preço 28.500 PO; Peso 500 g.

Manual de Golem: Um *manual de golem* contém informações, encantamentos e poderes mágicos que ajudam um personagem a criar um golem (consulte o *Livro dos Monstros*). As instruções fornecem +5 de bônus de competência nos testes de perícia realizados para criar o corpo da criatura. Cada manual também contém as magias que são pré-requisitos para um golem específico, confere efetivamente ao construtor o uso do talento Fabricar Constructo (consulte o *Livro dos Monstros*) durante a construção, e um aumento do nível de conjurador efetivo para auxiliar na criação. Qualquer golem construído usando um *manual de golem* não custará XP ao criador, pois os XP necessários estão "contidos" no livro e são "gastos" pelo tomo durante o processo de criação.

As magias incluídas em um *manual de golem* contêm um gatilho de magia e podem ser ativadas somente para auxiliar na construção da criatura. O custo do livro não inclui o preço da construção do corpo. Uma vez terminado, a escrita do manual se desvanece e o livro se consome em chamas. Quando as cinzas do livro são espargidas no golem, a criatura será animada e estará pronta.

Manual de Golem de Osso de Dragão: Este livro contém *criar mortos-vivos menores*, *causar medo* e *tarefa/missão*. O leitor adiciona +1 ao seu nível efetivo de conjurador para fins de criar um golem de osso de dragão. O livro fornece 4.400 XP para a criação deste golem.

Encantamento e necromancia fortes [Mal]; NC 12; Fabricar Constructo, 12º nível de conjurador, *criar mortos-vivos menores*, *causar medo*, *tarefa/missão*; Preço 28.000 PO; Custo 3.000 PO + 4.640 XP; Peso 2,5 kg.

Manual de Golem de Pedra de Dragão: Este livro contém *animar objetos*, *campo antimagia*, *carne para pedra* e *tarefa/missão*. O leitor adiciona +3 ao seu nível efetivo de conjurador para fins de criar um golem de pedra de dragão. O livro fornece 6.400 XP para a criação deste golem.

Abjuração, encantamento e transmutação fortes; NC 16; Fabricar Constructo, 16º nível de conjurador, *animar objetos*, *campo antimagia*, *carne para pedra*, *tarefa/missão*; Preço 40.000 PO; Custo 4.000 PO + 6,720 XP; Peso 2,5 kg.

Manual de Golem de Ancião de Ferro: Este livro contém *animar objetos*, *campo antimagia*, *tarefa/missão*, *nuvem incendiária* e *desejo restrito*. O leitor adiciona +4 ao seu nível efetivo de conjurador para fins de criar um golem de ancião de ferro. O livro fornece 8.000 XP para a criação deste golem.

Abjuração, encantamento, evocação e transmutação fortes; NC 18; Fabricar Constructo, 18º nível de conjurador, *animar objetos*, *campo antimagia*, *tarefa/missão*, *nuvem incendiária*, *desejo restrito*; Preço 50.000 PO; Custo 5.000 PO + 8.400 XP; Peso 2,5 kg.

Óculos de Visão Dracônica: O usuário destes óculos recebe +10 de bônus nos testes de Observar e adquire visão na penumbra e visão no escuro 18 metros. Uma vez por dia, o usuário pode ativar os óculos para obter percepção às cegas durante 1 minuto.

Os óculos também protegem o usuário de ser cegado pela nuvem criada por um dragão pairando (mas a nuvem ainda proporciona camuflagem a todos que estiverem em seu interior).

Transmutação moderada; NC 9; Criar Item Maravilhoso, *visão de dragão*; Preço 46.000 PO.

Trombeta dos Dragões: Esta trombeta ostenta intrincados entalhes de dragões em vôo. Quando é tocada (uma ação de rodada completa), a trombeta invoca um dragão adulto na rodada subseqüente, que surge em um local a até 30 metros (similar a *invocar criaturas IX*). O dragão permanece no local durante 1 hora e serve ao usuário da trombeta da melhor forma possível. No final da duração, ou caso o dragão seja morto ou banido, a criatura desaparece. O tipo de dragão depende da tendência do usuário (vide tabela abaixo). A trombeta pode ser tocada uma vez por mês.

Tendência do Usuário	Dragão Invocado
LB, NB ou LN	Bronze
CB, N ou CN	Cobre
LM ou NM	Verde
CM	Negro

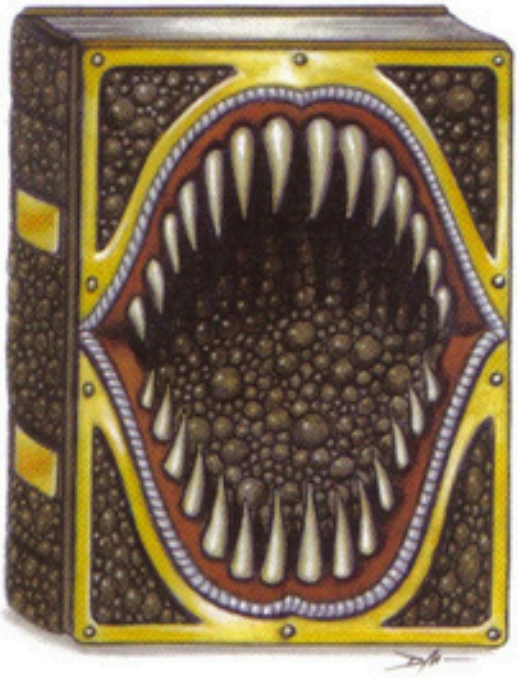
Conjuração forte; NC 17; Criar Item Maravilhoso, *invocar criaturas IX*; Preço 75.000 PO.

Túnica do Ancião de Prata: Este manto impressionante é feito do couro de um dragão de prata. Confere ao usuário +2 de bônus de melhoria em Carisma e resistência ao frio 10. Além disso, o usuário pode usar *vôo* (como a magia) uma vez por dia.

Abjuração e transmutação fracas; NC 5; Criar Item Maravilhoso, *esplendor da águia*, *vôo*, *resistência a elementos*; Preço 27.000 PO; Peso 1,5 kg.

ARTEFATO MENOR

Draco Mystere: Este volume, conhecido como "Mistérios do Dragão" em Comum, é um livro lendário de tradições acerca da espécie dos dragões. Alguns afirmam que foi escrito pelo primeiro supremo sacerdote do Culto de Ashardalon, mas outros dizem que essa afirmativa não passa de jactância ociosa, e crêem que o livro seja muito mais antigo. Ao longo dos séculos ele foi estuda-



Draco Mystere

do, copiado, perdido e reencontrado por dezenas, se não centenas, de leitores. Sabe-se que existem muitas versões menores deste livro, mas nenhuma delas compartilha seu poder.

A leitura do *Draco Mystere* consome trinta dias consecutivos de estudo, 8 horas a cada dia. Se o leitor interromper a leitura em um só dia durante esse período, deverá recomeçar. A conclusão do estudo concede +5 de bônus inerente nos testes de Conhecimento (arcano) a respeito de dragões. O leitor também obtém visão na penumbra (se o personagem já tiver a habilidade, o efeito será aumentado em uma categoria, de alcance duplo para triplo) e imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia.

Além disso, um feiticeiro que leia o *Draco Mystere* adquire 1 ponto de Carisma e XP suficientes para alcançar a metade do próximo nível de experiência (que precisam ser usados para aumentar seu nível de feiticeiro). Os outros personagens que analisarem o livro não recebem esses benefícios.

Qualquer indivíduo só pode receber os benefícios do volume uma vez na vida.

Transmutação forte; NC 19; Peso 1,5 kg.

CLASSES DE PRESTÍGIO

Cada uma das novas classes de prestígio descritas a seguir obtém poder, inspiração ou ambos de fontes dracônicas.

AUXILIARES DE DRAGÃO

Os auxiliares de dragão são criaturas que servem e ajudam os dragões. Elas vivem com um dragão ou grupo de dragões, ou perto deles, agindo como servos ou semelhantes (dependendo do dragão individual e do auxiliar de dragão). Em troca do serviço, ao longo do tempo, o dragão confere ao auxiliar habilidades especiais — e até mesmo alterações físicas — usando rituais complexos que somente a espécie conhece.

Apesar de algumas vezes serem humanos, elfos, anões, halflings ou gnomos, com a mesma freqüência os auxiliares de dragão são membros de outras espécies inteligentes, como povo lagarto, gigantes, trogloditas, lammasu, pseudodragões, titãs, dragonados, beholder, lamias e outros — até mesmo, raramente, outros dragões. Assim, os auxiliares de dragão são um grupo diversificado; nenhuma classe tem maior probabilidade que outra de se tornar auxiliar de dragão, e muitos deles nem têm classes (são monstros). Os auxiliares de dragão do Mestre normalmente são encontrados em companhia de seus aliados dracônicos. Às vezes, estão sozinhos, realizando alguma tarefa para seu mestre. Ocasionalmente trabalham em grupos pequenos e compactos de auxiliares, todos comprometidos com o mesmo dragão ou com dragões aliados.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um auxiliar de dragão, o personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +6.

Talentos: Prontidão, Tolerância.

Perícias: Conhecimento (arcano) 4 graduações.

Idioma: Dracônico.

Especial: Precisa ser escolhido por um dragão da mesma tendência. Se um auxiliar de dragão romper o relacionamento com o dragão, ou se o dragão morrer, ele perde todas as habilidades especiais recebidas na classe de prestígio.

Perícias da Classe

As perícias de classe do auxiliar de dragão (e a habilidade chave para cada perícia) são Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (qualquer) (Int), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Observar (Sab), Ofícios (Int), Procurar (Int), Profissão (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 4 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um auxiliar de dragão não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicionais.

Escamas (Ext): Um auxiliar de dragão desenvolve escamas com crosta no decorrer do tempo, da mesma cor que seu companheiro dragão. No 1º nível, esta proteção acrescenta +1 ao bônus de armadura natural do auxiliar, e seu bônus de armadura natural aumenta adicionalmente em +1 a cada três níveis. Se o auxiliar de dragão já tiver uma armadura natural como característica de sua espécie (e não por uma magia ou um item mágico), este bônus acumula-se com o modificador de armadura natural existente.

Apelo Telepático (Sob): Não importa onde o auxiliar de dragão estiver, seu companheiro dragão pode emitir a qualquer momento um apelo telepático instantâneo. A mensagem não contém detalhes, somente informa que o dragão está em perigo. Esta comunicação não funciona em ambos os sentidos (o auxiliar de dragão não pode alertar o dragão).

Ataque Reforçado (Sob): No 2º nível, uma vez por dia, o auxiliar de dragão pode utilizar o poder do seu dragão para infligir 1d6 pontos de dano adicional em um único ataque. O auxiliar precisa decidir se usará este poder antes de realizar a jogada de ataque. Se o ataque fracassar, aquela ativação da habilidade será desperdiçada. Para cada três níveis além do 3º, o dano adicional aumenta em +1d6.

***Detectar Tesouros* (SM):** Uma vez por dia, um auxiliar de dragão de 3º nível ou superior pode usar a habilidade *detectar tesouros*. Ela

Tabela 3–3: O Auxiliar de Dragão

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Escamas (armadura natural +1), apelo telepático
2º	+2	+3	+0	+0	Ataque reforçado +1d6
3º	+3	+3	+1	+1	*Detectar tesouros*, resistência à energia 5
4º	+4	+4	+1	+1	Escamas (armadura natural +2), vínculo telepático
5º	+5	+4	+1	+1	Ataque reforçado +2d6
6º	+6	+5	+2	+2	*Truque de feiticeiro*
7º	+7	+5	+2	+2	Escamas (armadura natural +3), resistência à energia 10
8º	+8	+6	+2	+2	Ataque reforçado +3d6
9º	+9	+6	+3	+3	resistência à energia 15, partilhar magias
10º	+10	+7	+3	+3	Escamas (armadura natural +4)

funciona como a magia *detectar magia*, mas identifica somente objetos Médios ou menores que valham mais de 100 PO. Na primeira rodada, o auxiliar de dragão detecta a presença de tais objetos; na segunda rodada, o poder revela o número de objetos e a localização de cada um. A cada rodada subseqüente, o auxiliar de dragão pode realizar um teste de Avaliação para estimar o valor de um objeto.

Resistência à energia (Sob): Um auxiliar de dragão desenvolve resistência cada vez maior à energia associada com o sopro do seu companheiro dragão. A partir do 3º nível, ele pode ignorar parte do dano do tipo de energia gerado pelo sopro do dragão a quem serve. Esta habilidade também afeta outras fontes de energia, além do sopro. Assim, um auxiliar de dragão a serviço de um dragão vermelho adquire resistência a fogo 5, efetiva contra fogo de qualquer fonte. Essa resistência aumenta para 10 no 7º nível e para 15 no 9º nível. Caso o dragão tenha vários sopros, o auxiliar adquire resistência a um tipo de sopro que cause dano.

Vínculo Telepático (Sob): No 4º nível, o auxiliar de dragão desenvolve um vínculo telepático com seu companheiro dragão, limitado à distância de 1,5 quilômetro. O auxiliar e o dragão podem se comunicar por telepatia. Por causa deste vínculo, cada um deles tem a mesma conexão com um item ou lugar que o outro. Por exemplo, se o auxiliar de dragão viu um recinto, seu companheiro dragão pode se teleportar para o recinto como se também o tivesse visto.

Truque de Feiticeiro **(SM):** No 6º nível, o auxiliar de dragão adquire a habilidade de conjurar uma única magia arcana, uma vez por dia, como um feiticeiro do seu nível de classe. O auxiliar precisa escolher uma magia conhecida pelo seu companheiro dragão, e deve ter uma pontuação de Carisma mínima de 10 + o nível da magia para ativar o *truque de feiticeiro*. Uma vez escolhida a magia, essa decisão jamais poderá ser alterada.

Partilhar Magias (Sob): A critério do dragão ou do auxiliar, qualquer magia que um deles conjurar sobre si também afetará o outro. Os dois precisam estar se tocando no momento da conjuração. Se a magia tiver uma duração diferente de instantânea, ela deixa de afetá-los caso se afastem mais de 30 metros. O efeito da magia não será restaurado mesmo que voltem a se aproximar antes que a duração termine. O dragão e o auxiliar podem partilhar magias mesmo que estas normalmente não afetem criaturas dos seus respectivos tipos.



Um auxiliar de dragão

Ilustração de M. Mitchell

CAÇADOR DE DRAGÕES

"Matadores de dragões? Bah, qualquer tolo pode se chamar de matador de dragões. A maioria acaba morta em uns poucos dias, o que provavelmente é o melhor. Não, a habilidade real não é entrar na caverna de um dragão e desafiá-lo para um duelo — é rastreá-lo por cem quilômetros de ermos, espreitar-se até perto dele e matá-lo antes mesmo que ele saiba que você está lá."

– Deirdre Caminhante-no-Fogo, caçadora de dragões

O caçador de dragões prefere uma abordagem muito mais sutil que o matador de dragões. Ele utiliza furtividade e logro para rastrear sua presa, atacando com habilidade e precisão sobrenaturais no momento adequado.

É mais comum que os caçadores de dragões sejam rangers e ladinos, visto que as duas classes compartilham uma predileção pela sutileza e paciência que a classe de prestígio exige. Os bárbaros, em especial em áreas aterrorizadas por dragões, muitas vezes escolhem a classe. Os bardos também são caçadores de dragões razoáveis — certamente, a profissão fornece muitas histórias excelentes para serem contadas em torno da fogueira. A maioria das outras classes obtém mais benefícios seguindo a carreira de matador de dragões.

Tabela 3–4: O Caçador de Dragões

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1°	1°	+1	+0	+2	+2 Bônus de caça
2°	2°	+2	+0	+3	+3 Ataque furtivo (dragão) +2d6
3°	3°	+3	+1	+3	+3 Ignorar armadura natural (1/dia)
4°	4°	+4	+1	+4	+4 Ataque furtivo (dragão) +4d6
5°	5°	+5	+1	+4	+4 Ocultar odor
6°	6°	+6	+2	+5	+5 Ataque furtivo (dragão) +6d6
7°	7°	+7	+2	+5	+5 Ignorar armadura natural (2/dia)
8°	8°	+8	+2	+6	+6 Ataque furtivo (dragão) +8d6
9°	9°	+9	+3	+6	+6 Frustrar percepção às cegas
10°	10°	+10	+4	+7	+7 Golpear dragões, ataque furtivo (dragão) +10d6

Os caçadores de dragões do Mestre são solitários, pois raramente acreditam que os demais suportem uma caçada. Ao rastrear algum inimigo especialmente formidável, um caçador de dragões pode recrutar outros personagens furtivos, como rangers ou ladinos, para auxiliá-lo. Uma ou duas vezes por geração, pode surgir uma caçada altamente significativa que reúne uma equipe de caçadores de várias origens. Nesse caso, o dragão tem poucas chances de escapar.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um caçador de dragões, o personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Lutar às Cegas, Rastrear.

Perícias: Obter Informação 4 graduações, Esconder-se 6 graduações, Conhecimento (arcano) 4 graduações, Furtividade 6 graduações, Procurar 6 graduações.

Idioma: Dracônico.

Perícias da Classe

As perícias de classe do caçador de dragões (e a habilidade chave para cada perícia) são Blefar (Car), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (local) (Int), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Sab), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Saltar (For), Sobrevivência (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 4 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um caçador de dragões sabe usar o arco longo, a lança longa, a rede, o arco curto e todas as armas simples, além de armaduras leves e escudos (exceto escudo de corpo).



Um caçador de dragões

Ilustração de S. Tappin

Bônus de Caça (Ext): A partir do 1° nível, o caçador de dragões recebe um bônus igual ao seu nível de classe nos testes de Blefar, Ouvir, Procurar, Sentir Motivação e Observar contra dragões.

Ataque Furtivo (Dragão): A partir do 2° nível, se um caçador de dragões puder atingir um oponente incapaz de se defender adequadamente de seu ataque, ele será capaz de golpear um ponto vital e causar mais dano. Basicamente, esse ataque causa um dano adicional sempre que a vítima não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA (existente ou não) ou estiver sendo flanqueada pelo caçador. O dano adicional será 2d6 no 2° nível e 1d6 adicional a cada dois níveis subseqüentes (4d6 no 4° nível, 6d6 no 6° nível, e assim por diante). Se ele obtiver um sucesso decisivo num ataque furtivo, o dano adicional não é multiplicado.

Os ataques à distância somente funcionam como ataques furtivos quando o alvo estiver num raio de 9 metros. O caçador não é capaz de atingir com precisão a uma distância maior.

Usando um bastão ou um ataque desarmado, é possível realizar um ataque furtivo que causa dano por contusão, em vez de dano letal. Não é possível usar uma arma normal para causar dano por contusão em um ataque furtivo, nem mesmo sofrendo –4 de penalidade, pois é necessário utilizar a arma da melhor forma possível para desferir um ataque furtivo.

O ataque furtivo somente afeta dragões vivos e de anatomia compreensível — os dragões mortos-vivos, constructos, limos, plantas e incorpóreos não têm áreas vitais para serem atingidas. Qualquer dragão imune a sucessos decisivos também não é vulnerável a ataques furtivos. O caçador precisa enxergar sua vítima com clareza suficiente para reconhecer um ponto vital e atingi-lo. O caçador não é capaz de usar o ataque furtivo contra uma criatura camuflada ou se estiver atacando os membros de uma criatura cujas áreas vitais estejam fora de alcance.

Ignorar Armadura Natural (Ext): Uma vez por dia, um caçador de dragões de 3° nível ou superior pode ignorar o bônus de armadura natural do alvo (incluindo qualquer melhoria mágica

na armadura natural) durante um único ataque corporal ou à distância. É preciso declarar a utilização desta habilidade antes de realizar a jogada de ataque. No 7º nível, o caçador de dragões pode usar essa habilidade duas vezes por dia.

Ocultar Odor (Ext): No 5º nível, o caçador de dragões pode usar a perícia Disfarces para esconder seu odor (ou de outra pessoa). Isso exige um teste de Disfarces (com –10 de penalidade) resistido por um teste de Sabedoria de qualquer criatura que tente usar a habilidade Faro para descobrir a presença do caçador. Ocultar o odor exige o dobro do tempo necessário para um teste comum de Disfarces (1d3 x 20 minutos), e o efeito permanece ativo durante 1 hora por nível de classe. Uma magia que altere a forma do alvo não afeta este teste de Disfarces.

Frustrar Percepção às Cegas (Sob): Uma vez por dia, um caçador de dragões de 9º nível pode se tornar absolutamente invisível para a percepção às cegas. Isso exige uma ação padrão e o efeito permanece ativo durante 10 minutos. Esta habilidade não tem efeito sobre outras formas de visão (mundanas ou mágicas). Por exemplo, não evita que alguém observe ou ouça o caçador de dragões com os sentidos normais, nem que perceba um caçador *invisível* através da magia *visão da verdade*.

Golpear Dragões (Sob): No 10º nível, o bônus de melhoria efetivo de qualquer arma usada por um caçador contra um dragão é +2 superior ao normal, e a arma inflige 2d6 pontos de dano adicional contra dragões. Este benefício se acumula com o bônus de melhoria ampliado e os dados de dano adicionais de uma arma com a habilidade especial *anti-criatura* (dragões).

CAVALEIRO DE PLATINA

O cavaleiro de platina protege os dragões bondosos dos seus inimigos naturais, os dragões cromáticos, bem como de quaisquer outros que ameacem essas nobres criaturas. Bahamut, Senhor dos Dragões Bons, é seu protetor, enquanto que os asseclas de Tiamat são seus inimigos mortais.

Os paladinos, clérigos e guerreiros são os cavaleiros de platina mais comuns. É claro que qualquer personagem de tendência boa que se considere aliado da espécie dos dragões pode seguir essa carreira e terá muito a ganhar.

Os cavaleiros de platina do Mestre freqüentemente trabalham com outros seres bondosos, incluindo dragões, celestiais, paladinos e, é claro, personagens de outras classes que compartilham seus pontos de vista. Eles não hesitam em recrutar auxílio quando enfrentam dragões malignos poderosos, mas só se associam voluntariamente com outros personagens bons.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um cavaleiro de platina, um personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.



Um cavaleiro de platina

Ilustração de S. Tappin

Tendência: Qualquer Bom.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Amigo dos Dragões.

Perícias: Diplomacia 4 graduações, Conhecimento (arcano) 4 graduações.

Idioma: Dracônico.

Perícias da Classe

As perícias de classe do cavaleiro de platina (e a habilidade chave para cada perícia) são Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Curar (Sab), Diplomacia (Car), Intimidação (Car), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador Int.

TABELA 3–5: O CAVALEIRO DE PLATINA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+2	Destruir dragão Mau 1/dia, imunidade à presença aterradora	—
2º	+2	+3	+0	+3	—	+1 nível na classe anterior
3º	+3	+3	+1	+3	Escamas de platina +1	—
4º	+4	+4	+1	+4	Destruir dragão Mau 2/dia	+1 nível na classe anterior
5º	+5	+4	+1	+4	Graça de Bahamut	—
6º	+6	+5	+2	+5	—	+1 nível na classe anterior
7º	+7	+5	+2	+5	Escamas de platina +2, destruir dragão Mau 3/dia	—
8º	+8	+6	+2	+6	—	+1 nível na classe anterior
9º	+9	+6	+3	+6	Aumento de Carisma	—
10º	+10	+7	+3	+7	Destruir dragão mau 4/dia, *visão da verdade*	+1 nível na classe anterior

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um cavaleiro de platina sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Destruir Dragão Mau (Sob): Uma vez por dia, o cavaleiro de platina pode tentar destruir um dragão mau com um ataque corporal regular. Ele soma seu bônus de Carisma (se houver) na jogada de ataque e inflige 2 pontos de dano adicional por nível. Se um cavaleiro de platina acidentalmente destruir uma criatura que não seja um dragão maligno, a habilidade não surtirá efeito, mas não poderá ser utilizada novamente naquele dia.

Os bônus desta habilidade não se acumulam com outras habilidades de destruição, como *destruir o mal* do paladino. A cada três níveis depois do 1º, o cavaleiro de platina adquire uma ativação diária adicional desta habilidade.

Imunidade à Presença Aterradora (Ext): Os cavaleiros de platina são considerados dragões para a finalidade de determinar os efeitos da presença aterradora de dragões e outras criaturas.

Conjuração: Sempre que o personagem atingir um nível par na classe cavaleiro de platina, ele obtém novas magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar ou fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos, *forma selvagem*, *etc*), apenas um nível efetivo de conjurador. Essencialmente, isso significa que o cavaleiro soma metade de seu nível na classe de prestígio ao nível da classe de conjuração que possui, e então determina as magias por dia e o nível de conjurador efetivo.

Se o personagem adquirir dois ou mais níveis nesta classe e não tiver uma classe de conjurador, ele não recebe esse benefício. Caso obtenha níveis em uma classe de conjurador posteriormente, ele adquire a habilidade de conjuração para os níveis de cavaleiro de platina subseqüentes, mas perderá os benefícios anteriores. Por exemplo, um guerreiro 6/cavaleiro de platina 2 não recebe a conjuração do 2º nível da classe de prestígio, uma vez que não possui a capacidade de lançar magias. Se, mais tarde, ele adquirir um nível de mago e então se tornar um cavaleiro de platina de 4º nível, receberá o benefício de conjuração de um cavaleiro no 4º nível (quando chegar a esse nível), mas não retroativamente o benefício do 2º nível.

Escamas de Platina (Ext): No 3º nível, a pele do cavaleiro de platina assume um brilho levemente metálico. Ele recebe +1 de bônus de armadura natural. No 7º nível, esse bônus aumenta para +2.

Graça de Bahamut (Sob): Um cavaleiro de platina de 5º nível soma seu modificador de Carisma (se houver) como um bônus em todos os testes de resistência contra os ataques, as habilidades especiais e as magias conjuradas por dragões maus. Este efeito se acumula com a característica de classe Graça Divina dos paladinos e habilidades similares.

Bônus de Carisma (Ext): No 9º nível, o Carisma do cavaleiro de platina aumenta em +2.

Visão da Verdade (Sob): No 10º nível, o cavaleiro de platina adquire a habilidade de enxergar todas as coisas como realmente são. Esta habilidade é equivalente à magia *visão da verdade* e permanece ativa durante 1 hora. Um cavaleiro de platina consegue ativá-la uma vez por dia.

Um dracólito



DRACÓLITO

Somente alguns raros indivíduos que não são dragões veneram os deuses dracônicos. O dracólito é o mais dedicado desses raros indivíduos, um conjurador divino que devota sua energia e seu apoio às divindades da espécie. À medida que um dracólito adquire poder e prestígio, ele recebe habilidades associadas aos próprios dragões.

Os clérigos e druidas têm a maior probabilidade de se tornarem dracólitos. Alguns paladinos e rangers, em especial os que têm dragões metálicos como aliados, também ingressam nesta classe de prestígio. A maioria dos membros de outras classes não tem a inclinação religiosa necessária para seguir este caminho.

Os dracólitos freqüentemente se juntam a outros que compartilham seu respeito e sua fé, incluindo membros de muitas das outras classes de prestígio apresentadas neste capítulo. São proscritos na maioria das culturas, exceto naquelas que têm um respeito inato pelos dragões (como os kobolds, o povo lagarto e os trogloditas).

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um dracólito, o personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.

Raça: Qualquer não-dragão.

Talentos: Amigo dos Dragões, Vitalidade.

Perícias: Concentração 8 graduações, Diplomacia 4 graduações, Conhecimento (arcano) 4 graduações, Conhecimento (religião) 8 graduações.

Idioma: Dracônico.

Conjuração: Capaz de conjurar magias divinas de 2º nível.

Perícias da Classe

As perícias de classe do dracólito (e a habilidade chave para cada perícia) são Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Tabela 3–6: O Dracólito

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1°	+0	+2	+0	+2	Domínio de prestígio	+1 nível na classe anterior
2°	+1	+3	+0	+3	—	+1 nível na classe anterior
3°	+2	+3	+1	+3	Prontidão	+1 nível na classe anterior
4°	+3	+4	+1	+4	—	+1 nível na classe anterior
5°	+3	+4	+1	+4	Dragão adotivo	+1 nível na classe anterior
6°	+4	+5	+2	+5	—	+1 nível na classe anterior
7°	+5	+5	+2	+5	Imunidades	+1 nível na classe anterior
8°	+6	+6	+2	+6	—	+1 nível na classe anterior
9°	+6	+6	+3	+6	Sentidos aguçados	+1 nível na classe anterior
10°	+7	+7	+3	+7	*Invocar dragão*	+1 nível na classe anterior

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um dracólito não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração: A cada nível, o dracólito adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador divina anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de Expulsar/Fascinar mortos-vivos, talentos adicionais, etc.). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias divinas antes de se tornar um dracólito, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias por dia sempre que alcançar um novo nível na classe de prestígio.

Domínio de Prestígio (Ext): No 1° nível, um dracólito adquire acesso a um domínio de prestígio baseado em sua tendência. Os dracólitos com tendência boa (e clérigos Neutros que canalizam energia positiva) obtêm acesso ao domínio de prestígio Glória (e seu poder concedido), enquanto que os dracólitos de tendência maligna (e clérigos Neutros que canalizam energia negativa) obtêm acesso ao domínio de prestígio Dominação (e seu poder concedido). Os dracólitos Neutros no eixo Bem-Mal (e que não canalizam energia positiva ou negativa) podem escolher qualquer um desses domínios, mas uma vez feita a escolha, não será possível alterá-la.

As magias associadas com o domínio de prestígio podem ser escolhidas como magias diárias de domínio do dracólito. Se o domínio de prestígio for o único domínio do personagem, ele adquire a habilidade de conjurar uma vez por dia uma magia de domínio de cada nível de magia a que tenha acesso, além das suas magias normais.

Os domínios de prestígio são apresentados e explicados na seção Domínios de Clérigo, neste Capítulo.

Prontidão: No 3° nível, o dracólito adquire Prontidão como um talento adicional.

Dragão Adotivo: No 5° nível, o dracólito é incumbido de cuidar de um filhote. O tipo de dragão fica a critério do Mestre, mas a tendência do dragão deve ser a mesma do dracólito. O filhote segue o dracólito com lealdade, e o acompanha até mesmo em aventuras (apesar de não receber XP, nem alcançar novos níveis).

Se o filhote morrer, o dracólito não pode obter níveis adicionais na classe antes de receber uma magia *penitência* de outro dracólito ou clérigo que adore uma divindade dracônica.

Imunidades (Ext): Um dracólito de 7° nível adquire imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia.

Sentidos Aguçados: No 9° nível, o dracólito desenvolve visão no escuro 18 metros e visão na penumbra.

***Invocar Dragão* (SM)**: Um dracólito de 10° nível pode invocar um dragão uma vez por dia, como uma ação de rodada completa. Esta habilidade é semelhante à magia *invocar criaturas*, mas o dracólito invoca um dragão adulto do mesmo tipo que o filhote incumbido a ele (vide acima). O dragão invocado permanece no local durante 10 rodadas e obedece aos comandos do dracólito.

GARRA DE TIAMAT

As garras de Tiamat promovem e auxiliam os objetivos dos dragões malignos. Elas obtêm muita satisfação em causar prejuízos aos dragões metálicos e seus aliados.

As garras de Tiamat recebem de bom grado personagens de qualquer classe ou origem, contanto que compartilhem sua dedicação ao mal. Antigos guerreiros e bárbaros convivem com aqueles que praticam a feitiçaria ou magia divina. Até mesmo ex-paladinos podem ser encontrados entre as garras.

As garras podem trabalhar individualmente ou em grupos, conforme seja mais adequado aos seus planos. Elas atuam tranqüilamente com personagens malignos de qualquer espécie e se aliam a dragões maus quando é possível.

Pré-Requisitos

Para se tornar uma garra de Tiamat, um personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer Mau.

Bônus Base de Ataque: +4.

Talentos: Servo de Dragão.

Perícias: Blefar 4 graduações, Intimidação 4 graduações, Conhecimento (arcano) 4 graduações.

Idioma: Dracônico.

Perícias da Classe

As perícias de classe da garra de Tiamat (e a habilidade chave para cada perícia) são Avaliação (Int), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Identificar Magia (Int), Intimidação (Car), Procurar (Int), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Uma garra de Tiamat sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armaduras e escudos.

Sopro (Sob): No 1° nível, a garra de Tiamat adquire a habilidade de soprar um cone de frio (o tamanho do cone corresponde ao tamanho do personagem) que inflige 3d6 pontos de dano por frio.

Conforme o personagem adquire níveis na classe de prestígio, terá acesso a versões adicionais desse sopro. No 3º nível, a garra pode soprar uma linha de ácido (8d4 de dano de ácido). No 5º nível, recebe um cone de gás corrosivo (10d6 de dano de ácido). No 7º nível, pode expelir uma linha de eletricidade (12d8 de dano de eletricidade). No 9º nível, será capaz de soprar um cone de fogo (14d8 de dano de fogo).

Contra qualquer sopro, um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido reduzirá o dano à metade. A CD para os testes de resistência contra o sopro da garra será 10 + nível da garra de Tiamat + modificador de Con. O personagem é capaz de disparar cada sopro uma vez por dia. Depois de ativar qualquer um dos sopros, a garra não conseguirá usar outro durante 1d4 rodadas.

Conjuração: Sempre que o personagem atingir um nível par na classe garra de Tiamat, ele obtém novas magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar ou fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos, *forma selvagem*, *etc*), apenas um nível efetivo de conjurador. Essencialmente, isso significa que a garra soma metade de seu nível na classe de prestígio ao nível da classe de conjuração que possui, e então determina as magias por dia e o nível de conjurador efetivo.



Uma garra de Tiamat

Ilustração de W. England

Se o personagem adquirir dois ou mais níveis nesta classe e não tiver uma classe de conjurador, ele não recebe esse benefício. Caso obtenha níveis em uma classe de conjurador posteriormente, ele adquire a habilidade de conjuração para os níveis de garra de Tiamat subseqüentes, mas perderá os benefícios anteriores. Por exemplo, um guerreiro 7/garra de Tiamat 2 não recebe a conjuração do 2º nível da classe de prestígio, uma vez que não possui a capacidade de lançar magias. Se, mais tarde, ele adquirir um nível de mago e então se tornar uma garra de Tiamat de 4º nível, receberá o benefício de conjuração de uma garra no 4º nível (quando chegar a esse nível), mas não retroativamente o benefício do 2º nível.

Voz do Dragão (Ext): No 2º nível, uma garra de Tiamat recebe +2 de bônus nos testes de Blefar e Intimidação. Esse bônus aumenta em +2 a cada quatro níveis subseqüentes, para +4 no 6º nível e +6 no 10º nível.

Sentidos Aguçados (Ext): Uma garra de Tiamat adquire visão na penumbra no 4º nível e visão no escuro 18 metros no 8º nível.

Imunidades (Ext): No 6º nível, a garra de Tiamat adquire imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia. Adicionalmente, recebe imunidade a uma das seguintes formas de energia, a critério do jogador: ácido, frio, eletricidade ou fogo. Uma vez escolhida a imunidade a energia, a decisão jamais poderá ser alterada.

Presença Aterradora (Ext): Uma garra de Tiamat de 8º nível é capaz de perturbar os inimigos com sua mera presença. O personagem consegue ativar a presença aterradora como uma ação livre. As criaturas que estiverem num raio de 9 metros X modificador Carisma (mínimo 9 metros) sofrerão os efeitos se tiverem menos Dados de Vida que a garra (os dragões são imunes ao efeito).

Uma criatura potencialmente afetada que obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe da garra + modificador Car) ficará imune à presença aterradora do personagem durante 24 horas. Caso fracassem, as criaturas com 4 DV ou menos ficam apavoradas por 2d6 rodadas e os alvos com 5 DV ou mais ficam abalados durante 2d6 rodadas.

Dominar Dragão (Sob): Uma garra de Tiamat de 10º nível pode tentar dominar qualquer dragão (como *dominar monstros*, mas só afeta dragões) uma vez por dia. O alvo deve realizar um teste de resistência de Vontade para anular o efeito (CD 10 + nível de classe da garra + modificador Car).

Tabela 3–7: A Garra de Tiamat

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+0	+2	+0	+0	Sopro (cone de frio)	—
2º	+1	+3	+0	+0	Voz do dragão +2	+1 nível na classe anterior
3º	+2	+3	+1	+1	Sopro (linha de ácido)	—
4º	+3	+4	+1	+1	Sentidos aguçados	+1 nível na classe anterior
5º	+3	+4	+1	+1	Sopro (cone de gás corrosivo)	—
6º	+4	+5	+2	+2	Imunidades, voz do dragão +4	+1 nível na classe anterior
7º	+5	+5	+2	+2	Sopro (linha de eletricidade)	—
8º	+6	+6	+2	+2	Sentidos aguçados, presença aterradora	+1 nível na classe anterior
9º	+6	+6	+3	+3	Sopro (cone de fogo)	—
10º	+7	+7	+3	+3	Dominar dragão, voz do dragão +6	+1 nível na classe anterior

INICIADO DOS MISTÉRIOS DRACÔNICOS

Nem todos que exploram os poderes misteriosos dos dragões o fazem por herança ou fé religiosa. Alguns se tornam estudiosos de conhecimentos que conduzem a poderes maiores.

A maioria dos iniciados dos mistérios dracônicos é monge, apesar de alguns guerreiros também seguirem esse caminho. Em casos raros, sabe-se que bárbaros, rangers e ladinos se tornaram iniciados.

Uma iniciada dos mistérios dracônicos



Os iniciados do Mestre podem se reunir em lugares tranqüilos de estudo para compartilhar sua erudição e praticar suas técnicas — ou testar seus poderes em campo, sozinhos ou com outros que respeitam seus costumes. Independente da companhia, o iniciado continua sendo um indivíduo estranho, apartado de outros da mesma raça pela sua dedicação aos antigos segredos.

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um iniciado dos mistérios dracônicos, o personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.

Talentos: Prontidão, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Poderoso.

Perícias: Acrobacia 4 graduações, Concentração 6 graduações, Conhecimento (arcano) 6 graduações, Conhecimento (religião) 4 graduações, Saltar 8 graduações.

Idioma: Dracônico.

Perícias da Classe

As perícias de classe do iniciado dos mistérios dracônicos (e a habilidade chave para cada perícia) são Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Observar (Sab), Ouvir (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 4 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um iniciado dos mistérios dracônicos não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Evasão (Ext): Um iniciado dos mistérios dracônicos é capaz de evitar ataques mágicos ou incomuns por meio de sua agilidade extraordinária. Sempre que o iniciado se tornar alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (como um sopro de dragão ou uma *bola de fogo*), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência. A evasão somente poderá ser utilizada quando o iniciado estiver sem armadura ou usando uma armadura leve. Um iniciado indefeso (inconsciente, paralisado ou imobilizado) não recebe os benefícios dessa habilidade.

Garras do Dragão (Sob): No 2º nível, o ataque desarmado do iniciado dos mistérios dracônicos adquire o poder dos dragões. O ataque desarmado do personagem é capaz de superar a Redução de Dano como se fosse uma arma mágica. Além disso, a critério do personagem, seus ataques desarmados infligem dano cortante. Não é possível causar dano por contusão dessa forma.

Sentidos Aguçados (Ext): No 3º nível, o iniciado adquire visão no escuro 18 metros e visão na penumbra.

Dano Desarmado Aumentado (Ext): No 4º nível, o dano infligido pelos ataques desarmados de um iniciado aumenta em uma categoria de dado (1d3 para 1d4, ou de 1d8 para 1d10, por exemplo). No 8º nível, o dano aumenta em mais uma categoria.

Presença Aterradora (Ext): Um iniciado dos mistérios dracônicos de 5º nível é capaz de perturbar os inimigos com sua mera presença. O iniciado consegue ativar a presença aterradora como uma ação livre. As criaturas que estiverem num raio de 9 metros X modificador Carisma (mínimo 9 metros) sofrerão os efeitos se tiverem menos Dados de Vida que o iniciado (os dragões são imunes ao efeito).

Uma criatura potencialmente afetada que obtenha sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + nível de classe do iniciado + modificador Car) ficará imune à presença aterradora do iniciado durante 24 horas. Caso fracassem, as criaturas com 4 DV ou menos ficam apavoradas por 2d6 rodadas e os alvos com 5 DV ou mais ficam abalados durante 2d6 rodadas.

Evasão Aprimorada (Ext): No 6º nível, a habilidade de evasão do iniciado se aprimora. Sempre que o personagem se tornar alvo

Tabela 3–8: O Iniciado dos Mistérios Dracônicos

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1°	+0	+2	+2	+2	Evasão
2°	+1	+3	+3	+3	Garras do dragão
3°	+2	+3	+3	+3	Sentidos aguçados
4°	+3	+4	+4	+4	Dano desarmado aumentado
5°	+3	+4	+4	+4	Presença aterradora
6°	+4	+5	+5	+5	Evasão aprimorada
7°	+5	+5	+5	+5	Resistência à magia
8°	+6	+6	+6	+6	Dano desarmado aumentado
9°	+6	+6	+6	+6	Golpe mortífero, corpo atemporal
10°	+7	+7	+7	+7	Forma de dragão

de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano à metade (como um sopro de dragão ou uma *bola de fogo*), ele não sofrerá qualquer dano se obtiver sucesso no teste de resistência e metade do dano mesmo se fracassar.

Resistência à Magia (Sob): A partir do 7° nível, o iniciado dos mistérios dracônicos adquire RM 15 + seu nível de classe.

Golpe Mortífero (Sob): Um iniciado de 9° nível inflige o triplo do dano em um sucesso decisivo com seu ataque desarmado, independente do tipo de dano causado (concussão ou cortante).

Corpo Atemporal (Ext): Depois de atingir o 9° nível, o iniciado não sofrerá mais penalidades nas habilidade devido ao envelhecimento (veja a Tabela 6–5: Efeitos do Envelhecimento no *Livro do Jogador*) e não poderá ser envelhecido magicamente. No entanto, qualquer penalidade existente continuará ativa. Os bônus ainda se aplicam e o iniciado ainda morrerá de velhice quando sua hora chegar.

Forma de Dragão (Sob): No 10° nível, o iniciado dos mistérios dracônicos adquire a habilidade de usar *alterar forma* uma vez por dia para assumir a forma de um dragão, de tamanho Miúdo a Enorme, durante 1 hora. Uma vez que a forma seja assumida, ela não pode ser alterada, exceto para voltar ao normal (que dissipará o efeito). Nos demais aspectos, o efeito é idêntico à magia *alterar forma*, incluindo a limitação de DV da nova forma e as habilidades da forma assumida.

LIRISTA DE CANÇÃO DRACÔNICA

O lirista de canção dracônica aproveita a energia da canção dracônica, uma antiga forma de atuação que se originou entre as raças de dragões, para criar estranhos e maravilhosos efeitos mágicos.

Muitos bardos tornam-se liristas de canção dracônica, porém sabe-se que ladinos e até mesmo alguns monges adotaram a classe. Os bárbaros/bardos e os feiticeiros/ladinos multiclasse também se tornam excelentes liristas de canção dracônica.

Os liristas normalmente são solitários, mas algumas vezes se congregam para compartilhar novas canções ou poemas. Eles vivem bem com bardos e feiticeiros, e alguns deles ocupam posições de grande respeito em tribos bárbaras.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um lirista de canção dracônica, o personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer Bom ou Neutro.

Talento: Canção Dracônica.

Perícias: Concentração 5 graduações, Diplomacia 5 graduações, Conhecimento (arcano) 5 graduações, Atuação (oratória ou canto) 10 graduações.

Idioma: Dracônico.

Perícias da Classe

As perícias de classe do lirista de canção dracônica (e a habilidade de chave para cada perícia) são Atuação (Car), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (arcano) (Int), Diplomacia (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Sentir Motivação (Sab). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 4 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um lirista de canção dracônica não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicionais.

Canção Dracônica Maior (Sob): Uma vez por dia por nível de classe, o lirista de canção dracônica pode usar uma canção ou poesia para invocar a energia da canção dracônica. Essa invocação exige uma ação padrão. Para os efeitos que permitem um teste de resistência, a CD será 10 + nível de classe do lirista + modificador Car. O bônus do talento Canção Dracônica também se aplica a esta CD.

Quando o personagem estender um efeito de *canção dracônica maior* durante múltiplas rodadas (como a canção de força), ele será capaz de lutar enquanto sustentar a canção, mas não pode conjurar magias, ativar itens mágicos de complemento de magia (como pergaminhos) ou palavras de comando (como varinhas). Sustentar um efeito de *canção dracônica maior* não exige concentração.

Tabela 3–9: O Lirista de Canção Dracônica

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1°	+0	+0	+2	+2	Canção dracônica maior (canção de força)	—
2°	+1	+0	+3	+3	Canção dracônica maior (canção de compulsão)	+1 nível na classe anterior
3°	+2	+1	+3	+3	Canção dracônica maior (canção de vôo)	—
4°	+3	+1	+4	+4	Canção dracônica maior (canção de medo)	+1 nível na classe anterior
5°	+3	+1	+4	+4	Canção dracônica maior (canção de cura)	—

Um lirista ensurdecido sofre 20% de chance de falha para ativar ou sustentar uma *canção dracônica maior*. Se fracassar, a tentativa ainda será subtraída do seu limite diário.

Canção de Força: Um lirista de canção dracônica de 1º nível pode imbuir a si e seus aliados com grande força. Ele e todos os aliados num raio de 9 metros que consigam ouvi-lo recebem +4 de bônus de moral na Força enquanto o lirista continuar atuando e nas 5 rodadas subseqüentes ao término da atuação. Esta é uma habilidade de ação mental.



Uma lirista de canção dracônica

Canção de Compulsão: No 2º nível, o lirista pode usar a *canção dracônica maior* para emitir uma *sugestão* a uma única criatura que possa ouvi-lo num raio de 9 metros. Um teste de resistência de Vontade anula o efeito. Este é um efeito de encantamento (compulsão, ação mental, dependente de idioma). Os dragões sofrem –2 de penalidade neste teste de resistência.

Canção de Vôo: Um lirista de 3º nível pode conceder a si e aos seus aliados a habilidade de *voar*, como a magia homônima. Essa canção afeta o personagem e um número de aliados equivalente ao seu modificador de Carisma (todos devem ser capazes de ouvir o lirista), e permanece ativa durante 1 minuto/nível. Este é um efeito de transmutação.

Canção de Medo: No 4º nível, um lirista pode usar suas canções ou poesias para inspirar medo nos inimigos. Todos os inimigos num raio de 9 metros X nível de classe do personagem sofrerão os efeitos se tiverem menos DV que o lirista. Uma criatura potencialmente afetada que obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade ficará imune à *canção de medo* do lirista durante 24 horas. Caso fracasse, uma criatura com menos da metade dos DV do lirista ficará apavorada durante 2d6 rodadas; todos os alvos com mais da metade de DV do lirista ficarão abalados durante 2d6 rodadas. Os dragões são imunes a esta habilidade, assim como as criaturas que são imunes ao medo. Este é um efeito de ação mental.

Canção de Cura: Um lirista de 5º nível pode usar sua *canção dracônica maior* para curar a si e a seus aliados. Todos os aliados num raio de 9 metros que possam ouvir o lirista recuperam pontos de vida e de habilidade como se tivessem descansado durante um dia inteiro. Nenhum personagem pode se beneficiar desta habilidade mais de uma vez por hora. Este é um efeito de conjuração (cura).

Conjuração: Sempre que o personagem atingir um nível par na classe lirista de canção dracônica, ele obtém novas magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar ou fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos, *forma selvagem*, *etc*), apenas um nível efetivo de conjurador. Essencialmente, isso significa que o lirista soma metade de seu nível na classe de prestígio ao nível da classe de conjuração que possui, e então determina as magias por dia e o nível de conjurador efetivo.

Se o personagem adquirir dois ou mais níveis nesta classe e não tiver uma classe de conjurador, ele não recebe esse benefício. Caso obtenha níveis em uma classe de conjurador posteriormente, ele adquire a habilidade de conjuração para os níveis de lirista de canção dracônica subseqüentes, mas perderá os benefícios anteriores. Por exemplo, um monge 6/lirista de canção dracônica 2 não recebe a conjuração do 2º nível da classe de prestígio, uma vez que não possui a capacidade de lançar magias. Se, mais tarde, ele adquirir um nível de mago e então se tornar um lirista de canção dracônica de 4º nível, receberá o benefício de conjuração de um lirista no 4º nível (quando chegar a esse nível), mas não retroativamente o benefício do 2º nível.

MATADOR DE DRAGÕES

Eles existem em todas as castas, de todas as culturas e sociedades. Podem ser pobres ou ricos, fortes ou sábios, bons ou maus, habilidosos com a lâmina ou a magia. Mas todos os matadores de dragões compartilham uma coragem singular e uma força de espírito inigualável — um bem necessário em sua profissão.

Os personagens de qualquer classe podem escolher o caminho do matador de dragões. Os guerreiros, bárbaros e paladinos apreciam a maior capacidade de batalha que a classe proporciona contra esses inimigos poderosos. Os feiticeiros, clérigos, magos e druidas continuam a melhorar suas habilidades de conjuração enquanto adquirem novos poderes adequados ao combate contra dragões. Até mesmo os bardos, monges, rangers e ladinos têm muito a ganhar desta classe, embora a classe de caçador de dragões normalmente seja mais ao seu estilo. Os personagens multiclasse, como guerreiros /feiticeiros ou bárbaros/clérigos, se tornam matadores de dragões especialmente capazes, ampliando a classe com uma grande variedade de talentos.

Os matadores de dragões do Mestre têm poucos associados próximos que não são habilidosos como eles na arte de combater dragões. A não ser que um matador de dragões possa confiar sua vida a você, ele provavelmente não passará muito tempo em sua companhia. Essa atitude pode implicar uma vida solitária, pois o matador viaja aonde sua causa o conduz. Alguns matadores de dragões buscam ativamente por outros que compartilhem sua bravura e dedicação, até mesmo treinando os candidatos mais promissores.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um matador de dragões, o personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Esquiva, Vontade de Ferro.

Perícias: Acrobacia 2 graduações.

Perícias da Classe

As perícias de classe do matador de dragões (e a habilidade chave para cada perícia) são Acrobacia (Des), Conhecimento (arcano) (Int), Escalar (For), Intimidação (Car), Ofícios (Sab), Procurar (Int), Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um matador de dragões sabe usar todas as armas simples e comuns, todos os tipos de armadura, escudos e escudos de corpo.

Conjuração: Sempre que o personagem atingir um nível ímpar na classe matador de dragões, ele obtém novas magias diárias (e magias conhecidas, se aplicável) como se estivesse avançando um nível na sua classe de conjurador anterior. Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (chance aprimorada de expulsar ou fascinar mortos-vivos, talentos metamágicos, *forma selvagem*, *etc*), apenas um nível efetivo de conjurador. Essencialmente, isso significa que o matador soma metade de seu nível na classe de prestígio ao nível da classe de conjuração que possui, e então determina as magias por dia e o nível de conjurador efetivo.

Se o personagem adquirir um ou mais níveis nesta classe e não tiver uma classe de conjurador, ele não recebe esse benefício. Caso obtenha níveis em uma classe de conjurador posteriormente, ele adquire a habilidade de conjuração para os níveis de matador de dragões subseqüentes, mas perderá os benefícios anteriores. Por exemplo, um guerreiro 5/matador de dragões 1 não recebe a conjuração do 1º nível da classe de prestígio, uma vez que não possui a capacidade de lançar magias. Se, mais tarde, ele adquirir um nível de mago e então se tornar um matador de dragões de 3º nível, receberá o benefício de conjuração de um matador de dragões no 3º nível (quando chegar a esse nível), mas não retroativamente o benefício do 1º nível.

Um matador de dragões



Aura de Coragem (Sob): No 1º nível, o matador de dragões adquire imunidade ao medo (mágico ou mundano). Os aliados num raio de 3 metros do personagem recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de medo.

Bônus de Dano (Ext): Um matador de dragões recebe um bônus igual ao seu nível de classe nas jogadas de dano com armas contra dragões.

Superar Resistência à Magia Dracônica (Ext): A partir do 2º nível, o matador de dragões soma seu nível de classe em quaisquer testes de conjurador realizados para superar a Resistência à Magia de um dragão.

Redução de Dano (Ext): No 3º nível, o matador de dragões adquire Redução de Dano 1/—. Ela aumenta para Redução de Dano 2/— no 6º nível e para RD 3/— no 9º nível.

Resistência à Energia (Sob): No 5º nível, o matador de dragões adquire resistência a ácido 5, a frio 5, a eletricidade 5, a fogo 5 e sônica 5. Essas resistências aumentam para 10 no 10º nível. Estas resistências não se acumulam com quaisquer outros efeitos semelhantes.

Reflexos Rápidos: Um matador de dragões recebe Reflexos Rápidos como um talento adicional no 6º nível.

Sucesso Decisivo Aprimorado (Ext): Um matador de dragões de 7º nível adquire os efeitos do talento Sucesso Decisivo Aprimorado para qualquer arma que utilizar contra um dragão. Este benefício não se acumula com qualquer outra habilidade que aumente a margem de ameaça de uma arma.

Tabela 3–10: O Matador de Dragões

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Conjuração
1º	+1	+2	+0	+2	Aura de coragem, bônus de dano	+1 nível na classe anterior
2º	+2	+3	+0	+3	Vencer resistência à magia dracônica	—
3º	+3	+3	+1	+3	Redução de dano 1/—	+1 nível na classe anterior
4º	+4	+4	+1	+4	—	—
5º	+5	+4	+1	+4	Resistência à energia 5	+1 nível na classe anterior
6º	+6	+5	+2	+5	Redução de dano 2/—, Reflexos Rápidos	—
7º	+7	+5	+2	+5	Sucesso Decisivo Aprimorado	+1 nível na classe anterior
8º	+8	+6	+2	+6	—	—
9º	+9	+6	+3	+6	Redução de dano 3/—	+1 nível na classe anterior
10º	+10	+7	+3	+7	resistência à energia 10, *ataque certeiro*	—

***Ataque Certeiro* (SM):** No 10º nível, um matador de dragões pode usar *ataque certeiro* uma vez por dia como uma ação de movimento.

MONTA-DRAGÃO

Alguns sonham em elevar-se através das nuvens sobre uma poderosa montaria dracônica, sentindo o vento no rosto, sem medo de coisa alguma. O monta-dragão não apenas sonha com essa vida — ele a vivencia.

Os personagens de todas as classes podem se tornar monta-dragões, embora os mais comuns sejam bárbaros, guerreiros, paladinos e rangers. Os outros personagens que pretendam seguir essa carreira costumam primeiro adquirir um nível nas classes acima para desenvolver o talento necessário em cavalgar.

Um monta-dragão do Mestre pode ser encontrado como o aliado solitário de uma família de dragões ou como parte de uma força de combate maior, talvez afiliada a um reino ou a uma cidade-estado que utiliza dragões como parte de suas defesas.

Dado de Vida: d10.

Pré-Requisitos

Para se tornar um monta-dragão, o personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +5.

Talentos: Combate Montado, Foco em Perícia (Cavalgar).

Perícias: Diplomacia 4 graduações, Adestrar Animais 4 graduações, Cavalgar 8 graduações.

Idioma: Dracônico.

Perícias da Classe

As perícias de classe do monta-dragão (e a habilidade chave para cada perícia) são Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Concentração (Con), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Observar (Sab), Saltar (For). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 2 + modificador Int.

Um monta-dragão



Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um monta-dragão sabe usar a lança, lança longa, arco curto e todas as armas simples, além de armaduras leves, médias e pesadas, e escudos (exceto escudos de corpo).

Cavalgar Dragões (Ext): Um monta-dragão adiciona seu nível de classe em qualquer teste de Cavalgar que realize enquanto estiver montando um dragão.

Além disso, qualquer dragão montado pelo personagem adquire uma capacidade de manobra um grau superior ao normal (limitado a capacidade de manobra perfeita). Por exemplo, um dragão verde adulto que tenha um monta-dragão em seu dorso terá capacidade de manobra média (em vez de ruim).

Imunidade a Presença Aterradora (Sob): Enquanto estiver montado ou num raio de 3 metros de sua montaria dracônica, um monta-dragão é imune à presença aterradora dos dragões.

Conjuração Montada (Ext): Um monta-dragão recebe +5 de bônus nos testes de Concentração realizados para conjurar uma magia enquanto estiver montado.

Talento Adicional: No 3º nível, um monta-dragão recebe um talento adicional da lista a seguir: Arquearia Montada, Investida Montada, Investida Implacável, Atropelar, Foco em Arma (lança), Especialização em Arma (lança). Ele ainda precisa atender a todos os pré-requisitos para o talento.

Investida Aérea (Ext): Qualquer montaria dracônica utilizada por um monta-dragão de 4º nível ou superior adquire o talento Investida Aérea.

TABELA 3–11: O MONTA-DRAGÃO

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+2	Cavalgar dragões, imunidade a presença aterradora
2º	+2	+3	+0	+3	Conjuração montada
3º	+3	+3	+1	+3	Talento adicional
4º	+4	+4	+1	+4	Investida aérea
5º	+5	+4	+1	+4	Esporear montaria

Esporear Montaria (Ext): Um monta-dragão de 5º nível pode realizar um teste de Cavalgar (CD 20) para aumentar o deslocamento de sua montaria. Se obtiver sucesso, o deslocamento do dragão (de vôo e todos os demais) aumentará em 50%, arredondado para baixo até o múltiplo de 1,5 metro mais próximo, durante 5 rodadas.

SAQUEADOR DE TESOUROS

"Não me chame de ladrão. Ladrões roubam bugigangas e berloques. Se eu quisesse berloques, roubaria de um anão. Quero um tesouro."

— Liam Dedo-Audaz, rouba-tesouros halfling

O saqueador de tesouros se especializa em aliviar indivíduos ricos de grandes quantidades da mencionada riqueza. Na maioria dos casos, esses indivíduos são dragões, já que poucas criaturas guardam tanta riqueza num único lugar. Roubar o tesouro de um dragão é uma tarefa desafiadora, sem dúvida, mas se fosse simples provavelmente não valeria a pena.

A maioria dos saqueadores de tesouros é composta de ladinos, mas alguns bardos e rangers podem se tornar saqueadores com o treinamento adequado. Outras classes podem tentar a carreira, mas não têm as aptidões para assumirem a arte do roubo — ainda mais contra dragões.

Por sua própria natureza, a maioria dos saqueadores de tesouros do Mestre trabalha sozinha. Alguns podem recrutar assistentes para serviços difíceis — como ladinos e outros tipos furtivos — mas um saqueador de tesouros raramente considera tais auxiliares contratados como algo diferente de bens descartáveis. Um saqueador de tesouros esperto sabe que só pode contar consigo mesmo para fazer o serviço — todos os demais são apenas amadores.

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um saqueador de tesouros, o personagem precisa preencher todos os seguintes critérios.

Tendência: Qualquer Caótico ou Neutro.

Perícias: Abrir Fechaduras 4 graduações, Arte da Fuga 4 graduações, Avaliação 8 graduações, Esconder-se 8 graduações, Furtividade 8 graduações, Operar Mecanismo 4 graduações, Procurar 8 graduações.

Especial: O personagem deve ter participado da localização e do resgate de um tesouro (de dragão ou outro) com valor de 5.000 PO ou superior.

Perícias da Classe

As perícias de classe do saqueador de tesouros (e a habilidade chave para cada perícia) são Abrir Fechaduras (Des), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Concentração (Con), Decifrar Escrita (Int), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Natação (For), Obter Informação (Car), Operar Mecanismo (Int), Procurar (Int), Saltar (For), Usar Cordas (Des), Usar Instrumento Mágico (Car). Consulte o Capítulo 4: Perícias no *Livro do Jogador* para obter as descrições das perícias.

Pontos de Perícia em Cada Nível: 6 + modificador Int.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Um saqueador de tesouros sabe usar todas as armas simples, mas não sabe usar nenhum escudo ou armadura adicional.

Magias: A partir do 1º nível, o saqueador de tesouros adquire a habilidade de lançar uma pequena quantidade de magias arcanas. Para conjurar magias, o personagem precisa ter uma pontuação em Inteligência igual ou superior a 10 + o nível da magia; portanto um saqueador com Inteligência 10 ou inferior não conseguirá fazê-lo. As magias adicionais do saqueador são baseadas em Inteligência; a Classe de Dificuldade dos testes de resistência contra essas magias equivale a 10 + nível de magia + modificador de Inteligência. Quando o saqueador adquire 0 magias de um determinado nível (como 0 magias de 1º nível no 1º nível de classe), recebe apenas magias adicionais. Um saqueador que não receba magias adicionais em certo nível ainda não é capaz de conjurá-las. A relação das magias da classe é descrita a seguir. Ele conjura suas magias da mesma forma que um mago.

Visão no Escuro (Sob): No 1º nível, o saqueador adquire visão no escuro com alcance de 9 metros, ou o alcance de sua visão no escuro aumenta em 9 metros, caso já tenha a habilidade.

No 5º nível e no 9º nível, o alcance da visão no escuro do personagem aumenta em mais 9 metros, até o limite de +27 metros no 9º nível.

Encontrar Armadilhas (Ext): Como um ladino, o saqueador é capaz de usar a perícia Procurar para localizar armadilhas quando a Classe de Dificuldade é superior a 20. Ele também pode usar a perícia Operar Mecanismo para desarmar uma armadilha mágica. Um saqueador de tesouros que obtenha um sucesso com uma margem igual ou superior a 10 para desativar uma armadilha conseguirá estudá-la, entender seu funcionamento e superá-la (junto com seus companheiros) sem desarmá-la.

***Esconder-se de Dragões* (SM):** Um saqueador de tesouros de 2º nível pode conjurar *esconder-se de dragões* sobre si uma vez por dia. O efeito é idêntico à magia homônima (descrita anteriormente), mas afeta somente o personagem e permanece ativa durante 1 rodada por nível.

No 6º nível, o saqueador pode usar esta habilidade duas vezes por dia. No 10º nível, conseguirá ativá-la três vezes por dia.

TABELA 3–12: O SAQUEADOR DE TESOUROS

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por Dia 1º	2º	3º	4º
1º	+0	+0	+2	+0	Visão no escuro +9 m, encontrar armadilhas	0	—	—	—
2º	+1	+0	+3	+0	*Esconder-se de dragões* 1/dia	1	—	—	—
3º	+2	+1	+3	+1	Sentir armadilhas +2, bolsos fundos	1	0	—	—
4º	+3	+1	+4	+1	Rabdomancia de tesouro 1/dia	1	1	—	—
5º	+3	+1	+4	+1	Visão no escuro +18 m	1	1	0	—
6º	+4	+2	+5	+2	Sentir armadilhas +4, *esconder-se de dragões* 2/dia	1	1	1	—
7º	+5	+2	+5	+2	Rabdomancia de tesouro 2/dia	2	1	1	0
8º	+6	+2	+6	+2	Maestria em perícia	2	1	1	1
9º	+6	+3	+6	+3	Visão no escuro +27 m, sentir armadilhas +6	2	2	1	1
10º	+7	+3	+7	+3	Rabdomancia de tesouro 3/dia, *esconder-se de dragões* 3/dia	2	2	2	1

Sentir Armadilhas (Ext): A partir do 3° nível, o saqueador adquire um senso intuitivo que o adverte do perigo das armadilhas, concedendo +2 de bônus nos testes de resistência de Reflexos realizados para evitar armadilhas e +2 de bônus de esquiva na CA contra ataques desferidos por armadilhas. Esse bônus aumenta em +2 a cada três níveis subseqüentes (+4 no 6° nível e +6 no 9° nível). A habilidade sentir armadilhas de diversas classes se acumula.

Bolsos Fundos (Sob): Uma vez por dia, um saqueador de tesouros de 3° nível ou superior pode transformar qualquer recipiente — desde um bolso de colete até uma mochila ou barril — no equivalente a uma *mochila de carga*. O peso do recipiente continua igual, mas ele se torna capaz de conter até 0,3 metros cúbicos (ou 50 kg) de materiais por nível. A duração deste efeito equivale a 1 hora por nível. Se o efeito terminar prematuramente (caso seja dissipado, por exemplo), tudo que estiver no recipiente se espalhará no solo.

Rabdomancia de Tesouro (Sob): Uma vez por dia, um saqueador de tesouros de 4° nível ou superior pode se concentrar (uma ação de rodada completa) para detectar a localização do maior conjunto de metal ou minerais num raio de 3 metros por nível. Se o personagem indicar um metal ou mineral específico (como ouro ou diamantes), perceberá a localização de todos os depósitos dessa substância dentro do alcance. Nos demais aspectos, o efeito equivale a ativação de um *bastão de detecção de metais e minerais* (consulte o Capítulo 7 do *Livro do Mestre*).

No 7° nível, o saqueador pode usar esta habilidade duas vezes por dia. No 10° nível, consegue ativá-la três vezes por dia.

Maestria em Perícia (Ext): No 8° nível, o saqueador de tesouros escolhe uma quantidade de perícias equivalente a 3 + seu modificador Int. Sempre que realizar um teste dessas perícias, ele poderá escolher 10, mesmo sob tensão ou distrações que normalmente lhe impediriam de fazê-lo. Ele se torna seguro o suficiente para obter sucesso em testes que fracassariam em condições muito adversas, como um dragão furioso lhe perseguindo em um túnel.

Lista de Magias do Saqueador de Tesouros

1° Nível: *aura mágica de Nystul, detectar magia, detectar portas secretas, disco flutuante de Tenser, identificação, ler magias, recuo acelerado, servo invisível, som fantasma.*

2° Nível: *agilidade do gato, arrombar, invisibilidade, localizar objetos, patas de aranha, resistência a elementos.*

3° Nível: *clariaudiência/clarividência, dissipar magia, encolher item, proteção contra elementos, visão arcana.*

4° Nível: *esconder-se de dragões°, movimentação livre, olho arcano, porta dimensional.*

° Nova magia detalhada neste Capítulo.

DRAGÕES NO GRUPO

Acrescentar um dragão a um grupo de aventureiros é uma opção atraente à maioria das campanhas. Até mesmo o menor dragão fornece sentidos aguçados e grande mobilidade para o grupo, provavelmente muito além das capacidades de qualquer um dos demais personagens.

Por mais que seja verdade que um dragão vivendo aventuras com os PJs consiga mudar os rumos da campanha, com algumas salvaguardas o Mestre deverá se sentir confortável com essa adição. Esta seção detalha os métodos mais comuns de incorporação



Um saqueador de tesouros

de um dragão a um grupo de PJs, e proporciona ao Mestre algumas diretrizes para controlar os desdobramentos dessa opção.

Todas essas escolhas dependem da permissão do seu Mestre. Se o personagem quiser acrescentar um dragão ao grupo, deve solicitá-lo ao Mestre, para assegurar que essa escolha não atrapalhe a campanha.

VANTAGENS E DESVANTAGENS DOS DRAGÕES

Por mais que alguns jogadores, ao vislumbrar um dragão, só vejam suas garras, seus dentes e seu sopro, essas habilidades estão entre as menos significativas em termos de "equilíbrio do jogo". Afinal, a maioria dos personagens é capaz de infligir bastante dano por meio de ataques ou efeitos mágicos.

Na verdade, são as habilidades menos espetaculares do dragão, como a percepção às cegas e o vôo, que o tornam potencialmente "poderoso demais" como membro de um grupo de aventureiros. Eis algumas sugestões sobre como lidar com essas habilidades na sua campanha, bem como observações sobre algumas desvantagens que um personagem dracônico encontrará.

Percepção às Cegas: Os dragões verdadeiros possuem a percepção às cegas, que ameaça remover uma valiosa ferramenta do arsenal do Mestre, pois os inimigos invisíveis não serão mais uma ameaça formidável para o grupo. Lembre-se, porém, de que a percepção às cegas não é a mesma coisa que um efeito de *visão da verdade* — ela somente permite que o dragão detecte a presença de criaturas no alcance pré-definido. O dragão não consegue automaticamente detectar uma ilusão (mas uma ilusão sem elementos auditivos e olfativos provavelmente não funcionará), e os disfarces funcionam com perfeição. As criaturas incorpóreas, gasosas e etéreas também podem causar bastante dificuldade ao dragão. Se ele estiver ensurdecido, ou no interior de um efeito de *silêncio*, tampouco pode usar sua percepção às cegas com pleno efeito.

Equipamento: Os dragões não podem usar facilmente muitos equipamentos elaborados para os personagens. Embora um dragão tenha pouca necessidade para armas e armaduras — seus ataques naturais e sua armadura natural funcionam bem o suficiente — o jogador poderá se sentir frustrado por sua incapacidade de empunhar ou usar determinados itens mágicos. Consulte o quadro Dragões e Itens Mágicos no Capítulo Primeiro para obter mais informações.

Sentidos Aguçados: Todos os dragões têm visão no escuro e visão na penumbra, tornando-os pelo menos equivalentes a qualquer PJ do grupo sob esses aspectos. Os dragões menores não conseguem enxergar no escuro melhor que um anão ou meio-orc, nem vêem na penumbra melhor que um elfo ou meio-elfo; contudo, o simples fato de possuírem ambas as formas de visão faz com que sejam os melhores na localização de inimigos ocultos e coisas semelhantes. Os dragões também têm bons modificadores das perícias Observar e Ouvir, de forma que um grupo esperto usará o dragão como vigia ou batedor.

Movimento: Quase todos os dragões conseguem voar com um deslocamento excepcional. Um filhote é capaz de percorrer 60 ou 90 metros em uma rodada, muito mais do que o deslocamento de corrida da maioria dos personagens. Alguns dragões também são capazes de nadar ou escavar, o que lhes concede opções de movimento ainda maiores.

Lembre-se, porém, que a maioria dos dragões terá uma capacidade de manobra média ou pior durante o vôo. Esse empecilho pode fazer com que um corredor padrão de uma masmorra ou um recinto apertado sejam praticamente impenetráveis para um dragão em vôo. Além disso, a não ser que o dragão adquira o talento Pairar, provavelmente será forçado a se deslocar uma distância mínima a cada rodada, certamente impedindo que realize ataques totais enquanto voa. Vide Combate Aéreo (Capítulo Primeiro) para obter mais informações sobre este assunto.

Tamanho: Um dragão maior que Médio tem clara dificuldade em acompanhar os personagens no interior da maioria das construções, e os dragões Enormes ou maiores provavelmente nem conseguem entrar na maioria dos calabouços. Só um dragão muito bem treinado, ou leal de outra forma, acompanhará os personagens até uma área onde não possa se movimentar com facilidade (vide também Movimento, acima).

Juventude: Em muitos casos, um dragão se junta a um grupo como filhote ou ainda muito jovem. Mas não é porque um filhote tem uma Inteligência razoável e mais pontos de vida do que um ogro típico que seu ponto de vista será idêntico à perspectiva de um adulto. Os dragões amadurecem devagar, e isso significa que mesmo um dragão adolescente de 30 anos atuará mais como uma criança do que como um adulto. Isto indica que um dragão jovem nem sempre segue bem as instruções, e poderá mesmo desobedecer por completo ao PJ que o "controla".

O Mestre deve se sentir confortável em obrigar (ocasionalmente) que um dragão adolescente ou mais jovem "comporte-se mal", de forma adequada à sua tendência. Um dragão bom poderá simplesmente ficar amuado ou de mau humor, enquanto um dragão maligno poderá escoicear todos que o perturbam. Os dragões caóticos estão sujeitos a acessos de ira na juventude, enquanto os leais mais provavelmente terão um mau comportamento cuidadosamente planejado.

DRAGÕES COMO MONTARIAS

A montaria dos sonhos de muitos personagens é um dragão. É verdade que outras criaturas voadoras podem ser mais baratas ou mais fáceis de treinar como montarias, mas nada se iguala à expressão de respeito dos amigos e inimigos quando o vêem mergulhando montado em um poderoso dragão.

Há dois métodos para obter um dragão como montaria: criar o dragão desde a tenra idade ou negociar com um dragão totalmente crescido. O primeiro pode ser mais fácil e barato, mas exige muito mais tempo. Cada um dos métodos é discutido a seguir nesta seção.

Como criaturas fortes e quadrúpedes, os dragões conseguem carregar muito peso, mesmo em vôo. Um dragão pode transportar um cavaleiro enquanto estiver nadando, mas não enquanto escava.

A Tabela 3–13: Dragões como Montarias, Movimento de Viagem e Capacidade de Carga indica as velocidades de deslocamento e capacidades de carga para uma grande variedade de dragões. Os cabeçalhos das colunas da tabela são explicados abaixo.

Dragão: A coluna da esquerda lista vários dragões que são adequados como montaria. As montarias estão agrupadas de acordo com o maior tamanho do cavaleiro que cada dragão consegue transportar. O simples fato de um dragão ser capaz de carregar seu peso não significa necessariamente que o personagem seja capaz de usá-lo como montaria. Mesmo que um dragão seja forte o suficiente para carregar um personagem maior do que indica seu agrupamento na tabela, ainda assim não poderá comportar esse personagem como cavaleiro.

Carga Leve ou Sem Carga: Os dragões, assim como outras criaturas aladas, só podem voar quando transportam uma carga leve ou inferior. As duas colunas abaixo deste cabeçalho indicam o movimento de viagem do dragão quando não está carregando peso o suficiente para impedi-lo de voar.

Tabela 3–13: Dragões como Montarias, Movimento de Viagem e Capacidade de Carga

Dragão	Carga Leve ou Sem Carga: Km por Hora	Carga Leve ou Sem Carga: Km por Dia	Variação de Carga	Carga Média ou Pesada: Km por Hora	Carga Média ou Pesada: Km por Dia
Cavaleiros Diminutos ou Menores					
Pseudodragão	2,3, voando 9	18, voando 72	15–43kg	1,5	12
Cavaleiros Miúdos ou Menores					
Branco, muito jovem	9, voando 45, nadando 9	72, voando 360, nadando 72	26–75kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Cobre, muito jovem	6, voando 30	48, voando 240	26–75kg	5	36
Latão, muito jovem	9, voando 45	72, voando 360	26–75kg	6	48
Negro, muito jovem	9, voando 30, nadando 9	72, voando 240, nadando 72	26–75kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Cavaleiros Pequenos ou Menores					
Azul, jovem	6, voando 30	48, voando 240	66–195kg	6	36
Azul, muito jovem	6, voando 23	48, voando 180	51–150kg	5	36
Branco, adolescente	9, voando 45, nadando 9	72, voando 360, nadando 72	66–195kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Branco, jovem	9, voando 45, nadando 9	72, voando 360, nadando 72	51–150kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Bronze, jovem	6, voando 30, nadando 9	48, voando 240, nadando 72	66–195kg	5, nadando 6	36, nadando 48
Bronze, muito jovem	6, voando 23, nadando 9	48, voando 180, nadando 72	51–150kg	5, nadando 6	36, nadando 48
Cobre, adolescente	6, voando 30	48, voando 240	66–195kg	5	36
Cobre, jovem	6, voando 30	48, voando 240	51–150kg	5	36
Latão, adolescente	9, voando 45	72, voando 360	66–195kg	6	48
Latão, jovem	9, voando 45	72, voando 360	51–150kg	6	48
Negro, adolescente	9, voando 30, nadando 9	72, voando 240, nadando 72	66–195kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Negro, jovem	9, voando 30, nadando 9	72, voando 240, nadando 72	51–150kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Prata, jovem	6, voando 30	48, voando 240	66–195kg	5	36
Prata, muito jovem	6, voando 23	48, voando 180	51–150kg	5	36
Verde, jovem	6, voando 30, nadando 6	48, voando 240, nadando 48	66–195kg	5, nadando 5	36, nadando 36
Verde, muito jovem	6, voando 23, nadando 6	48, voando 180, nadando 48	51–150kg	5, nadando 5	36, nadando 36
Cavaleiros Médios ou Menores					
Azul, adolescente	6, voando 30	48, voando 240	88–263kg	5	36
Azul, adulto jovem	6, voando 30	48, voando 240	301–900kg	5	36
Branco, adulto jovem	9, voando 45, nadando 9	72, voando 360, nadando 72	176–525kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Bronze, adolescente	6, voando 30, nadando 9	48, voando 240, nadando 72	176–525kg	5, nadando 6	36, nadando 48
Bronze, adulto jovem	6, voando 30, nadando 9	48, voando 240, nadando 72	301–900kg	5, nadando 6	36, nadando 48
Cobre, adulto	6, voando 30	48, voando 240	301–900kg	5	36
Cobre, adulto jovem	6, voando 30	48, voando 240	176–525kg	5	36
Dragonel	6, voando 14	48, voando 108	176–525kg	5	36
Latão, adulto	9, voando 45	72, voando 360	301–900kg	6	48
Latão, adulto jovem	9, voando 45	72, voando 360	176–525kg	6	48
Negro, adulto	9, voando 30, nadando 9	72, voando 240, nadando 72	231–690kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Negro, adulto jovem	9, voando 30, nadando 9	72, voando 240, nadando 72	176–525kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Ouro, adolescente	9, voando 45, nadando 9	72, voando 360, nadando 72	701–2.100kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Ouro, jovem	9, voando 45, nadando 9	72, voando 360, nadando 72	401–1.200kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Ouro, muito jovem	9, voando 45, nadando 9	72, voando 360, nadando 72	231–690kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Prata, adolescente	6, voando 30	48, voando 240	176–525kg	5	36
Prata, adulto jovem	6, voando 30	48, voando 240	301–900kg	5	36
Verde, adolescente	6, voando 30, nadando 6	72, voando 240, nadando 48	176–525kg	5, nadando 5	36, nadando 36
Verde, adulto jovem	6, voando 30, nadando 6	72, voando 240, nadando 48	301–900kg	5, nadando 5	36, nadando 36
Vermelho, adolescente	6, voando 30	48, voando 240	701–2.100kg	5	36
Vermelho, jovem	6, voando 30	48, voando 240	401–1.200kg	5	36
Vermelho, muito jovem	6, voando 30	48, voando 240	231–690kg	5	36
Wyvern	3, voando 9	24, voando 72	117–350kg	2,3	18
Cavaleiros Grandes ou Menores					
Azul, adulto	6, voando 30	48, voando 240	1.041–3.120kg	5	36
Branco, adulto	9, voando 45, nadando 9	72, voando 360, nadando 72	301–900kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Bronze, adulto	6, voando 30, nadando 9	48, voando 240, nadando 72	1.041–3.120kg	5, nadando 6	36, nadando 48
Ouro, adulto	9, voando 45, nadando 9	72, voando 360, nadando 72	2.081–6.240kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Ouro, adulto jovem	9, voando 45, nadando 9	72, voando 360, nadando 72	1.841–5.520kg	6, nadando 6	48, nadando 48
Prata, adulto	6, voando 30	48, voando 240	1.041–3.120kg	5	36
Tartaruga dragão	3, nadando 5	24, nadando 36	1.041–3.120kg	2,3, nadando 3	18, nadando 24
Verde, adulto	6, voando 30, nadando 6	48, voando 240, nadando 48	1.041–3.120kg	5, nadando 5	36, nadando 36
Vermelho, adulto	6, voando 30	48, voando 240	2.081–6.240kg	5	36
Vermelho, adulto jovem	6, voando 30	48, voando 240	1.841–5.520kg	5	36

Variação de Carga: Esta coluna fornece dois números, que representam a variação de carga Média e Máxima do dragão. Por exemplo, a indicação para um dragão negro jovem é 51–150 kg. Isto significa que, quando o dragão carregar 51 kg ou mais, estará transportando uma carga Média (e, portanto, não conseguirá voar) e não será capaz de se mover se estiver carregando mais de 300 kg, sua carga máxima.

Carga Média ou Pesada: As duas colunas abaixo deste cabeçalho indicam o movimento de viagem do dragão quando estiver carregando peso o suficiente para impedi-lo de voar. A tartaruga-dragão representa uma exceção, pois ela não tem um deslocamento de vôo; seus valores nestas colunas representam somente a redução na velocidade em terra e de natação que qualquer criatura sofreria se transportar mais do que uma carga leve.

Criando um Dragão

São necessários vários anos para se criar um dragão verdadeiro desde o ovo até ele estar grande o suficiente para ser usado como montaria. Mesmo os dragões menores, como as wyverns, amadurecem em um ritmo tão lento que a maioria dos personagens simplesmente não está disposta a aguardar o tempo preciso.

Para algumas regras sobre como criar um dragão recém-nascido, vide o quadro Criando um Dragão, no Capítulo Primeiro. Quando completar com êxito o processo de criação, o personagem pode começar a ensinar ao dragão domesticado como realizar certas tarefas.

Apesar de ser inteligente, um dragão exige treinamento antes de conseguir transportar um cavaleiro numa batalha. O treinamento de um dragão que o personagem criou para servir de montaria requer seis semanas de trabalho e um teste de Adestrar Animais (CD 25). Cavalgar um dragão exige uma sela exótica. Um dragão pode combater enquanto transporta um cavaleiro, mas o personagem não é capaz de atacar também, a não ser que obtenha sucesso num teste de Cavalgar (consulte a perícia Cavalgar, no *Livro do Jogador*).

Mesmo um dragão treinado ou "domado" ainda é um dragão, não um animal doméstico comum, com suas próprias necessidades e desejos. Um dragão jovem é mais semelhante a uma criança muito inteligente do que a um simples animal (com uma pontuação de Inteligência entre 8 e 18, dependendo da idade e da espécie), e pode muito bem ser mais astuto que o seu cavaleiro. Com uma criatura dessa estirpe, a paciência e o tato produzem resultados melhores que palavras ásperas e punição. Espere que um dragão aprenda depressa, mas leve em conta sua inexperiência, que poderá causar enganos. Assim como as crianças e os animais de estimação, os dragões se cansam, e é melhor deixá-los descansar quando isso acontece.

Negociando o Serviço

É provável que um personagem em busca de uma montaria dracônica não possa ou não queira investir o tempo necessário para criar um dragão. Nesse caso, a melhor opção é barganhar com sua montaria em potencial. Usar magias como *enfeitiçar* é um erro, visto que a magia acaba se desgastando e esse tipo de coerção obviamente enfurecerá o dragão. Essas negociações sempre exigem alguma forma de pagamento ou recompensa ao dragão, que deve assumir uma forma apropriada à variedade de dragão (como pérolas para um dragão de bronze), num valor mínimo de 500 PO por DV do dragão a cada ano de serviço — pago adiantado, é claro, geralmente assim que as negociações terminarem.

Inicialmente, a maioria dos dragões de montaria terá uma atitude indiferente em relação ao personagem. Um dragão cuja atitude seja aumentada para amistoso (consulte Influenciando Atitudes dos PdMs, no *Livro do Jogador*) em relação ao personagem pode ser treinado como montaria, mas só enquanto for bem tratado e recompensado regularmente. A promessa de uma recompensa maior ajudaria a convencer um dragão a cooperar; cada pagamento adicional de 500 PO por DV proporciona +2 de bônus de circunstância em qualquer teste de Diplomacia realizado para mudar a atitude do dragão. O personagem não pode realizar novamente um teste fracassado de Diplomacia com a mesma finalidade, a menos que o Mestre decida que pelas circunstâncias o personagem merece outra chance (por exemplo, se o personagem fizer um grande favor ao dragão).

Um dragão cuja tendência não esteja a um passo da tendência do seu cavaleiro provavelmente não o servirá durante muito tempo, ainda que as negociações iniciais obtenham êxito.

Alternativamente, o personagem pode escolher o talento Corcel Dragão para obter os serviços leais de um dragonel. Nesse caso, não é necessário pagamento ou testes de Diplomacia.

Mantendo um Dragão como Montaria

Um dragão como montaria, embora seja leal ao personagem, ainda é uma criatura independente e inteligente, com seu próprio raciocínio. Espere que o Mestre trate o dragão como um PdM, não como um participante passivo. Um cavaleiro com uma pontuação modesta de Carisma perderá muitas discussões com sua montaria. Um dragão montaria envelhece normalmente, mas não adquire pontos de experiência.

A despeito de quão bem o personagem trate seu dragão, é muito provável que chegará uma hora em que o dragão queira partir. Em vista da taxa de crescimento relativamente lenta do dragão durante sua vida extremamente longa, é plausível afirmar que o aventureiro ganhará experiência (níveis) mais depressa que o crescimento do dragão (que aumenta seu Nível Efetivo de Personagem). Em algum ponto desse relacionamento, o dragão perceberá que está sendo ultrapassado (quando o nível do cavaleiro for maior que o NEP do dragão em 5 ou mais), e irá embora. Um dragão montaria que atinge a idade adulta muitas vezes também começa a pensar em partir para constituir família. É um erro tentar impedir um dragão de seguir seu destino, mesmo que o personagem consiga fazê-lo. Depende da tendência do dragão e do seu relacionamento com o personagem se ele discutirá ou não sua partida antes de ir embora. Este ponto não se aplica se o dragão for um parceiro ou montaria especial; veja abaixo.

Se o personagem cumprir suas promessas a um dragão e o deixar ir embora quando ele desejar, normalmente a criatura continuará sendo um amigo. Se ficar ressentido com você, poderá atacar abertamente ou tramar em segredo durante anos antes de se vingar.

DRAGÕES COMO PARCEIROS

Se o Mestre estiver disposto a permitir, o personagem é capaz de usar o talento Liderança para atrair um dragão como parceiro. Para saber que espécie de dragão atenderá ao seu chamado, primeiro consulte a tabela de Liderança no *Livro do Mestre* e determine o nível mais alto de parceiro que o aventureiro consegue atrair. Depois consulte a Tabela 3–14: Parceiros Dragões para determinar a idade e a espécie de dragão que pode ser atraído, com base no nível de parceiro disponível para o talento. Note

Tabela 3–14: Parceiros Dragões

Dragão	Tendência	Nível Efetivo de Personagem*
Pseudodragão	NB	4
Branco (filhote)	CM	5
Latão (filhote)	CB	6
Negro (filhote)	CM	7
Cobre (filhote)	CB	7
Branco (muito jovem)	CM	9
Negro (muito jovem)	CM	10
Azul (filhote)	LM	10
Latão (muito jovem)	CB	10
Bronze (filhote)	LB	10
Verde (filhote)	LM	10
Cobre (muito jovem)	CB	11
Vermelho (filhote)	CM	11
Prata (filhote)	LB	11
Ouro (filhote)	LB	12
Branco (jovem)	CM	12
Wyvern	N	12
Negro (jovem)	CM	13
Azul (muito jovem)	LM	13
Bronze (muito jovem)	LB	13
Verde (muito jovem)	LM	13
Latão (jovem)	CB	14
Prata (muito jovem)	LB	14
Cobre (jovem)	CB	15
Vermelho (muito jovem)	CM	15
Ouro (muito jovem)	LB	16
Verde (jovem)	LM	16
Negro (adolescente)	CM	17
Azul (jovem)	LM	17
Latão (adolescente)	CB	17
Tartaruga dragão	N	17
Branco (adolescente)	CM	17
Bronze (jovem)	LB	18
Cobre (adolescente)	CB	18
Prata (jovem)	LB	18
Vermelho (jovem)	CM	19
Ouro (jovem)	LB	20
Verde (adolescente)	LM	20

* Subtraia 3 se usar o talento Parceiro Dragão.

que, embora a tabela contenha dragões com NEP superior a 17, o personagem não pode usar o talento Liderança para atrair um parceiro com nível superior a 17.

Alternativamente, o talento Parceiro Dragão permite que o personagem atraia um parceiro dracônico. Nesse caso, o personagem subtrai 3 pontos do NEP indicado para o dragão, disponibilizando um dragão mais poderoso do que o talento Liderança forneceria. Esse ajuste do NEP afeta somente a escolha de um parceiro, não qualquer outra finalidade em termos de jogo.

Independente do talento usado, o método pelo qual o personagem atrai o parceiro dragão deve ser definido entre o jogador e o Mestre. Visto que a maioria das opções da Tabela 3–14 envolve dragões mais jovens que a idade adulta, é perfeitamente possível que este dragão tenha sido confiado pelos pais aos cuidados do PJ, para ser treinado por ele. É possível que o personagem tenha recebido a oportunidade de criar seu parceiro desde o ovo! Vide Criando um Dragão, acima, para obter mais informações sobre como lidar com dragões muito jovens.

DRAGÕES COMO MONTARIAS ESPECIAIS

Alguns paladinos desejam mais do que a lealdade de suas montarias. Alguns querem um companheiro inteligente capaz de partilhar suas aventuras, um aliado poderoso contra as forças do mal, cuja força seja capaz de aumentar junto com a experiência do cavaleiro. Para esses paladinos, só existe uma escolha: um dragão como montaria sagrada.

Sem dúvida, um dragão é uma montaria especial muito mais poderosa do que qualquer outra que um paladino é capaz de obter. Se um paladino puder simplesmente invocar um dragão como montaria sagrada, esta característica de classe — projetada inicialmente como um efeito visual e também como um incremento efetivo do poder do paladino — se tornará muitíssimo mais útil para o aventureiro. Essa montaria especial ameaça se tornar mais essencial que o próprio cavaleiro.

Além disso, a maioria dos dragões verdadeiros com tamanho suficiente para transportar um cavaleiro tem pouco interesse em ficar à disposição de qualquer indivíduo, mesmo de um personagem tão devotado à ordem e ao bem quanto um paladino.

Entretanto, há poucas visões mais empolgantes que um paladino montado em um dragão imponente, cujas escamas reluzem à luz do sol conforme ambos se elevam no céu em busca do mal para destruir. Se o personagem (e seus amigos) está disposto a suportar as dores de cabeça, esta opção pode ser adequada.

Somente um dragão Leal e Bom deveria ter permissão para servir de montaria especial a um paladino. O dragonel (vide Capítulo Quarto) é uma exceção especial a esta diretriz.

Um paladino que deseja ser capaz de invocar um dragão como sua montaria sagrada precisa adquirir o talento Corcel Dragão. Depois, ele seleciona um dragão apropriado na Tabela 3–15: Disponibilidade de Dragão como Montaria Especial, com base em seu nível de paladino. Ele pode selecionar qualquer dragão indicado como disponível para seu nível ou inferior. Por exemplo, um paladino de 9º nível consegue escolher apenas um dragonel como montaria especial, enquanto um paladino de 12º nível pode escolher um filhote de ouro ou um dragonel. O paladino tem que escolher um dragão capaz de suportá-lo como cavaleiro (o que limita as escolhas de um personagem Médio).

Tabela 3–15: Disponibilidade de Dragão Montaria Especial

Nível de Paladino	Dragão (Tamanho Máximo do Cavaleiro)
9	Dragonel (M)
11	Infra-Dragão Espinhoso (M)
12	Ouro, filhote (P)
13	Bronze, muito jovem (P)
14	Prata, muito jovem (P)
16	Ouro, muito jovem (M)
18	Bronze, jovem (P)
19	Prata, jovem (P)
20	Ouro, jovem (M)

Um paladino deve providenciar um covil adequado para sua montaria especial; mesmo um dragão de prata Leal não irá morar no estábulo com as demais montarias. O *Livro dos Monstros* descreve que tipo de habitação cada dragão prefere; qualquer dragão ao qual seja negada a possibilidade de construir e residir em um covil apropriado certamente se rebelará contra seu paladino.

O dragão também deve receber um tesouro para guardar em sua morada. Em geral, um tesouro mínimo de 1.000 PO por Dado de Vida do dragão seria adequado, sendo que a composição exata

Tabela 3–16: Habilidades de Dragões Montarias Especiais

Nível de Paladino (por Disponibilidade de Montaria)*				DV Adicionais	Aj. Armadura Natural	Aj. For	Int	Especial
9	10–13	14–17	18–20					
9–10	10–14	14–18	18–20	+2	+4	+1	6	Evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, partilhar testes de resistência
11–14	15–18	19–20	—	+4	+6	+2	7	Deslocamento aprimorado
15–18	19–20	—	—	+6	+8	+3	8	Comandar criaturas da sua espécie
19–20	—	—	—	+8	+10	+4	9	Resistência à magia

* Os cabeçalhos em negrito (9, 10–13, etc.) representam o nível ou a faixa de níveis de paladino no qual uma montaria se torna disponível (conforme indicado na Tabela 3–15). As faixas numéricas abaixo do cabeçalho de cada coluna são os níveis de paladino nos quais o dragão montaria especial tem as características indicadas nas colunas a direita da tabela.

depende do tipo e das preferências da criatura. Os dragões de bronze, por exemplo, preferem pérolas. O dragão não está apenas mantendo o tesouro a salvo para você; o tesouro pertence a ele, e o dragão não se separará dele de bom grado.

Por fim (e talvez mais importante), o dragão deve ser tratado com o respeito devido a uma criatura com sua inteligência, seu poder e sua estatura. Ele não é uma besta insensível para apenas receber ordens, nem meramente um assecla para ser comandado. Mesmo os dragões Leais e Bons são criaturas voluntariosas com seus próprios desejos e necessidades.

Um dragão que atua como montaria especial adquire habilidades de forma semelhante a uma montaria sagrada comum, mas baseadas no nível em que a criatura se torna disponível. Isso significa que as montarias dracônicas mais poderosas não recebem todas as habilidades normais de uma montaria sagrada. A Tabela 3–16: Habilidades de Dragões Montarias Especiais resume os detalhes. Para obter as informações básicas sobre os termos da tabela, vide o quadro A Montaria do Paladino no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*. As diferenças em relação às informações básicas estão detalhadas a seguir.

DV Adicionais: Semelhantes aos DV adicionais de uma montaria sagrada normal de um paladino, mas estes são Dados de Vida adicionais com doze faces (d12).

Int: A coluna "Inteligência" só se aplica aos dragões cuja pontuação de Inteligência é menor que esse valor (isto é, um dragão montaria especial com Inteligência maior que o número indicado mantém seu valor de Inteligência padrão).

Deslocamento Aprimorado: Esta habilidade aplica-se a todos os tipos de movimento do dragão, incluindo deslocamento terrestre, de vôo e mesmo de escavação ou natação (se o dragão possuir uma ou ambas).

Partilhar Magias: Esta habilidade só se aplica às magias que o paladino conjurar. O dragão não pode decidir que as magias que ele conjurou sobre si também afetem o paladino.

Resistência à Magia: A RM obtida por um dragão montaria especial não se acumula com qualquer resistência natural à magia que ele possa ter. Aplique somente o valor mais elevado.

Dragões como Serviçais Demoníacos

Se sua campanha inclui algozes, esses personagens podem usar as regras a seguir para recrutar um dragão como seu serviçal demoníaco. Compare os níveis de personagem e de classe do algoz com a Tabela 3–17: Disponibilidade de Dragão Serviçal Demoníaco. Se o algoz tiver um nível elevado o suficiente, poderá escolher um dragão disponível como serviçal demoníaco após adquirir o talento Parceiro Dragão.

Assim como ocorre com o dragão montaria especial, um dragão que atua como serviçal demoníaco recebe habilidades especiais baseadas no nível em que a criatura se torna disponível. Isso significa que os dragões serviçais mais poderosos não adquirem todas as habilidades normais de um serviçal demoníaco. A Tabela 3–18: Habilidades de Dragões Serviçais Demoníacos resume os detalhes. Para obter as informações básicas sobre os termos da tabela, consulte O Serviçal Demoníaco do Algoz no *Livro do Mestre*. As diferenças em relação às informações básicas estão detalhadas a seguir.

Tabela 3–17: Disponibilidade de Dragão Serviçal Demoníaco

Nível de Personagem*	Dragão (Tamanho Máximo de Cavaleiro)
9 (5)	Dragonel (M)
12 (6)	Branco, jovem (P)
12 (6)	Wyvern (G)
13 (7)	Negro, jovem (P)
16 (8)	Verde, jovem (P)
17 (9)	Azul, jovem (P)
17 (9)	Tartaruga dragão (G)
17 (9)	Branco, adolescente (P)
18 (9)	Negro, adolescente (P)
19 (10)	Vermelho, jovem (M)
29 (10)	Verde, adolescente (M)

* O nível mínimo do algoz está entre parênteses.

DV Adicionais: Semelhantes aos DV adicionais de um serviçal demoníaco normal, mas estes são Dados de Vida adicionais com doze faces (d12).

Tabela 3–18: Habilidades de Dragões Serviçais Demoníacos

Nível de Algoz (por Disponibilidade de Montaria)*				DV Adicionais	Aj. Armadura Natural	Aj. For	Int	Especial
9	10–13	14–17	18–20					
9–10	10–14	14–18	18–20	+2	+4	+1	6	Evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático, partilhar testes de resistência
11–14	15–18	19–20		+4	+6	+2	7	Deslocamento aprimorado
15–18	19–20			+6	+8	+3	8	Ligação de sangue
19–20				+8	+10	+4	9	Resistência à Magia

* Os cabeçalhos em negrito (9, 10–13 etc.) representam o nível ou a faixa de níveis de personagem no qual um serviçal de determinado tipo se torna disponível (como indicado na Tabela 3–17). As faixas numéricas abaixo do cabeçalho de cada coluna são os níveis de algoz nos quais o serviçal demoníaco tem as características indicadas nas colunas a direita da tabela.

Um dragonete de cobre serve de familiar



Ilustração de G. Kubic

Int: A coluna "Inteligência" só se aplica aos dragões cuja pontuação de Inteligência é menor que esse valor (isto é, um dragão serviçal demoníaco com Inteligência maior que o número indicado mantém seu valor de Inteligência normal).

Deslocamento Aprimorado: Esta habilidade aplica-se a todos os tipos de movimento do dragão, incluindo deslocamento terrestre, de vôo e mesmo de escavação ou natação (se o dragão possuir uma ou ambas).

Partilhar Magias: Esta habilidade só se aplica a magias que o algoz conjurar. O dragão não pode decidir que as magias que ele conjurou sobre si também afetem o algoz.

Resistência à Magia: A RM obtida por um dragão serviçal demoníaco não se acumula com qualquer resistência natural à magia que ele possa ter. Aplique somente o valor mais elevado.

DRAGÕES COMO FAMILIARES

Escolhendo o talento Familiar Dragão, um conjurador arcano pode obter um filhote como familiar. Esta opção é mais popular entre os feiticeiros, mas vários magos também compreendem o valor de se ter um dragão ao seu lado.

A tendência do personagem deve ser uma das aceitáveis indicadas para o tipo de dragão na Tabela 3–19: Escolhendo um Familiar Dragão. Além disso, o nível do conjurador arcano precisa ser no mínimo igual ao valor indicado para esse dragão. Por exemplo, um feiticeiro Neutro de 7º nível somente poderia escolher um dragão branco como familiar, mas um feiticeiro Neutro de 10º nível é capaz de escolher um dragão negro, de cobre, verde ou branco.

Tabela 3–19: Escolhendo um Familiar Dragão

Tipo de Dragão	Tendência do Personagem	Nível de Conjurador Arcano
Azul	LN, LM, NM	10º
Branco	N, CN, CM	7º
Bronze	LB, LN, N	11º
Cobre	CB, N, CN	10º
Latão	NB, CB, CN	9º
Negro	N, NM, CM	8º
Ouro	LB, NB, LN	14º
Prata	LB, NB, N	12º
Verde	N, LM, NM	9º
Vermelho	CN, CM, NM	12º

Um familiar dragão que atinja a idade muito jovem não pode mais servir como familiar. Ele perde sua ligação com o personagem, incluindo todas as habilidades especiais que foram concedidas ao familiar ou ao mestre em função do vínculo. Supondo que o personagem o tenha tratado bem, o dragão manterá um relacionamento amistoso com o conjurador no futuro.

O familiar dragão está ligado magicamente ao personagem, como um familiar normal. O familiar utiliza as estatísticas básicas para uma criatura da sua espécie, conforme descritas no *Livro dos Monstros*, com os ajustes a seguir.

Pontos de Vida: Metade do total do mestre ou do total normal do familiar, o que for maior.

Ataques: Use o bônus base de ataque do mestre ou do familiar, o que for melhor. O dano é igual ao de um dragão normal do mesmo tipo e tamanho.

Tabela 3–20: Habilidades Especiais dos Familiares Dragões

Nível de Classe do Mestre	Aj. Armadura Natural	Especial
8º ou menor	+1	Prontidão, evasão aprimorada, partilhar magias, vínculo empático
9º–12º	+2	Magias de toque
13º–16º	+3	Resistência à magia
17º–20º	+4	*Espionar familiar*

Descrições das Habilidades do Familiar: Todos os familiares dragões têm habilidades especiais (ou conferem habilidades aos seus mestres) dependendo do nível do mestre. Para detalhes completos sobre as habilidades mencionadas na Tabela 3–20, consulte o quadro Familiares no Capítulo 3 do *Livro do Jogador*.

DRAGÕES COMO PERSONAGENS DOS JOGADORES

Um modelo de campanha bem diferente envolve os dragões mais intensamente no jogo ao permitir que os jogadores controlem personagens da raça, seja como aventureiros isolados num grupo

composto primariamente das raças padrão, ou num grupo somente de dragões. Dependendo do clima e do nível da campanha, esses PJs poderosos serão capazes de participar dos tipos tradicionais de aventura ou se ocupar de demandas mais épicas, supondo que tarefas mais mundanas estejam abaixo do seu nível.

Em um modelo de campanha eficaz, cada jogador terá dois personagens ativos: um dragão e um membro de uma raça padrão que está ligado ao dragão por afinidade. Algumas aventuras, em especial as que envolvem viagens penosas a calabouços e túneis apertados, onde um dragão não consegue utilizar seus poderes com facilidade, devem se concentrar nas ações do personagem ligado por afinidade. Outras aventuras, em especial as que têm um desenrolar mais épico, transportam os PJs dragões para o centro da ação.

Se o personagem adotar este modelo de campanha, considere fornecer pontos de experiência a ambos os personagens quando algum deles participar de uma aventura. A cada vez que um personagem ativo receber XP, o inativo recebe uma recompensa igual a 25% do valor obtido pelo ativo.



Este dragonete de ouro participa de aventuras ao lado de uma paladina de nível 13.

Os afiliados compartilham com os personagens dragões um vínculo emocional especial; esse vínculo é mais bem refletido na classe de prestígio dos auxiliares de dragão (descrita neste Capítulo). Esses afiliados não precisam adotar essa classe de prestígio, mas muitos adquirem pelo menos alguns níveis nela quando atendem aos pré-requisitos.

Uma forma diferente de encarar os dragões como personagens dos jogadores é usar criaturas das raças padrão, mas aplicar o modelo meio-dragão. Estes personagens podem usar grande parte do material apresentado neste livro sem se afastarem demais dos limites para os personagens "normais" de D&D. Consulte o modelo de meio-dragão no *Livro dos Monstros* e o verbete de meio-dragão no Capítulo Quarto deste livro.

Progressão e Envelhecimento

Um PJ dragão começa numa idade especificada (de acordo com o nível atual do grupo na campanha) e obtém níveis de personagem conforme o jogador desejar no decorrer de suas aventuras. À medida que se torna mais velho, desde filhote até adolescente, o ajuste de nível de um dragão verdadeiro varia entre +2 e +6, dependendo da idade e da variedade de dragão. Para um PJ dragão, os Dados de Vida e níveis de classe do dragão, mais esse ajuste de nível, compõem seu nível efetivo de personagem (NEP). Para um personagem inicial de idade adolescente ou mais jovem, esse NEP estará entre 5 e 20.

Enquanto envelhece, conforme mostrado na Tabela 3–21: Envelhecimento para PJs Dragões, o dragão precisa dedicar um nível em determinadas idades para a sua "classe de monstro", refletindo o Dado de Vida adicional ou o ajuste de nível que ele obtém pela sua idade. O personagem deve acrescentar esse nível de dragão no primeiro nível que adquirir após atingir a idade mostrada na tabela. Ele não obtém os benefícios de uma nova categoria de idade antes de alcançar um novo nível.

Na maioria das vezes, um personagem dragão que adquire um nível de monstro recebe 1 Dado de Vida (1d12), 1 ponto de bônus de armadura natural e 1 ponto de bônus base de ataque. A cada dois Dados de Vida acrescentados, o bônus base de resistência da criatura é aumentado, assim como as CDs dos testes de resistência contra suas habilidades especiais.

Ocasionalmente, um personagem dragão precisa avançar um nível de monstro sem receber um Dado de Vida ou aumento no bônus base de ataque e de resistência, ou qualquer outro benefício tangível. Esses níveis estão indicados na Tabela 3–21 por asteriscos, na coluna "Idade em Anos": quando o dragão alcança a idade especificada, o próximo nível que o personagem adquirir deve ser usado para avançar seu nível de monstro.

Quando isso ocorrer, seu ajuste de nível aumenta (e seu NEP aumenta proporcionalmente), mas o personagem não recebe quaisquer outros benefícios. Esses "níveis externos" suavizam as transições entre as categorias de idade, que muitas vezes são acompanhadas de um aumento no ajuste de nível para levar em conta as alterações de tamanho, valores de habilidades e outras características. Na maioria dos casos da Tabela 3–21, um PJ dragão que está próximo de alcançar uma nova categoria de idade tem um ajuste de nível maior do que o especificado para sua categoria de idade e seu tipo no *Livro dos Monstros*. Este método de transição entre as categorias de idade garante que um PJ dragão não receba saltos inesperados de poder, desproporcionais ao seu NEP, ao alcançar uma nova categoria de idade e adquirir os benefícios de até três níveis efetivos de personagem ao mesmo tempo (como ocorreria, por exemplo, com um dragão branco jovem com 11 DV e um ajuste de nível de +3 que avançasse para a categoria de idade adolescente com 12 DV e um ajuste de nível de +5).

Quando um dragão alcança uma nova categoria de idade, seus valores de habilidades aumentam. Quando o valor de Inteligência do dragão aumentar devido ao envelhecimento, ele obtém pontos de perícia adicionais retroativos para seu novo valor de Inteligência, em contraste com as regras padrão que controlam a progressão dos personagens. Cada aumento de +2 na Inteligência concede ao personagem +1 ponto de perícia por DV

Tabela 3–21: Envelhecimento para PJs Dragões

Idade em Anos	Categoria de Idade	DV de Dragão	Ajuste de Nível	NEP Base
Azul				
0	Filhote	6	+4	10
2	Filhote	7	+4	11
4	Filhote	8	+4	12
6	Muito jovem	9	+4	13
8	Muito jovem	10	+4	14
11	Muito jovem	11	+4	15
14*	Muito jovem	11	+5	16
16	Jovem	12	+5	17
18	Jovem	13	+5	18
21	Jovem	14	+5	19
24*	Jovem	14	+6	20
Branco				
0	Filhote	3	+2	5
2	Filhote	4	+2	6
3	Filhote	5	+2	7
5*	Filhote	5	+3	8
6	Muito jovem	6	+3	9
9	Muito jovem	7	+3	10
12	Muito jovem	8	+3	11
16	Jovem	9	+3	12
18	Jovem	10	+3	13
20*	Jovem	10	+4	14
22	Jovem	11	+4	15
24*	Jovem	11	+5	16
26	Adolescente	12	+5	17
32	Adolescente	13	+5	18
39	Adolescente	14	+5	19
45	Adolescente	14	+6	20
Bronze				
0	Filhote	6	+4	10
2	Filhote	7	+4	11
4	Filhote	8	+4	12
6	Muito jovem	9	+4	13
8*	Muito jovem	9	+5	14
10	Muito jovem	10	+5	15
12	Muito jovem	11	+5	16
14*	Muito jovem	11	+6	17
16	Jovem	12	+6	18
19	Jovem	13	+6	19
22	Jovem	14	+6	20
Cobre				
0	Filhote	5	+2	7
2	Filhote	6	+2	8
3	Filhote	7	+2	9
5*	Filhote	7	+3	10
6	Muito jovem	8	+3	11
8	Muito jovem	9	+3	12
11	Muito jovem	10	+3	13
14*	Muito jovem	10	+4	14
16	Jovem	11	+4	15
19	Jovem	12	+4	16
22	Jovem	13	+4	17
26	Adolescente	14	+4	18
34	Adolescente	15	+4	19
42	Adolescente	16	+4	20c
Latão				
0	Filhote	4	+2	6
2	Filhote	5	+2	7
3	Filhote	6	+2	8
5*	Filhote	6	+3	9
6	Muito jovem	7	+3	10
8	Muito jovem	8	+3	11
11	Muito jovem	9	+3	12
14*	Muito jovem	9	+4	13
16	Jovem	10	+4	14
19	Jovem	11	+4	15
22	Jovem	12	+4	16
26	Adolescente	13	+4	17
32	Adolescente	14	+4	18
39	Adolescente	15	+4	19
45*	Adolescente	15	+5	20
Negro				
0	Filhote	4	+3	7
2	Filhote	5	+3	8
4	Filhote	6	+3	9
6	Muito jovem	7	+3	10
9	Muito jovem	8	+3	11
12	Muito jovem	9	+3	12
16	Jovem	10	+3	13
18	Jovem	11	+3	14
21	Jovem	12	+3	15
24*	Jovem	12	+4	16
26	Adolescente	13	+4	17
32	Adolescente	14	+4	18
39	Adolescente	15	+4	19
45*	Adolescente	15	+5	20c
Ouro				
0	Filhote	8	+4	12
2	Filhote	9	+4	13
3	Filhote	10	+4	14
5*	Filhote	10	+5	15
6	Muito jovem	11	+5	16
8	Muito jovem	12	+5	17
11	Muito jovem	13	+5	18
14*	Muito jovem	13	+6	19
16	Jovem	14	+6	20
Prata				
0	Filhote	7	+4	11
2	Filhote	8	+4	12
4	Filhote	9	+4	13
6	Muito jovem	10	+4	14
8	Muito jovem	11	+4	15
11	Muito jovem	12	+4	16
14*	Muito jovem	12	+5	17
16	Jovem	13	+5	18
19	Jovem	14	+5	19
22	Jovem	15	+5	20
Verde				
0	Filhote	5	+5	10
2	Filhote	6	+5	11
4	Filhote	7	+5	12
6	Muito jovem	8	+5	13
9	Muito jovem	9	+5	14
12	Muito jovem	10	+5	15
16	Jovem	11	+5	16
18	Jovem	12	+5	17
21	Jovem	13	+5	18
24*	Jovem	13	+6	19
26	Adolescente	14	+6	20
Vermelho				
0	Filhote	7	+4	11
2	Filhote	8	+4	12
3	Filhote	9	+4	13
5*	Filhote	9	+5	14
6	Muito jovem	10	+5	15
8	Muito jovem	11	+5	16
11	Muito jovem	12	+5	17
14*	Muito jovem	12	+6	18
16	Jovem	13	+6	19
19	Jovem	14	+6	20

* Nestas idades, um dragão precisa adquirir um nível de monstro, mas não recebe um Dado de Vida (apenas um ajuste de nível aumentado).

de monstro, o que significa uma nova perícia com 1 graduação por DV de dragão (se for uma perícia de classe) ou 1/2 graduação por DV de dragão (para as perícias de outras classes). O dragão não obtém pontos de perícia adicionais para quaisquer níveis de classe, nem recebe pontos de perícia retroativos quando sua Inteligência aumenta por outros meios (como uma *tiara do intelecto* ou um aumento de valor de habilidade obtido como parte da progressão em níveis de classe).

Por exemplo, Simon está criando um PJ dragão de ouro para se juntar a um grupo de personagens de 13º nível. Seu personagem, Keryst, começa o jogo como um filhote recém-nascido, com 8 Dados de Vida de monstro e um ajuste de nível de +4, mais um nível de paladino, para um nível efetivo de personagem (NEP) 13. Keryst tem 8d12 Dados de Vida da sua herança dracônica, mais 1d10 do seu nível de paladino, possui +7 de armadura natural e todas as outras habilidades padrão de um filhote de ouro e um paladino de 1º nível. Como um personagem de 13º nível, ele começa o jogo com 78.000 XP (ou o número que o Mestre especificar entre 78.000 e 90.000), e precisa acumular um total de 91.000 XP para avançar mais um nível.

Keryst adquire dois níveis como paladino até o seu segundo aniversário. Antes de acrescentar seu próximo nível de dragão, ele ainda tem 8d12 Dados de Vida de monstro, e agora tem 3d10 Dados de Vida de paladino. Suas habilidades raciais estão inalteradas, mas suas habilidades de paladino avançaram de acordo com seu nível. Seu NEP atual é 15. Ao completar 2 anos de idade, na próxima ocasião em que adquirir um nível, ele terá que acrescentar um Dado de Vida de dragão em vez de um nível de paladino. Ele receberá um Dado de Vida de 12 faces, seu bônus de armadura natural aumentará em +1 e seu bônus base de ataque também aumentará. Já que agora ele tem um total de 12 Dados de Vida, ele recebe um talento e um aumento no valor de habilidade. Seu NEP aumenta em 1, como se ele tivesse adquirido um nível de paladino, chegando a 16.

Após seu 2º aniversário, Keryst avança somente mais 1 nível de paladino durante um ano inteiro. Antes de completar 3 anos,

Keryst é um paladino de 4º nível e um personagem de 17º nível. Após seu 3º aniversário, ele deve outra vez acrescentar um nível de monstro, totalizando 10d12 Dados de Vida de dragão e 4d10 Dados de Vida de paladino. Seu bônus base de ataque, seu bônus base de resistência e seu bônus de armadura natural aumentam todos em +1, e a CD de resistência contra seu sopro também aumenta, para 15 + modificador Con.

Seu NEP agora é 18.

Mais dois anos se passam, e Keryst finalmente adquire mais um nível de paladino, tornado-o um paladino de 5º nível e um personagem de 19º nível. Agora ele completa 5 anos e precisa acrescentar mais um nível de dragão — mas este nível não lhe confere um Dado de Vida adicional. Ele ainda terá 10d12 Dados de Vida de dragão e 5d10 Dados de Vida de paladino, mas seu ajuste de nível se torna +5, transformando-o em um personagem de 20º nível.

Quando Keryst faz 6 anos, ele se torna um dragão muito jovem e precisa avançar mais um nível de dragão. Seus dados de Vida de dragão aumentam para 11d12, ele ainda é um paladino de 5º nível, e seu ajuste de nível ainda é +5, de modo que ele é agora um personagem de 21º nível. Além dos aumentos de bônus base de ataque e de armadura natural para seus Dados de Vida de dragão, ele recebe as habilidades de um dragão muito jovem: o dano de seu sopro aumenta para 4d10, e seus valores de habilidade aumentam da seguinte forma: For +4, Con +2, Int +2, Sab +2, Car +2. Seu valor aprimorado de Inteligência lhe confere 11 pontos de perícia adicionais, que ele pode usar para obter uma perícia de classe (para sua "classe" de dragão) com 11 graduações ou uma perícia de outra classe com 5,5 graduações.

Tabela 3–22: Envelhecimento para PJs Dragões

Variedade de Dragão	Dados de Vida	Aj. de Nível	Similar
Dragões de Gema			
Safira	5/8/11/14	+2/+3/+4/+4	Cobre
Cristal	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Verde
Ametista	6/9/12	+4/+4/+5	Azul
Esmeralda	6/9/12	+4/+4/+6	Bronze
Topázio	7/10/13	+4/+4/+5	Prata
Dragões de Faerûn			
Presa	3/6/9/12	+3/+4/+5/+5	Latão
Sombra	4/7/10/13	+3/+3/+3/+4	Negro
Canção	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Verde
Marrom	6/9/12/15	+2/+3/+4/+5	-
Profundo	6/9/12	+4/+4/+5	Azul
Dragões Lung			
Yu lung	6/9/12	+1/+2/+3	Cobre
Pan lung	13	+4	Negro
Li lung	14	+6	Verde
Dragões Abissais			
Styx	5/8/11/14	+5/+5/+5/+6	Verde
Ferrugem	6/9/12	+4/+4/+5	Azul
Piroclástico	7/10/13	+4/+5/+6	Vermelho
Tarteriano	8/11/14	+4/+5/+6	Ouro
Uivante	9/12	+4/+5	—
Dragões Planares			
Etéreo	4/7/10/13	+2/+3/+4/+4	Latão
Batalha	5/8/11/14	+2/+3/+4/+4	Cobre
Caos	6/9/12	+4/+4/+6	Bronze
Oceanus	7/10/13	+4/+4/+5	Prata
Radiante	9/12	+4/+5	—

Outros Dragões Verdadeiros

Para os dragões verdadeiros diferentes dos descritos no *Livro dos Monstros*, construa tabelas como estas, usando as informações da Tabela 3–22: Ajustes de Nível Adicionais.

Na tabela ao lado, os Dados de Vida e o Ajuste de Nível são fornecidos para filhotes e dragões muito jovens, (normalmente) jovens e (às vezes) adolescentes.

Por exemplo, um dragão de safira tem 5 DV e +2 de ajuste de nível como filhote, 8 DV e +3 de ajuste de nível quando chega à idade muito jovem, 11 DV e +4 de ajuste de nível na idade jovem, e 15 DV e +4 ajuste de nível como adolescente. Sua progressão é idêntica à de um dragão de cobre.

Se a soma dos Dados de Vida e do ajuste de nível de um dragão lhe conceder um nível efetivo de personagem superior a 20, esse dragão é poderoso demais para se adaptar a um grupo de PJs abaixo do nível épico. Por exemplo, um dragão uivante tem 9 DV e +4 de ajuste de nível como filhote, e 12 DV e +5 de ajuste de nível como um dragão muito jovem. Quando atingir a idade jovem, ele terá 15 DV e +6 de ajuste de nível, gerando um NEP 21; assim, as informações sobre um dragão uivante jovem como PJ não constam da Tabela 3–22.

Todos os dragões lung são yu lung durante seus primeiros 25 anos de vida (até a categoria de idade jovem). Quando um yu lung alcança a idade adolescente, ele se transforma numa variedade diferente de dragão. Por causa de seus altos Dados de Vida e ajuste de nível na adolescência, muitos dragões lung têm NEPs maiores que 20 na idade adolescente, e portanto não são mencionados nesta tabela. Essas variedades incluem shen lung, chiang lung, tun mi lung, lung wang e t'ien lung. As listagens de Dados de Vida e ajuste de nível para pan lung e li lung abrangem somente os adolescentes.

PJs Dragões Menores

Usar outra criatura do tipo dragão como personagem do jogador é bem menos complicado que usar um dragão verdadeiro. Estas criaturas têm um ajuste de nível pré-definido, e não precisam de uma progressão automática por idade; logo, depois que o personagem inicia a campanha, não há razão para ele progredir outra vez como monstro. Por exemplo, um personagem wyvern, com +4 de ajuste de nível e 7 Dados de Vida, terá NEP 11 e poderá se unir a um grupo de personagens de 11º nível para participar de uma aventura. O wyvern continua avançando como personagem, exatamente como os demais personagens do grupo.

Muitas criaturas do tipo dragão têm mais de 20 Dados de Vida, ou seu ajuste de nível aumentaria seu NEP para mais de 20. Esses monstros não estão incluídos nas informações a seguir.

Dragão Menor	Aj. Nível
Draco abissal	+5
Draco cruel espinhoso	+2
Draco da água	+3
Draco da terra	+3
Draco de fumaça	+3
Draco de magma	+3
Draco do ar	+3
Draco do fogo	+3
Draco do gelo	+3
Draco do limo	+3
Dragão de fada	+2
Dragonel	+3
Pseudodragão	+3
Tartaruga dragão	+5

Dragão Menor	Aj. Nível
Verme terrestre	
— da floresta	+3
— da planície	+5
— do subterrâneo	+2
Wyvern	+4

Modelo	Aj. Nível
Dracolich	+4
Dracônico	+1
Dragão Fantasmagórico	+5
Dragão vampírico	+5
Meio-dragão	+3



Ilustração de L. Grant West

Este capítulo apresenta vários monstros relacionados com os dragões para sua campanha. Alguns foram reproduzidos de fontes anteriores; considere as versões aqui apresentadas como as oficiais e atualizadas.

CRIATURA DRACÔNICA

Uma criatura dracônica descende de um ancestral dragão, porém esse ancestral pode estar afastado por muitas gerações. As criaturas dracônicas muitas vezes trazem indícios de sua ascendência, como pupilas em fenda ou unhas semelhantes a garras. Às vezes são confundidas com meios-dragões.

Não é necessário determinar a origem da herança de uma criatura dracônica (ao contrário dos meios-dragões), pois a criatura não recebe nenhuma habilidade diretamente relacionada com seu ancestral (como resistência a um certo tipo de energia).

EXEMPLO DE CRIATURA DRACÔNICA

Este exemplo usa um gigante do fogo como criatura-base.

Gigante do Fogo Dracônico
Gigante (Grande — Fogo)
Dados de Vida: 15d8+90 (157 DV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m com meia-armadura (6 quadrados), velocidade base 12 m
Classe de Armadura: 24 (–1 tamanho, –1 Des, +9 natural, +7 meia-armadura), toque 8, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar: +11/+26
Ataque: Corpo a corpo: espada larga +21 (3d6+16); ou pancada +21 (1d4+11); ou garra +21 (1d4+11); ou à distância: rocha +10 (2d6+11 mais 2d6 fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: espada larga +21/+16/+11 (3d6+16); ou 2 pancadas +21 (1d4+11); ou 2 garras +21 (1d4+11); ou à distância: rocha +10 (2d6+11 mais 2d6 fogo)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m
Ataques Especiais: Arremessar rochas
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, visão na penumbra, apanhar rochas, bônus de resistência, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +15, Ref +4, Von +9
Habilidades: For 33, Des 9, Con 23, Int 10, Sab 14, Car 13
Perícias: Escalar +10, Intimidação +7, Observar +14, Ofícios (armeiro) +6, Saltar +10
Talentos: Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Atropelar Aprimorado, Vontade de Ferro
Ambiente: Montanhas quentes
Organização: Solitário, gangue (2–5), bando (6–9 mais 35% de não combatentes, mais 1 adepto ou clérigo de 1º ou 2º nível), grupo de caça/invasão (6–9 mais 1 adepto ou feiticeiro de nível 3–5, mais 2–4 cães infernais e 2–3 trolls ou ettins), ou tribo (21–30 mais 1 adepto, clérigo ou feiticeiro de 6º ou 7º nível, mais 12–30 cães infernais, 12–22 trolls, 5–12 ettins e 1–2 dragões vermelhos jovens)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão
Tendência: Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +5

Este gigante do fogo dracônico, muito provavelmente descendente da união mágica entre um gigante do fogo e um dragão vermelho, utiliza sua personalidade e sua força física superiores para liderar uma tribo de gigantes do fogo.

Combate

Os gigantes do fogo dracônicos combatem praticamente como seus irmãos comuns, usando uma espada larga e rochedos arremessados incendiados por fogo vulcânico.

Arremessar Rochas (Ext): As rochas arremessadas por este gigante têm incremento de distância de 36 metros. A criatura pode lançar rochas com peso entre 20 e 25 kg cada (objetos Pequenos) com alcance máximo de cinco incrementos de distância.

Apanhar Rochas (Ext): Este gigante é capaz de apanhar rochas (ou projéteis de forma similar) Pequenas, Médias ou Grandes. Uma vez por rodada, se a criatura normalmente seria atingida por uma rocha, ela pode realizar um teste de resistência de Reflexos para apanhar o projétil como uma ação livre. A CD é 15 para uma rocha Pequena, 20 para uma Média e 25 para uma Grande. Se o projétil tiver um bônus mágico nas jogadas de ataque, a CD aumenta proporcionalmente. O gigante não pode estar surpreso e deve estar ciente do ataque.

Bônus de Resistência (Ext): Este gigante do fogo dracônico recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra efeitos mágicos de sono e paralisia.



Gigante de Fogo Dracônico

Ilustração de S. Tappin

CRIANDO UMA CRIATURA DRACÔNICA

"Dracônico" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer criatura viva e corpórea (daqui por diante denominada "criatura-base"), exceto a um dragão.

Uma criatura dracônica conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com as seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: Os animais com este modelo se tornam bestas mágicas; as demais não sofrem alteração de tipo. O tamanho não muda.

Classe de Armadura: A armadura natural aumenta em 1 ponto.

Dano: As criaturas dracônicas adquirem dois ataques com garras. Se a criatura-base não tiver essa forma de ataque, utilize os valores de dano da tabela abaixo. Caso contrário, considere os valores abaixo ou o dano da criatura-base, o que for maior.

Tamanho	Dano de Garra
Até Miúdo	1
Pequeno	1d2
Médio	1d3
Grande	1d4
Enorme	1d6
Imenso	1d8
Colossal	1d10

Qualidades Especiais: Uma criatura dracônica conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, e adquire visão no escuro 18 metros e visão na penumbra.

Testes de Resistência: Uma criatura dracônica recebe +4 de bônus racial nos testes de resistência contra efeitos mágicos de sono e paralisia, graças à sua ascendência.

Habilidades: For +2, Des +0, Con +2, Int +0, Sab +0, Car +2.

Perícias: As criaturas dracônicas recebem +2 de bônus racial nos testes de Intimidação e Observar.

Organização: Solitário ou o mesmo da criatura-base.

Nível de Desafio: Mesmo da criatura-base +1.

Ajuste de Nível: Mesmo da criatura-base +1.

MONSTROS POR TIPO (E SUBTIPO)

Aberração: vomitador escamoso.

(Ar): dragonete do ar, dragonete do gelo, dragonete de fumaça, dragonete da tempestade.

(Aquáticos): dragão oceanus, dragonete do limo, dragão estígio, verme terrestre do pântano, dragonete da água.

(Caótico): dragão do caos.

(Frio): dragonete do gelo.

Constructos: golem de osso de dragão, golem de pedra dracônica, golem de ancião de ferro.

Dragões: dragão de batalha, dragão do caos, dragonel, dragonetes elementais, dragão etéreo, dragão-fada, meio-dragão, dragão uivante, vermes terrestres, dragão oceanus, dragão piroclástico, dragão radiante, dragão de ferrugem, dragão de sombras, infra-dragão espinhoso, dragonete da tempestade, dragão estígio, dragão tarteriano.

(Terra): dragonete da terra, dragonete de magma, dragonete do limo.

(Planares): dragão de batalha, dragão do caos, dragão etéreo, dragão uivante, dragão oceanus, dragão piroclástico, dragão radiante, dragão de ferrugem, dragão estígio, dragão tarteriano.

(Fogo): draco abissal, dragonete de fogo, dragonete de magma, dragonete de fumaça.

Humanóide Monstruoso: dragontino.

Extra-Planar (Caótico): draco abissal.

Extra-Planar (Mau): draco abissal.

(Réptil): dragontino.

(Enxame): enxame de escaravelhos de tesouro.

Mortos-Vivos: dracolich, dragão fantasmagórico, dragão esquelético, dragão vampírico, dragão zumbi.

Insetos: escaravelho de tesouro, enxame de escaravelhos de tesouro.

(Água): dragonete do gelo, dragonete do limo, dragonete da água.

Personagens Dracônicos

Os personagens dracônicos com valores de Carisma 12 ou superior freqüentemente são feiticeiros.

DRACO ABISSAL

Extra-Planar (Enorme — Caótico, Mal, Planar, Fogo)
Dados de Vida: 10d8+50 (95 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 45 m (ruim)
Classe de Armadura: 21 (–2 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 9, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +10/+18
Ataque: Corpo a corpo: Ferroada +19 (1d6+9 mais veneno)
Ataque Total: Corpo a corpo: Ferroada +19 (1d6+9 mais veneno) e mordida +14 (2d6+4); ou 2 garras +19 (2d4+9)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Sopro, presença aterradora, veneno, dilacerar
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, sono e paralisia, visão na penumbra, características de extra-planar, faro, resistência a ácido 20, frio 20, eletricidade 20, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +8, Vontade +9
Habilidades: For 29, Des 12, Con 20, Int 6, Sab 15, Car 15
Perícias: Blefar +15, Diplomacia +5, Esconder-se +12, Furtividade +14, Intimidação +5, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +11
Talentos: Ataque Poderoso, Investida Aérea, Mergulho Poderoso, Prontidão
Ambiente: Camadas Infinitas do Abismo
Organização: Solitário, casal ou revoada (3–6)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 11–20 DV (Enorme); 21–30 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: +5



Draco Abissal

Ilustração de S. Tappin

O draco abissal é o resultado horrendo de um antigo programa de procriação que combinava os elementos mais repelentes de demônios, wyverns e dragões vermelhos. Os dracos abissais, destinados originalmente a servirem como montarias para os terríveis príncipes demônios do Abismo, se provaram descontrolados demais para a tarefa. Hoje, eles vagam pelos ermos dos planos inferiores, caçando demônios menores e visitantes planares.

Os dracos abissais se parecem com seus ancestrais wyverns, mas seu couro vermelho-escuro, cheios de escamas, revela sua herança abissal. Eles têm asas poderosas, semelhantes às dos morcegos, um pescoço tortuoso e garras afiadas como navalhas.

Os dracos abissais falam os idiomas Abissal e Comum.

COMBATE

O draco abissal conserva a natureza agressiva de seus ancestrais wyverns, mergulhando sobre a presa numa descida quase descontrolada, bombardeando os inimigos com o sopro e dispersando-os com a presença aterradora, eliminando os sobreviventes isolados logo depois.

Quando usa o talento Investida Aérea, o draco abissal pode atacar com o ferrão, a mordida ou as duas garras. Suas garras não têm a destreza necessária para arrebatar um oponente, por isso ele se contenta em dilacerar o alvo.

As armas naturais do draco abissal, bem como quaisquer armas que empunhar, são consideradas anárquicas e profanas para superar a Redução de Dano de outras criaturas.

Sopro (sob): Cone de 18 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 10d6 pontos de dano especial, Reflexos (CD 20) para reduzir à metade. Muito semelhante à magia *coluna de chamas*, metade do dano será dano por fogo e o restante será dano profano (e portanto não está sujeito a resistência ao fogo e defesas semelhantes). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Presença Aterradora (Ext): Quando um draco abissal investir, atacar ou sobrevoar seus alvos, ele é capaz de inspirar terror em todas as criaturas num raio de 36 metros que tenham menos Dados de Vida ou níveis que ele. Cada vítima em potencial deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 17). Caso fracasse, uma criatura com 4 DV ou menos ficará apavorada durante 4d6 rodadas, e uma com 5 DV ou mais ficará abalada durante 4d6 rodadas. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, o alvo estará imune à presença aterradora daquele draco abissal por 24 horas. Os dragões ignoram a presença aterradora de um draco abissal, assim como outras criaturas da mesma espécie.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 20); dano inicial e secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Constituição.

Dilacerar (Ext): Um draco abissal que atinja um oponente com as duas garras prenderá o corpo da vítima e rasgará sua carne. Este ataque inflige 4d4+13 pontos de dano automaticamente.

Características de Extra-Planar: Um draco abissal não pode ser ressuscitado ou reencarnado (embora as magias *desejo restrito*, *desejo*, *milagre* ou *ressurreição verdadeira* sejam capazes de restaurar sua vida).

DRACOLICH

O dracolich é um morto-vivo criado a partir da transformação de um dragão maligno. O processo normalmente envolve um esforço cooperativo entre o dragão e um poderoso clérigo, feiticeiro ou mago, mas sabe-se que conjuradores especialmente poderosos obrigaram alguns dragões a sofrer a transformação contra a vontade.

Primeiro, o dragão precisa consumir uma preparação letal conhecida como bebida de dracolich (consulte Itens Mágicos, no Capítulo Terceiro). Essa poção causa a morte instantânea do dragão; em seguida, seu espíri-

to é transferido para uma filactéria de dracolich, independente da distância entre a filactéria e o corpo do dragão.

Um espírito contido numa filactéria consegue sentir qualquer cadáver de réptil ou dragão, de tamanho Médio ou maior, num raio de 27 metros, e pode tentar possuí-lo. Sob nenhuma circunstância o espírito é capaz de possuir uma criatura viva. O corpo original do espírito é o recipiente ideal, e qualquer tentativa de possuí-lo obtém sucesso automaticamente. Para possuir um cadáver adequado (exceto o próprio corpo), o dracolich precisa obter sucesso em um teste de Carisma (CD 10 para um dragão verdadeiro, CD 15 para qualquer outra criatura de tipo dragão, ou CD 20 para qualquer outro tipo de criatura réptil, como uma serpente gigante ou um homem-lagarto). Se o teste fracassar, o espírito do dracolich jamais poderá habitar aquele cadáver.

Se o cadáver abrigar o dracolich, ele se erguerá com a força espiritual do dragão. Caso seja o antigo corpo do dragão, ele imediatamente se transformará em um dracolich. Do contrário, se tornará um proto-dracolich (vide abaixo).

Um dracolich parece uma versão esquelética ou semi-esquelética do que fora em vida, com pontos brilhantes de luz nas órbitas oculares obscurecidas.

EXEMPLO DE DRACOLICH

Este exemplo usa um dragão azul venerável como criatura base.

Dracolich Azul Venerável Morto-Vivo (Imenso)
Dados de Vida: 33d12 (214 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escavar 6 m, vôo 60 m (desajeitado)
Classe de Armadura: 40 (–4 tamanho, +34 natural), toque 8, surpresa 42
Ataque Base/Agarrar: +33/+57
Ataque: Corpo a corpo: mordida +41 (4d6+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +41 (4d6+12), 2 garras +36 (2d8+6), 2 asas +36 (2d6+6) e golpe com a cauda +36 (2d8+18)
Espaço/Alcance: 6 m/7,5 m
Ataques Especiais: Sopro, *controlar mortos-vivos*, criar/destruir água, esmagar, presença aterradora, olhar paralisante, toque paralisante, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 15/magia e 5/concussão, visão no escuro 36 m, imunidade a frio, eletricidade, sono, *metamorfose* e paralisia, invulnerabilidade, sentidos aguçados, visão na penumbra, Resistência à Magia 30, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +18, Ref +18, Von +23
Habilidades: For 35, Des 10, Con —, Int 20, Sab 21, Car 22
Perícias: Blefar +42, Concentração +27, Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (geografia) +15, Conhecimento (história) +15, Conhecimento (local) +15, Conhecimento (natureza) +15, Conhecimento (religião) +15, Diplomacia +46, Disfarces +6 (+8 para atuar), Esconder-se +19, Intimidação +44, Observar +41, Obter Informação +8, Ouvir +41, Procurar +41, Sentir Motivação +41, Sobrevivência +5 (+7 em ambientes naturais na superfície, para rastrear e encontrar um caminho).
Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dilacerar, Especialização em Combate, Estender Magia, Impedir Aproximação, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro.
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 23
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Leal e Mau
Progressão: 34–35 DV Imenso)
Ajuste de Nível: +5

Esta criatura diabólica transformou um antigo complexo de túmulos em seu covil. A área, outrora um lugar de respeito pelos mortos, transformou-se num ossuário.

COMBATE

Este dracolich utiliza suas magias para alertá-lo contra os inimigos que se aproximam e espioná-los, assegurando conhecimento suficiente para uma defesa adequada. Ele prefere a tática de atacar e recuar, usando *porta dimensional* para se deslocar conforme desejar. Ele tenta separar os alvos com magias como *névoa sólida* e *teia*, depois apanha os inimigos isolados.

Ele também utiliza todos os itens mágicos que possui da melhor forma possível (crie o tesouro de acordo com as regras normais ou use o exemplo de tesouro de dragão de ND 23 do Apêndice 1).

As armas naturais deste dracolich são consideradas mágicas para superar a Redução de Dano de outras criaturas.

Sopro (sob): Linha de 36 m (cone de 18 m quando moldado), 20d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 32) para reduzir à metade.

Presença Aterradora (Ext): Este dracolich é capaz de abalar seus inimigos com sua mera presença. A habilidade é ativada automaticamente quando ele atacar, investir ou sobrevoar seus alvos. Qualquer criatura num raio de 54 metros está sujeita ao efeito se tiverem 35 DV ou menos. Uma criatura potencialmente afetada que obtiver sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 32) ficará imune à presença aterradora do dracolich por 24 horas. Caso fracassem, as criaturas com 4 DV ou menos ficam apavoradas durante 4d6 rodadas e todas com 5 DV ou mais ficam abaladas durante 4d6 rodadas. Os dracoliches ignoram a presença aterradora de outros dracoliches.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d8+18.

Arrebatar (Ext): Caso o dracolich consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Invulnerabilidade: Se um dracolich for morto, seu espírito imediatamente retorna para a filactéria; então, ele será capaz de possuir um cadáver adequado.

Sentidos Aguçados (Ext): Este dracolich enxerga quatro vezes melhor que um ser humano em condições de penumbra e duas vezes melhor sob iluminação normal. Ele também possui visão no escuro com alcance de 36 metros.

Olhar Paralisante (Sob): O olhar brilhante de um dracolich é capaz de paralisar seus inimigos num raio de 12 metros. A criatura deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 24), ou ficará paralisada durante 2d6 rodadas. Se obtiver sucesso no teste de resistência, o personagem ficará imune para sempre ao ataque visual daquele dracolich.

Toque Paralisante (Sob): Uma criatura atingida por qualquer ataque físico de um dracolich deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 24) ou ficará paralisada durante 2d6 rodadas. Um teste de resistência bem-sucedido contra este efeito não confere qualquer imunidade contra os ataques subseqüentes.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *criar/destruir água* (Vontade CD 32 anula), *ventriloquismo* (CD 17); 1/dia — *terreno ilusório* (CD 20), *véu* (CD 22). Nível de conjurador: 33.

Magias: Como feiticeiro de 13º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Um dracolich pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+21 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 32 para reduzir à metade).

Características de Morto-Vivo: Um dracolich é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária.

Magias Conhecidas (6/8/8/7/7/7/5; teste de resistência CD 16 + nível de magia): 0 — *consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, raio de gelo, som fantasma*; 1º — *alarme, compreender idiomas, escudo arcano, míssil mágico, servo invisível*; 2º — *detectar pensamentos, escuridão, nublar, resistência a elementos, teia*; 3º — *dissipar magia, lentidão, piscar, toque vampírico*; 4º — *confusão, névoa sólida, olho arcano, porta dimensional*; 5º — *dissipar o bem, dominar pessoas, névoa mortal*; 6º — *desintegrar, globo de invulnerabilidade*.

CRIANDO UM DRACOLICH

"Dracolich" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer dragão maligno (daqui por diante denominado "criatura-base"), embora normalmente se aplique a dragões Antigos ou mais velhos, sempre com alguma habilidade de conjuração.

O dracolich conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo:

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo, mas o Mestre não deve calcular novamente o bônus base de ataque, de resistência ou os pontos de perícia da criatura. O tamanho não se altera.

Deslocamento: Mesmo da criatura-base. O vôo de um dracolich torna-se uma habilidade sobrenatural.

Classe de Armadura: Mesmo da criatura-base, com +2 de armadura natural adicional (a pele se enrijece quando o dragão torna-se um dracolich).

Ataques: Idênticos aos da criatura-base, mas o dracolich perde seu ataque de esmagamento, caso tivesse esse ataque especial em vida.

Dano: Idêntico ao da criatura-base, mais 1d6 pontos de dano por frio. Um ataque bem-sucedido também é capaz de paralisar a vítima; consulte Ataques Especiais (toque paralisante).

Ataques Especiais: Um dracolich conserva todos os ataques especiais do dragão original, inclusive seu sopro, capacidade de conjuração e habilidades similares a magia. Algumas delas são aprimoradas e ele também adquire as habilidades descritas a seguir:

Sopro (Sob): Visto que um dracolich não tem um valor de Constituição, ele usa seu modificador de Carisma para determinar a CD de resistência contra o sopro.

Controlar Mortos-Vivos (SM): Uma vez a cada três dias, um dracolich pode conjurar *controlar mortos-vivos* como um feiticeiro de 15º nível. A criatura não consegue lançar outras magias enquanto sustenta essa habilidade.

Presença Aterradora (Ext): O valor de Carisma do dragão é elevado em 2 pontos; portanto, a CD do teste de resistência contra sua Presença Aterradora aumenta em 1 ponto.

Olhar Paralisante (Sob): Os olhos brilhantes de um dracolich são capazes de paralisar seus oponentes num raio de 12 metros; um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + ½ dos Dados de Vida do dracolich + seu modificador de Carisma) bem-sucedido anula o efeito. Caso obtenha sucesso, o personagem ficará imune ao olhar paralisante do mesmo dracolich eternamente. Se fracassar, a vítima ficará paralisada durante 2d6 rodadas.

Toque Paralisante (Sob): Qualquer criatura atingida pelos ataques físicos de um dracolich deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD idêntica ao olhar paralisante) ou ficará paralisada durante 2d6 rodadas. Um teste de resistência bem-sucedido não confere qualquer imunidade contra outros ataques subseqüentes desse tipo.

Qualidades Especiais: O dracolich conserva todas as qualidades especiais da criatura-base. Novamente, algumas delas são aprimoradas e ele também adquire as habilidades descritas a seguir:

Redução de Dano: Como um esqueleto, um dracolich adquire Redução de Dano 5/concussão.

Imunidades (Ext): Além das imunidades padrão dos mortos-vivos, um dracolich é imune a metamorfose, frio e eletricidade.

Invulnerabilidade: Se um dracolich for destruído, seu espírito retorna imediatamente para seu hospedeiro (a filactéria). Caso não exista nenhum corpo de dragão a 27 metros ou menos para o espírito possuir, ele ficará aprisionado no recipiente até que um corpo adequado esteja disponível — se isso acontecer. É muito difícil destruir um dracolich. Caso seu espírito esteja aprisionado na filactéria, destruir o item enquanto não existe um corpo apropriado ao alcance eliminará a criatura para sempre. Da mesma forma, um dracolich ativo é incapaz de tentar novas possessões caso sua filactéria seja destruída. O destino do espírito de um draco-



Dracolich

lich — uma alma sem corpo ou filactéria — é desconhecido, mas assume-se que ele é carregado para os Planos Inferiores.

Características de Morto-Vivo: Um dracolich é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária.

Testes de Resistência: Mesmos da criatura-base. Como um morto-vivo, o dracolich é imune a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que ele afete objetos.

Habilidades: Como é um morto-vivo, o dracolich tem um valor nulo de Constituição (use o modificador de Carisma para determinar a CD de resistência contra o sopro, a varredura de cauda e ataques especiais semelhantes). Seu Carisma é elevado em 2, o que aumenta a CD do teste de resistência contra sua presença aterradora e outras habilidades especiais. Além dessas alterações, ele conserva os mesmos valores da criatura-base.

Perícias/Talentos: Mesmos da criatura-base.
Organização: Solitário
Nível de Desafio: Criatura-base +3
Tesouro: Mesmo da criatura-base.
Tendência: Sempre Mau
Progressão: Até +2 DV.
Ajuste de Nível: Mesmo da criatura base +4.

PROTO-DRACOLICHES

Um proto-dracolich é formado quando um espírito de dracolich possui um corpo diferente do cadáver do dragão depois de consumir o veneno necessário ao processo. Um proto-dracolich abriga a mente e as memórias da sua forma original, mas tem os pontos de vida e as imunidades de um dracolich. Uma criatura desse tipo não é capaz de falar ou conjurar magias. Além disso, ela não infligirá o dano adicional por frio, não ativará o sopro do dragão ou usará a presença aterradora de um dracolich.

Sua Força, deslocamento e CA são idênticas aos valores do novo corpo possuído.

Um proto-dracolich transforma-se num dracolich desenvolvido em 2d4 dias. Quando a transformação se completar, a criatura terá a mesma aparência do corpo original. Agora, ela conseguirá falar, conjurar magias e ativar seu sopro, além de readquirir todas as habilidades de um dracolich. Quase sempre, esses dragões armazenam corpos "sobressalentes" nos arredores de sua filactéria; dessa forma, caso seu corpo original seja destruído, ele conseguirá invadir e transformar um novo corpo em alguns dias.

DRAGÃO ESQUELÉTICO

Os dragões esqueléticos são criados com a magia *criar mortos-vivos menores*, e funcionam como esqueletos normais sob a maioria dos aspectos, mas conservam algumas das suas habilidades e qualidades dracônicas, mesmo depois da morte. Apesar da perda de sensibilidade do dragão esquelético, os minúsculos pontos de luz vermelha que queimam nas suas órbitas demonstram a centelha do pós-vida que ainda existe.

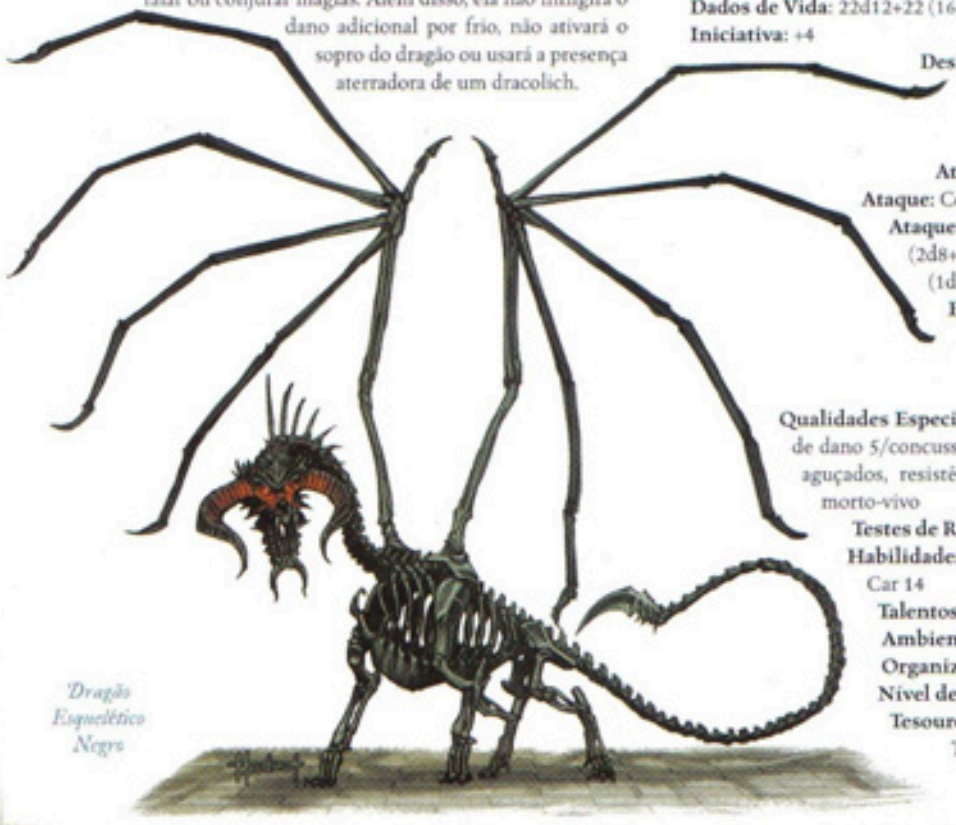
Como esqueletos comuns, os dragões esqueléticos só realizam as tarefas que lhes são ordenadas. Não podem tirar conclusões próprias e não têm qualquer iniciativa. Os necromantes apreciam os dragões esqueléticos, pois são guardiões formidáveis. São mais robustos que um esqueleto comum do mesmo tamanho, e suas qualidades adicionais infundem o terror nos invasores.

Sabe-se até que poderosos conjuradores dracônicos animaram os esqueletos de seus rivais tombados, ou, no caso de dragões particularmente perversos, de membros da família que faleceram.

EXEMPLO DE DRAGÃO ESQUELÉTICO

Este exemplo usa um dragão negro experiente como dragão-base.

Dragão Negro Esquelético Experiente
Morto-Vivo (Enorme)
Dados de Vida: 22d12+22 (165 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura: 12 (–2 tamanho, +4 natural), toque 8, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar: +22/+38
Ataque: Corpo a corpo: mordida +28 (2d8+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +28 (2d8+8), 2 garras +23 (2d6+4), 2 asas +23 (1d8+4), golpe com a cauda +23 (2d6+12)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m com mordida)
Ataques Especiais: Presença aterradora
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/concussão, imunidade a ácido e frio, sentidos aguçados, resistência à magia 21, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +13, Von +13
Habilidades: For 27, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 14
Talentos: Iniciativa Aprimorada
Ambiente: Montanhas quentes
Organização: Qualquer
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 23–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —



Dragão Esquelético Negro

Um dragão negro esquelético infunde um nível superior de horror como um morto-vivo. Os adeptos e clérigos do povo lagarto freqüentemente animam os dragões negros esqueléticos para proteger suas tribos.

Combate

Um dragão negro esquelético não possui a astúcia que tinha em vida. Ele simplesmente ataca como seu mestre ordenar. Sua percepção às cegas e sentidos aguçados o tornam um excelente guardião.

Presença Aterradora (Ext): Este dragão negro esquelético é capaz de perturbar seus inimigos num raio de 63 metros com sua mera presença, sempre que atacar, investir ou sobrevoar os alvos. As criaturas com 4 DV ou menos ficam apavoradas durante 4d6 rodadas, e aquelas entre 5 DV e 21 DV ficam abaladas por 4d6 rodadas. Um teste de resistência de Vontade (CD 23) anula o efeito e torna a criatura imune à presença aterradora do mesmo dragão durante 24 horas.

Sentidos Aguçados (Ext): Um dragão esquelético enxerga quatro vezes melhor que um humano em condições de penumbra e duas vezes melhor sob iluminação normal.

CRIANDO UM DRAGÃO ESQUELÉTICO

"Esquelético" é um modelo adquirido que pode ser aplicado a qualquer dragão (daqui por diante denominado "dragão-base"). Um dragão esquelético conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do dragão-base, com as seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo. O Mestre não deve calcular novamente o bônus base de ataque, de resistência ou os pontos de perícia da criatura. O tamanho não é afetado.

Dados de Vida: Os Dados de Vida do dragão-base permanecem inalterados, mas ele perde o bônus de Constituição que possuía em seus pontos de vida anteriores (vide Habilidades abaixo). No entanto, um dragão esquelético adquire pontos de vida adicionais equivalentes aos seus DV.

Deslocamento: A criatura conserva seu deslocamento terrestre e de escavar (se houver), mas perde os deslocamentos de vôo e natação.

Classe de Armadura: Substitua o bônus de armadura natural na CA existente do dragão-base por um novo bônus de armadura natural baseado no seu tamanho.

Tamanho	Armadura Natural
Até Miúdo	+0
Pequeno	+1
Médio	+2
Grande	+3
Enorme	+4
Imenso	+6
Colossal	+10

Ataques: Os mesmos do dragão-base, exceto que dragões esqueléticos não podem realizar ataques de esmagamento.

Ataques Especiais: Um dragão esquelético perde todos os ataques especiais sobrenaturais e similares a magia do dragão-base. Ele conserva os ataques especiais extraordinários (como presença aterradora ou Agarrar Aprimorado).

Qualidades Especiais: Um dragão esquelético perde todas as qualidades especiais sobrenaturais e similares a magia do dragão-base. Ele conserva as qualidades especiais extraordinárias (como imunidades ou percepção às cegas). Ele perde qualquer subtipo que tinha em vida, mas se o dragão-base possuía imunidades baseadas em seu subtipo (como imunidade ao fogo para o subtipo fogo), ele mantém essas imunidades ainda que perca o subtipo. Ele também adquire qualidades especiais adicionais conforme mencionado abaixo.

Redução de Dano (Ext): Os dragões esqueléticos adquirem redução de dano 5/concussão.

Imunidade ao Frio (Ext): Os dragões esqueléticos têm imunidade ao frio.

Características de Morto-Vivo: Um dragão esquelético é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária. Ele tem visão no escuro com alcance de 18 metros (a não ser que a criatura-base tivesse um alcance maior).

Testes de Resistência: Como morto-vivo, o dragão esquelético é imune a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a não ser que também afete objetos.

Habilidades: O dragão esquelético conserva os valores de Força, Destreza e Carisma do dragão-base. Como é um morto-vivo, o dragão esquelético tem um valor nulo de Constituição e Inteligência. Seu valor de Sabedoria equivale a 10.

Perícias: O dragão esquelético perde todas as graduações de perícias e bônus de perícia raciais que o dragão-base possuía.

Talentos: O dragão esquelético perde todos os talentos possuídos pelo dragão-base. Ele recebe Iniciativa Aprimorada como um talento adicional.

Ambiente: Qualquer.
Organização: Qualquer.
Nível de Desafio: ND do dragão base x ½ (Mínimo 1).
Tesouro: Nenhum.
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: Até +2 DV.
Ajuste de Nível: —

DRAGÃO-FADA

Dragão (Pequeno)
Dados de Vida: 8d12+6 (58 PV)
Iniciativa: +8
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 30 m (perfeito), natação 9 m
Classe de Armadura: 19 (+1 tamanho, +4 Des, +4 natural), toque 15, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +8/+5
Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (1d6+1)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +13 (1d6+1) e 2 garras +8 (1d4)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, faro, resistência à magia 18, respirar na água
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +10, Von +9
Habilidades: For 13, Des 18, Con 12, Int 15, Sab 17, Car 16
Perícias: Blefar +14, Conhecimento (natureza) +13, Diplomacia +7, Disfarces +3 (+5 para atuar), Esconder-se +19, Furtividade +15, Intimidação +5, Natação +1, Observar +14, Ouvir +14, Prestidigitação +17, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +3 (+5 em ambientes naturais na superfície)
Talentos: Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Caótico e Bom
Progressão: 9 DV (Pequeno); 10–13 DV (Médio); 14–19 DV (Grande); 20–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +2

O dragão-fada é uma criatura travessa que freqüentemente se alia a criaturas do tipo fada, como as pixies.

As escamas do dragão de fada são iridescentes, refletindo todas as cores do arco-íris. Suas asas semelhantes às das borboletas são de uma bela cor platinada. A criatura exibe sempre um sorriso de dentes afiados, exceto quando é atacada ou está furiosa. Tem uma longa cauda preênsil que se agita e estremece constantemente, em especial quando a criatura está contente ou animada.

Geralmente, os dragões-fada permanecem distantes dos intrusos de suas habitações florestais, preferindo levar essas criaturas para longe em vez de enfrentá-las diretamente. Não é incomum encontrá-los perto da árvore de uma driade, do lago de uma ninfa ou da toca de uma tribo de sprites, visto que estas criaturas vivem muito bem entre si.

Os dragões-fada falam Dracônico e Silvestre. Podem conversar com qualquer animal. Alguns também aprendem Comum, Élfico ou Gnomo.

COMBATE

Um dragão-fada prefere lidar com os inimigos à distância, usando suas habilidades similares a magia para confundir e desnortear os oponentes. Quando essa tática não funciona, ele convoca um ou mais aliados, ou anima objetos próximos para lutarem em seu lugar. Ele utiliza *enfeitiçar monstro*, *constrição* e *poeira ofuscante* para neutralizar os inimigos perigosos. Se estiver em sérios apuros, o dragão-fada relutantemente entrará em combate corporal, e mesmo assim só depois de disparar o sopro para pasmar os adversários.

Sopro (sob): Um dragão-fada tem um único sopro, um cone de 6 metros de gás eufórico. Qualquer criatura no interior da área do gás precisa obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 15) ou ficará pasma durante 1d6 rodadas.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *detectar magia*, *globos de luz*, *som fantasma* (CD 13); 3/dia — *constrição* (CD 14), *enfeitiçar monstros* (CD 17), *imagem maior* (CD 16), *invisibilidade* (CD 15), *névoa obscurecente*, *poeira ofuscante* (CD 15); 1/dia — *animar objetos*, *invocar aliado da natureza IV*, *névoa mental* (CD 18), *projetar imagem* (CD 20); 1/mês — *comunhão com a natureza*. Nível de conjurador: 12.

Perícias: Um dragão-fada recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Dragão-Fada



Ilustração de G. Kubic

DRAGÃO FANTASMAGÓRICO

O modelo fantasma encontra-se no *Livro dos Monstros*. O modelo dragão fantasmagórico apresentado a seguir proporciona um método alternativo para criar dragões espectrais, que conservam mais do seu poder dracônico inato e letalidade.

Os dragões fantasmagóricos são criados mais freqüentemente quando um dragão poderoso é assassinado e seu tesouro é saqueado. Nesses casos, o fantasma somente descansará quando seu tesouro perdido (ou o valor equivalente) for devolvido ao seu antigo covil. É possível estimar o tesouro do dragão fantasmagórico usando o valor médio de tesouro para um confronto com o dragão, como se ainda estivesse vivo. Quando isso ocorre, o dragão se assenta no novo tesouro e desaparece nos planos, levando o tesouro consigo para a vida após a morte.

EXEMPLO DE DRAGÃO FANTASMAGÓRICO

Este exemplo usa um dragão verde adulto como dragão-base.

Dragão Fantasmagórico Verde Adulto
Morto-Vivo (Enorme — Incorpóreo)
Dados de Vida: 20d12+40 (170 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: Vôo 45 m (perfeito)
Classe de Armadura: 13 (–2 tamanho, +5 deflexão), toque 13, surpresa 13; ou 27 (–2 tamanho, +19 natural), toque 8, surpresa 27
Ataque Base/Agarrar: +20/+36
Ataque: Corpo a corpo: toque incorpóreo +20 (1d4 corrupção, mais 1d4 de For, mais 1d4 de Com, mais drenar de energia); ou mordida +26 (2d8+8)
Ataque Total: Corpo a corpo: toque incorpóreo +20 (1d4 corrupção, mais 1d4 de For, mais 1d4 de Com, mais drenar de energia); ou mordida +26 (2d8+8), 2 garras +21 (2d6+4), 2 asas +21 (1d8+4), golpe com a cauda +21 (2d6+12)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Sopro, drenar energia, presença aterradora, manifestação, arrebatar, conjuração, habilidades similares a magia, envelhecimento

Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, efeitos mágicos de sono e paralisia, sentidos aguçados, visão na penumbra, restauração, RM 21, resistência à expulsão +4, características de morto-vivo, incorpóreo

Testes de Resistência: Fort +12, Ref +12, Von +15

Habilidades: For 27, Des 10, Con -, Int 16, Sab 17, Car 20

Perícias: Blefar +22, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (natureza) +18, Diplomacia +15, Esconder-se +8, Furtividade +20, Identificar Magia +25, Intimidação +27, Natação +16, Observar +31, Ouvir +31, Procurar +31, Sentir Motivação +11

Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Sopro Adesivo

Ambiente: Florestas temperadas

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 14

Tesouro: Nenhum

Tendência: Leal e Mau

Progressão: 21–22 DV (Enorme)

Ajuste de Nível: —

Este dragão fantasmagórico verde ainda assombra seu escuro covil subterrâneo ou florestal, ansiando pelo retorno do tesouro que vigiava em vida. Atormentado por sua incapacidade de buscar tesouros adicionais, ele espera... e planeja.

COMBATE

Caso haja intrusos em seu covil, esse dragão fantasmagórico verde tentará coletar a maior quantidade de informações possível sobre os inimigos antes de iniciar o ataque. Quando se manifestar, usará a presença aterradora para amedrontar os alvos e depois ativará o sopro de dano permanente de habilidades antes de se aproximar para eliminar os sobreviventes.

As armas naturais deste dragão fantasmagórico verde são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): Cone de 15 m, 12d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 25) para reduzir à metade; ou cone de 15 m, 6 pontos de dano permanente de Força, Destreza e Constituição, Fortitude (CD 25) anula.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 18 m, 19 DV ou menos, Vontade (CD 25) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+8) ou da garra (2d6+4) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão* (CD 18). Nível de conjurador: 6.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Sentidos Aguçados (Ext): Este dragão fantasmagórico enxerga quatro vezes melhor que um ser humano em condições de penumbra e duas vezes melhor sob luz normal. Também possui visão no escuro com alcance de 36 metros.

Respirar na Água (Ext): Este dragão fantasmagórico pode respirar indefinidamente debaixo d'água e usar seu sopro, suas magias e outras habilidades enquanto estiver submerso.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/5; CD de resistência 15 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, som fantasma*; 1º — *alarme, ataque certeiro, escudo arcano, servo invisível*; 2º — *detectar pensamentos, escuridão*.

CRIANDO UM DRAGÃO FANTASMAGÓRICO

"Fantasmagórico" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer dragão. A criatura (daqui por diante denominada "dragão-base") precisa ter um valor de Carisma 8 ou superior.

Um dragão fantasmagórico conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do dragão-base, com as seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo, com o subtipo incorpóreo. O tamanho não é afetado.

Dados de Vida: Os Dados de Vida do dragão-base permanecem inalterados, mas ele perde o bônus de Constituição que possuía em seus pontos de vida anteriores (vide Habilidades abaixo). No entanto, um dragão fantasmagórico adquire pontos de vida adicionais equivalentes ao dobro dos seus DV.

Deslocamento: Um dragão fantasmagórico adquire um deslocamento de vôo de 9 metros, a menos que o dragão-base tenha um valor maior. Independente do novo deslocamento, o dragão fantasmagórico adquire capacidade de manobra perfeita.



Dragão Fantasmagórico Verde

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural do dragão fantasmagórico é idêntico ao valor do dragão-base, mas afeta somente confrontos etéreos. Quando um dragão fantasmagórico se manifestar (vide abaixo), seu bônus de armadura natural será +0, mas ele recebe um bônus de deflexão igual ao seu modificador de Carisma ou +1, o que for maior.

Ataques: O dragão fantasmagórico conserva todos os ataques do dragão-base, embora os golpes que exigiam contato físico direto não sejam capazes de afetar as criaturas que não sejam etéreas. Ele adquire um ataque de toque incorpóreo, que pode ser desferido com qualquer parte do corpo utilizada anteriormente para golpear (incluindo a mordida, as garras, as asas e a cauda). A jogada de ataque de toque incorpóreo utiliza o modificador de Destreza do dragão-base, não seu modificador de Força.

Dano: Contra inimigos etéreos, um dragão fantasmagórico utiliza os valores de dano do dragão-base. Contra adversários corpóreos, o dragão fantasmagórico normalmente não pode infligir dano físico, mas pode usar seus ataques especiais, se houver, quando se manifestar (vide abaixo).

Ataques Especiais: Um dragão fantasmagórico conserva todos os ataques especiais do dragão-base, mas aqueles que dependem de con-

tato físico não afetam as criaturas que não sejam etéreas. O fantasma adquire a habilidade de manifestação e outros ataques especiais descritos a seguir. Os testes de resistência contra os ataques especiais de um dragão fantasmagórico (incluindo os do dragão-base) têm CD 10 + metade dos DV do dragão fantasmagórico + modificador Car, exceto quando especificado o contrário.

Sopro (Sob): Além de quaisquer sopros que tinha em vida, um dragão fantasmagórico adquire um sopro que cria uma nuvem de névoa cinzenta em forma de cone. Qualquer criatura na área afetada sofre uma quantidade catastrófica de dano permanente de habilidade, que subtrai em definitivo um valor de pontos de Força, Destreza e Constituição equivalente à categoria de idade do dragão-base (Fortitude anula). Uma criatura que obtiver sucesso no teste de resistência contra este efeito não será afetada novamente pelo sopro do mesmo dragão fantasmagórico durante 24 horas (embora ainda sofra os efeitos normais dos demais sopros do dragão fantasmagórico). Esse sopro pode ser ativado uma vez a cada 1d4 rodadas, limitado a três vezes por dia.

Drenar Energia (Sob): Com um ataque de toque bem-sucedido, o dragão fantasmagórico impõe dois níveis negativos na criatura atingida. O dragão não impõe níveis negativos com nenhum de seus ataques naturais (garras, mordida, asas, cauda, etc.).

Manifestação (Sob): Um dragão fantasmagórico habita o Plano Etéreo, e como criatura etérea não pode afetar qualquer coisa do mundo material, nem ser afetado por seres corpóreos. Quando um dragão fantasmagórico se manifesta, ele entra parcialmente no Plano Material e se torna visível, mas ainda incorpóreo, no Plano Material. Um dragão fantasmagórico manifestado somente é afetado por outros seres incorpóreos, armas mágicas, magias, habilidades similares a magia e habilidades sobrenaturais. Quando é atingido por magias ou armas mágicas de uma fonte corpórea, existem 50% de chance do dragão ignorar qualquer dano. Ele é capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Um dragão fantasmagórico manifestado é capaz de golpear com seu ataque de toque ou com uma arma de *toque espectral*. Um fantasma manifestado permanece em parte no Plano Etéreo, onde ele não é incorpóreo. A criatura pode ser atacada por adversários no Plano Material ou no Plano Etéreo. A qualidade incorpórea do dragão fantasmagórico ajuda a protegê-lo de inimigos no Plano Material, mas não dos oponentes no Plano Etéreo.

Quando um dragão fantasmagórico conjurador não está manifestado e está no Plano Etéreo, suas magias não podem visar alvos no Plano Material, mas funcionam normalmente contra inimigos etéreos. Quando um dragão fantasmagórico conjurador se manifesta, suas magias continuam afetando alvos etéreos e podem afetar normalmente alvos no Plano Material, a não ser que as magias se baseiem no toque. As magias de toque de um dragão fantasmagórico manifestado não funcionam contra inimigos corpóreos.

Um dragão fantasmagórico tem dois planos de origem, o Plano Material e o Plano Etéreo. Ele não é considerado um extra-planar quando estiver em qualquer um desses planos.

Envelhecimento (Sob): O toque de um dragão fantasmagórico age como um *bastão de envelhecimento*, infligindo 1d4 pontos de dano temporário de Força e 1d4 pontos de dano temporário de Constituição com um ataque de toque bem-sucedido (Fortitude anula). Se um dragão fantasmagórico obtiver um sucesso decisivo, em vez disso o dano será permanente.

Qualidades Especiais: Um dragão fantasmagórico conserva todas as qualidades especiais do dragão-base (exceto pelos subtipos). Se o dragão-base tinha imunidades baseadas em seu subtipo (como imunidade ao fogo para o subtipo fogo), ele conserva essas imunidades mesmo perdendo o subtipo. Ele também adquire o subtipo incorpóreo (descrito no Glossário do *Livro dos Monstros*) e as qualidades especiais descritas a seguir.

Restauração (Sob): Na maioria dos casos, é difícil destruir um dragão fantasmagórico por meio do combate direto: o espírito "destruído" será restaurado em 2d4 dias. Mesmo as magias mais poderosas costumam ser apenas soluções temporárias. Um dragão fantasmagórico que seria destruído retornará aos lugares que costumava assombrar se obtiver sucesso um teste de nível (1d20 + DV do fantasma) contra CD 16. Via de regra, a única maneira de se livrar com certeza de um dragão fantasmagórico é determinar a razão para sua existência e corrigir aquilo que o impede de descansar em paz. O meio exato varia de acordo com o espírito e pode exigir muita pesquisa.

Resistência à Expulsão (Ext): Um dragão fantasmagórico tem resistência à expulsão +4 (consulte o Glossário do *Livro dos Monstros*).

Características de Morto-Vivo: Um dragão fantasmagórico é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária. Ele tem visão no escuro com alcance de 18 metros (a não ser que a criatura-base tivesse um alcance maior).

Testes de Resistência: Como mortos-vivos, os dragões fantasmagóricos são imunes a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos.

Habilidades: Os mesmos do dragão-base, mas o dragão fantasmagórico não tem um valor de Constituição, e seu valor de Carisma aumenta em +4.

Perícias: Os dragões fantasmagóricos recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Procurar e Observar.

Organização: Solitário.

Nível de Desafio: Mesmo que o dragão base +2.

Tesouro: Nenhum.

Tendência: Normalmente a mesma do dragão-base.

Progressão: Até +2 DV.

Ajuste de Nível: Mesmo que o dragão-base +5.

DRAGÕES PLANARES

Além das diversas espécies de dragões nativas do Plano Material, vários dragões são oriundos de outros planos, em especial os Planos Exteriores. Chamados coletivamente de dragões planares, estas criaturas habitam planos tão diversos quanto o Limbo, o Aqueronte, Ysgard e até o Plano Etéreo.

Ao contrário da maioria dos demais dragões verdadeiros, os dragões planares não são conjuradores inatos; embora tenham diversos poderes similares a magia, não possuem a mesma afinidade natural com a feitiçaria dos seus parentes do Plano Material. Um dragão planar utiliza sua categoria de idade como nível de conjurador para todas as suas habilidades similares a magia.

Ainda que sejam nativas de planos distintos do Material, estas criaturas pertencem ao tipo dragão, e não são extra-planares. Na verdade, todas possuem o subtipo (Planar).

DRAGÃO DE BATALHA

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Domínios Heróicos de Ysgard

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens e jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1

Dragões de Batalha por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	Mi	5d12+10 (43)	13	10	15	10	11	12	+5/–2	+8	+6	+4	+4	2d6 (14)	—
Muito jovem	P	8d12+16 (68)	15	10	15	10	11	12	+8/+6	+11	+8	+6	+6	4d6 (16)	—
Jovem	M	11d12+33 (105)	17	10	17	12	13	14	+11/+14	+14	+10	+7	+8	6d6 (18)	—
Adolescente	M	14d12+42 (133)	19	10	17	12	13	14	+14/+18	+18	+12	+9	+10	8d6 (20)	—
Adulto jovem	G	17d12+68 (169)	21	10	19	14	15	16	+17/+26	+21	+14	+10	+12	10d6 (22)	21
Adulto	G	20d12+100 (230)	25	10	21	14	15	16	+20/+31	+26	+17	+12	+14	12d6 (25)	23
Experiente	E	23d12+138 (288)	29	10	23	16	17	18	+23/+40	+30	+19	+13	+16	14d6 (28)	25
Antigo	E	26d12+156 (325)	31	10	23	16	17	18	+26/+44	+34	+21	+15	+18	16d6 (29)	27
Muito antigo	E	29d12+203 (392)	33	10	25	18	19	20	+29/+48	+38	+23	+16	+20	18d6 (31)	29
Venerável	E	32d12+224 (432)	35	10	25	18	19	20	+32/+52	+42	+25	+18	+22	20d6 (33)	31
Ancião	I	35d12+280 (508)	37	10	27	20	21	22	+35/+60	+44	+27	+19	+24	22d6 (35)	33
Grande Ancião	I	38d12+342 (589)	39	10	29	20	21	22	+38/+64	+48	+30	+21	+26	24d6 (38)	35

adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 10; adulto 12; experiente 14; antigo 17; muito antigo 18; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Neutro e Bom

Progressão: Filhote 6–7 DV; muito jovem 9–10 DV; jovem 12–13 DV; adolescente 15–16 DV; adulto jovem 18–19 DV; adulto 21–22 DV; experiente 24–25 DV; antigo 27–28 DV; muito antigo 30–31 DV; venerável 33–34 DV; ancião 36–37 DV; grande ancião 39+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +2; muito jovem +3; jovem +4; adolescente +4; outros —

Os dragões de batalha são criaturas gloriosas que exultam no combate valoroso. Muitas vezes servem de montaria para guerreiros poderosos.

Um dragão de batalha em repouso tem um lustro marrom e sombrio em suas escamas. No entanto, assim que alça vôo, deixando o sol bater em sua pele blindada, ele brilha como o mais puro ouro.

Os dragões de batalha são otimistas notórios, e sempre parecem encontrar o lado bom de todas as coisas. Essa emoção freqüentemente é contagiosa, pois inspiram os demais à bravura e ao valor em combate.

Na idade adolescente, os dragões de batalha podem ser usados como montaria por cavaleiros Pequenos. Os dragões jovens adultos e mais velhos podem servir a cavaleiros Médios. Algumas cidades e ordens de cavalaria firmaram acordos de proteção e assistência mútua com famílias vizinhas de dragões de batalha, e uma geração de cavaleiros após a outra encontra um aliado na mesma linhagem de dragões.

Os dragões de batalha falam Comum, Dracônico e Celestial.

Combate

Um dragão de batalha é um combatente destemido, criado desde o nascimento para obter prazer no ato simples do confronto. Ele utiliza suas habilidades especiais para fortalecer a bravura dos seus aliados, enquanto infunde o medo nos inimigos com o sopro, a presença aterradora e sua fúria de batalha.

As armas naturais dos dragões de batalha jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Fúria de Batalha (Ext): Uma vez por dia, um dragão de batalha venerável ou mais velho pode entrar em fúria de batalha, recebendo +2 de bônus de moral na Força e Constituição e +1 de bônus de moral nos testes de resistência de Vontade, mas sofrendo –2 de penalidade na CA. Essa fúria de batalha permanece ativa durante um número de rodadas equivalente ao (recém-ajustado) modificador de Constituição do dragão +3; no final desse período, o dragão perde os bônus indicados.



Dragão de Batalha

Habilidades dos Dragões de Batalha por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	12 m, vôo 30 m (média)	+0	17 (+2 tamanho, +5 natural)	Imunidade sônica	—
Muito jovem	12 m, vôo 30 m (média)	+0	19 (+1 tamanho, +8 natural)	*Proteção contra o mal*	—
Jovem	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	21 (+11 natural)	Redução de dano 5/mágico	—
Adolescente	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	24 (+14 natural)	*Ajuda, proteger outro*	—
Adulto jovem	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural)	Redução de dano 10/mágico	21
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	29 (–1 tamanho, +20 natural)	Inspirar coragem	24
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural)	Redução de dano 15/mágico	26
Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural)	Cura acelerada 2	29
Muito antigo	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	37 (–2 tamanho, +29 natural)	Redução de dano 20/mágico e 5/mal	30
Venerável	12 m, vôo 45 m (ruim)	+0	40 (–2 tamanho, +32 natural)	Fúria de batalha	32
Ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural)	Redução de dano 20/mágico e 10/mal	33
Grande ancião	12 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	44 (–4 tamanho, +38 natural)	*Banquete de heróis*	35

mas não sofre fadiga nem quaisquer outros efeitos nocivos. Nos demais aspectos, esta habilidade é idêntica à característica de classe fúria dos bárbaros.

Sopro (sob): Um dragão de batalha tem dois tipos de sopro, um cone de energia sônica e um cone de gás do medo. As criaturas no interior do cone de gás do medo precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficarão abaladas durante 4d6 rodadas. Diversas exposições ao sopro não são cumulativas, mas se uma criatura afetada já estiver abalada (pela presença aterradora do dragão, por exemplo) ela ficará apavorada.

Inspirar Coragem (Sob): Uma vez por dia, um dragão de batalha adulto ou mais velho pode inspirar coragem em si mesmo e em seus aliados, concedendo-lhes +2 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de feitiço ou medo e +1 de bônus de moral nas jogadas de ataque e dano com armas. Esse efeito é idêntico à habilidade de bardo homônima e exige que o dragão fale, cante ou ruja durante 1 rodada completa.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *ajuda, proteção contra o mal*; 1/dia – *banquete de heróis, proteger outro*.

Perícias: A Atuação é uma perícia de classe para os dragões de batalha. Seus modos prediletos de atuação incluem oratória e canto.

DRAGÃO DO CAOS

Dragão (Caos, Extra-Planar)
Ambiente: Caos Eternamente Mutável do Limbo
Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens e jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)
Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 13; experiente 15; antigo 16; muito antigo 17; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Sempre Caótico (Bom, Neutro ou Mau)
Progressão: Filhote 7–8 DV; muito jovem 10–11 DV; jovem 13–14 DV; adolescente 16–17 DV; adulto jovem 19–20 DV; adulto 22–23 DV; experiente 25–26 DV; antigo 28–29 DV; muito antigo 31–32 DV; venerável 34–35 DV; ancião 37–38 DV; grande ancião 40+ DV
Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +6; outros —

O dragão do caos, a própria personificação da imprevisibilidade, é um ciclone rodopiante de poder praticamente descontrolado.

Não existem dois dragões do caos exatamente com o mesmo aspecto, e algumas pessoas afirmam que até o mesmo dragão do caos altera sua forma com o tempo. Apesar de todos os dragões terem aproximadamente a mesma aparência — quatro poderosos membros com garras, asas possantes, pescoço comprido e sinuoso, boca repleta de dentes afiados como adagas, cauda de bordas denteadas — cada um tem marcas e desenhos de escamas singulares que o diferenciam de outros da sua espécie.

Em geral, os dragões do caos buscam demolir as sociedades estruturadas e as civilizações. Os que tendem para o bem podem usar meios positivos para efetuar a mudança, mas os que tendem para o mal são apenas violentos e assassinos.

Por um breve período de tempo, uma seita de githzerai tentou fazer um pacto com os dragões do caos, achando que poderiam usá-los exatamente como seus inimigos, os githyanki, usavam os dragões vermelhos.



Dragões de Caos

Dragões do Caos por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	P	6d12+12 (51)	11	10	15	12	15	16	+6/+2	+7	+7	+5	+7	2d4 (15)	—
Muito jovem	M	9d12+27 (86)	13	10	17	12	15	16	+9/+10	+10	+9	+6	+8	4d4 (17)	—
Jovem	M	12d12+36 (114)	15	10	17	14	17	18	+12/+14	+14	+11	+8	+11	6d4 (19)	—
Adolescente	G	15d12+60 (158)	17	10	19	16	19	20	+15/+22	+17	+13	+9	+13	8d4 (21)	—
Adulto jovem	G	18d12+90 (207)	19	10	21	16	19	20	+18/+26	+21	+16	+11	+15	10d4 (24)	24
Adulto	E	21d12+105 (242)	21	10	21	18	21	22	+21/+34	+24	+17	+12	+17	12d4 (25)	26
Experiente	E	24d12+144 (300)	23	10	23	18	21	22	+24/+38	+28	+20	+14	+19	14d4 (28)	28
Antigo	E	27d12+189 (365)	25	10	25	20	23	24	+27/+42	+32	+22	+15	+21	16d4 (30)	30
Muito antigo	E	30d12+240 (435)	27	10	27	20	23	24	+30/+46	+36	+25	+17	+23	18d4 (33)	32
Venerável	I	33d12+297 (512)	29	10	29	22	25	26	+33/+54	+38	+27	+18	+25	20d4 (35)	34
Ancião	I	36d12+360 (594)	31	10	31	24	27	28	+36/+58	+42	+30	+20	+28	22d4 (38)	37
Grande Ancião	I	39d12+429 (683)	33	10	33	24	27	28	+39/+62	+46	+32	+21	+29	24d4 (40)	38

Habilidades dos Dragões do Caos por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	16 (+1 tamanho, +5 natural)	Imunidade a efeitos de compulsão	—
Muito jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	18 (+8 natural)	*Proteção contra a ordem*	—
Jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	21 (+11 natural)	Redução de dano 5/mágico	—
Adolescente	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	23 (–1 tamanho, +14 natural)	*Martelo do caos, escudo entrópico*	—
Adulto jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural)	Redução de dano 10/mágico	24
Adulto	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural)	*Dissipar a ordem, névoa mental*	26
Experiente	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural)	Redução de dano 15/mágico	28
Antigo	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural)	*Palavra do caos*	30
Muito antigo	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	37 (–2 tamanho, +29 natural)	Redução de dano 20/mágico e 5/ordem	32
Venerável	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural)	*Despistar*	34
Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural)	Redução de dano 20/mágico e 10/ordem	37
Grande ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	44 (–4 tamanho, +38 natural)	*Manto do caos*	38

A imprevisibilidade e deslealdade inata dos dragões do caos garantiram o fracasso desse esforço, mas os dois tipos de criaturas ainda podem ser encontrados lado a lado em algumas ocasiões raras.

Um dragão do caos fala Dracônico, e mais Celestial (somente dragões CB e alguns CN) ou Abissal (somente dragões CM e alguns CN).

Combate

Um dragão do caos inicia o combate usando o sopro de *confusão*, procurando desorganizar seus oponentes. Ele ativa suas habilidades similares a magia contra os inimigos especialmente resistentes.

As armas naturais de dragões do caos jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): O dragão do caos tem dois tipos de sopro, uma linha de energia e um cone de gás de *confusão*. O tipo de energia do sopro é determinado aleatoriamente a cada vez que ele ativa a habilidade, por meio de 1d%: 01–20 ácido, 21–40 frio, 41–60 eletricidade, 61–80 fogo, 81–100 sônica. O próprio dragão não sabe qual tipo de energia emitirá antes de soprar. As criaturas no interior do cone de gás de *confusão* precisam obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ficarão confusas durante 1d6 rodadas mais 1 rodada por categoria de idade do dragão.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *escudo entrópico, proteção contra a ordem, martelo do caos*; 1/dia – *manto do caos, dissipar a ordem, névoa mental, despistar, palavra do caos*.

DRAGÃO ESTÍGIO

Dragão (Aquático, Extra-Planar)
Ambiente: Qualquer Plano Inferior
Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)
Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 10; adulto 12; experiente 14; antigo 17; muito antigo 18; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Sempre Neutro e Mau
Progressão: Filhote 6–7 DV; muito jovem 9–10 DV; jovem 12–13 DV; adolescente 15–16 DV; adulto jovem 18–19 DV; adulto 21–22 DV; experiente 24–25 DV; antigo 27–28 DV; muito antigo 30–31 DV; venerável 33–34 DV; ancião 36–37 DV; grande ancião 39+ DV
Ajuste de Nível: Filhote +5; muito jovem +5; jovem +5; adolescente +6; outros —

Os dragões estígios, também conhecidos por dragonetes de sombra ou vermes obscuros, assombram as águas pútridas do Rio Estige em toda a sua extensão quase infinita. Esses dragões, uma das raras criaturas imunes aos efeitos deletérios do rio, nadam impunes pelas camadas superiores dos Planos Inferiores, devorando demônios e todas as outras criaturas que conseguem encontrar e apanhar.

Um dragão estígio tem um corpo longo e sinuoso, com garras minúsculas, semelhantes a nadadeiras, inúteis em terra e em combate. Suas asas são muito pequenas para erguê-lo no ar, mas ajudam no deslocamento aquático. Sua cauda bifurca-se em dois chicotes compridos com lâminas, que podem ser usados para retalhar a agarrar a presa. As escamas do dragão estígio são viscosas e variam do marrom escuro ao vermelho-ferrugem. Seus olhos brilham com uma lúgubre luz amarela.

Os dragões estígios erguem suas tocas soterrando-se na lama das margens do Estige. Não gostam de deixar seu plano natal, mas se um

deles for obrigado a viver no Plano Material, ele vicejará em estanques de água fétida.

Os dragões estígios normalmente subsistem com a carne de demônios, mas gostam de qualquer carne — especialmente carniça.



Combate

Os ataques físicos do dragão estígio são limitados: ele golpeia com as duas lâminas da cauda em vez das garras, não pode usar as asas com eficácia e não tem golpes com a cauda além das lâminas caudais. Essas extremidades (assim como a varredura de cauda), no entanto, infligem dano como se o dragão fosse uma categoria de tamanho maior que o normal.

As armas naturais dos dragões estígios jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): O dragão estígio tem dois tipos de sopro, uma linha de ácido que persiste por 3 rodadas (infligindo metade do dano na segunda rodada e um quarto do dano na terceira rodada) e um cone de gás entorpecente. As criaturas no interior do cone precisam obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerão 1 ponto de dano temporário de Inteligência por categoria de idade do dragão.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticos, os dragões estígios podem sobreviver indefinidamente em terra.

Constrição (Ext): Um dragão estígio causa o dobro do dano das lâminas da cauda caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas do seu tamanho ou menores. O dano da constrição é de concussão, em vez de cortante.

Doença (Ext): Qualquer criatura atingida pela mordida ou pelo ataque de cauda do dragão estígio precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (mesma CD do teste de resistência do sopro do dragão) ou contrairá o desgaste do Estige. Os sintomas da doença incluem apodrecimento da carne e queda dos cabelos. O período de incubação é de 1 dia, e a doença inflige 1d6 pontos de dano temporário de Carisma. A vítima precisa obter sucesso em três testes de resistência de Fortitude consecutivos para se recuperar da doença (consulte Doenças no *Livro do Mestre*).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o dragão estígio precisa atingir um oponente de uma categoria de tamanho inferior com sua cauda. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de constrição.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *amaldiçoar água*; 3/dia — *controlar a água, escuridão profunda, névoa*; 1/dia — *enfraquecer o intelecto, imobilizar monstros, evaporação, névoa mental, névoa fétida*.

Adaptação ao Estige (Ext): Os dragões estígios são imunes aos efeitos deletérios do Rio Estige, e podem respirar normalmente em suas águas.

Invocar Criaturas VIII (SM): Uma vez por dia, um dragão estígio grande ancião pode invocar uma lula gigante abissal, 1d3 polvos gigantes abissais ou tojanidas Grandes, ou ainda 1d4+1 elementais da água Grandes, tubarões abissais Enormes ou crocodilos gigantes abissais. Com exceção da lista de monstros disponíveis, esta habilidade é idêntica a *invocar criaturas VIII*. Nível de conjurador: 15.

Dragões de Estígios por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	P	5d12+5 (37)	13	10	13	10	11	10	+5/+2	+7	+5	+4	+4	1d6 (13)	—
Muito jovem	M	8d12+16 (68)	15	10	15	12	13	12	+8/+10	+10	+8	+6	+7	2d6 (16)	15
Jovem	M	11d12+22 (93)	17	10	15	12	13	12	+11/+14	+14	+9	+7	+8	3d6 (17)	16
Adolescente	G	14d12+42 (133)	19	10	17	14	15	14	+14/+22	+17	+12	+9	+11	4d6 (20)	19
Adulto jovem	G	17d12+68 (178)	23	10	19	14	15	14	+17/+27	+22	+14	+10	+12	5d6 (22)	20
Adulto	E	20d12+100 (230)	27	10	21	16	17	16	+20/+36	+26	+17	+12	+15	6d6 (25)	23
Experiente	E	23d12+115 (264)	29	10	21	18	19	18	+23/+40	+30	+18	+13	+17	7d6 (26)	25
Antigo	E	26d12+156 (325)	31	10	23	20	21	20	+26/+44	+34	+21	+15	+20	8d6 (29)	28
Muito antigo	E	29d12+174 (362)	33	10	23	22	23	22	+29/+48	+38	+22	+16	+22	9d6 (30)	30
Venerável	I	32d12+224 (432)	35	10	25	24	25	24	+32/+56	+40	+25	+18	+25	10d6 (33)	33
Ancião	I	35d12+280 (507)	37	10	27	24	25	24	+35/+60	+44	+27	+19	+26	11d6 (35)	34
Grande Ancião	I	38d12+304 (551)	39	10	27	26	27	26	+38/+64	+48	+29	+21	+29	12d6 (37)	37

Habilidades dos Dragões Estígio por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	15 (+1 tamanho, +4 natural)	Anfíbio, constrição, agarrar aprimorado, imunidade a veneno e doenças, adaptação ao Estige	13
Muito jovem	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	17 (+7 natural)	—	14
Jovem	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	20 (+10 natural)	Redução de dano 5/mágico	15
Adolescente	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	22 (–1 tamanho, +13 natural)	*Amaldiçoar água, névoa*	18
Adulto jovem	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural)	Redução de dano 10/mágico	20
Adulto	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	27 (–2 tamanho, +19 natural)	*Escuridão profunda, névoa fétida*	22
Experiente	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural)	Redução de dano 15/mágico	25
Antigo	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural)	*Imobilizar monstros, névoa mental*	27
Muito antigo	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	36 (–2 tamanho, +28 natural)	Redução de dano 20/mágico e 5/bem	28
Venerável	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	37 (–4 tamanho, +31 natural)	*Controlar a água, enfraquecer o intelecto*	30
Ancião	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural)	Redução de dano 20/mágico e 10/bem	31
Grande Ancião	18 m, natação 18 m, escavar 6 m	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural)	*Evaporação, invocar criaturas VIII*	33

DRAGÃO ETÉREO

Dragão (Extra-Planar)
Ambiente: Plano Etéreo
Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens e jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)
Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 7; adulto jovem 9; adulto 10; experiente 13; antigo 15; muito antigo 16; venerável 17; ancião 18; grande ancião 19
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: Filhote 5–6 DV; muito jovem 8–9 DV; jovem 11–12 DV; adolescente 14–15 DV; adulto jovem 17–18 DV; adulto 20–21 DV; experiente 23–24 DV; antigo 26–27 DV; muito antigo 29–30 DV; venerável 32–33 DV; ancião 35–36 DV; grande ancião 38+ DV
Ajuste de Nível: Filhote +2; muito jovem +3; jovem +4; adolescente +4; outros —

Os dragões etéreos passam a maior parte da vida flutuando pelo Plano Etéreo, espionando o Plano Material para encontrar tesouros valiosos.

A coloração natural dos dragões etéreos é um cinza pardacento e perolado, o que justifica seu epíteto "dragão de ortoclásio". Eles têm garras e dentes semelhantes a agulhas.

Os dragões etéreos são naturalmente curiosos e ansiosos por conhecimento, e com freqüência espionam os indivíduos que estão "presos" no Plano Material. Também são gananciosos, e podem cobiçar os objetos de valor daqueles que espionam. Nesses casos, um dragão etéreo poderá visitar o Plano Material apenas para se apropriar desses objetos, voltando assim que possível ao seu plano natal.

Os dragões etéreos falam Dracônico.

Combate

A maioria dos dragões etéreos prefere escapar a combater, dirigindo-se ao Plano Etéreo ou ao Plano Material para evitar um conflito. Quando é obrigado a lutar, ou se considerar que o combate é necessário, o dragão etéreo utiliza seus poderes para frustrar seus inimigos.

Dragões Etéreos por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	Mi	4d12+18 (44)	9	10	13	10	13	10	+4/–5	+5	+5	+4	+5	2d6 (13)	—
Muito jovem	P	7d12+36 (82)	11	10	13	10	13	10	+7/+3	+8	+6	+5	+6	4d6 (14)	—
Jovem	M	10d12+45 (110)	13	10	15	12	15	12	+10/+11	+11	+9	+7	+9	6d6 (17)	—
Adolescente	M	13d12+72 (157)	15	10	15	12	15	12	+13/+15	+15	+10	+8	+10	8d6 (18)	—
Adulto jovem	G	16d12+105 (209)	17	10	17	14	17	14	+16/+23	+18	+13	+10	+13	10d6 (21)	20
Adulto	G	19d12+120 (244)	19	10	19	14	17	14	+19/+27	+22	+15	+11	+14	12d6 (23)	21
Experiente	E	22d12+162 (305)	23	10	21	16	19	16	+22/+36	+26	+18	+13	+17	14d6 (26)	24
Antigo	E	25d12+210 (373)	25	10	21	16	19	16	+25/+40	+30	+19	+14	+18	16d6 (27)	25
Muito antigo	E	28d12+264 (446)	27	10	23	18	21	18	+28/+44	+34	+22	+16	+21	18d6 (30)	28
Venerável	E	31d12+324 (526)	29	10	23	18	21	18	+31/+48	+38	+23	+17	+22	20d6 (31)	29
Ancião	I	34d12+390 (611)	31	10	25	20	23	20	+34/+56	+40	+26	+19	+25	22d6 (34)	32
Grande Ancião	I	37d12+462 (703)	33	10	27	20	23	20	+37/+60	+44	+28	+20	+26	24d6 (36)	33

Um dragão etéreo adulto ou mais velho utiliza *âncora dimensional* para aprisionar os inimigos em um plano enquanto escapa para o outro.

As armas naturais de dragões etéreos jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): Um dragão etéreo tem um único tipo de sopro, um cone de energia. Como todos os efeitos de energia, esse sopro afeta as criaturas etéreas quando o dragão estiver no Plano Material.

Visão Etérea (Ext): Enquanto está no Plano Material, um dragão etéreo muito jovem ou mais velho pode enxergar as criaturas etéreas como se estivessem visíveis. Enquanto está no Plano Etéreo, o dragão etéreo consegue enxergar normalmente até o alcance de sua visão no escuro (normalmente as criaturas no Plano Etéreo têm um limite visual de 18 metros). Note que a percepção às cegas funciona normalmente no Plano Etéreo, independente dos limites visuais.

Atacar Criaturas Etéreas (Ext): Um dragão etéreo venerável ou mais velho pode atacar as criaturas etéreas como se fossem materiais. Esta habilidade não permite que um dragão no Plano Etéreo afete as criaturas no Plano Material.

Invocar Ciclone Etéreo (Sob): Uma vez por dia, um dragão etéreo grande ancião no Plano Etéreo pode invocar um ciclone. Isto exige uma ação de rodada completa, e a tempestade permanece ativa durante 1 minuto. Todas as criaturas (exceto mortos-vivos) num raio de 36 metros do dragão são afetadas conforme descrito no Capítulo 5 do *Manual dos Planos*. Caso não tenha acesso ao *Manual dos Planos*, simplesmente determine que cada criatura no interior do ciclone é arremessada 1,5 x 1d10 km em uma direção aleatória. Este poder não surte efeito em qualquer lugar diferente do Plano Etéreo.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *âncora dimensional*, *passeio etéreo**; 1/dia – *piscar*, *forma etérea*.

* Um dragão etéreo no Plano Etéreo pode usar esta habilidade similar a magia para se tornar material, com a duração normal da magia.

Perícias: Um dragão etéreo recebe +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando está no Plano Etéreo.



Dragão Etéreo

Ilustração de T. Jarvis

DRAGÃO DE FERRUGEM

Dragão (Extra-Planar)
Ambiente: Campo de Batalha Infernal do Aqueronte
Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1dd+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)
Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 13; experiente 15; antigo 16; muito antigo 17; venerável 19; ancião 20; grande ancião 22
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Sempre Leal e Mau ou Leal e Neutro
Progressão: Filhote 7–8 DV; muito jovem 10–11 DV; jovem 13–14 DV; adolescente 16–17 DV; adulto jovem 19–20 DV; adulto 22–23 DV; experiente 25–26 DV; antigo 28–29 DV; muito antigo 31–32 DV; venerável 34–35 DV; ancião 37–38 DV; grande ancião 40+ DV
Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +5; outros —

Os dragões de ferrugem, nativos do Campo de Batalha Infernal do Aqueronte, são criaturas de metal embaçado, incorporando forças de

Habilidades dos Dragões Etéreos por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, vôo 18 m (ruim)	+0	15 (+2 tamanho, +3 natural)	Imune a ciclones de éter	—
Muito jovem	18 m, vôo 18 m (ruim)	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural)	Visão etérea	—
Jovem	18 m, vôo 12 m (desajeitado)	+0	19 (+9 natural)	Redução de dano 5/mágico	—
Adolescente	18 m, vôo 12 m (desajeitado)	+0	22 (+12 natural)	*Piscar*	—
Adulto jovem	18 m, vôo 12 m (desajeitado)	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural)	Redução de dano 10/mágico	20
Adulto	18 m, vôo 12 m (desajeitado)	+0	27 (–1 tamanho, +18 natural)	*Âncora dimensional*, *passeio etéreo*	21
Experiente	18 m, vôo 12 m (desajeitado)	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural)	Redução de dano 15/mágico	24
Antigo	18 m, vôo 12 m (desajeitado)	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural)	*Forma etérea*	25
Muito antigo	18 m, vôo 12 m (desajeitado)	+0	35 (–2 tamanho, +27 natural)	Redução de dano 20/mágico e 5/ferro frio	28
Venerável	18 m, vôo 12 m (desajeitado)	+0	38 (–2 tamanho, +30 natural)	Atacar criaturas etéreas	29
Ancião	18 m, vôo 9 m (desajeitado)	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural)	Redução de dano 20/mágico e 10/ferro frio	32
Grande Ancião	18 m, vôo 9 m (desajeitado)	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural)	Invocar ciclone etéreo	33

Dragões de Ferrugem por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	P	6d12+6 (45)	13	10	13	6	11	6	+6/+3	+8	+6	+5	+5	2d4 (14)	—
Muito jovem	M	9d12+18 (76)	15	10	15	6	11	6	+9/+11	+11	+8	+6	+6	4d4 (16)	12
Jovem	M	12d12+24 (102)	17	10	15	6	11	6	+12/+15	+15	+10	+8	+8	6d4 (18)	14
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	10	17	8	11	8	+15/+23	+18	+12	+9	+9	8d4 (20)	16
Adulto jovem	G	18d12+72 (189)	23	10	19	8	11	8	+18/+28	+23	+15	+11	+11	10d4 (23)	18
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	10	11	10	+21/+37	+27	+17	+12	+12	12d4 (25)	20
Experiente	E	24d12+120 (276)	29	10	21	12	13	12	+24/+41	+31	+19	+14	+15	14d4 (276)	23
Antigo	E	27d12+162 (337)	31	10	23	12	13	12	+27/+45	+35	+21	+15	+16	16d4 (29)	24
Muito antigo	E	30d12+180 (375)	33	10	23	14	15	14	+33/+53	+39	+23	+17	+19	18d4 (31)	27
Venerável	I	33d12+231 (445)	35	10	25	14	15	14	+33/+61	+41	+25	+18	+20	20d4 (33)	28
Ancião	I	36d12+288 (522)	37	10	27	14	15	14	+36/+65	+45	+28	+20	+22	22d4 (36)	30
Grande Ancião	I	39d12+312 (565)	39	10	27	18	19	18	+39/+69	+49	+29	+21	+25	24d4 (37)	33

HABILIDADES DOS DRAGÕES DE FERRUGEM POR IDADE

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, vôo 30 m (médio), escavar 13,5 m	+0	17 (+1 tamanho, +6 natural)	Resistência a metal, mordida enferrujante	13
Muito jovem	18 m, vôo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	19 (+9 natural)	—	14
Jovem	18 m, vôo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	22 (+12 natural)	Redução de dano 5/mágico	16
Adolescente	18 m, vôo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural)	—	18
Adulto jovem	18 m, vôo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	27 (–1 tamanho, +18 natural)	Redução de dano 10/mágico	20
Adulto	18 m, vôo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural)	*Muralha de ferro*	23
Experiente	18 m, vôo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural)	Redução de dano 15/mágico	25
Antigo	18 m, vôo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	35 (–2 tamanho, +27 natural)	*Névoa ácida*	27
Muito antigo	18 m, vôo 45 m (ruim), escavar 13,5 m	+0	38 (–2 tamanho, +30 natural)	Redução de dano 20/mágico e 5/caótico	28
Venerável	18 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 13,5 m	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural)	*Repelir metal ou pedra*	30
Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 13,5 m	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural)	Redução de dano 20/mágico e 10/caótico, escamas enferrujantes	32
Grande Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado), escavar 13,5 m	+0	452 (–4 tamanho, +39 natural)	—	34

decadência e corrupção. Alguns sábios do Plano Material postulam uma conexão entre essas monstruosidades perversas e o monstro da ferrugem, relativamente inócuo, mas a mente racional corretamente enxerga essas afirmativas como desvarios de lunáticos e dementes.

Os dragões de ferrugem têm uma grande semelhança com os dragões metálicos do Plano Material, mas aparecem cobertos de ferrugem, óxido e azinhavre. Apesar de alguns dragões de ferrugem se parecerem com dragões de cobre, e outros com dragões de prata ou latão, as habilidades dos dragões de ferrugem individuais são similares. Suas escamas são esburacadas e revestidas de cores corroídas, e as membranas de suas asas são muito finas e iridescentes.

Em seu plano natal, o Aqueronte, os dragões de ferrugem têm uma ampla fonte de alimento nos infindáveis cubos de ferro, do tamanho de continentes, que flutuam no vazio. Quando são atraídos ao Plano Material, eles buscam veios de metal nas cavernas subterrâneas, tornando-os especialmente detestados pelos mineradores.

Os dragões de ferrugem alimentam-se de metal corroído, mas apreciam carne fresca (em especial insetos) para limpar o palato entre os minérios.

Combate

Os dragões de ferrugem não são uma força imperiosa da natureza como os piroclásticos, nem são violentamente insanos como os uivantes. São, com certeza, famintos, e atacam com cuidado, tendo o alvo claramente fixado em mente. Não toleram demasiada interferência na busca desse alvo, e prontamente se afastam do combate se uma refeição revelar dar mais trabalho do que vale.

As armas naturais dos dragões de ferrugem jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): O dragão de ferrugem tem duas armas de sopro: uma linha de ácido e um cone de líquido marrom avermelhado que corrói e destrói instantaneamente qualquer metal que tocar. Os metais equipados e portados e os metais mágicos realizam testes de resistência de Reflexos para evitar este efeito, mas qualquer metal é suscetível: ferro, aço, prata, ouro, até mesmo mitral e adamante.

Resistência a Metal (Ext): Um dragão de ferrugem é resistente a ataques com armas de metal. Contra as armas cuja parte que inflige dano é metálica (lâminas, pontas de metal, pontas de flecha, as cabe-

ças de martelos e maças), o dragão de ferrugem tem Redução de Dano equivalente à RD de um dragão de ferrugem duas categorias de idade mais velho. Os dragões de ferrugem anciãos e grandes anciãos têm redução de dano 20/mágico e 10/caótico contra armas de metal, e quaisquer armas menores são corroídas quando entram em contato com suas escamas (vide Escamas Enferrujantes abaixo).



Dragão de Ferrugem

Mordida Enferrujante (Ext): Um dragão de ferrugem que realizar um ataque de mordida bem-sucedido contra um alvo usando uma armadura metálica destruirá o equipamento, que se desfará em pedaços e ficará inútil imediatamente. É óbvio que o dragão também é capaz de usar sua mordida para atacar uma arma ou outro objeto de metal. O tamanho do objeto não importa — uma armadura de batalha se desfaz em ferrugem tão depressa quanto uma espada. Os objetos metálicos mágicos devem realizar testes de resistência de Reflexos contra a mesma CD do teste de resistência do sopro do dragão para anular esse efeito.

Escamas Enferrujantes (Ext): Uma arma de metal com bônus de melhoria inferior a +5 que atingir um dragão de ferrugem ancião ou grande ancião será corroída e destruída imediatamente, sem direito a teste de resistência. Uma arma +5 ou superior inflige o dano normalmente, mas depois precisa obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (mesma CD do teste de resistência do sopro do dragão), ou irá se desfazer em ferrugem.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *muralha de ferro*; 1/dia — *névoa ácida, repelir metal ou pedra*.

DRAGÃO OCEANUS

Dragão (Aquático, Extra-Planar)
Ambiente: Qualquer Plano Superior
Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)
Nível de Desafio: Filhote 4; muito jovem 5; jovem 6; adolescente 9; adulto jovem 12; adulto 13; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 20; ancião 21; grande ancião 22
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Sempre Neutro e Bom
Progressão: Filhote 8–9 DV; muito jovem 11–12 DV; jovem 14–15 DV; adolescente 17–18 DV; adulto jovem 20–21 DV; adulto 23–24 DV; experiente 26–27 DV; antigo 29–30 DV; muito antigo 32–33 DV; venerável 35–36 DV; ancião 38–39 DV; grande ancião 41+ DV
Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +4; jovem +5; outros —

O dragão oceanus protege os viajantes do Rio Oceanus, que interliga os Planos Superiores do mesmo modo que o Rio Estige conecta os Planos Inferiores, enquanto guarda zelosamente o seu domínio contra as criaturas malignas de qualquer tipo.

Os dragões oceanus parecem grandes enguias aladas, com membros relativamente curtos terminados em dedos com membranas. Embora sejam capazes de voar, a maioria dos dragões oceanus prefere viver na água, não no ar.

O covil típico de um dragão oceanus é uma caverna escondida numa margem do rio ou completamente submersa. A maioria dos dragões oceanus passa pouco tempo no seu covil — em vez disso,

Dragões Oceanus por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	P	7d12+14 (60)	15	10	15	14	11	14	+7/+5	+10	+7	+5	+5	2d8 (15)	—
Muito jovem	M	10d12+30 (95)	17	10	17	14	11	14	+10/+13	+13	+10	+7	+7	4d8 (18)	—
Jovem	M	13d12+39 (124)	19	10	17	16	13	16	+13/+17	+17	+11	+8	+9	6d8 (19)	—
Adolescente	G	16d12+64 (168)	21	10	19	18	15	18	+16/+25	+20	+14	+10	+12	8d8 (22)	—
Adulto jovem	G	19d12+95 (219)	25	10	21	18	17	18	+19/+30	+25	+16	+11	+14	10d8 (24)	23
Adulto	E	22d12+132 (275)	29	10	23	20	17	20	+22/+39	+29	+19	+13	+16	12d8 (27)	26
Experiente	E	25d12+150 (313)	31	10	23	20	19	20	+25/+43	+33	+20	+14	+18	14d8 (28)	27
Antigo	E	28d12+196 (378)	33	10	25	22	19	22	+28/+47	+37	+23	+16	+20	16d8 (31)	30
Muito antigo	E	31d12+217 (419)	35	10	25	24	21	24	+31/+51	+41	+24	+17	+22	18d8 (32)	32
Venerável	I	34d12+272 (493)	39	10	27	26	23	26	+34/+60	+44	+27	+19	+25	20d8 (35)	35
Ancião	I	37d12+370 (611)	41	10	31	28	25	28	+37/+64	+48	+30	+20	+27	22d8 (38)	37
Grande Ancião	C	40d12+440 (700)	45	10	33	30	27	30	+40/+73	+49	+33	+22	+30	24d8 (41)	40

patrulha um trecho do rio em busca de criaturas bondosas que precisam de auxílio ou de criaturas más que exigem punição.

Os dragões oceanus falam Celestial, Dracônico e Aquan.

Dragão Oceanus



Combate

Os dragões oceanus preferem terminar as lutas depressa, usando o sopro tranqüilizante e as habilidades similares a magia para neutralizar seus inimigos. No entanto, não temem se defrontar com oponentes muito resistentes, usando o sopro de relâmpago, a habilidade de destruir o mal e prodigiosos ataques corporais para eliminar os adversários.

As armas naturais de dragões oceanus jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): Um dragão oceanus tem dois tipos de sopro, uma linha de relâmpago e um cone de gás tranqüilizante. As criaturas no interior do cone precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficarão pasmas durante 1d6 rodadas, mais 1 rodada por categoria de idade do dragão. Ambas as armas de sopro funcionam normalmente debaixo d'água.

Destruir o Mal (Sob): Uma vez por dia, um dragão oceanus pode realizar um ataque regular para infligir 1 ponto de dano adicional por DV contra um inimigo Mau.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *detectar o mal*; 3/dia — *controlar a água, destruição sagrada, respirar na água*; 1/dia — *controlar os ventos, dissipar o mal, palavra sagrada*.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticos, os dragões oceanus podem sobreviver indefinidamente em terra.

Habilidades dos Dragões Oceanus por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	12 m, vôo 30 m (médio), natação 18 m	+0	18 (+1 tamanho, +7 natural)	Anfíbio, imunidade à eletricidade	—
Muito jovem	12 m, vôo 30 m (ruim), natação 18 m	+0	20 (+10 natural)	*Detectar o mal*	—
Jovem	12 m, vôo 30 m (ruim), natação 18 m	+0	23 (+13 natural)	Redução de dano 5/mágico	—
Adolescente	12 m, vôo 30 m (ruim), natação 18 m	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural)	*Controlar a água*	—
Adulto jovem	12 m, vôo 30 m (ruim), natação 18 m	+0	28 (–1 tamanho, +19 natural)	Redução de dano 10/mágico	23
Adulto	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 27 m	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural)	Destruir o mal	26
Experiente	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 27 m	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural)	Redução de dano 15/mágico	27
Antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 27 m	+0	36 (–2 tamanho, +28 natural)	*Destruição sagrada*	30
Muito antigo	12 m, vôo 45 m (ruim), natação 27 m	+0	39 (–2 tamanho, +31 natural)	Redução de dano 20/mágico e 5/mal	32
Venerável	12 m, vôo 45 m (desajeitado), natação 27 m	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural)	*Controlar os ventos, dissipar o mal*	35
Ancião	12 m, vôo 45 m (desajeitado), natação 27 m	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural)	Redução de dano 20/mágico e 10/mal	37
Grande Ancião	12 m, vôo 45 m (desajeitado), natação 18 m	+0	42 (–8 tamanho, +40 natural)	*Palavra sagrada*	40

Dragões Piroclásticos por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	M	7d12+14 (59)	17	10	15	10	11	10	+7/+10	+10	+7	+5	+5	2d6 (15)	13
Muito jovem	G	10d12+30 (95)	21	10	17	10	11	10	+10/+19	+14	+10	+7	+7	4d6 (18)	15
Jovem	G	13d12+39 (123)	25	10	17	12	13	12	+13/+24	+19	+11	+8	+9	6d6 (19)	17
Adolescente	G	16d12+64 (168)	29	10	19	12	13	12	+16/+29	+24	+14	+10	+11	8d6 (22)	19
Adulto jovem	E	19d12+95 (218)	31	10	21	14	15	14	+19/+37	+27	+16	+11	+13	10d6 (24)	21
Adulto	E	22d12+110 (253)	33	10	21	14	15	14	+22/+41	+31	+18	+13	+15	12d6 (26)	23
Experiente	E	25d12+150 (312)	33	10	23	16	17	16	+25/+44	+34	+20	+14	+17	14d6 (28)	25
Antigo	I	28d12+196 (378)	35	10	25	16	17	16	+28/+52	+36	+23	+16	+19	16d6 (31)	27
Muito antigo	I	31d12+248 (449)	37	10	27	18	19	18	+31/+56	+40	+25	+17	+21	18d6 (33)	29
Venerável	I	34d12+306 (527)	39	10	29	18	19	18	+34/+60	+44	+28	+19	+23	20d6 (36)	31
Ancião	I	37d12+370 (610)	41	10	31	20	21	20	+37/+64	+48	+30	+20	+25	22d6 (38)	33
Grande Ancião	C	40d12+400 (660)	45	10	31	20	21	20	+40/+73	+49	+32	+22	+27	24d6 (40)	35

Respirar na Água (Ext): Um dragão oceanus pode respirar indefinidamente debaixo d'água, e enquanto estiver submerso pode usar seu sopro, suas habilidades similares a magia e outras habilidades.

DRAGÃO PIROCLÁSTICO

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Eternidade Gélida da Geena

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 4; muito jovem 5; jovem 6; adolescente 9; adulto jovem 12; adulto 13; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 20; ancião 21; grande ancião 22

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Mau ou Neutro e Mau

Progressão: Filhote 8–9 DV; muito jovem 11–12 DV; jovem 14–15 DV; adolescente 17–18 DV; adulto jovem 20–21 DV; adulto 23–24 DV; experiente 26–27 DV; antigo 29–30 DV; muito antigo 32–33 DV; venerável 35–36 DV; ancião 38–39 DV; grande ancião 41+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +5; jovem +6; outros —

Os dragões piroclásticos são criaturas de fúria elemental, incorporando as forças do fogo, da terra e do trovão ribombante que movem a terra e moldam os continentes. São nativos da Eternidade Gélida de Geena, um plano infinito de montanhas vulcânicas e lava infernal.

Um dragão piroclástico tem uma constituição sólida e músculos poderosos, transmitindo uma sensação de imobilidade. Suas escamas parecem obsidiana fraturada e magma incandescente, formando um desenho sarapintado de vermelhos, alaranjados, negros e cinzentos sobre todo o seu corpo. Suas grandes asas parecem ser feitas de cinzas, mas a despeito de seu aspecto frágil, elas são bem capazes de erguer o grande peso do dragão.

Os dragões piroclásticos apreciam nadar através do magma, mas erguem seus covis em cavernas escavadas na rocha vulcânica. Quando se aventuram no Plano Material, só vivem em regiões vulcânicas.

Estes dragões apreciam o gosto da carne, mas também podem sobreviver com uma dieta puramente mineral.

Combate

Os dragões piroclásticos têm toda a sutileza de uma erupção vulcânica — podem gastar algum tempo fervendo lentamente e silvando, mas quando finalmente entram em erupção sua fúria é inigualável.

As armas naturais dos dragões piroclásticos jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): Um dragão piroclástico tem dois tipos de sopro, um cone de cinzas superaquecidas acompanhadas de ondas esmagadoras de força sônica (infligindo metade de dano de fogo e metade de dano sônico) e uma linha desintegrante. As criaturas ao alcance da linha precisam obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou irão se desfazer em cinzas. As criaturas que obtêm sucesso no teste não sofrem qualquer dano.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *criar chamas, explosão sonora*; 1/dia — *tempestade de fogo, nuvem incendiária, chuva de meteoros, palavra de poder: atordoar, pirotecnia, despedaçar, grito, muralha de fogo, muralha de pedra.*



Dragão Piroclástico

Ilustração de J. Jarvis

Habilidades dos Dragões Piroclásticos por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, vôo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	16 (+6 natural)	Imunidade a fogo e energia sônica	14
Muito jovem	18 m, vôo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	18 (–1 tamanho, +9 natural)	*Pirotecnia, explosão sonora*	15
Jovem	18 m, vôo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	21 (–1 tamanho, +12 natural)	Redução de dano 5/mágico	17
Adolescente	18 m, vôo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	24 (–1 tamanho, +15 natural)	*Criar chamas, despedaçar*	20
Adulto jovem	18 m, vôo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	26 (–2 tamanho, +18 natural)	Redução de dano 10/mágico	22
Adulto	18 m, vôo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	29 (–2 tamanho, +21 natural)	*Grito, muralha de fogo*	24
Experiente	18 m, vôo 30 m (ruim), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	32 (–2 tamanho, +24 natural)	Redução de dano 15/mágico	26
Antigo	18 m, vôo 45 m (desajeitado), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	33 (–4 tamanho, +27 natural)	*Tempestade de fogo, muralha de pedra*	28
Muito antigo	18 m, vôo 45 m (desajeitado), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	36 (–4 tamanho, +30 natural)	Redução de dano 20/mágico e 5/bem	29
Venerável	18 m, vôo 45 m (desajeitado), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	39 (–4 tamanho, +33 natural)	*Nuvem incendiária, palavra de poder, atordoar*	31
Ancião	18 m, vôo 45 m (desajeitado), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	42 (–4 tamanho, +36 natural)	Redução de dano 20/mágico e 10/bem	32
Grande Ancião	18 m, vôo 45 m (desajeitado), escalar 12 m, escavar 13,5 m	+0	41 (–8 tamanho, +39 natural)	*Chuva de meteoros*	34

DRAGÃO RADIANTE

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Sete Paraísos Escalonados de Celéstia

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 5; muito jovem 6; jovem 8; adolescente 10; adulto jovem 13; adulto 14; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 21; ancião 22; grande ancião 23

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Leal e Bom

Progressão: Filhote 10–11 DV; muito jovem 13–14 DV; jovem 16–17 DV; adolescente 19–20 DV; adulto jovem 22–23 DV; adulto 25–26 DV; experiente 28–29 DV; antigo 31–32 DV; muito antigo 34–35 DV; venerável 37–38 DV; ancião 40–41 DV; grande ancião 43+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +5; outros —

Os dragões radiantes são simultaneamente maravilhosos e terríveis, impressionantes em sua retidão e temíveis em sua dedicação em eliminar o mal.

Um dragão radiante parece brilhar com uma incandescência celestial, embora seja capaz de reduzir seu brilho quando desejar. Se uma criatura suportar contemplar sua grandiosidade, discernirá que suas escamas de formas perfeitas rebrilham como ouro branco fundido. Seu porte altivo e régio é inconfundível, e sua voz ressoa como um trovão dos céus.

Os dragões radiantes preferem covis que recebam muita luz do sol, e quase sempre colocam gemas e outros objetos valiosos e brilhantes em lugares onde apanhem e refratem a luz, criando maravilhosos espetáculos de cor e radiância. Para as criaturas que demonstram nobreza e justiça, eles são os mais firmes aliados, oferecendo auxílio e cura a todos os necessitados. Mas, quando se defronta com aqueles

Dragões Radiantes por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	M	9d12+18 (76)	17	14	15	14	17	16	+9/+12	+12	+8	+8	+9	2d10 (16)	—
Muito jovem	G	12d12+36 (114)	21	12	17	14	19	16	+12/+21	+16	+11	+9	+12	4d10 (19)	—
Jovem	G	15d12+45 (142)	25	12	17	16	19	18	+15/+26	+21	+12	+10	+13	6d10 (20)	—
Adolescente	G	18d12+72 (189)	27	12	19	18	21	20	+18/+30	+25	+15	+12	+16	8d10 (23)	—
Adulto jovem	E	21d12+105 (218)	31	12	21	18	21	20	+21/+39	+29	+17	+13	+17	10d10 (25)	25
Adulto	E	24d12+120 (276)	33	12	21	20	23	22	+24/+43	+33	+19	+15	+20	12d10 (27)	28
Experiente	E	27d12+162 (337)	35	12	23	20	23	22	+27/+47	+37	+21	+16	+21	14d10 (29)	29
Antigo	I	30d12+210 (405)	39	12	25	22	25	24	+30/+56	+40	+24	+18	+24	16d10 (32)	32
Muito antigo	I	33d12+264 (478)	41	12	27	24	27	26	+33/+60	+44	+26	+19	+26	18d10 (34)	34
Venerável	I	36d12+324 (558)	43	10	29	26	29	28	+36/+64	+48	+29	+20	+29	20d10 (37)	37
Ancião	C	39d12+390 (643)	47	10	31	28	31	30	+39/+73	+49	+31	+21	+31	22d10 (39)	39
Grande Ancião	C	42d12+462 (735)	49	10	33	30	33	32	+42/+77	+53	+34	+23	+34	24d10 (42)	42

que favorecem o caos e o mal, o dragão radiante transforma-se num furioso turbilhão de cor e luz, destruindo todos os adversários.

Os dragões radiantes falam Comum, Celestial e Dracônico.

Combate

Um dragão radiante utiliza primeiro seu sopro cegante nas situações em que deseja neutralizar uma situação difícil sem causar danos desnecessários. Contra os verdadeiros inimigos ele desencadeia seu sopro de energia e suas habilidades similares a magia, e não demonstra compaixão com as criaturas que não a merecem.

As armas naturais dos dragões radiantes jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): O dragão radiante tem dois tipos de sopro, uma linha de energia e um cone de luz. As criaturas no interior do cone devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou ficarão cegas durante 1d6 rodadas, mais 1 rodada por categoria de idade do dragão. Um teste de resistência bem-sucedido significa que a criatura ficará apenas ofuscada pelo mesmo período. As criaturas que não enxergam são imunes ao sopro de cone de luz.

Dissipar a Escuridão (Sob): Um dragão radiante adolescente ou mais velho dissipa automaticamente qualquer magia de escuridão (cujo nível seja igual ou menor que sua categoria de idade) num raio de 18 metros.



Dragão Radiante

Ilustração de R. Spencer

Toque de Cura (Sob): Um dragão radiante antigo ou mais velho pode gerar qualquer um dos seguintes efeitos com seu toque: *curar ferimentos críticos, regeneração, remover cegueira/surdez, remover doença, remover paralisia* ou *restauração*. Ele pode usar seu toque de cura uma quantidade de vezes por dia equivalente à sua categoria de idade.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *luz do dia*; 3/dia — *luz cegante*; 1/dia — *esfera prismática, explosão solar*.

DRAGÃO TARTERIANO

Dragão (Extra-Planar)

Ambiente: Profundezas Tártaras de Carceri

Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 5; muito jovem 6; jovem 8; adolescente 10; adulto jovem 13; adulto 14; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 21; ancião 22; grande ancião 23

Tesouro: Triplo do padrão

Tendência: Sempre Neutro e Mau ou Caótico e Mau

Habilidades dos Dragões Radiantes por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, vôo 45 m (ruim)	+2	19 (+5 natural, +1 deflexão, +2 Des)	Imunidade a efeitos de luz	—
Muito jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+1	20 (–1 tamanho, +8 natural, +2 deflexão, +1 Des)	*Luz do dia*	—
Jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+1	24 (–1 tamanho, +11 natural, +3 deflexão, +1 Des)	Redução de dano 5/mágico	—
Adolescente	18 m, vôo 45 m (ruim)	+1	28 (–1 tamanho, +14 natural, +4 deflexão, +1 Des)	Dissipar a escuridão	—
Adulto jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+1	31 (–2 tamanho, +17 natural, +5 deflexão, +1 Des)	Redução de dano 10/mágico	25
Adulto	18 m, vôo 45 m (ruim)	+1	35 (–2 tamanho, +20 natural, +6 deflexão, +1 Des)8	*Luz cegante*	2
Experiente	18 m, vôo 45 m (ruim)	+1	39 (–2 tamanho, +23 natural, +7 deflexão, +1 Des)	Redução de dano 15/mágico	29
Antigo	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+1	41 (–4 tamanho, +26 natural, +8 deflexão, +1 Des)	Toque de cura	32
Muito antigo	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+1	45 (–4 tamanho, +29 natural, +9 deflexão, +1 Des)	Redução de dano 20/mágico e 5/mal	34
Venerável	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	49 (–4 tamanho, +32 natural, +10 deflexão, +1 Des)	*Explosão solar*	37
Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	49 (–8 tamanho, +35 natural, +11 deflexão, +1 Des)	Redução de dano 20/mágico e 10/mal	39
Grande Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	53 (–8 tamanho, +38 natural, +12 deflexão, +1 Des)	*Esfera prismática*	42

Dragões Tarterianos por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	M	8d12+16 (68)	17	10	15	14	15	14	+8/+11	+11	+8	+6	+8	2d8 (16)	16
Muito jovem	G	11d12+33 (104)	21	10	17	14	15	14	+11/+20	+15	+10	+7	+9	4d8 (18)	17
Jovem	G	14d12+42 (133)	25	10	17	16	17	16	+14/+25	+20	+12	+9	+12	6d8 (20)	20
Adolescente	G	17d12+68 (178)	29	10	19	18	19	18	+17/+30	+25	+14	+10	+14	8d8 (22)	22
Adulto jovem	E	20d12+100 (230)	31	10	21	18	19	18	+20/+38	+28	+17	+12	+16	10d8 (25)	24
Adulto	E	23d12+115 (264)	33	10	21	20	21	20	+23/+42	+32	+18	+13	+18	12d8 (26)	26
Experiente	E	26d12+156 (325)	35	10	23	20	21	20	+26/+46	+36	+21	+15	+20	14d8 (29)	28
Antigo	I	29d12+203 (391)	39	10	25	22	23	22	+29/+55	+39	+23	+16	+22	16d8 (31)	30
Muito antigo	I	32d12+256 (464)	41	10	27	22	23	22	+32/+59	+43	+26	+18	+24	18d8 (34)	32
Venerável	I	35d12+315 (542)	43	10	29	24	25	24	+35/+63	+47	+28	+19	+26	20d8 (36)	34
Ancião	C	38d12+380 (627)	45	10	31	26	27	26	+38/+71	+47	+31	+21	+29	22d8 (39)	37
Grande Ancião	C	41d12+451 (717)	47	10	33	26	27	26	+41/+75	+51	+33	+22	+30	24d8 (41)	38



Dragão Tarteriano

Ilustração de David Hudnut

Progressão: Filhote 9–10 DV; muito jovem 12–13 DV; jovem 15–16 DV; adolescente 18–19 DV; adulto jovem 21–22 DV; adulto 24–25 DV; experiente 27–28 DV; antigo 30–31 DV; muito antigo 33–34 DV; venerável 36–37 DV; ancião 39–40 DV; grande ancião 42+ DV

Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +5; jovem +6; outros —

Os dragões tarterianos, habitantes nativos de um plano-prisão, são ao mesmo tempo guardiões e prisioneiros, atacando com vigor os habitantes mais fracos.

Os dragões tarterianos são esqueleticamente magros, com escamas coriáceas estendidas direto sobre a carne de aspecto murcho. Suas asas têm uma aparência esfarrapada, embora sejam capazes de voar depressa e com habilidade. Seus dentes e garras são longos e negros, e as escamas formam um desenho listrado de negro, cinza e verde-oliva. Uma luz fantasmagórica verde rebrilha em seus olhos obscurecidos, e suas faces parecem dotadas de um perpétuo sorriso de escárnio.

Os dragões tarterianos moram em uma ampla gama de ambientes no seu plano natal, o Carceri, desde as selvas vaporizantes de Catris (a segunda camada) até as montanhas impiedosas de Colotis (a quarta). De modo semelhante, quando chegam ao Plano Material podem habitar confortavelmente diversos locais, seja acima do solo ou no subterrâneo. Deleitam-se em reproduzir a atmosfera prisional de Carceri, não importa onde estejam no Plano Material.

Habilidades dos Dragões Tarterianos por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	17 (+7 natural)	Resistência à energia, força de vontade, liberdade de movimento	15
Muito jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	19 (–1 tamanho, +10 natural)	—	17
Jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	22 (–1 tamanho, +13 natural)	Redução de dano 5/mágico	19
Adolescente	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	25 (–1 tamanho, +16 natural)	—	21
Adulto jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	27 (–2 tamanho, +19 natural)	Redução de dano 10/mágico	23
Adulto	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	30 (–2 tamanho, +22 natural)	*Esfera resiliente de Otiluke*	25
Experiente	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	33 (–2 tamanho, +25 natural)	Redução de dano 15/mágico	27
Antigo	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	34 (–4 tamanho, +28 natural)	*Labirinto*	29
Muito antigo	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	37 (–4 tamanho, +31 natural)	Redução de dano 20/mágico e 5/bem	30
Venerável	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	40 (–4 tamanho, +34 natural)	*Cubo de energia*	32
Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	39 (–8 tamanho, +37 natural)	Redução de dano 20/mágico e 10/bem	33
Grande Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	42 (–8 tamanho, +40 natural)	*Aprisionamento*	35

Dragões Uivantes por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	M	9d12+18 (76)	17	10	15	14	9	14	+9/+12	+12	+8	+6	+5	2d10 (16)	16
Muito jovem	G	12d12+36 (114)	21	10	17	14	9	14	+12/+21	+16	+11	+8	+7	4d10 (19)	18
Jovem	G	10d12+45 (142)	25	10	17	16	11	16	+15/+26	+21	+12	+9	+9	6d10 (20)	20
Adolescente	G	18d12+72 (189)	29	10	19	18	13	18	+18/+31	+26	+15	+11	+12	8d10 (23)	23
Adulto jovem	E	21d12+105 (241)	31	10	21	18	13	18	+21/+39	+29	+17	+12	+13	10d10 (25)	24
Adulto	E	24d12+120 (276)	33	10	21	20	15	20	+24/+43	+33	+19	+14	+16	12d10 (27)	27
Experiente	E	27d12+162 (337)	35	10	23	20	15	20	+27/+47	+37	+21	+15	+17	14d10 (29)	28
Antigo	I	30d12+210 (405)	39	10	25	22	17	22	+30/+56	+40	+24	+17	+20	16d10 (32)	31
Muito antigo	I	33d12+264 (478)	41	10	27	24	19	24	+33/+60	+44	+26	+18	+22	18d10 (34)	33
Venerável	I	36d12+324 (558)	43	10	29	26	21	26	+36/+64	+48	+29	+20	+25	20d10 (37)	36
Ancião	C	39d12+390 (643)	45	10	31	28	23	28	+39/+72	+48	+31	+21	+27	22d10 (39)	38
Grande Ancião	C	42d12+462 (735)	47	10	33	30	25	30	+42/+76	+52	+34	+23	+30	24d10 (42)	41

Os dragões tarterianos estão acostumados com uma dieta de carne abissal e almas condenadas. Não apreciam outros alimentos, mas podem comer literalmente qualquer coisa.

Combate

Os dragões tarterianos usam suas habilidades similares a magia para dividir e confinar os oponentes, tentando enfrentar cada um individualmente quando possível. Usam o sopro de gás para enfraquecer os inimigos no início do combate, e depois o sopro de energia para derrubar os mais fortes.

As armas naturais dos dragões tarterianos jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): O dragão tarteriano tem dois tipos de sopro, uma linha de energia de rompimento e um cone de gás enfraquecedor da vontade. As criaturas no interior do cone precisam obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou serão afetadas pelos efeitos da magia *desespero esmagador*, sofrendo –2 de penalidade nos testes de resistência, jogadas de ataque, testes de perícia e jogadas de dano com armas durante 1 rodada por categoria de idade do dragão.

Resistência à Energia (Ext): Os dragões tarterianos recebem +4 de bônus racial nos testes de resistência contra magias e efeitos baseados em energia.

Liberdade de Movimento (Sob): Os dragões tarterianos podem se mover e atacar normalmente, a despeito de qualquer magia que normalmente atrapalhe seu movimento, como *imobilizar monstro*, efeitos de paralisia, e as magias *névoa sólida*, *lentidão* e *teia*.

Força de Vontade (Ext): Os dragões tarterianos recebem +4 de bônus de moral nos testes de resistência contra efeitos de feitiço e compulsão.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *cubo de energia*, *aprisionamento*, *labirinto*, *esfera resiliente de Otiluke*.

DRAGÃO UIVANTE

Dragão (Extra-Planar)
Ambiente: Profundezas Ecoantes do Pandemônio
Organização: Solitário (1 dragão, qualquer idade), revoada (1d4+1 filhotes, muito jovens ou jovens, ou 1d4+1 adolescentes ou 1d4+1 adultos jovens), família (casal de dragões experientes e 1d4+1 filhotes)
Nível de Desafio: Filhote 5; muito jovem 6; jovem 8; adolescente 10; adulto jovem 13; adulto 14; experiente 17; antigo 19; muito antigo 20; venerável 21; ancião 22; grande ancião 23
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau ou Caótico e Neutro
Progressão: Filhote 10–11 DV; muito jovem 13–14 DV; jovem 16–17 DV; adolescente 19–20 DV; adulto jovem 22–23 DV; adulto 25–26 DV; experiente 28–29 DV; antigo 31–32 DV; muito antigo 34–35 DV; venerável 37–38 DV; ancião 40–41 DV; grande ancião 43+ DV
Ajuste de Nível: Filhote +4; muito jovem +5; outros —

Nativos do plano dos ventos ecoantes do Pandemônio, os dragões uivantes são geniosos, maquinadores e totalmente insanos.

Um dragão uivante é longo e esguio, com pernas curtas e finas e asas estreitas. Espinhas compridas formam um rufo atrás da cabeça, e dois grupos de espinhas semelhantes brotam dos ombros. Suas escamas são sarapintadas de roxo e negro, e tornam-se mais escuras à medida que o dragão envelhece. Seus olhos amarelos são grandes e de aspecto brutal, com pupilas minúsculas.

Habilidades dos Dragões Uivantes por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	RM
Filhote	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	18 (+8 natural)	Imunidade sônica	15
Muito jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	20 (–1 tamanho, +11 natural)	*Despedaçar*, *explosão sonora*	18
Jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	23 (–1 tamanho, +14 natural)	Redução de dano 5/mágico	20
Adolescente	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural)	*Lufada de vento*, *riso histérico de Tasha*	22
Adulto jovem	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural)	Redução de dano 10/mágico	24
Adulto	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural)	*Confusão*, *muralha de vento*	26
Experiente	18 m, vôo 45 m (ruim)	+0	34 (–2 tamanho, +26 natural)	Redução de dano 15/mágico	28
Antigo	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	35 (–4 tamanho, +29 natural)	*Assassino fantasmagórico*, *grito*	30
Muito antigo	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural)	Redução de dano 20/mágico e 5/ordem	32
Venerável	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural)	*Insanidade*, *ciclone*	33
Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	40 (–8 tamanho, +38 natural)	Redução de dano 20/mágico e 10/ordem	35
Grande Ancião	18 m, vôo 60 m (desajeitado)	+0	43 (–8 tamanho, +41 natural)	*Símbolo da insanidade*, *encarnação fantasmagórica*	36

Os dragões uivantes erguem seus covis em cavernas isoladas, em meio aos túneis tortuosos do seu plano natal. Quando encontram o caminho para o Plano Material, buscam um terreno semelhante, e portanto são normalmente encontrados abaixo da terra. Perambulam muito no território que cerca o covil, explorando cada fenda ou túnel estreito.

Os dragões uivantes alimentam-se de quaisquer criaturas que consigam apanhar — seres vivos, mortos-vivos ou mesmo constructos. Eles apreciam a sensação de morder uma vítima que ainda se mexe.



Combate

Os dragões uivantes atacam com ferocidade primitiva, abatendo os inimigos com todo o poder de que dispõem. Sopram com a maior freqüência possível, alterando o sopro de forma aparentemente aleatória.

As armas naturais dos dragões uivantes jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): O dragão uivante tem dois tipos de sopro, um cone uivante que inflige dano sônico e um cone de gemidos enlouquecedores. As criaturas na área do efeito de gemidos enlouquecedores precisam obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou sofrerão 1 ponto de dano temporário de Sabedoria por categoria de idade do dragão. No plano do Pandemônio, onde os ventos estridentes restringem o som e a audição, ambos os efeitos estão limitados a um cone de 3 metros.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *riso histérico de Tasha, muralha de vento*; 1/dia — *assassino fantasmagórico, ciclone, confusão, despedaçar, encarnação fantasmagórica, explosão sonora, grito, insanidade, lufada de vento, símbolo da insanidade.*

DRAGÃO DAS PRESAS

Dragão

Ambiente: Montanhas temperadas

Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente ou adulto jovem: solitário ou ninhada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião ou grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 e 2–5 filhotes)

Nível de Desafio: Filhote 2; muito jovem 3; jovem 4; adolescente 6; adulto jovem 8; adulto 10; experiente 12; antigo 15; muito antigo 17; venerável 18; ancião 19; grande ancião 21

Tesouro: Dobro do padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Neutro.

Progressão: Filhote 4–5 DV (Miúdo); muito jovem 7–8 DV (Pequeno); jovem 10–11 DV (Médio); adolescente 13–14 DV (Grande); adulto jovem 16–17 DV (Grande); adulto 19–20 DV (Grande); experiente 22–23 DV (Enorme); antigo 25–26 DV (Enorme); muito antigo 28–29 DV (Imenso); venerável 31–32 DV (Imenso); ancião 34–35 DV (Imenso); grande ancião 37+ DV (Imenso).

Ajuste de Nível: Filhote +3; muito jovem +4; jovem +5; adolescente +5; outros —

Os dragões das presas são criaturas perspicazes, gananciosas e vorazes.

Seus corpos são cobertos por uma armadura de placas ósseas, que criam protuberâncias em forma de esporas nas articulações e nos membros; eles têm uma longa cauda bifurcada, com duas lâminas ósseas similares a foices na extremidade. Sua capacidade de vôo é

Dragões das Presas por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	Mi	3d12+3 (22)	11	10	13	8	13	8	+3/–5	5	4	3	4	1d2 (CD 10)	—
Muito jovem	P	6d12+6 (45)	13	10	13	8	13	8	+6/+3	8	6	5	6	1d3 (CD 12)	—
Jovem	M	9d12+18 (76)	15	10	15	10	15	10	+9/+11	11	8	6	8	1d4 (CD 14)	—
Adolescente	G	12d12+36 (114)	19	10	17	10	15	10	+12/+20	15	11	8	10	1d4 (CD 16)	—
Adulto jovem	G	15d12+45 (142)	21	10	17	12	17	12	+15/+24	19	12	9	12	1d6 (CD 18)	18
Adulto	G	18d12+72 (189)	23	10	19	12	17	12	+18/+28	23	15	11	14	1d6 (CD 20)	20
Experiente	E	21d12+84 (220)	27	10	19	14	19	14	+21/+37	27	16	12	16	1d8 (CD 22)	22
Antigo	E	24d12+120 (276)	19	10	21	14	19	14	+24/+41	31	19	14	18	1d8 (CD 24)	24
Muito antigo	I	27d12+135 (310)	31	10	21	16	21	16	+27/+49	33	20	15	20	2d4 (CD 26)	26
Venerável	I	30d12+180 (375)	33	10	23	16	21	16	+30/+53	37	23	17	22	2d4 (CD 28)	28
Ancião	I	33d12+198 (412)	35	10	23	18	23	18	+33/+57	41	24	18	24	2d6 (CD 30)	30
Grande Ancião	I	36d12+252 (486)	37	10	23	20	23	20	+36/+61	45	27	20	26	2d6 (CD 33)	33

limitada, mas eles conseguem alçar vôo com uma única batida de suas asas, pousando sobre a vítima rapidamente. As placas do corpo são marrons e cinzas mosqueadas, as asas são pequenas e musculosas, e os olhos costumam ser vermelhos ou laranjas e brilhantes. As cabeças dos dragões das presas são adornadas com muitos chifres pequenos e espinhos.

Essas criaturas preferem caçar alimentos longe de seus covis, que normalmente são lacrados com rochedos enormes para manter os intrusos afastados. Eles falam fragmentos de muitos idiomas, e tentarão negociar para evitar batalhas perdidas ou muito difíceis. Os dragões das presas sofrem de explosões de violência aleatória e fúria irrefreável.

Os dragões das presas se alimentam de qualquer variedade de carne fresca, mas apreciam a carne de mamíferos inteligentes.



Dragão das Presas

COMBATE

Os dragões das presas são mestres do combate corporal e todas as partes de seu corpo são armas letais. Eles têm um costume perturbador de brincar com suas vítimas de forma extremamente cruel.

As armas naturais dos dragões das presas das idades adultos jovens e subseqüentes são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Dano de Habilidade (Ext): Um dragão das presas não dispõe de um sopro, mas sua mordida causa dano permanente de Constituição nas vítimas que fracassarem num teste de resistência de Fortitude. A quantidade de pontos de dano causada e a CD do teste de resistência são indicados na tabela a seguir.

Dano Aumentado (Ext): Devido às suas garras, dentes e escamas afiadas, os dragões das presas causam dano como se pertencessem a uma categoria de tamanho superior. Essa habilidade não permite que o dragão adquira modalidades de ataque indisponíveis para um dragão do seu tamanho real. Portanto, um dragão das presas muito jovem (Pequeno) causaria 1d8 pontos de dano com a mordida e 1d6 pontos de dano com as garras — idêntico a um dragão Médio — mas não poderia atacar com suas asas.

Imobilizar (Ext): Um dragão das presas que atinja um oponente com as garras ou a cauda poderá tentar imobilizá-lo como uma ação livre (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Jogador*). Caso a tentativa fracasse, a vítima não poderá reagir e tentar imobilizar o dragão.

Imitar Sons (Ext): Um dragão das presas é capaz de imitar qualquer som ou voz que tenha ouvido sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD idêntica à da presença aterradora do dragão) para perceber a imitação.

Habilidades Similares a Magia (SM): Sem limite — *detectar magia, ler magias*; 2/dia — *escudo arcano, telecinésia*; 1/dia — *dissipar magia, reverter magias, globo de invulnerabilidade*.

Habilidades dos Dragões das Presas por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	16 m, vôo 27 m (média)	+0	14 (+2 tamanho, +2 natural)	Dano aumentado, imobilização, imitar sons, *detectar magia, ler magias*	—	—
Muito jovem	18 m, vôo 36 m (ruim)	+0	16 (+1 tamanho, +5 natural)	—	—	—
Jovem	18 m, vôo 36 m (ruim)	+0	18 (+8 natural)	*Escudo arcano*	—	—
Adolescente	18 m, vôo 36 m (ruim)	+0	20 (–1 tamanho, +11 natural)	*Dissipar magia*	—	16
Adulto jovem	18 m, vôo 36 m (ruim)	+0	23 (–1 tamanho, +14 natural)	Redução de dano 5/mágico	1	18
Adulto	18 m, vôo 36 m (ruim)	+0	26 (–1 tamanho, +17 natural)	*Reverter magia*	3	20
Experiente	18 m, vôo 36 m (ruim)	+0	28 (–2 tamanho, +20 natural)	Redução de dano 10/mágico	5	22
Antigo	18 m, vôo 36 m (ruim)	+0	31 (–2 tamanho, +23 natural)	*Telecinésia*	7	25
Muito antigo	18 m, vôo 45 m (desajeitado)	+0	32 (–4 tamanho, +26 natural)	Redução de dano 15/mágico	9	27
Venerável	18 m, vôo 45 m (desajeitado)	+0	35 (–4 tamanho, +29 natural)	Cura acelerada 2	11	28
Ancião	18 m, vôo 45 m (desajeitado)	+0	38 (–4 tamanho, +32 natural)	Redução de dano 20/mágico	13	29
Grande ancião	18 m, vôo 45 m (desajeitado)	+0	41 (–4 tamanho, +35 natural)	*Globo de invulnerabilidade*	15	31

* Também é capaz de conjurar magias de clérigo e dos domínios Caos, Morte, Magia e Proteção como magias arcanas.

Dragões de Sombras por Idade

Idade	Tamanho	Dados de Vida (PV)	For	Des	Con	Int	Sab	Car	Ataque Base/ Agarrar	Ataque	Fort	Ref	Von	Sopro (CD)	CD Presença Aterradora
Filhote	Mi	4d12+4 (30)	11	10	13	14	14	15	+4/–4	+6	+5	+4	+6	1 (14)	—
Muito jovem	P	7d12+7 (52)	13	10	13	16	16	17	+7/+4	+9	+6	+5	+8	1 (16)	—
Jovem	P	10d12+10 (75)	13	10	13	16	16	17	+10/+7	+12	+8	+7	+10	1 (18)	—
Adolescente	M	13d12+26 (110)	15	10	15	18	18	19	+13/+15	+15	+10	+8	+12	2 (20)	—
Adulto jovem	M	16d12+32 (136)	17	10	15	18	18	19	+16/+19	+19	+12	+10	+14	2 (22)	22
Adulto	G	19d12+57 (180)	19	10	17	20	20	21	+19/+27	+22	+14	+11	+16	3 (24)	24
Experiente	G	22d12+88 (231)	23	10	19	20	20	21	+22/+32	+27	+17	+13	+18	4 (26)	26
Antigo	E	25d12+125 (287)	27	10	21	24	24	25	+25/+41	+31	+19	+14	+21	5 (29)	29
Muito antigo	E	28d12+140 (322)	29	10	21	26	26	27	+28/+45	+35	+21	+16	+24	5 (32)	32
Venerável	E	31d12+186 (387)	31	10	23	28	28	29	+31/+49	+39	+22	+17	+26	6 (34)	34
Ancião	I	34d12+238 (459)	33	10	25	30	30	31	+34/+57	+41	+26	+19	+29	7 (37)	37
Grande Ancião	I	37d12+296 (536)	33	10	27	32	32	33	+37/+61	+45	+29	+21	+32	8 (39)	39

Habilidades dos Dragões de Sombras por Idade

Idade	Velocidade	Iniciativa	CA	Habilidades Especiais	Nível de Conjurador	RM
Filhote	24 m, vôo 45 m (médio)	+0	19 (+2 tamanho, +7 natural)	Imunidade a drenar energia	—	12
Muito jovem	24 m, vôo 45 m (médio)	+0	21 (+1 tamanho, +10 natural)	Camuflagem de sombras	—	13
Jovem	24 m, vôo 45 m (médio)	+0	24 (+1 tamanho, +13 natural)	—	—	15
Adolescente	24 m, vôo 45 m (ruim)	+0	26 (+16 natural)	*Reflexos*	1	17
Adulto jovem	24 m, vôo 45 m (ruim)	+0	29 (+19 natural)	Redução de dano 5/mágico	3	20
Adulto	24 m, vôo 45 m (ruim)	+0	31 (–1 tamanho, +22 natural)	*Porta dimensional*	5	22
Experiente	24 m, vôo 45 m (ruim)	+0	34 (–1 tamanho, +25 natural)	Redução de dano 10/mágico	7	25
Antigo	24 m, vôo 45 m (ruim)	+0	36 (–2 tamanho, +28 natural)	*Dificultar detecção*	9	27
Muito antigo	24 m, vôo 45 m (ruim)	+0	39 (–2 tamanho, +31 natural)	Redução de dano 15/mágico	11	28
Venerável	24 m, vôo 45 m (ruim)	+0	42 (–2 tamanho, +34 natural)	*Andar nas sombras*	13	30
Ancião	24 m, vôo 45 m (desajeitado)	+0	43 (–4 tamanho, +37 natural)	Redução de dano 20/mágico	15	31
Grande Ancião	24 m, vôo 45 m (desajeitado)	+0	46 (–4 tamanho, +40 natural)	Criar sombras	17	33

DRAGÃO DE SOMBRAS

Dragão
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Filhote, muito jovem, jovem, adolescente e adulto jovem: solitário ou revoada (2–5); adulto, experiente, antigo, muito antigo, venerável, ancião ou grande ancião: solitário, casal ou família (1–2 mais 2–5 filhotes)
Nível de Desafio: Filhote 3; muito jovem 4; jovem 6; adolescente 8; adulto jovem 11; adulto 13; experiente 16; antigo 18; muito antigo 19; venerável 21; ancião 22; grande ancião 24
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: Filhote 5–6 DV; muito jovem 8–9 DV; jovem 11–12 DV; adolescente 14–15 DV; adulto jovem 17–18 DV; adulto 20–21 DV; experiente 23–245 DV; antigo 26–27 DV; muito antigo 29–30 DV; venerável 32–33 DV; ancião 35–36 DV; grande ancião 38+ DV
Ajuste de Nível: Filhote +3; muito jovem +3; jovem +3; adolescente +4; outros —



Dragão de Sombras

Ilustração de T. Lockwood

Os dragões de sombras são criaturas ardilosas e perversas que têm vínculos com o Plano das Sombras.

Os dragões de sombras têm escamas translúcidas e corpos escuros, o que lhes dá um aspecto indistinto; de longe, parecem ser apenas uma massa agourenta de negror.

COMBATE

Os dragões de sombras preferem atacar em emboscadas, usando sua habilidade de camuflagem de sombras. Eles usam magias de ilusão para confundir e desorientar os inimigos.

As armas naturais dos dragões de sombras adultos jovens e mais velhos são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): O sopro do dragão de sombras é um cone de sombras, em vagalhões de fumaça, com efeitos de drenar energia. As criaturas no interior do cone sofrem a quantidade de níveis negativos indicada na tabela Dragões de Sombras por Idade; o teste de resistência para remover o nível negativo também é indicado na tabela. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido (contra a mesma CD) reduz o número de níveis negativos à metade (arredondado para baixo).

Camuflagem de Sombras (Sob): Em qualquer condição de iluminação diferente da luz do dia, um dragão de sombras muito jovem ou mais velho pode desaparecer na escuridão, o que lhe confere camuflagem total. A iluminação artificial, mesmo a magia *luz* ou *chama contínua*, não anula esta habilidade. No entanto, uma magia *luz do dia* a dissipa e neutraliza.

Criar Sombras (Sob): Três vezes por dia, um dragão de sombras grande ancião pode conjurar uma massa de sombras com um raio de 100 metros e duração de 1 hora (este é um efeito de criação). Todas as fontes de luz normal e mágica são neutralizadas no interior desse raio. Todos os personagens e criaturas recebem +4 de bônus nos testes de Esconder-se dentro das sombras, e podem se esconder mesmo quando são observadas diretamente. Os dragões de sombras e outras criaturas com vínculos com o Plano da Sombra adquirem camuflagem total, mas podem se mover e atacar normalmente. Seus ataques recebem +2 de bônus e ignoram qualquer bônus de Destreza na CA dos oponentes, já que as criaturas de sombras são consideradas invisíveis.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia – *reflexos, dificultar detecção*; 2/dia – *porta dimensional*; 1/dia – *andar nas sombras*.

DRAGÃO VAMPÍRICO

Um dragão vampírico está eternamente ancorado ao seu tesouro, do mesmo modo que um vampiro normal precisa do seu caixão. Ele conserva uma aparência muito semelhante à que tinha em vida, mas seus olhos brilham com um lampejo bravio e predatório. Ele sonha apenas com a morte e o mal, disseminando lendas sobre seu tesouro para atrair aventureiros incautos e gerar crias vampíricas escravas.

Felizmente, essas criaturas são muitíssimo raras, criadas com mais freqüência por efeitos de drenar energia ou confluências singulares de energia negativa.

Como os vampiros normais, os dragões vampíricos não projetam sombra, nem produzem reflexo em espelhos. Eles falam os idiomais que conheciam em vida.

EXEMPLO DE DRAGÃO VAMPÍRICO

Este exemplo usa um dragão vermelho experiente como dragão-base.


Dragão Vampírico Vermelho

Dragão Vampírico Vermelho Experiente
Morto-Vivo (Enorme)
Dados de Vida: 25d12+100 (262 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 45 m (ruim)
Classe de Armadura: 37 (–2 tamanho, +3 Des, +26 natural), toque 11, surpresa 34
Ataque Base/Agarrar: +25/+46
Ataque: Corpo a corpo: mordida +38 (2d8+13)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +38 (2d8+13), 2 garras +31 (2d6+6), 2 asas +31 (1d8+6), golpe com a cauda +31 (2d6+19)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m com mordida)
Ataques Especiais: Drenar sangue, sopro, enfeitiçar, cria, dominação, drenar energia, arrebatar aprimorado, magias, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, cura acelerada 5, imunidade ao fogo, sentidos aguçados, resistência ao frio 20 e à eletricidade 20, resistência à magia 23, resistência à expulsão +4, características de morto-vivo, fraquezas vampíricas
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +17, Von +16
Habilidades: For 37, Des 16, Con —, Int 20, Sab 21, Car 22
Perícias: Avaliação +30, Blefar +19, Concentração +24, Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (geografia) +16, Conhecimento (história) +16, Conhecimento (natureza) +13, Conhecimento (os planos) +13, Conhecimento (religião) +16, Diplomacia +24, Esconder-se +3, Furtividade +11, Identificar Magia +30, Intimidação +32, Observar +35, Ouvir +40, Procurar +38, Saltar +38, Sentir Motivação +23
Talentos: Acelerar Sopro, Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Arrebatar Múltiplo, Ataque Poderoso, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Trespassar
Ambiente: Montanhas quentes
Organização: Solitário ou protegido (1 mais 2–5 crias vampíricas)
Nível de Desafio: 20
Tesouro: Triplo do padrão
Tendência: Sempre Caótico e Mau
Progressão: 26–27 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Este dragão vermelho vampírico espreita em uma caverna escura nas profundezas da terra, vigiando o tesouro que preserva sua vida e aguardando novas vítimas para somar ao seu cômputo de mortos.

Combate

Este dragão vermelho vampírico conjura *profanar* sobre seu covil todos os dias, para que ele e suas crias adquiram bônus de combate. Quando sente a aproximação de intrusos, espiona seu avanço para descobrir mais sobre o grupo, enviando as crias vampíricas na dianteira da batalha, se estiverem disponíveis. Sempre que possível, utiliza sua voz enfeitiçante antes de revelar sua presença. Em combate, prefere visar os oponentes isolados, usando a Investida Aérea e Arrebatar para agarrar o alvo e carregá-lo a um lugar seguro, onde usará a habilidade drenar sangue.

O teste de resistência de Vontade contra as habilidades enfeitiçar, dominação e presença aterradora deste dragão vampírico tem CD 28, assim como o teste de resistência de Fortitude para recuperar os níveis perdidos por drenar energia.

As armas naturais deste dragão vermelho vampírico são consideradas armas mágicas para superar a Redução de Dano das criaturas.

Sopro (sob): Cone de 15 m, 14d10 pontos de dano por fogo, Reflexos (CD 28) para reduzir à metade.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão vampírico consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+13) ou da garra (2d6+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 7/dia – *localizar objetos*. Nível de conjurador: 9.

Magias: Como feiticeiro de 9º nível.

Sentidos Aguçados (Ext): Este dragão vermelho vampírico enxerga quatro vezes melhor que um humano em condições de penumbra e duas vezes melhor sob iluminação normal.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/5; CD resistência 16 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, guia, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, escudo, míssil mágico, proteção contra o bem, toque chocante*; 2º — *agilidade felina, curar ferimentos moderados, escuridão, explosão sonora*; 3º — *dissipar magia, névoa fétida, proteção contra elementos*; 4º — *escudo de fogo, invisibilidade aprimorada*.

CRIANDO UM DRAGÃO VAMPÍRICO

"Vampírico" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer dragão de idade adulta ou superior (daqui por diante denominado "dragão-base"). A criatura conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do dragão-base, com as seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo; ela perde todos os subtipos que tinha em vida. O Mestre não deve calcular novamente o bônus base de ataque, de resistência e os pontos de perícia da criatura. O tamanho permanece inalterado.

Dados de Vida: Os Dados de Vida do dragão-base permanecem inalterados, mas ele perde o bônus de Constituição que possuía em seus pontos de vida anteriores (vide Habilidades abaixo). No entanto, um dragão vampírico adquire pontos de vida adicionais equivalentes a 4 vezes os seus DV.

Classe de Armadura: O bônus de armadura natural do dragão-base aumenta em 2.

Ataques: O dragão vampírico conserva todos os ataques do dragão-base. Diferente dos vampiros comuns, o dragão vampírico não adquire um ataque de pancada.

Ataques Especiais: O dragão vampírico conserva todos os ataques especiais do dragão-base e adquire os mencionados a seguir. Os testes de resistência têm CD 10 + metade dos DV do dragão vampírico + modificador Car, exceto quando especificado o contrário.

Drenar Sangue (Ext): O dragão vampírico é capaz de sugar o sangue de uma vítima viva de uma categoria de tamanho menor, do seu tamanho ou maior. Se imobilizar um inimigo na manobra Agarrar, drenará seu sangue infligindo 1d4 pontos de dano permanente de Constituição a cada rodada, até a criatura se libertar.

Enfeitiçar (Sob): A voz de um dragão vampírico é capaz de enfeitiçar os ouvintes. A habilidade exige uma ação de rodada completa, mas quaisquer criaturas num raio de 9 metros por categoria de idade do dragão-base, que possam ouvir sua voz, devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou serão afetadas (como a magia *enfeitiçar monstros*). O feitiço é dissipado imediatamente se o dragão vampírico usar sua presença aterradora na área do indivíduo, ou realizar qualquer ataque contra a vítima. Um dragão vampírico não precisa enxergar os alvos para ativar essa habilidade.

Cria (Sob): Qualquer humanóide ou humanóide monstruoso morto por um dragão vampírico se tornará uma cria vampírica depois de 1d4 dias.

As criaturas que tenham sua Constituição reduzida a 0 pela habilidade drenar sangue do dragão se erguem como crias (se tinham 4 DV ou menos) ou como vampiros (5 DV ou mais). Nos dois casos, a cria se erguerá sob o comando do dragão que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Um dragão adulto ou mais velho morto pela habilidade drenar sangue de um dragão vampírico se erguerá como um dragão vampírico sob o comando do criador, conforme mencionado acima. Os dragões adultos jovens ou mais jovens mortos dessa forma, ou quaisquer dragões mortos pelo ataque de drenar energia, ressurgem como dragões zumbis sem mente (veja a seguir).

Dominação (Sob): Um dragão vampírico pode esmagar a vontade de um oponente simplesmente fitando-o. Isto é semelhante a um ataque visual, mas o dragão vampírico precisa usar uma ação padrão, e apenas os alvos capazes de enxergar seus olhos são afetados. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade, ou será dominada como a magia *dominar monstro* (18º nível de conjurador). O efeito tem alcance de 9 metros mais 3 metros por categoria de idade do dragão base.

Drenar Energia (Sob): Uma criatura viva atingida pelo ataque de garra de um dragão vampírico sofre um nível negativo.

Qualidades Especiais: Um dragão vampírico conserva todas as qualidades especiais do dragão-base (exceto quaisquer subtipos) e adquire as qualidades mencionadas a seguir. Se o dragão-base tinha imunidades baseadas em seu subtipo (como imunidade ao fogo para o subtipo fogo), ele mantém essas imunidades ainda que perca o subtipo.

Cura Acelerada (Ext): Um dragão vampírico recupera 5 pontos de vida a cada rodada enquanto tiver pelo menos 1 PV remanescente. Caso seja reduzido a 0 pontos de vida ou menos, o dragão vampírico automaticamente assume a *forma gasosa* (similar a magia, mas com deslocamento de vôo de 12 metros) e tentará escapar. Ele precisa alcançar seu tesouro em 2 horas para não ser totalmente destruído. Ele é capaz de percorrer até 27 quilômetros em 2 horas. Assim que estiver em repouso sobre seu tesouro, ele atinge 1 PV depois de uma hora, e reativa a habilidade cura acelerada, recuperando 5 pontos de vida por rodada. Por razões óbvias, um dragão vampírico prefere manter seu tesouro bem escondido dos aventureiros e ladrões em potencial.

Resistência (Ext): Um dragão vampírico tem resistência ao frio 20 e à eletricidade 20.

Resistência à Expulsão (Ext): Um dragão vampírico tem +4 de resistência à expulsão (consulte o *Livro dos Monstros*).

Características de Morto-Vivo: Um dragão vampírico é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária. Ele tem visão no escuro com alcance de 18 metros (a não ser que a criatura-base tivesse um alcance maior).

Fraquezas Vampíricas: Os dragões vampíricos têm a vulnerabilidade à luz do sol do vampiro comum. A luz solar direta retarda um dragão vampírico, permitindo-lhe realizar somente uma ação padrão ou ação de movimento a cada rodada. Um dragão vampírico pode sobreviver à exposição à luz solar direta durante uma quantidade de rodadas consecutivas equivalente à sua categoria de idade; depois disso, ele é totalmente destruído. Um dragão vampírico pode ser morto com uma estaca de madeira trespassada em seu coração, idêntico a um vampiro normal (obviamente, os dragões maiores exigem uma estaca do tamanho de uma lança).

Ao contrário dos demais vampiros, os dragões vampíricos não se machucam se forem imersos em água. Eles não são repelidos por alho ou espelhos (embora não tenham espelhos em seus tesouros), e podem atravessar a água corrente livremente. Eles não podem entrar em uma casa a não ser que sejam convidados, mas a maioria simplesmente destrói a casa e depois procura as vítimas no meio dos destroços.

Testes de Resistência: Como mortos-vivos, os dragões vampíricos são imunes a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos.

Habilidades: For +4, Des +6, Int +2, Sab +2, Car +4. Como mortos-vivos, os dragões vampíricos têm um valor nulo de Constituição.

Perícias: Os dragões vampíricos recebem +8 de bônus racial nos testes de Blefar, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação.

Talentos: Os dragões vampíricos adquirem Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate e Reflexos Rápidos, supondo que o dragão base atenda aos pré-requisitos e já não possuam esses talentos.

Organização: Solitário ou protegido (1 mais 2–5 crias vampíricas).

Nível de Desafio: Mesmo que dragão base +2.

Tesouro: Triplo do padrão.

Tendência: Sempre Caótico e Mau.

Progressão: Até +2 DV.

Ajuste de Nível: +5.

Dragão Zumbi Branco



Ilustração de S. Tappin

DRAGÃO ZUMBI

Um dragão zumbi é criado pelo uso da magia *criar mortos-vivos menores* ou por um dragão vampírico (vide acima). Ele é idêntico a um zumbi normal sob a maioria dos aspectos, mas conserva algumas das suas habilidades e qualidades dracônicas após a morte.

Um dragão zumbi recende a morte, e seu couro coberto de escamas, outrora glorioso, exibe amplos buracos corroídos por vermes. Por causa da total falta de inteligência da criatura, as ordens de um dragão zumbi recém-criado precisam ser muito simples, como "Destrua tudo que surgir nessa área".

Os dragões zumbis são freqüentemente usados como sentinelas (embora não sejam capazes de chamar auxílio, os sons do combate normalmente servem como alarme) ou guardiões. Os conjuradores dracônicos capazes de gerar essas abominações usam os corpos de rivais mortos ou, em caso de necromantes especialmente perversos, de membros falecidos da família.

CRIANDO UM DRAGÃO ZUMBI

"Zumbi" é um modelo adquirido que pode ser acrescentado a qualquer dragão de idade adulta ou superior (daqui por diante denominado "dragão-base"). A criatura conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do dragão-base, com as seguintes alterações.

Tamanho e Tipo: O tipo da criatura muda para morto-vivo; ela perde todos os subtipos que tinha em vida. O Mestre não deve calcular novamente o bônus base de ataque, de resistência ou os pontos de perícia da criatura. O tamanho não se altera.

Dados de Vida: Os Dados de Vida do dragão-base permanecem inalterados, mas ele perde o bônus de Constituição que possuía em seus pontos de vida anteriores (vide Habilidades abaixo). No entanto, um dragão zumbi adquire pontos de vida adicionais equivalentes ao dobro dos seus DV.

Deslocamento: Reduza a capacidade de manobra de vôo em uma categoria (limitado a desajeitado).

Classe de Armadura: Reduza o bônus de armadura natural à metade do valor do dragão-base (arredondando para baixo).

Ataques Especiais: O dragão zumbi conserva todos os ataques especiais extraordinários do dragão-base (como Agarrar Aprimorado), exceto os ataques especiais com testes de resistência baseados no Carisma (como a presença aterradora). Ele perde todos os ataques sobrenaturais e similares a magia do dragão-base, exceto pelo sopro, que se altera conforme indicado abaixo.

Sopro (Sob): Um dragão zumbi conserva o sopro do dragão-base (se houver), mas inflige somente metade do dano indicado. Os sopros que não infligem dano (como o sopro de *sono* do dragão de latão) permanecem inalterados. A CD do teste de resistência contra o sopro do dragão equivale a 10 + ½ dos DV do dragão zumbi + modificador Car.

Qualidades Especiais: Um dragão zumbi perde todas as qualidades sobrenaturais e similares a magia do dragão-base. Ele conserva quaisquer qualidades especiais extraordinárias (como imunidades ou percepção às cegas). Ele perde os subtipos que tinha; entretanto, se o dragão-base tinha imunidades baseadas em seu subtipo (como imunidade ao fogo para o subtipo fogo), ele mantém essas imunidades ainda que perca o subtipo. Ele adquire as qualidades especiais descritas a seguir.

Redução de Dano (Ext): Os dragões zumbi adquirem redução de dano 5/cortante.

Lentidão (Ext): Como zumbis, esses dragões têm péssimos reflexos e podem realizar somente uma única ação padrão ou ação de movimento a cada rodada.

Características de Morto-Vivo: Um dragão zumbi é imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Ele é imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário ou permanente, drenar energia, fadiga, exaustão ou morte por dano maciço. Ele não pode ser revivido e a ressurreição só funciona quando for voluntária. Ele tem visão no escuro com alcance de 18 metros (a não ser que a criatura-base tivesse um alcance maior).

Testes de Resistência: Como mortos-vivos, os dragões zumbis são imunes a qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos.

Habilidades: For +0, Des –2, Car –6. Como mortos-vivos, os dragões zumbis têm um valor nulo de Constituição e Inteligência. Seu valor de Sabedoria equivale a 10 (independente da Sabedoria do dragão-base).

Perícias: O dragão zumbi perde todas as graduações de perícias e bônus raciais de perícia do dragão-base.

Talentos: O dragão zumbi perde todos os talentos do dragão-base. Ele adquire Vitalidade como um talento adicional.

Ambiente: Qualquer.
Organização: Qualquer.
Nível de Desafio: ND do dragão base x ½ + 1 (mínimo 2).
Tesouro: Nenhum.
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: Até +2 DV.
Ajuste de Nível: —

EXEMPLO DE DRAGÃO ZUMBI

Este exemplo usa um dragão branco adulto jovem como dragão-base.

Dragão Zumbi Branco Adulto Jovem
Morto-Vivo (Grande)
Dados de Vida: 15d12+33 (130 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 18 m (12 quadrados), escavar 9 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 18 m
Classe de Armadura: 15 (–1 tamanho, –1 Des, +7 natural), toque 8, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +15/+23
Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (2d6+4), 2 garras +13 (1d8+2), 2 asas +13 (1d6+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com mordida)
Ataques Especiais: Sopro, presença aterradora
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/cortante, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade ao frio, sentidos aguçados, lentidão, resistência à magia 16, características de morto-vivo
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +9
Habilidades: For 19, Des 8, Con —, Int —, Sab 11, Car 2
Perícias: Natação +4
Talentos: Vitalidade
Ambiente: Montanhas frias
Organização: Qualquer
Nível de Desafio: 5
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: Até +2 DV
Ajuste de Nível: —

Um dragão zumbi branco freqüentemente pode ser encontrado vigiando as torres de adeptos ou clérigos dos gigantes do gelo. Os climas mais frios também retardam o processo de decomposição, mantendo o dragão zumbi branco intacto por mais tempo.

Combate

O dragão zumbi branco não possui nenhum resquício da ferocidade animal que tinha em vida. Ele age meramente de acordo com as ordens simples recebidas do seu mestre. Sua percepção às cegas e seus sentidos aguçados o tornam um excelente guardião, e sua habilidade de andar sobre o gelo permite que alcance lugares de difícil acesso.

Sopro (sob): Cone de 12 m, 2d6 pontos de dano por frio, Reflexos (CD 13) para reduzir à metade.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 45 m, 14 DV ou menos, Vontade (CD 14) anula.

Andar Sobre o Gelo (Ext): Esta habilidade funciona como a magia *patas de aranha*, mas as superfícies escaladas pelo dragão precisam estar congeladas. Ela está sempre ativa.

Sentidos Aguçados (Ext): Um dragão zumbi enxerga quatro vezes melhor que um humano em condições de penumbra e duas vezes melhor sob iluminação normal. Também tem visão no escuro com alcance de 36 metros.

Perícias: Este dragão zumbi recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

DRAGONEL

Dragão (Grande)
Dados de Vida: 6d12+6 (45 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 27 m (médio)
Classe de Armadura: 16 (–1 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 10, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +7/+15
Ataque: Corpo a corpo: Mordida +9 (2d6+4) ou garra +4 (1d8+2)
Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +9 (2d6+4) e 2 garras +4 (1d8+2)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Rugido
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +6, Von +6
Habilidades: For 19, Des 13, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 10
Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +10, Observar +12, Ouvir +12
Talentos: Foco em Habilidade (rugido), Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário, casal, família (2–5) ou matilha (5–20)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 7–12 DV (Grande); 13–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3

Os dragonéis são criaturas poderosas e graciosas, que muitas vezes são criadas e treinadas como montarias de famosos paladinos e cavaleiros. Apesar de serem relativamente simplórios para um dragão, eles são ferozmente leais aos seus senhores.

Um dragonel tem cerca de 1,5 metro na altura dos ombros e quase 3 metros do focinho à base da cauda. Suas escamas variam do marrom avermelhado ao ouro brilhante. Um par de asas musculosas cresce dos seus ombros, com uma envergadura de até 9 metros.

Em estado selvagem, os dragonéis normalmente erguem covis em cavernas ocultas, longe da civilização. Às vezes, um grupo de até quatro famílias se estabelece em locais próximos, compartilhando os deveres de caça e proteção entre os diversos adultos.

Os dragonéis falam Dracônico.



Dragonel

COMBATE

Um dragonel inicia o combate com seu rugido, esperando amedrontar os possíveis inimigos. Uma vez engajado na batalha, ele lutará com ferocidade, usando as garras e a mordida para retalhar os inimigos.

Rugido (Ext): Uma vez por dia, o dragonel pode emitir um rugido poderoso. Todos os inimigos num raio de 9 metros capazes de ouvir o dragonel devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 14), ou ficarão abalados durante 1d6 rodadas.

Ilustração de J. Jarvis

Treinando um Dragonel

Apesar de inteligente, um dragonel exige treinamento antes de transportar um cavaleiro em combate. Para ser treinado, um dragonel precisa ter uma atitude amigável em relação ao treinador (isto pode ser obtido através de um teste de Diplomacia). O treinamento de um dragonel amigável requer seis semanas de trabalho e sucesso num teste de Adestrar Animais (CD 30 para uma criatura jovem ou CD 35 para uma criatura adulta, com três ou mais anos de idade).

Os ovos de dragonel valem 5.000 PO cada no mercado, e os filhotes valem 7.500 PO cada. Os treinadores profissionais cobram 2.500 PO para criar ou adestrar um dragonel. Montar um dragonel treinado exige uma sela exótica. Um dragonel pode combater enquanto transporta um cavaleiro, mas o personagem não conseguirá atacar a não ser que obtenha sucesso num teste de Cavalgar (consulte a perícia Cavalgar no *Livro do Jogador*).

Capacidade de Carga: Uma carga leve para um dragonel equivale a 200 kg; uma carga média varia entre 201 e 400 kg e uma carga pesada varia entre 401 600 kg. Um dragonel consegue transportar uma carga leve (como uma criatura Média com armadura) enquanto voa.

Dragonéis como Montarias Especiais

A critério do Mestre, um paladino de 9º nível ou superior pode invocar um dragonel em substituição a um cavalo como sua montaria sagrada. Para determinar os Dados de Vida adicionais, armadura natural, ajuste de Força, valor de Inteligência e poderes especiais da montaria, subtraia 4 níveis do valor normal do paladino.

DRAGONETE ELEMENTAL

Os dragonetes elementais são criaturas ferozes que têm um parentesco distante com wyverns, mas com uma herança direta dos Planos Elementais.

São parecidos com dragões flexíveis e sinuosos, com coloração de escamas e texturas apropriadas à sua ascendência elemental. A maioria tem cerca de 3,6 metros do focinho à base da cauda.

Alguns jann criam e treinam dragonetes elementais como montarias.

COMBATE

Todos os dragonetes elementais compartilham certas tendências e táticas. Todos são difíceis de surpreender. Uma vez encontrados, usam a Investida Aérea para permanecer fora do alcance dos oponentes durante o maior tempo possível. Assim que estiverem engajados em combate, desferem ataques corporais mortíferos sem qualquer misericórdia. Seus corpos sinuosos lhes permitem focalizar todos os ataques (incluindo o golpe com a cauda) em qualquer criatura que esteja ao seu alcance, mesmo quando estão voando.

DRAGONETE DA ÁGUA

Dragão (Grande — Aquático, Água)
Dados de Vida: 10d12+30 (97 PV)
Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 24 m (ruim), natação 9 m
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar: +10/+19
Ataque: Corpo a corpo: mordida +14 (2d6+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +14 (2d6+5), 2 garras +12 (1d8+2), golpe com a cauda +12 (1d8+7)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Enxurrada, maestria aquática
Qualidades Especiais: Anfíbio, visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +10, Von +8
Habilidades: For 21, Des 12, Con 17, Int 8, Sab 14, Car 11
Perícias: Arte da Fuga +14, Esconder-se +10*, Natação +5, Observar +19, Ouvir +17, Procurar +12, Sentir Motivação +15
Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Aquático temperado
Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–6)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Neutro
Progressão: 11–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: +3



Os dragonetes da água dominam as áreas costeiras ou cadeias de ilhas, atacando marujos e quaisquer outras criaturas tolas o bastante para entrarem em seu território.

Suas escamas azuis prateadas lembram mais a estrutura de um peixe do que de um réptil, pois são lisas e reluzentes. Seu corpo esguio percorre a água com velocidade razoável; no entanto, ele não consegue alcançar a maioria das criaturas aquáticas, portanto costuma permanecer em águas rasas, para alçar vôo conforme necessário.

As tartarugas dragão e os dragonetes da água costumam ocupar territórios similares, mas um único dragonete não é páreo para um adversário desse porte. Somente grupos de dragonetes da água são corajosos o suficiente para enfrentar um inimigo tão poderoso. Os dragonetes da água odeiam os dragões de bronze, porém os temem ainda mais.

Os dragonetes da água falam Dracônico e Aquan. Sua fala é borbulhante e agradável ao ouvido.

Combate

Os dragonetes da água preferem lutar sob as ondas para tirar vantagem de sua capacidade de combate nesse ambiente. Eles alçam vôo somente para arrebatar suas vítimas (por exemplo, do convés de um navio), usando a Investida Aérea para agarrar um alvo e retornar à água em uma única arremetida.

Enxurrada (Ext): O toque de um dragonete da água apaga tochas, fogueiras, lanternas expostas e outras chamas abertas (Grandes ou menores) de origem mundana. A criatura pode dissipar qual quer fogo mágico que tocar, como *dissipar magia* conjurada por um feiticeiro de nível equivalente aos DV do dragonete.

Maestria Aquática (Ext): Um dragonete da água recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando ele e seu oponente estiverem em contato com a água. Se o inimigo ou o dragonete estiver restrito à terra, o monstro sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano. Estes modificadores não estão incluídos no bloco de estatísticas.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticos, os dragonetes da água podem sobreviver indefinidamente em terra.

Perícias: Um dragonete da água recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. Os dragonetes da água recebem +4 de bônus racial nos testes de Procurar. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando submersos.

DRAGONETE DO AR

Dragão (Grande — Ar)
Dados de Vida: 8d12+24 (78 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 36 m (bom)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +2 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +8/+16
Ataque: Corpo a corpo: Mordida +11 (2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +11 (2d6+4), 2 garras +9 (1d8+2), golpe com a cauda +9 (1d8+6)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Maestria aérea, tempestade cegante
Qualidades Especiais: Percepção às cegas 16 m, visão no escuro 18 m, forma gasosa, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +9, Ref +8, Von +8
Habilidades: For 19, Des 14, Con 17, Int 8, Sab 14, Car 11
Perícias: Arte da Fuga +13, Blefar +11, Diplomacia +2, Esconder-se +17*, Furtividade +13, Intimidação +2, Observar +15, Ouvir +14
Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Lutar às Cegas*, Prontidão
Ambiente: Desertos temperados
Organização: Solitário, casal ou revoada (3–6)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Caótico e Neutro
Progressão: 9–19 DV (Grande); 20–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3

Os dragonetes do ar são temperamentais e covardes, dominando os mais fracos, porém fugindo às ameaças dos mais poderosos.

As escamas de um dragonete do ar são marrons, da cor da areia, para facilitar que se escondam no solo do deserto. A barriga tem tonalidades de azul claro, tornando difícil enxergá-lo a partir do solo. Os dentes e as garras do dragonete são afiados como agulhas.

Os dragonetes do ar com freqüência combatem os dragonados, pois ambos preferem tocas semelhantes e muitas vezes lutam pelo mesmo território. Em geral, os dragonetes fogem dos dragões de cobre ou azuis, a não ser que consigam emboscar um jovem ou roubar os ovos de um ninho desprotegido.

Os dragonetes do ar falam Dracônico e Auran num tom sussurrante, muitas vezes articulando as palavras em conjunto ou misturando os idiomas involuntariamente.

Combate

Os dragonetes do ar usam sua velocidade de vôo e sua capacidade de manobra para obter vantagens táticas e a Investida Aérea para atacar os adversários mais lentos. Eles preferem se esgueirar até os alvos mais fracos, feridos ou indefesos. Também podem pairar no mesmo lugar, levantando uma tempestade de areia cegante para obstruir o avanço dos inimigos.

Maestria Aérea (Ext): As criaturas aladas sofrem –1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra um dragonete do ar.

Tempestade Cegante (Ext): Se um dragonete do ar pairar sobre o solo numa área que contenha muitos fragmentos livres (como um deserto arenoso), a corrente de ar das batidas de suas asas criará uma nuvem hemisférica com raio de 9 metros. Os ventos são capazes de apagar tochas, pequenas fogueiras, lanternas expostas e outras chamas pequenas e abertas de origem mundana (mas não mágica). A nuvem obscurece a visão, e as criaturas na área afetada ficarão cegas enquanto estiverem em seu interior e 1 rodada depois que saírem. Um alvo no interior da nuvem deve obter sucesso em um teste de Concentração (CD 14) para conjurar uma magia. O dragonete do ar não é imune a este efeito, mas seu talento Lutar às Cegas compensa as penalidades.

Forma Gasosa (Sob): Uma vez por dia, um dragonete do ar pode assumir *forma gasosa* como a magia homônima (nível de conjurador igual aos DV do dragonete).

Perícias: Os dragonetes do ar recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão voando em desertos temperados ou quentes.

DRAGONETE DO FOGO

Dragão (Grande — Fogo)
Dados de Vida: 14d12+28 (122 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 27 m (médio)
Classe de Armadura: 20 (–1 tamanho, +3 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +14/+22
Ataque: Corpo a corpo: mordida +17 (2d6+4 mais 1d6 fogo)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +17 (2d6+4 mais 1d6 fogo), 2 garras +15 (1d8+2 mais 1d6 fogo), golpe com a cauda +15 (1d8+6 mais 1d6 fogo)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Calor
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +14, Von +10
Habilidades: For 19, Des 16, Con 15, Int 8, Sab 12, Car 11
Perícias: Blefar +17, Diplomacia +2, Escalar +23, Intimidação +2, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +20, Saltar +21
Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–6)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Neutro e Mau
Progressão: 15–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30–39 DV (Imenso); 40–42 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: +3

O dragonete do fogo é um predador astucioso, um dos mais poderosos da sua espécie. Ele também está entre os mais malévolos dos dragonetes elementais.

Os dragonetes do fogo variam em cor do vermelho-sangue ao cinabre ofuscante, e muitas vezes são confundidos com dragões vermelhos jovens, quase sempre porque as duas criaturas compartilham territórios semelhantes. Os dragonetes não hesitam em tirar proveito deste engano, acreditando que a maioria das criaturas faria qualquer coisa para evitar a fúria de um dragão vermelho. Os olhos do dragonete do fogo são de um amarelo ígneo.

Em geral, os dragonetes evitam o contato direto com dragões vermelhos. Ocasionalmente, os gigantes do fogo capturam esses dragonetes como animais de estimação ou guardiões, embora os dragonetes não gostem dos gigantes.

Os dragonetes do fogo falam Dracônico e Ígneo em um tom estridente.

Combate

O dragonete do fogo muitas vezes finge surpresa quando é encontrado, tentando atrair os inimigos para o alcance dos seus ataques de oportunidade. Graças ao talento Reflexos de Combate, ele pode realizar quatro ataques desse tipo a cada rodada.

Calor (Ext): O corpo incandescente de um dragonete do fogo inflige 1d6 pontos de dano adicional por fogo quando atinge um alvo com um ataque corporal ou durante cada rodada da manobra Agarrar em que o adversário continuar preso.

As criaturas ou armas que atingem um dragonete do fogo também sofrem esse dano (sem direito a teste de resistência).

Perícias: Os dragonetes do fogo recebem +4 de bônus racial nos testes de Procurar.

DRAGONETE DE FUMAÇA

Dragão (Grande — Ar, Fogo)
Dados de Vida: 12d12+36 (117 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), vôo 36 m (bom)
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +4 Des, +6 natural), toque 13, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar: +12/+20
Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (2d6+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (2d6+4), 2 garras +13 (1d8+2), golpe com a cauda +13 (1d8+6)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a fogo, efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +11, Ref +14, Von +10
Habilidades: For 19, Des 18, Con 17, Int 10, Sab 14, Car 13
Perícias: Arte da Fuga +19, Esconder-se +15*, Furtividade +21, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +15
Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Rastrear, Reflexos Rápidos
Ambiente: Subterrâneo
Organização: Solitário, casal ou matilha (3–6)
Nível de Desafio: 9
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Caótico e Mau
Progressão: 13–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30–36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: +3

Os dragonetes de fumaça são predadores astuciosos e pacientes que seguem a presa durante quilômetros antes de atacar de surpresa.

As escamas lisas do dragonete de fumaça têm a cor das cinzas de carvão, com pontos luminosos vermelho-escuros esporádicos e uma crista dorsal cor de ébano. Seus olhos reluzem como brasas incandescentes, em especial quando a criatura está furiosa ou lutando.

Sabe-se que o dragonete de fumaça, o mais territorial entre os dragonetes, é rancoroso contra os indivíduos que o tratam injustamente. Essas criaturas são rastreadores habilidosos, capazes de seguir a presa por longas distâncias quando necessário.

Um dragonete de fumaça fala Dracônico, e Auran ou Ígneo (50% de probabilidade entre um e outro idioma). A criatura raramente ergue a voz acima de um cochicho sibilante, mesmo quando enfurecida.

Combate

Depois que o dragonete de fumaça tiver rastreado sua presa, ele iniciará o combate disparando seu sopro de fumaça para cegar os alvos. Então, atacará um indivíduo solitário ou isolado, concentrando seus golpes contra a criatura até que ela esteja incapacitada ou ele precise fugir. Se enfrentar um inimigo que não pode ser derrotado facilmente, ele se refugiará em lugar seguro para depois segui-lo e atacar novamente.

Sopro (sob): Como ação padrão, uma vez a cada 1d4 rodadas, um dragonete de fumaça pode soprar uma nuvem de fuligem obscura em um raio de 9 metros, que proporciona camuflagem (20% de chance de falha) a todas as criaturas em seu interior. Graças à sua percepção às cegas, o dragonete ignora essa chance de falha. A nuvem permanece ativa durante 1 minuto, mas pode ser dissipada por um vento moderado (16,5+ km/h) em 4 rodadas ou um vento forte (31,5+ km/h) em 1 rodada. Este sopro não pode ser usado embaixo d'água.

Uma vez por dia, o dragonete de fumaça pode exalar uma nuvem incendiária em vez de uma nuvem de fuligem. A nuvem proporciona camuflagem da mesma forma, mas as brasas incandescentes suspensas na nuvem incendiária infligem 2d6 pontos de dano a qualquer criatura na área afetada a cada rodada (Reflexos CD 19 para reduzir à metade). Nos demais aspectos, o sopro incendiário é idêntico ao de fuligem.

Perícias: Os dragonetes de fumaça recebem +2 de bônus racial nos testes de Furtividade e Procurar. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em áreas de sombra ou escuridão.

DRAGONETE DO GELO

Dragão (Grande — Ar, Frio, Água)
Dados de Vida: 8d12+32 (86 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), vôo 33 m (médio), natação 6 m
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +8/+17
Ataque: Corpo a corpo: mordida +12 (2d6+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +12 (2d6+5), 2 garras +10 (1d8+2 mais 1d6 frio), golpe com a cauda +10 (1d8+7)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Toque congelante
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao frio, efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência: Fort +10, Ref +8, Von +9
Habilidades: For 21, Des 14, Con 19, Int 10, Sab 16, Car 13
Perícias: Arte da Fuga +12, Equilíbrio +15, Escalar +15, Esconder-se +9*, Natação +5, Observar +15, Ouvir +13, Procurar +8
Talentos: Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão
Ambiente: Desertos frios
Organização: Solitário, casal ou bando (3–6)
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Caótico e Mau
Progressão: 9–19 DV (Grande); 20–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +3

Os dragonetes do gelo são carniceiros terríveis que vivem nas regiões frias ou árticas.

As escamas do dragonete do gelo têm cor de marfim, com matizes ocasionais de azul gelo. Eles têm membros curtos e grossos e uma cauda larga e chata que lhes ajuda a escalar as superfícies geladas.

Os dragonetes do gelo não costumam se aproximar dos grandes predadores, mas preferem aguardar que essas criaturas tenham terminado sua refeição para então se aproveitarem dos restos. Eles não têm medo de afugentar predadores menores, como lobos.

Um dragonete do gelo fala Dracônico, e Auran ou Aquan (50% de probabilidade entre um e outro idioma). As criaturas falam de modo hesitante, mas coitado do infeliz que tomar essa característica por falta de inteligência.

Combate

A não ser que esteja desesperado, um dragonete do gelo só enfrentará oponentes vivos menores do que ele, de preferência em uma emboscada. Ele concentra seus ataques em um indivíduo, usando o toque congelante para enfraquecer o alvo até conseguir agarrá-lo e escapar voando.

Toque Congelante (Sob): Uma criatura atingida pela garra de um dragonete do gelo sofre 1d6 pontos de dano adicionais de frio e precisa obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 18) ou também sofrerá 1 ponto de dano temporário de Força.

Perícias: Um dragonete do gelo recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. Os dragonetes do gelo recebem +2 de bônus racial nos testes de Equilíbrio e Escalar. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se em ambientes gelados.

DRAGONETE DO LIMO

Dragão (Grande — Aquático, Terra, Água)
Dados de Vida: 12d12+60 (141 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escavar 3 m, vôo 15 m (desajeitado), natação 6 m
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +12/+22
Ataque: Corpo a corpo: mordida +23 (2d6+7 mais 1d6 ácido); ou garra +21 (1d8+3 mais 1d6 ácido)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +23 (2d6+7 mais 1d6 ácido), 2 garras +21 (1d8+3 mais 1d6 ácido), golpe com a cauda +21 (1d8+10 mais 1d6 ácido)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Ácido, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: Anfíbio, visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +10, Von +10
Habilidades: For 25, Des 10, Con 21, Int 8, Sab 14, Car 11
Perícias: Blefar +15, Diplomacia +2, Esconder-se +13*, Furtividade +17, Intimidação +2, Natação +7, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +14
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Pântanos frios
Organização: Solitário, casal ou revoada (3–6)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Leal e Mau
Progressão: 13–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30–36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: +3

O dragonete do limo é uma criatura repulsiva e vil que utiliza furtividade e astúcia para derrotar suas presas.

As escamas viscosas e verde-acinzentadas do dragonete do limo gotejam com muco cáustico. As garras e os dentes da criatura são cinzentas e sujas, e seus olhos têm um amarelo claro e aguado.

Os dragonetes do limo vivem em pântanos úmidos e charcos fétidos, ou em cavernas escuras sob a terra. Ocasionalmente, protegem bandos do povo lagarto ou de trogloditas, apesar de terem uma paciência limitada com esses seres inferiores.

Um dragonete do limo fala Dracônico, e Aquan ou Terran (50% de probabilidade entre um e outro idioma). Sua fala é lenta e mal articulada, como se estivesse falando com a boca cheia d'água.

Combate

Graças às suas habilidades de visão, os dragonetes do limo podem detectar suas presas com alguma antecedência. Eles se aproximam pelo ar ou submersos, conforme adequado ao ambiente, agarram o alvo e alçam vôo ou então arrastam-no para debaixo d'água. Eles ignoram qualquer situação que se pareça com uma luta justa.

Ácido (Ext): O corpo de um dragonete do limo exsuda ácido o tempo todo. Esse ácido inflige 1d6 pontos de dano adicional de ácido em combate corporal ou durante cada rodada em que o monstro mantiver um alvo preso na manobra Agarrar. Somente rochas não são afetadas por esse ácido.

As criaturas ou armas que atingirem um dragonete do limo também sofrem este dano (sem direito a testes de resistência).

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o dragonete do limo precisa atingir um oponente do seu tamanho ou menor com as garras. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticos, os dragonetes do limo podem sobreviver indefinidamente em terra.

Perícias: Um dragonete do limo recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. Os dragonetes do limo recebem +2 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. *Eles recebem +4 de bônus racial adicional nos testes de Esconder-se terreno pantanoso.

DRAGONETE DE MAGMA

Dragão (Grande — Terra, Fogo)
Dados de Vida: 16d12+64 (172 PV)
Iniciativa: +6
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), cavar 3 m, vôo 18 m (ruim)
Classe de Armadura: 23 (–1 tamanho, +2 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +16/+26
Ataque: Corpo a corpo: mordida +21 (2d6+6); ou garra +19 (1d8+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +21 (2d6+6), 2 garras +19 (1d8+3), golpe com a cauda +19 (1d8+9)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Agarrar aprimorado, incendiar
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade ao fogo, efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, sentido sísmico 16 m, vulnerabilidade ao frio
Testes de Resistência: Fort +14, Ref +14, Von +11
Habilidades: For 23, Des 14, Con 19, Int 8, Sab 12, Car 11
Perícias: Blefar +19, Diplomacia +2, Escalar +27, Esconder-se +19, Intimidação +2, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +18

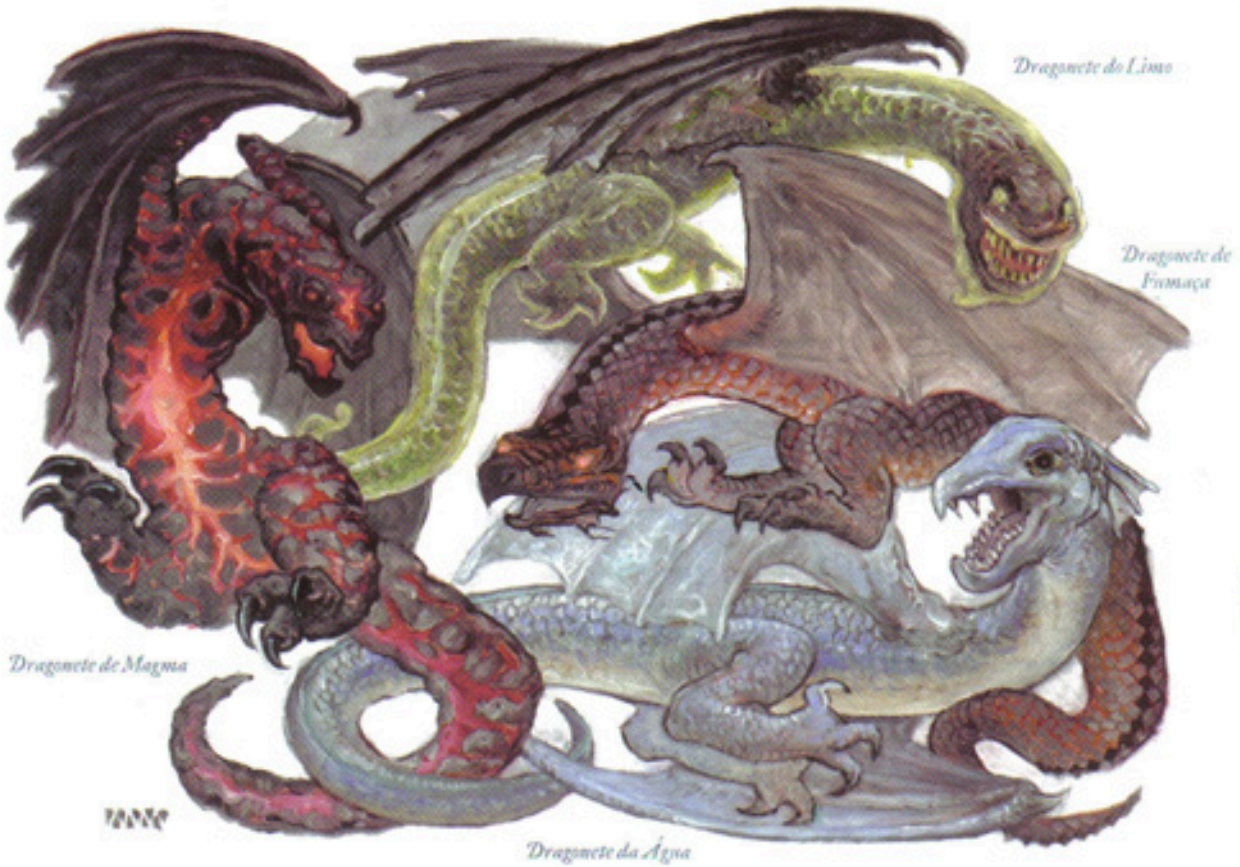


Ilustração de S. Wood

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Montanhas quentes
Organização: Solitário, casal ou enxame (3–6)
Nível de Desafio: 13
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Leal e Mau
Progressão: 17–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30–39 DV (Imenso); 40–51 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: +3

O dragonete de magma, o mais poderoso dentre os dragonetes elementais, queima com poder maligno.

O couro espesso e provido de escamas do dragonete de magma assemelha-se a lava em resfriamento; ele tem com garras de obsidiana e lampejantes olhos carmesim. Embora essas criaturas pareçam lerdas e desajeitadas, movimentam-se com uma agilidade surpreendente.

Os dragonetes de magma geralmente vivem em cavernas profundas ou crateras vulcânicas, em especial nos arredores de lagos, rios ou rocha fundida. Muitas vezes se aliam aos efreet ou salamandras.

Um dragonete de magma fala Dracônico, e Ígneo ou Terran (50% de probabilidade entre um e outro idioma). As vozes das criaturas retumbam de poder, o que sugere sua ascendência vulcânica.

Combate

Um dragonete de magma não perde tempo brincando com sua presa, preferindo imobilizar um alvo agarrado e incinerá-lo até a morte. Se houver espaço para voar, ele usará a Investida Aérea para agarrar um oponente e levá-lo a um local mais seguro, onde será capaz de eliminá-lo com tranqüilidade.

Incendiar (Ext): As criaturas agarradas por um dragonete de magma devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 22) ou pegarão fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas (consulte Queimando, no *Livro do Mestre*). Uma criatura que esteja em chamas pode usar uma ação de movimento para extinguir o fogo, mas deve se libertar da manobra Agarrar.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o dragonete de magma precisa atingir um oponente do seu tamanho ou menor com as garras. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Perícias: Os dragonetes de magma recebem +2 de bônus racial nos testes de Escalar e Esconder-se.

DRAGONETE DA TERRA

Dragão (Grande — Terra)
Dados de Vida: 12d12+48 (129 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), escavar 6 m, vôo 36 m (ruim)
Classe de Armadura: 21 (–1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +12/+22
Ataque: Corpo a corpo: Mordida +17 (2d6+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +17 (2d6+6), 2 garras +15 (1d8+3), golpe com a cauda +15 (1d8+9)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sismo, maestria terrestre
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, sentido sísmico 18 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +10, Von +9

Habilidades: For 23, Des 10, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 9
Perícias: Blefar +15, Diplomacia +1, Escalar +21, Esconder-se +15*, Intimidação +1, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +13
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Prontidão, Reflexos Rápidos
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário, casal ou bando (3–6)
Nível de Desafio: 11
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Leal e Neutro
Progressão: 13–19 DV (Grande); 20–29 DV (Enorme); 30–36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: +3

Os dragonetes da terra são criaturas pesadas, de fala e ação lentas. No entanto, quando são provocados são terríveis de se enfrentar.

O couro de um dragonete da terra é cinza acastanhado e de textura áspera, o que ajuda a confundi-lo com seu ambiente natural. Suas garras são curtas e robustas, ajudando-o a escavar. Seus olhos verdes rebrilham como esmeraldas.

Os dragonetes da terra fazem tocas no subsolo, freqüentemente em cavernas abobadadas que lhes permitem estender as asas quando desejam. Preferem gemas como tesouro, e sua baixa Inteligência muitas vezes os torna suscetíveis a personagens astuciosos que tentam negociar gemas de valor relativamente baixo por informações ou itens valiosos.

Os dragonetes da terra falam Dracônico e Terran, mas devagar, com pausas ocasionais na fala que evidenciam seu baixo intelecto.

Combate

Ao contrário de outros dragonetes, os da terra preferem se manter no solo, usando o vôo somente para escapar do perigo. Quando enfrenta vários inimigos, um dragonete da terra inicia o combate com sua habilidade de sismo, e depois ataca os alvos caídos. Por causa de sua visão fraca (comparada com outros dragonetes), ele confiará em seu sentido sísmico para determinar a localização dos alvos.

Maestria Terrestre (Ext): Um dragonete da terra recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano quando ele e seu inimigo estiverem em contato com o solo. Se um oponente estiver no ar ou na água, o dragonete sofre –4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano. Estes modificadores não estão incluídos no bloco de estatísticas.

Sismo (Sob): Uma vez por dia, um dragonete da terra pode causar um sismo num ponto de origem tocado. Todas as criaturas em pé no solo num raio de 18 metros do dragonete devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 20) ou cairão. As criaturas aladas ou na água não sofrem efeitos adversos, e o sismo não inflige dano em edifícios e estruturas.

Perícias: Os dragonetes da terra recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se. *Eles recebem +4 de bônus racial adicional nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes rochosos (como um terreno montanhoso ou o subsolo).

DRAGONETE DA TEMPESTADE

Dragão (Imenso — Ar)
Dados de Vida: 30d12+210 (405 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 18 m (12 quadrados), vôo 60 m (ruim); ou vôo 18 m (perfeito)
Classe de Armadura: 31 (–4 tamanho, +1 Des, +24 natural), toque 7, surpresa 30
Ataque Base/Agarrar: +30/+54
Ataque: Corpo a corpo: mordida +42 (4d6+12)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +42 (4d6+12), 2 garras +37 (2d8+6), golpe com a cauda +37 (2d8+18)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: Sopro, arrebatar, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, forma gasosa, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, resistência ao frio 30 e eletricidade 30



Testes de Resistência: Fort +24, Ref +20, Von +21
Habilidades: For 35, Des 13, Con 24, Int 15, Sab 19, Car 20
Perícias: Acrobacia +34, Blefar +38, Concentração +40, Conhecimento (natureza) +36, Diplomacia +7, Esconder-se +22, Intimidação +40, Observar +39, Ouvir +39
Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Esquiva, Inversão, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Pairar, Prontidão, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Trespassar
Ambiente: Colinas frias
Organização: Solitário ou casal
Nível de Desafio: 17

Tesouro: Padrão
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 31–38 DV (Imenso); 39–45 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

Estas criaturas enormes, também chamadas de dragões das nuvens ou dragões do vento, vivem em meio às nuvens.

Quando a criatura está em repouso, as escamas do dragonete da tempestade têm um lustro perolado. Um dragão das nuvens contente rebrilha com pontos de luz dourados, enquanto que um furioso se torna cinza-escuro como uma nuvem de tempestade. As asas prateadas do monstro são quase translúcidas.

Um dragonete da tempestade passa a maior parte da vida planando através das nuvens, apreciando o clima em todas as suas formas variáveis. Normalmente ergue seu covil no pico enevoado de uma montanha.

Os dragonetes da tempestade falam Dracônico e Auran. Alguns também aprendem Comum ou Gigante para conversarem com as criaturas que moram nos arredores do seu covil.

COMBATE

Um dragonete da tempestade escolhe suas lutas com cuidado. Supondo que esteja confiante na vitória, ele começa usando o sopro para separar os combatentes, depois elimina os oponentes que restam com *convocar relâmpagos*, *tempestade glacial* e *grito*. Se tiver tempo para se preparar, usará *controlar os ventos* ou *controlar o clima* para criar um cenário mais favorável à vitória. Ele não hesita em fugir se estiver em inferioridade, usando a forma gasosa para escapar ou *caminhar no vento* quando é perseguido.

Sopro (sob): Um dragonete da tempestade tem um tipo de sopro, um cone de vento de 18 metros que pode ser usado uma vez a cada 1d4 rodadas. Este ataque produz o equivalente a ventos com força de tornado (vide a Tabela 3–24 no *Livro do Mestre*). Qualquer criatura no interior do cone deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 30), ou sofrerá os efeitos do vento.

Forma Gasosa (Sob): Um dragonete da tempestade pode assumir a forma gasosa conforme desejar, como uma ação padrão. Enquanto estiver nessa forma, ele terá deslocamento de vôo de 18 metros (perfeito) e não é afetado por nenhum tipo de vento. Não pode atacar ou usar o sopro na forma gasosa, mas pode usar normalmente suas habilidades similares a magia. Nos demais aspectos, esta habilidade é idêntica à magia *forma gasosa*.

Arrebatar (Ext): Caso o dragonete consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *névoa* (CD 17); 3/dia — *convocar relâmpagos* (CD 18), *muralha de vento* (CD 18), *nevasca* (CD 18), *névoa fétida* (CD 18); 1/dia — *caminhar no vento* (CD 22), *controlar o clima* (CD 21), *controlar os ventos* (CD 20), *grito* (CD 19), *tempestade glacial* (CD 19). Nível de conjurador: 20.

DRAGONTINO

Humanóide Monstruoso (Grande — Réptil)
Dados de Vida: 7d8+7 (38 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 6 m (4 quadrados), vôo 12 m (bom)
Classe de Armadura: 17 (+1 Des, –1 tamanho, +7 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +7/+15
Ataque: Corpo a corpo: garra +10 (1d6+4) ou lança longa +10 (1d10+6)
Ataque Total: Corpo a corpo: 2 garras +10 (1d6+4) ou lança longa +10/+5 (1d10+6)
Espaço/Alcance: 3 m/3 m (6 m com lança longa)
Ataques Especiais: Rasgar 1d6+2
Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, detectar magia
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +6, Von +7
Habilidades: For 19, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 13
Perícias: Observar +12, Ouvir +12
Talentos: Fortitude Maior, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea
Ambiente: Colinas quentes
Organização: Solitário, revoada (2–8) ou esquadrão (4–16 mais 1 necromante humano de nível 7–11)
Nível de Desafio: 3
Tesouro: Padrão de moedas; nenhum bem; dobro dos itens
Tendência: Normalmente Caótico e Mau
Progressão: Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível: +2


Dragontino

Ilustração de S. Wood

Os dragontinos são criaturas humanóides que supostamente são primos distantes dos dragões. Eles são encontrados em tribos selvagens, a serviço de mestres humanos. A força bruta e as garras afiadas fazem dessas criaturas ameaças letais.

Os dragontinos têm entre 2,40 m e 2,70 m de altura, com aspectos dracônicos. A pele coberta de escamas da raça varia do ocre escuro ao marrom avermelhado, com manchas ou listras mais escuras. As faces lembram claramente um dragão, com focinhos longos, uma juba de cabelos espessos e pequenos chifres voltados para a parte posterior da cabeça. Eles possuem asas

verdes, douradas ou amareladas, ou que acompanham a coloração corporal do indivíduo. As caudas longas e com escamas não são úteis em combate, como as caudas dos dragões, mas eles possuem garras terríveis.

Os dragontinos falam o idioma Dracônico.

COMBATE

Os dragontinos preferem lutar nos céus, mergulhando para golpear os adversários terrestres com as garras dianteiras. Caso sejam forçados ao combate no solo, eles se aproximam das vítimas e utilizam as garras ou armas brancas (eles preferem lanças e armas de haste).

Eles sofrem de um desejo incontrolável de acumular itens mágicos (talvez uma herança de seus ancestrais) e atacam primeiro os personagens que ostentam esses objetos. Se possível, um dragontino agarrará um item mágico de um adversário e tentará escapar, carregando o objeto para seu covil. Essa é uma manobra regular de Desarmar; como o dragontino está desarmado, ele poderá segurar o item se obtiver sucesso no teste resistido.

Rasgar (Ext): Os dragontinos são capazes de desferir dois ataques adicionais com as garras traseiras (corpo a corpo +10; dano 1d6+2 cada) quando mergulham para golpear um oponente.

Detectar Magia (Sob): Os dragontinos têm a habilidade inata de usar *detectar magia* como uma ação livre, uma vez por rodada.

Personagens Dragontinos

A maioria dos dragontinos é composta de bárbaros. A classe favorecida da raça é bárbaro, mas existem alguns feiticeiros dragontinos e esta "casta" parece aumentar gradualmente entre a espécie.

Dragontinos Como Personagens

Os personagens dragontinos possuem as seguintes características raciais.

— +8 Força, +2 Destreza, +2 Constituição, +4 Sabedoria, +2 Carisma. Os dragontinos são criaturas poderosas que adquirem grandes habilidades do seu vínculo ancestral com os dragões.

— Tamanho Grande: –1 de penalidade na Classe de Armadura, –1 de penalidade nas jogadas de ataque, –4 de penalidade nos testes de Esconder-se, limites para levantar e capacidade de carga equivalentes ao dobro dos personagens Médios.

— O deslocamento básico terrestre do dragontino é de 6 metros. Ele tem um deslocamento de vôo de 12 metros (bom).

— Ataques Naturais: Um dragontino sabe usar seus ataques com garras, que infligem 1d6 pontos de dano cada. Caso utilize uma garra como uma arma secundária (juntamente com uma arma branca na outra mão), sofrerá as penalidades normais de combater com duas armas.

Quando realizar um ataque total no ar, o dragontino também é capaz de desferir dois ataques adicionais com as garras traseiras, usando o bônus base de ataque total (com –5 de penalidade se também estiver atacando com uma arma).

— Os dragontinos podem usar *detectar magia* sem limite diário como uma habilidade sobrenatural, como um feiticeiro de nível equivalente aos seus DV.

— Dados de Vida Raciais: Um dragontino possui sete níveis de humanóide monstruoso, que proporcionam 7d8 Dados de Vida, +7 de bônus base de ataque e os seguintes bônus base de resistência: Fort +2, Ref +5, Von +5.

— Perícias Raciais: Os níveis de humanóide monstruoso do dragontino lhe conferem pontos de perícia equivalentes a 10 x (2 + modificador Int). Suas perícias de classe são Observar e Ouvir.

— Talentos Raciais: Os níveis de humanóide monstruoso do dragontino lhe concedem três talentos.

— Bônus de armadura natural +7.

— Idioma Automático: Dracônico. Idiomas Adicionais: Comum, Anão, Gnoll, Goblin, Orc.

— Classe Favorecida: Bárbaro.

— Ajuste de Nível: +2.

ESCARAVELHO DE TESOURO

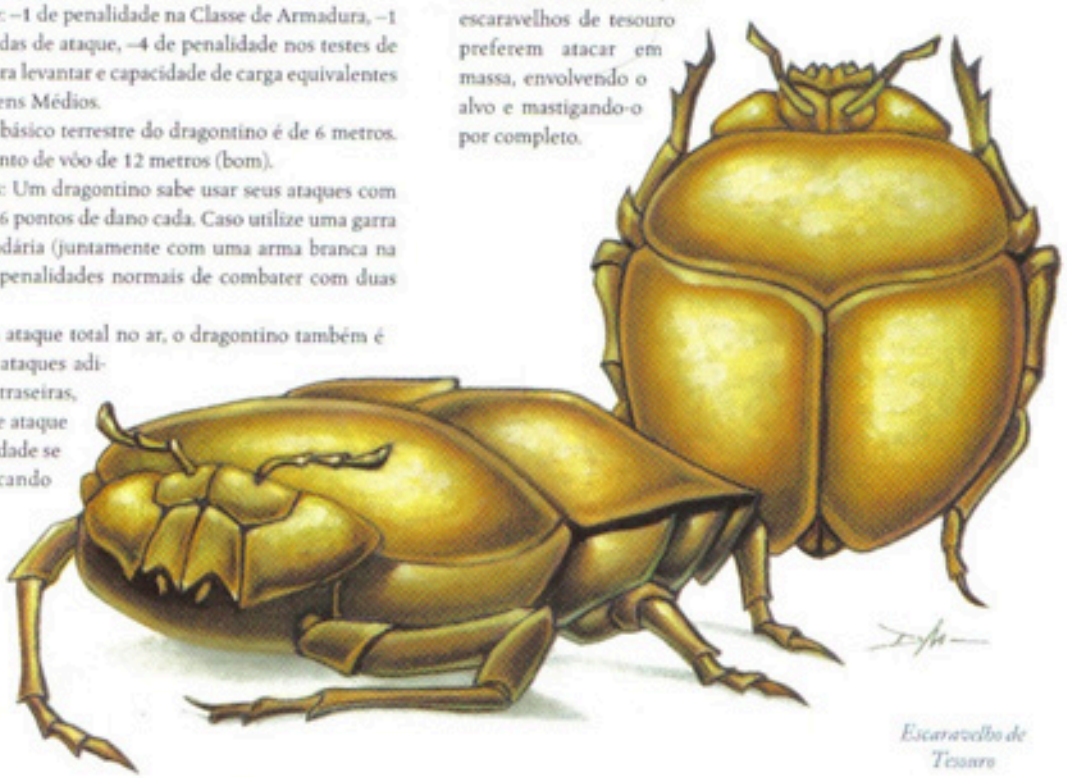
Um escaravelho de tesouro é uma criatura sem olhos, semelhante a um besouro, que se esconde em montes de tesouro. Graças ao seu tamanho e sua carapaça prateada ou dourada, ele se assemelha a uma moeda quando está dormente (mas um exame cuidadoso revela sua natureza). Um enxame parece uma pilha de moedas de ouro e prata.

Os escaravelhos de tesouro freqüentemente se encontram escondidos no meio do tesouro de um dragão (daí seu nome). Muitas vezes vivem em relação simbiótica com o dragão, mantendo as escamas de um ancião livres de animais nocivos (a armadura natural do dragão o mantém a salvo da habilidade de escavação do inseto).

Os escaravelhos de tesouro não são inteligentes e não falam nem compreendem qualquer idioma.

COMBATE

Um escaravelho de tesouro individual procura se alojar na carne de seu alvo. No entanto, os escaravelhos de tesouro preferem atacar em massa, envolvendo o alvo e mastigando-o por completo.



Escaravelho de Tesouro

	Escaravelho de Tesouro Inseto (Minúsculo)	Enxame de Escaravelhos de Tesouro Inseto (Minúsculo — Enxame)
Dados de Vida:	1/8 d8+1 (2 PV)	6d8+6 (33 PV)
Iniciativa:	+1	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escalar 6 m	6 m (4 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	21 (+8 tamanho, +1 Des, +2 natural), toque 19, surpresa 20	13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+0/–21	+4/—
Ataque: Corpo a corpo:	Mordida +3 (1d2–5)	Enxame (2d6)
Ataque Total: Corpo a corpo:	Mordida +3 (1d2–5)	Enxame (2d6)
Espaço/Alcance:	0,3 m/0 m	3 m/—
Ataques Especiais:	Escavar	Escavar, distração
Qualidades Especiais:	Sentido sísmico 6 m, características de inseto	Sentido sísmico 6 m, características de enxame, características de inseto
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +1, Von +1	Fort +6, Ref +3, Von +3
Habilidades:	For 1, Des 13, Con 13, Int -, Sab 12, Car 2	For 11, Des 13, Con 13, Int -, Sab 12, Car 2
Perícias:	Esconder-se +13*, Ouvir +5	Esconder-se +13*, Ouvir +5
Ambiente:	Desertos quentes	Desertos quentes
Organização:	Solitário ou enxame (2–5)	Enxame individual ou grupo de enxames (2–5)
Nível de Desafio:	1/2	5
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	Nenhuma	Nenhuma
Ajuste de Nível:	—	—

Escavar (Ext): Se um escaravelho de tesouro atingir uma criatura viva Pequena ou maior com a mordida (ou se um enxame de escaravelhos atingir o alvo com seu ataque de enxame), no próximo turno o inseto tentará se alojar na carne da vítima. O alvo deve realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 11 para uma criatura individual ou CD 14 para um enxame) para impedir que o escaravelho se instale em sua musculatura (uma vítima indefesa não pode impedir a habilidade). Se o teste de resistência fracassar, o alvo sofrerá 1d2 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada subseqüente (de um escaravelho individual) ou 2d4 pontos de dano temporário de Constituição (de um enxame).

Um escaravelho não abandona a vítima até que ela esteja morta. Uma vez que o inseto se alojar no alvo com esta habilidade, ele somente pode ser destruído por efeitos que curariam uma doença, como *remover doença* ou *cura completa*. Uma única magia elimina todos os escaravelhos, mas não concede proteção contra ataques subseqüentes.

As criaturas com imunidade a doenças, bem como aquelas com +3 de bônus de armadura natural (incluindo bônus de melhoria) ou superior, são imunes ao ataque de escavar dos escaravelhos de tesouro.

Distração (Ext): Qualquer criatura viva e vulnerável ao dano do escaravelho que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame, deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 14), ou ficará enjoada durante 1 rodada. Mesmo se obtiver sucesso no teste de resistência, a conjuração ou sustentação de magias dentro da área do enxame exige um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia). O uso de qualquer perícia que envolva paciência e concentração exige um teste de Concentração (CD 20). A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Características de Enxame: Um enxame não apresenta laterais ou anatomia distinguível, é imune a sucessos decisivos e não pode ser flanqueado. Os enxames de escaravelhos ignoram qualquer tipo de dano causado por armas.

Reduzir os PVs de um enxame a 0 ou menos dissipa a aglomeração de criaturas, embora o dano sofrido até esse ponto não seja capaz de afetar a habilidade de combate ou resistência do enxame. Os enxames nunca são atordoados ou estão morrendo em função de um total negativo de pontos de vida. Eles não podem ser vítimas das manobras Imobilização, Agarrar ou Encontrão e são incapazes de Agarrar seus adversários.

Um enxame de escaravelhos é imune a qualquer magia ou efeito que tenha um determinado número de alvos (incluindo as magias direcionadas a um único alvo, como *desintegrar*). O enxame sofre 1,5 vezes (+50%) o dano causado por magias ou efeitos de área, projéteis de área e a maioria das magias de evocação. Se o efeito não permitir um teste de resistência, o enxame sofrerá o dobro do dano.

Os enxames de escaravelhos são vulneráveis a ventos muito fortes, gerados pela magia *lufada de vento*, por exemplo. Para determinar os efeitos dos ventos contra o enxame, trate-o como se fosse uma criatura Minúscula (consulte Ventos no *Livro do Mestre*). Os efeitos do vento causam 1d6 pontos de dano por contusão ao enxame por nível da magia (ou para cada DV da criatura que está gerando o efeito, como no caso de um vendaval gerado por um elemental do ar, por exemplo). Um enxame inconsciente devido ao dano por contusão estará desorganizado e disperso — ele não conseguirá se reorganizar até que sua quantidade de PV exceda o dano por contusão.

Para informações completas sobre o subtipo Enxame, consulte o Glossário do *Livro dos Monstros*.

Características de Inseto: Um escaravelho de tesouro é imune a todos os efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões e efeitos de moral). Possui visão no escuro 18 metros.

Perícias: Os escaravelhos de tesouro recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão ocultos entre moedas (no mínimo 10 moedas para um único escaravelho, ou 10.000 moedas para um enxame). Um escaravelho de tesouro recebe +8 de bônus racial nos testes de Escalar e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo quando estiver distraído ou ameaçado.

GOLEM

Os golens são autômatos de grande poder criados através da magia. A construção de um deles envolve o uso de magias e forças elementais potentes.

Normalmente, a força animadora de um golem é um espírito do Plano Elemental da Terra. No entanto, os três golens apresentados a seguir — o golem de osso de dragão, o golem de pedra dracônica e o golem de anciã de ferro — são imbuídos com a força vital de um poderoso dragão. O processo de criação vincula o espírito relutante ao corpo artificial e o sujeita à vontade do criador do golem.

Em todos os três casos a seguir, os golens são construídos com formas tradicionalmente associadas aos dragões — criaturas quadrúpedes com longos pescoços e caudas, garras e asas. Embora estes constructos sejam criados com asas, são incapazes de voar (mas podem utilizar as asas para desferir ataques).

Os golens não têm uma linguagem própria, mas podem compreender instruções simples dos seus criadores.

COMBATE

Os golens são tenazes em combate e muitíssimo fortes. A despeito de sua existência anterior como dragões inteligentes, estes golens são desprovidos de intelecto, portanto não fazem nada espontaneamente na ausência de ordens dos criadores. Eles sempre obedecem às instruções com eficácia, e são incapazes de elaborar qualquer estratégia ou tática. São desprovidos de emoções em combate e não podem ser provocados.

Se o criador de um golem estiver num raio de 18 metros e for capaz de ver e ouvir a criatura, poderá comandá-la diretamente. Um golem sem comando quase sempre obedecerá à sua última instrução da melhor maneira possível, mas reagirá a quaisquer ataques que lhe sejam desferidos. O criador pode elaborar uma série de comandos simples para o golem (como "Fique nesta área e ataque todas as criaturas, ou criaturas de um tipo específico, que entrarem", ou "Toque um gongo e ataque", ou ordens semelhantes) para governar as ações do monstro na sua ausência.

Visto que os golens não precisam respirar e são imunes à maior parte das formas de energia, são capazes de investir contra um oponente quase em qualquer lugar, desde o fundo do mar até o topo congelado da montanha mais alta.

Características de Constructo: Imune a efeitos de ação mental (feitiços, compulsões, fantasmas, padrões, efeitos de moral), veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e necromancia e qualquer efeito que exija um teste de resistência de Fortitude, a menos que também afete objetos ou seja inofensivo. Incapaz de curar ferimentos (mas a regeneração e a cura acelerada funcionam normalmente, se houver). Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade temporário e permanente, drenar energia ou morte por dano maciço. É completamente destruído quando atinge 0 ponto de vida ou menos e não pode ser revivido ou ressuscitado. Visão no escuro 18 m e visão na penumbra.

Imunidade à Magia (Ext): Os golens são imunes à magia e efeitos sobrenaturais, exceto quando especificado o contrário.



Ilustração de M. Nelson

GOLEM DE ANCIÃO DE FERRO

Constructo (Grande)
Dados de Vida: 40d10 (220 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 40 (–1 tamanho, –1 Des, +32 natural), toque 8, surpresa 40
Ataque Base/Agarrar: +30/+49
Ataque: Corpo a corpo: mordida +44 (2d10+15)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +44 (2d10+15), 2 garras +39 (2d8+7), 2 asas +39 (2d6+7), golpe com a cauda +39 (2d8+22)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro
Qualidades Especiais: Características de constructo, redução de dano 15/mágico e adamante, imunidade à magia, imunidade à ferrugem
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +12, Von +14
Habilidades: For 41, Des 8, Con —, Int —, Sab 13, Car 19
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 17
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 41–60 DV (Grande); 61–80 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Um golem de ancião de ferro é uma fornalha animada e independente construída na forma de um dragão. Ele tem 4,5 m de comprimento e normalmente varia entre 2,1 m e 2,4 m na altura dos ombros. Ele emana fumaça pelas narinas, exceto quando está em repouso, e emite calor sensível quando está em movimento.

Combate

O golem de ancião de ferro dispersa os inimigos com seu sopro ígneo e depois utiliza sua força devastadora para destruí-los em combate corporal. Ele é capaz de usar o sopro em si mesmo, para restaurar seus pontos de vida ou anular efeitos de *lentidão*.

Sopro (sob): Cone de 16 m, uma vez a cada 1d4 rodadas, 20d10 pontos de dano por fogo; Reflexos CD 30 para reduzir à metade. O tipo de sopro é sempre o mesmo, independente do espírito de dragão contido no golem.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de ancião de ferro tem imunidade a todas as magias, habilidades similares e efeitos sobrenaturais, com as seguintes exceções. Um efeito de frio o torna lento (como a magia *lentidão*) durante 3 rodadas, sem direito a teste de resistência. Um efeito de fogo dissipa os efeitos da *lentidão* sobre o golem e recupera 1 ponto de vida a cada 3 pontos de dano que seriam causados. Por exemplo, um ancião de ferro atingido por uma *bola de fogo controlável* conjurada por um mago de 15º nível, que normalmente causaria 52 pontos de dano, recupera 17 pontos de vida. O golem não realiza teste de resistência contra efeitos de fogo.

Imunidade à Ferrugem (Ext): Um golem de ancião de ferro é imune a ataques de ferrugem, mágicos ou mundanos.

Construção

Um golem de ancião de ferro é esculpido com 2.500 kg de ferro puro, fundido com outros componentes raros e elixires que custam pelo menos 25.000 PO. A montagem do corpo exige um teste de Ofícios (armeiro ou armoreiro) CD 30.

NC 18; Fabricar Constructo (vide página 303 do *Livro dos Monstros*), *animar objetos, campo antimagia, desejo restrito, nuvem incendiária, tarefa/missão*, 18º nível de conjurador; Preço 225.000 PO; Custo 125.000 PO + 8.000 XP.

GOLEM DE OSSO DE DRAGÃO

Constructo (Grande)
Dados de Vida: 20d10 (110 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 17 (–1 tamanho, +8 natural), toque 9, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +15/+23
Ataque: Corpo a corpo: mordida +18 (1d10+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +18 (1d10+4), 2 garras +13 (1d8+2), 2 asas +13 (1d6+2), golpe com a cauda +13 (1d8+6)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Aura de medo
Qualidades Especiais: Características de constructo, redução de dano 5/mágico e adamante, imunidade à magia
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +7
Habilidades: For 19, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 10
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 21–30 DV (Grande); 31–60 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Um golem de osso de dragão é produzido com o esqueleto de um ou mais dragões, amarrado com fios de adamante para formar um corpo repulsivo. Normalmente tem 3 m de comprimento e 1,5 m na altura dos ombros. Muitas vezes é confundido com um dragão esquelético ou um dracolich (vide esses verbetes neste capítulo) — e realmente é construído com freqüência por necromantes — mas é um constructo, não um morto-vivo.

Combate

Um golem de osso de dragão se engaja em combate sem hesitar, enfraquecendo a coragem dos oponentes com sua aura de medo.

Aura de Medo (Sob): Um golem de osso de dragão irradia uma aura de medo numa dispersão de 18 metros de raio. Qualquer criatura com menos DV que o golem ficará abalada (Vontade CD 20 anula). O efeito permanece ativo enquanto a criatura permanecer na área afetada e nas 2d6 rodadas subseqüentes. Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência de Vontade estará imune à aura de medo daquele golem de osso de dragão durante 24 horas.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de osso de dragão tem imunidade a todas as magias, habilidades similares e efeitos e habilidades sobrenaturais.

Construção

O corpo de um golem de osso de dragão precisa ser construído com o esqueleto de um ou mais dragões, interligado com arame de adamante no valor de 5.000 PO. A criação do corpo exige um teste de Cura (CD 20).

NC 13; Fabricar Constructo (vide página 303 do *Livro dos Monstros*), *criar mortos-vivos menores, causar medo, tarefa/missão*, 13º nível de conjurador; Preço 115.000 PO; Custo 60.000 PO + 4.400 XP.

GOLEM DE PEDRA DRACÔNICA

Constructo (Grande)
Dados de Vida: 35d10 (192 PV)
Iniciativa: –1
Deslocamento: 9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura: 36 (–1 tamanho, –1 Des, +28 natural), toque 8, surpresa 36
Ataque Base/Agarrar: +26/+41
Ataque: Corpo a corpo: mordida +36 (2d8+11)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +36 (2d8+11), 2 garras +31 (2d6+5), 2 asas +31 (1d10+5), golpe com a cauda +31 (2d6+16)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro petrificante
Qualidades Especiais: Características de constructo, redução de dano 10/mágico e adamante, imunidade à magia
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +11, Von +13
Habilidades: For 33, Des 8, Con —, Int —, Sab 13, Car 15
Ambiente: Qualquer
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 15
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro
Progressão: 36–50 DV (Grande); 51–70 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: —

Numa análise superficial, um golem de pedra dracônica parece uma estátua finamente esculpida de um dragão, com 3,6 m de comprimento e 1,8 m na altura dos ombros. Somente quando se movimenta, com as escamas de pedra ondulando como carne musculosa e os olhos brilhando com luz cor de âmbar, é que os inimigos percebem o perigo que correm.

Combate

Um golem de pedra dracônica inicia todos os combates com seu sopro petrificante, e depois utiliza seus ataques físicos devastadores para aniquilar os inimigos.

Sopro Petrificante (Sob): Uma vez a cada 1d4 rodadas, o golem de pedra dracônica pode disparar um cone de 9 metros de gás petrificante (Fortitude CD 27 anula).

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de pedra dracônica tem imunidade a todas as magias, habilidades similares e efeitos sobrenaturais, com as seguintes exceções. A magia *pedra em lama* o torna lento (como a magia *lentidão*) durante 2d6 rodadas, sem direito a teste de resistência, enquanto *lama em pedra* recupera todos os seus pontos de vida.

Construção

O corpo de um golem de pedra dracônica é intrincadamente talhado em um único bloco de pedra de alta qualidade, normalmente granito, pesando 1,5 tonelada e custando 5.000 PO. Ele também precisa ser polido com óleos raros no valor de 10.000 PO. A montagem do corpo exige um teste de Ofícios (escultura ou alvenaria) CD 25.

NC 16; Fabricar Constructo (vide página 303 do *Livro dos Monstros*), *animar objetos*, *campo antimagia*, *carne para pedra*, *tarefa/missão*, 16º nível de conjurador; Preço 175.000 PO; Custo 95.000 PO + 6.400 XP.

INFRA-DRAGÃO ESPINHOSO

Dragão (Grande)
Dados de Vida: 6d12+12 (51 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura: 19 (+1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar: +6/+15
Ataque: Corpo a corpo: mordida +10 (2d6+5)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +10 (2d6+5), 2 garras +5 (1d8+2); ou à distância: espinhos +7 (1d8+5)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m

Infra-dragão Espinhoso



Qualidades Especiais: Visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, faro
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +7, Von +8
Habilidades: For 20, Des 14, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8
Perícias: Escalar +14, Intimidação +8, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +9, Sobrevivência +10

Talentos: Prontidão, Tiro Certeiro, Vontade de Ferro
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário ou revoada (2–4)
Nível de Desafio: 4
Tesouro: Nenhum
Tendência: Sempre Neutro e Bom
Progressão: 7–9 DV (Grande); 10–18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +2

Os infra-dragões têm sua origem em Bahamut, o Dragão de Platina. Depois de ajudar um grupo de poderosos magos élficos a rechaçarem uma invasão demoníaca, Bahamut criou os infra-dragões para proteger os elfos de futuras incursões. Todos os infra-dragões têm o sangue de Bahamut nas veias, e são ferozes, leais e de bom coração.

Dentre os vários tipos de infra-dragões, poucos são tão poderosos como os infra-dragões espinhosos. Seu tamanho e sua força os colocam na linha de frente de batalhas importantes, e alguns cavaleiros ou paladinos poderosos usam-nos como montaria.

Os infra-dragões falam Dracônico e Silvestre.

COMBATE

Um infra-dragão espinhoso pode suportar um castigo terrível enquanto inflige seus próprios danos com suas garras semelhantes a espadas. Os espinhos em sua cauda não são apenas decoração — ele pode lançá-los numa saraivada letal contra os inimigos mais próximos. Com suas habilidades de faro e visão, o infra-dragão consegue descobrir de modo confiável até mesmo os adversários ocultos.

Infra-Dragões Espinhosos como Montarias Especiais

A critério do Mestre, um paladino de 11º nível ou superior pode invocar um infra-dragão espinhoso como sua montaria sagrada. Para determinar os Dados de Vida adicionais, armadura natural, ajuste de Força, valor de Inteligência e poderes especiais da montaria, subtraia 6 níveis do valor normal do paladino.

MEIO-DRAGÃO

O modelo do meio-dragão do *Livro dos Monstros* apresenta ataques especiais e qualidades especiais para os meio-dragões das dez variedades de dragões verdadeiros descritas naquele livro. As informações a seguir ampliam essa lista para incluir todos os dragões verdadeiros publicados nos demais produtos de DUNGEONS & DRAGONS.

A tabela Sopro dos Meios-Dragões (a seguir) apresenta o tipo de sopro para cada meio-dragão derivado de um dos vários tipos de dragão verdadeiro descritos nos livros *Monstros de Faerûn*, *Livro dos Monstros II*, *Fiend Folio* e neste tomo. Um sopro em linha sempre tem 1,5 m de altura, 1,5 m de largura e 18 m de comprimento. O sopro em cone sempre tem 9 m de comprimento, 9 m de altura e 9 m de largura no final da área afetada.

A tabela Imunidades e Resistências dos Meios-Dragões (a seguir) apresenta as imunidades e/ou resistências dos meios-dragões que descendem de outros dragões verdadeiros.

Os dragões lung, apresentados em *Aventuras Orientais*, são um caso especial. Muitos não têm sopros ou imunidades (ou ambos), portanto os

MEIO-DRAGÕES LUNG

Variedade de Dragão	Imunidade ou Resistência
Ametista	Imunidade a veneno
Batalha	Imunidade sônica
Canção	Imunidade a eletricidade e veneno
Caos	Imunidade a *confusão*/insanidade
Cristal	Imunidade ao frio
Esmeralda	Imunidade sônica
Estígio	Imunidade a doenças e veneno
Etéreo	Nenhuma
Ferrugem	Nenhuma
Marrom	Imunidade a ácido
Oceanus	Imunidade à eletricidade
Piroclástico	Imunidade ao fogo ou sônica (50% de probabilidade cada)
Presas	Nenhuma
Profundezas	Imunidade à feitiços, resistência ao frio 10 e fogo 10
Radiante	Nenhuma
Safira	Imunidade à eletricidade
Sombras	Imunidade a drenar energia
Tarteriano	Nenhuma
Topázio	Imunidade ao frio
Uivante	Imunidade sônica



Um elfo meio-li lung

Sopro dos Meios-Dragões

Variedade de Dragão	Imunidade ou Resistência
Ametista[3]	Linha de energia
Batalha[1]	Cone de energia sônica
Canção[2]	Cone de gás com carga elétrica
Caos[1]	Linha de energia aleatória
Cristal[3]	Cone de luz
Esmeralda[3]	Cone de energia sônica
Estígio[1]	Linha de ácido
Etéreo[1]	Cone de força
Ferrugem[1]	Linha de ácido
Marrom[2]	Linha de ácido
Oceanus[1]	Linha de eletricidade
Piroclástico[1]	Cone de fogo e energia sônica**
Presas[1,2]	Nenhuma*
Profundezas[2]	Cone de gás corrosivo à carne
Radiante[1]	Linha de energia
Safira[3]	Cone de energia sônica
Sombras[1,2]	Cone de sombras (impõe um nível negativo)
Tarteriano[1]	Linha de energia
Topázio[3]	Cone de desidratação
Uivante[1]	Cone de energia sônica

* Três vezes por dia, um meio-dragão das presas é capaz de infligir 1d4 pontos permanentes de Constituição com sua mordida (Fortitude CD 14 anula).

** Metade do dano indicado é de fogo, a outra metade é de energia sônica.

1 Descrito neste capítulo.

2 Publicado originalmente em *Monstros de Faerûn*.

3 Publicado originalmente no *Livro dos Monstros II*.

Meio-Dragões Lung

Variedade de Dragão	Habilidades Especiais
Chiang lung	Respirar na água, causar chuva (veja texto)
Li lung	Rugido (veja texto), escavar 3 m
Lung wang	Respirar na água, imunidade ao fogo, sopro de cone de vapor (fogo) (6d10, CD 18)
Pan lung	Respirar na água, fogo aquático (veja texto)
Shen lung	Respirar na água, imunidade a eletricidade e veneno, fogo aquático (veja texto)
T'ien lung	Respirar na água, sopro de cone de fogo (6d10, CD 18)
Tun mi lung	Respirar na água, imunidade ao ar e água
Yu lung	Respirar na água

meios-dragões que descendem dessas criaturas adquirem ataques especiais e qualidades especiais distintas, conforme mencionado na tabela Meio-Dragões Lung.

Causar Chuva (Sob): Um meio-chiang lung pode soprar nuvens de tempestade três vezes por dia, causando chuva. A chuva perdura durante 2d4 horas e estende-se em um raio de 3 km, centrado no meio-dragão.

Rugido (Ext): Um meio-li lung pode rugir três vezes por dia, criando um som semelhante a metal em atrito com rochas. Todas as criaturas num raio de 18 metros ficam automaticamente ensurdecidas durante 1 rodada (sem teste de resistência).

Fogo Aquático (Sob): Três vezes por dia, um meio-pan lung ou meio-shen lung em contato com a água ou submerso pode cercar-se de uma aura de chamas fantasmagóricas, tremeluzentes e multicoloridas que causam dano a qualquer criatura tocada. Um oponente que atingir o meio-dragão com uma arma natural ou uma arma branca inflige o dano normal, mas ao mesmo tempo sofre 1d6 pontos de dano por fogo. Os dragões lung e os meio-lung são imunes ao fogo aquático. O fogo aquático permanece ativo durante 1 minuto ou até que entre em contato com fogo normal ou mágico. Se o fogo aquático for dissipado, o meio-dragão não conseguirá reativar a habilidade durante 2d6 minutos.

VERMES TERRESTRES

Os vermes terrestres são dragões sem asas, astutos e predadores, que devastam implacavelmente seu ambiente em busca de presas. Embora alguns eruditos afirmem que eles representam uma forma primitiva e ancestral dos dragões verdadeiros, a maioria rejeita estas afirmações. A despeito de sua origem, cada variedade de verme terrestre é singularmente adaptada ao seu ambiente natural.

Nenhum verme terrestre tem asas, mas as formas de seus corpos variam conforme o tipo, desde a forma serpentina (vermes terrestres do deserto) até a escarpada (vermes terrestres da montanha). Ele tem mandíbulas grandes e potentes, membros dianteiros e traseiros providos de garras, e escamas espessas cuja coloração se assemelha à do seu ambiente natural.

Os vermes terrestres são excelentes montarias, apesar de serem voluntariosos e independentes, logo até mesmo o menos inteligente precisa ser tratado com grande respeito, caso contrário se voltará contra o cavaleiro.

COMBATE

Cada tipo de verme terrestre possui táticas de combate diferentes, mas a maioria utiliza a furtividade para surpreender seus adversários. São rastreadores capazes e não hesitam em fugir da batalha para perseguir sua vítima e atacar mais tarde.

Presença Aterradora (Ext): De forma muito semelhante aos dragões cromáticos e metálicos, os vermes terrestres são capazes de perturbar os inimigos com sua mera presença. Esta habilidade é ativada automaticamente quando o verme ataca ou investe. As criaturas na área afetada estão sujeitas ao efeito se forem pelo menos uma categoria de tamanho menores e tiverem menos DV que o monstro.

Uma criatura potencialmente afetada que obtiver sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ DV do verme terrestre + modificador Car) ficará imune à presença aterradora daquele monstro durante 24 horas. Caso fracassem, as criaturas com metade dos DV do verme ou menos ficarão apavoradas durante 2d6 rodadas; caso tenham uma quantidade igual ou superior à metade dos Dados de Vida do verme, ficarão abaladas por 2d6 rodadas. Outros dragões (vermes terrestres ou não) são imunes à presença aterradora de um verme terrestre.

VERME TERRESTRE DA COLINA

Dragão (Enorme)
Dados de Vida: 20d12+100 (230 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura: 23 (–2 tamanho, +15 natural), toque 8, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +20/+36
Ataque: Corpo a corpo: mordida +27 (2d8+9; dec. 19–20); ou garra +25 (2d6+4)

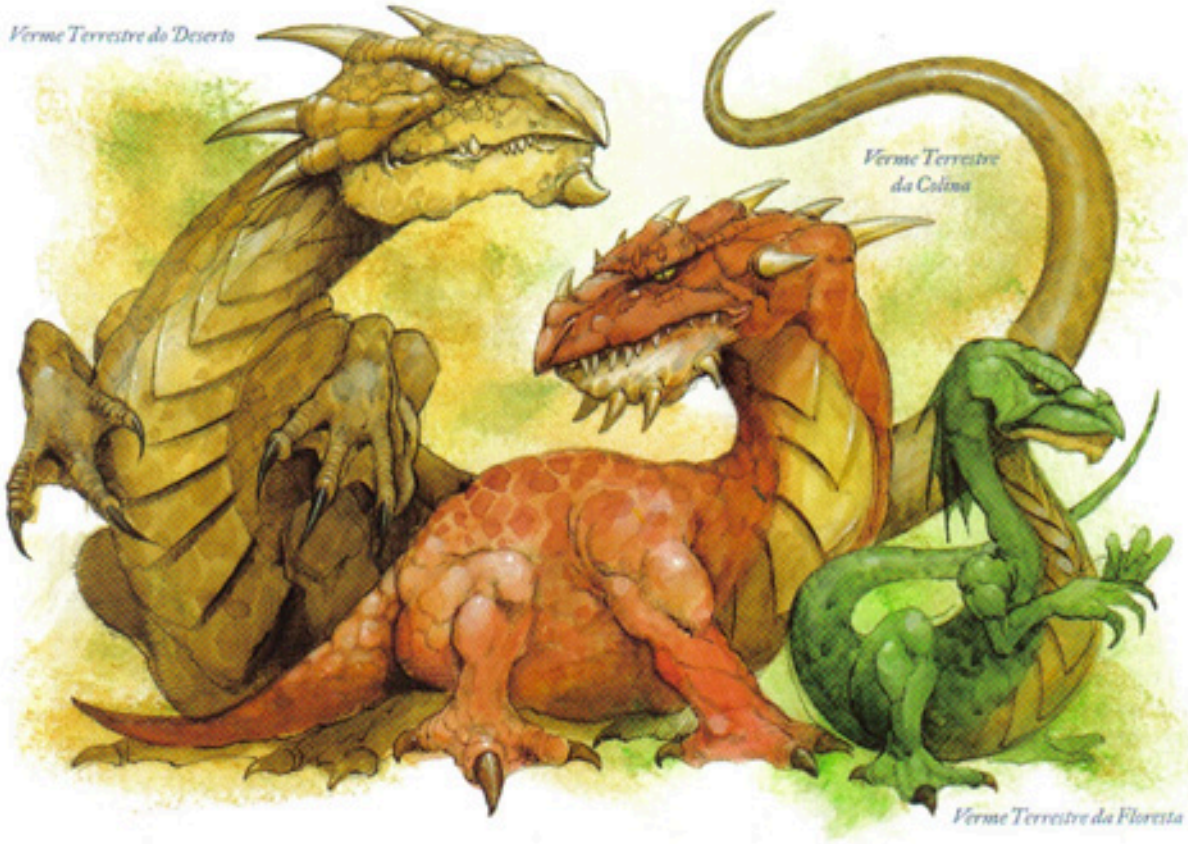


Ilustração de W. England

Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +27 (2d8+9, dec. 19–20) e 2 garras +25 (2d6+4)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Presença aterradora, agarrar aprimorado
Qualidades Especiais: —
Testes de Resistência: Fort +17, Ref +10, Von +11
Habilidades: For 29, Des 10, Con 20, Int 9, Sab 13, Car 12
Perícias: Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +9, Esconder-se +12*, Intimidação +21, Observar +11, Ouvir +19, Sentir Motivação +19, Sobrevivência +9
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Atropelar Aprimorado, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)
Ambiente: Colinas temperadas
Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–6)
Nível de Desafio: 12
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Caótico e Mau
Progressão: 21–31 DV (Enorme), 32–39 DV (Imenso), 40–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

Os vermes terrestres da colina são encrenqueiros obtusos que usam a intimidação e demonstrações de poder físico para subjugar os inimigos.

A coloração de um verme terrestre da colina varia conforme o ambiente. Alguns são cinza ardósia, enquanto outros têm escamas marrons, marrons avermelhadas ou mais claras. Eles são corpulentos e musculosos, com garras compridas semelhantes a adagas.

A despeito de sua força, os vermes terrestres da colina preferem atacar os inimigos obviamente mais fracos. Embora um único gigante da colina seja um alvo tentador, um grupo de caçadores gigantes afugentará o verme terrestre da colina para um esconderijo. Alguns gigantes capturam os vermes terrestres para atuarem como vigias ou montarias, mas os dragões odeiam essa escravidão e fogem na primeira oportunidade. É possível que um indivíduo bastante intimidador consiga humilhar um verme terrestre da colina sem desferir um único golpe.

Os vermes terrestres da colina falam Dracônico, Goblin e Comum.

Combate

Um verme terrestre da colina inicia o combate com a manobra Atropelar contra o alvo de aparência mais frágil. Assim que o inimigo estiver no solo, o verme concentra seus ataques nesse indivíduo, usando Agarrar Aprimorado para neutralizar o alvo e matá-lo por esmagamento. Caso seus pontos de vida sejam reduzidos à metade ou menos, o verme terrestre da colina começará a buscar uma rota de fuga.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 30 m, 19 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o verme terrestre da colina precisa atingir um oponente do seu tamanho ou menor com a garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Perícias: *Os vermes terrestres da colina recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão nas colinas. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DO DESERTO

Dragão (Imenso)
Dados de Vida: 32d12+224 (432 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 12 m (8 quadrados), escavar 6 m

Classe de Armadura: 33 (–4 tamanho, +27 natural), toque 6, surpresa 33
Ataque Base/Agarrar: +32/+56
Ataque: Corpo a corpo: mordida +40 (4d6+12; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +40 (4d6+12; dec. 19–20) e 2 garras +38 (2d8+6)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: Presença aterradora, tempestade de areia
Qualidades Especiais: Adaptação ao deserto
Testes de Resistência: Fort +25, Ref +18, Von +21
Habilidades: For 35, Des 10, Con 24, Int 21, Sab 17, Car 20
Perícias: Arte da Fuga +30, Blefar +35, Concentração +37, Conhecimento (arcano) +35, Conhecimento (local) +35, Conhecimento (natureza) +35, Diplomacia +39, Esconder-se +20*, Furtividade +31, Intimidação +7, Observar +38*, Obter Informação +7, Ouvir +34, Sentir Motivação +31, Sobrevivência +32
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar, Trespassar Aprimorado, Atropelar Aprimorado
Ambiente: Desertos quentes
Organização: Solitário, casal ou grupo (3–6)
Nível de Desafio: 18
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Neutro e Mau
Progressão: 33–39 DV (Imenso); 40–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

O coração de um verme terrestre do deserto arde com malevolência paciente enquanto ele aguarda suas presas.

As escamas marrons amareladas do verme terrestre do deserto se confundem perfeitamente com seu ambiente árido. Seu corpo sinuoso lembra uma enorme serpente, até que sejam percebidas as potentes garras dianteiras e traseiras, que normalmente são mantidas apertadas contra o corpo.

Os vermes terrestres do deserto muitas vezes erguem covis em antigas tumbas ou outras construções arruinadas, o que lhes concedeu o apelido de "dragões da tumba". São perfeitamente capazes de defender suas tocas contra quaisquer dragões azuis, exceto os maiores, com os quais freqüentemente lutam pelo território. Eles reagem melhor quando lhes oferecem objetos de valor.

Os vermes terrestres do deserto falam Dracônico e Comum.

Combate

Graças à sua natureza resistente, o verme terrestre do deserto é capaz de permanecer enterrado na areia durante semanas a fio, aguardando por uma presa, deixando somente sua protuberância ocular rochosa descoberta. Quando as vítimas em potencial se aproximam, o verme terrestre irrompe do solo, criando uma tempestade de areia para cegar os alvos. Ele ignora os adversários apavorados, pois sabe que mais tarde poderá rastreá-los se for preciso.

Adaptação ao Deserto (Ext): Os vermes terrestres do deserto conseguem viver sem água durante um número de dias equivalente ao seu valor de Constituição. Mesmo depois desse período, só precisam realizar um teste de Constituição uma vez a cada dia (não a cada hora, como está indicado em Inanição e Desidratação, no *Livro do Mestre*) para evitar o dano por contusão proveniente da sede. Eles não sofrem dano por contusão pela exposição ao calor (mas são normalmente vulneráveis ao fogo). Não sofrem efeitos desfavoráveis quando são apanhados em tempestades de poeira ou areia (incluindo seu próprio ataque de tempestade de areia; vide abaixo).

Presença Aterradora (Ext): Raio de 48 m, 31 DV ou menos, Vontade (CD 31) anula.

Tempestade de Areia (Ext): Como uma ação padrão, o verme terrestre do deserto pode criar uma pequena tempestade de areia, poeira e fragmentos numa área de 36 metros de raio, centralizada em seu quadrado. Qualquer criatura na área afetada precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 33), ou ficará cega durante 1d6 rodadas. Esta habilidade só funciona em desertos ou áreas com quantidades semelhantes de poeira ou areia.

Perícias: Os vermes terrestres do deserto recebem +4 de um bônus racial nos testes de Observar. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes de deserto temperado ou quente. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DA FLORESTA

Dragão (Grande)
Dados de Vida: 16d12+48 (152 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 18 m (12 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura: 19 (–1 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 10, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar: +16/+23
Ataque: Corpo a corpo: mordida +21 (2d6+6; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +21 (2d6+6; dec. 19–20) e 2 garras +19 (1d8+3)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Presença aterradora
Qualidades Especiais: Adaptação à floresta, comunhão com a natureza
Testes de Resistência: Fort +13, Ref +11, Von +15
Habilidades: For 23, Des 12, Con 16, Int 13, Sab 21, Car 16
Perícias: Concentração +11, Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +9, Diplomacia +19, Escalar +22*, Esconder-se +13*, Furtividade +17, Observar +13, Obter Informação +5, Ouvir +13, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +9
Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)
Ambiente: Florestas temperadas
Organização: Solitário, casal ou bando (3–6)
Nível de Desafio: 10
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Leal e Neutro
Progressão: 17–19 DV (Grande); 20–31 DV (Enorme), 32–39 DV (Imenso), 40–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: +3

O verme terrestre da floresta, o mais nobre dos vermes terrestres, se considera um protetor do seu território de bosques. Ele só caça o que precisa para sobreviver e persegue implacavelmente os predadores inimigos.

O couro de um verme terrestre da floresta tem um desenho sarapintado de verde e marrom, mas no outono ele assume tonalidades de amarelo ou mesmo de vermelho, para se camuflar. Quando é ameaçado, o verme terrestre da floresta expande um rufo folhoso de escamas do pescoço, assumindo uma aparência ainda maior.

Os vermes terrestres da floresta não suportam concorrentes em seu território, perseguindo animais, insetos e mesmo os humanóides que o invadem. No entanto, estão abertos a discussões pacíficas com indivíduos capazes de convencê-los de que não representam ameaça. Em casos raros, um verme terrestre da floresta poderá tornar-se

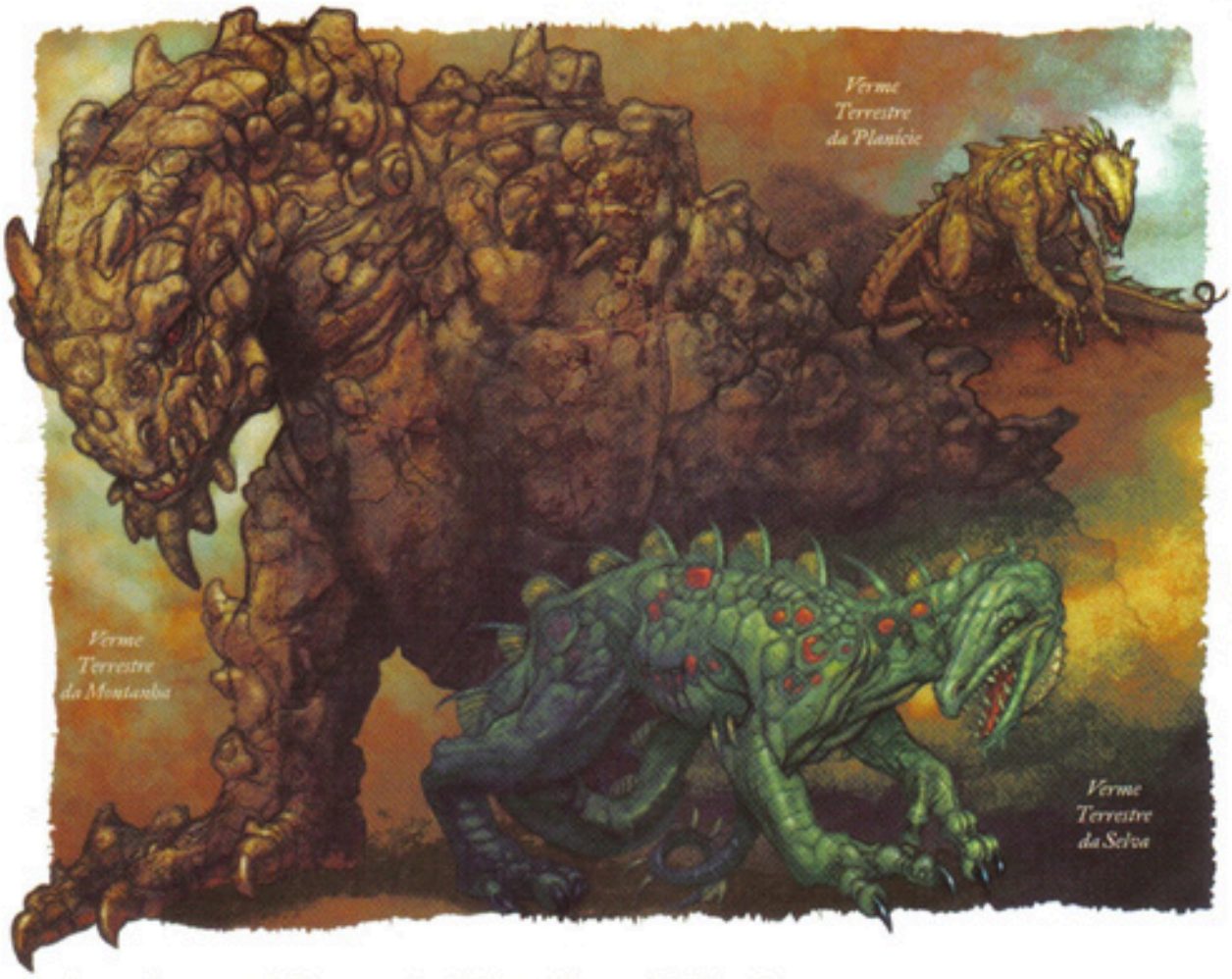


Ilustração de M. Nelson

amigo de gnomos locais, servindo de protetor não-oficial de um vilarejo próximo.

Os vermes terrestres da floresta falam Dracônico, Gnomo, Silvestre e Comum.

Combate

Os vermes terrestres da floresta preferem atacar de um esconderijo, enfrentando os oponentes incautos com garras e mordidas. Esses ataques podem emergir do solo (graças à habilidade de escavar da criatura) ou de cima (pois são perfeitamente capazes de escalar árvores grandes).

***Comunhão com a Natureza* (SM):** Uma vez por dia, o verme terrestre da floresta pode usar *comunhão com a natureza*. Nível de conjurador: 16.

Adaptação à Floresta (Ext): Os vermes terrestres da floresta ignoram qualquer camuflagem proporcionada por plantas e arbustos.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 24 m, 15 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Perícias: Os vermes terrestres da floresta recebem +4 de bônus racial nos testes de Escalar. *Eles recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes de florestas frias ou temperadas. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DA MONTANHA

Dragão (Colossal)
Dados de Vida: 40d12+440 (700 PV)
Iniciativa: +3
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura: 31 (–8 tamanho, –1 Des, +30 natural), toque 1, surpresa 31
Ataque Base/Agarrar: +40/+72
Ataque: Corpo a corpo: mordida +48 (4d18+16; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +48 (4d18+16; dec. 19–20) e 2 garras +46 (4d6+8)
Espaço/Alcance: 9 m/6 m
Ataques Especiais: Presença aterradora, arrebatar, rugido trovejante
Qualidades Especiais: —
Testes de Resistência: Fort +33, Ref +21, Von +29
Habilidades: For 43, Des 8, Con 32, Int 13, Sab 25, Car 20
Perícias: Concentração +31, Conhecimento (local) +21, Conhecimento (natureza) +21, Diplomacia +45, Escalar +46, Esconder-se +23*, Intimidação +25, Observar +47, Obter Informação +7, Ouvir +27, Sentir Motivação +27, Sobrevivência +31
Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Furtivo, Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Rastrear, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente: Montanhas temperadas
Organização: Solitário, casal ou bando (3–6)
Nível de Desafio: 22
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Leal e Mau

Progressão: 41–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

O verme terrestre da montanha passa a maior parte do dia cochilando, oculto em uma caverna secreta no centro de um grande pico. Quando está desperto, é uma das criaturas mais ferozes que caminham no planeta.

À primeira vista, um verme terrestre da montanha parece ser uma massa escarpada de rochas. Na verdade, é possível passar bem perto dele (a despeito do seu tamanho) sem suspeitar da sua presença. No entanto, uma vez acordado seus passos fazem o solo tremer.

Os vermes terrestres da montanha vivem primariamente de uma dieta de pedras, saindo ocasionalmente em busca de uma refeição composta de alguns ursos atrozes ou gigantes de pedra. Não têm inimigos genuínos, pois até mesmo um dragão vermelho ancião não se atreve a iniciar um confronto contra essas criaturas. Ainda assim, sabe-se que já interagiram pacificamente com criaturas que ofereceram os presentes e a reverência adequados.

Os vermes terrestres da montanha falam Dracônico, Anão, Gigante e Comum.

Combate

Um verme terrestre da montanha inicia o combate com seu rugido trovejante e sua presença aterradora, depois elimina os oponentes feridos com uma habilidade paciente. Uma vez enfurecido, um verme terrestre da montanha não descansa enquanto não destruir os inimigos, rastreando-os durante dias quando necessário.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 60 m, 39 DV ou menos, Vontade (CD 35) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o verme terrestre consiga prender uma criatura Grande ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d8+16) ou das garras (4d6+8) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Rugido Trovejante (Sob): Uma vez por dia, o verme terrestre da montanha pode emitir um rugido trovejante. Isto equivale à magia *grito aprimorado*. Nível de conjurador: 20.

Perícias: °Os vermes terrestres da montanha recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em terreno montanhoso. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DO PÂNTANO

Dragão (Imenso — Aquático)
Dados de Vida: 36d12+288 (522 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 9 m (6 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura: 30 (–4 tamanho, +24 natural), toque 6, surpresa 30
Ataque Base/Agarrar: +36/+62
Ataque: Corpo a corpo: mordida +46 (4d6+14; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +46 (4d6+14; dec. 19–20) e 2 garras +44 (2d8+7)
Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m
Ataques Especiais: Presença aterradora, olhar hipnótico, arrebatar
Qualidades Especiais: Anfíbio, resistência a ácido 30
Testes de Resistência: Fort +28, Ref +20, Von +23
Habilidades: For 39, Des 10, Con 26, Int 17, Sab 17, Car 24
Perícias: Blefar +43, Concentração +26, Conhecimento (local) +21, Conhecimento (natureza) +21, Diplomacia +50, Esconder-se +12°, Furtividade +36, Intimidação 25, Natação +14, Observar +37, Obter Informação +9, Ouvir +30, Saltar +32, Sentir Motivação +39, Sobrevivência +39
Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Persuasivo, Prontidão, Rastrear, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar, Trespassar Aprimorado
Ambiente: Pântanos quentes
Organização: Solitário, casal ou bando (3–6)
Nível de Desafio: 20
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Caótico e Mau
Progressão: 37–39 DV (Imenso), 40–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

O verme terrestre do pântano, repugnante e mortífero, tem prazer em infligir a máxima agonia às suas presas.

Seu couro manchado de marrom e verde está constantemente coberto de limo e algas. Ele tem dedos com membranas para ajudá-lo a nadar. Quando está furioso, seus olhos brilham como lanternas com um lampejo amarelo claro.

Os vermes terrestres do pântano não temem nada, nem mesmo o maior tiranossauro ou dragão negro. De tempos em tempos, alguns tolos do povo lagarto tentam negociar objetos de valor com os vermes terrestres do pântano em troca de proteção. Essas transações sempre acabam mal para as criaturas "protegidas".

Os vermes terrestres do pântano falam Dracônico e Comum.

Combate

Quando enfrenta um grupo grande de inimigos, o verme terrestre do pântano utiliza sua presença aterradora para reduzir o número de oponentes capazes de lutar com eficiência. Caso contrário, ele inicia o combate visando um único indivíduo com seu olhar hipnótico, atraindo-o mais perto para um ataque mortífero.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 54 m, 35 DV ou menos, Vontade (CD 35) anula.

Olhar Hipnótico (Sob): Um verme terrestre do pântano é capaz de hipnotizar sua presa simplesmente fitando-a. Isto é semelhante a um ataque visual, mas o verme terrestre precisa usar uma ação padrão, e apenas os alvos capazes de enxergar seus olhos são afetados. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 35), ou será hipnotizada (como a magia *hipnotismo*, mas que afeta um único alvo cujos Dados de Vida não ultrapassem os DV do verme terrestre). Se um verme terrestre utilizar esta habilidade em combate, o alvo recebe +2 de bônus no teste de resistência. O efeito tem alcance de 18 metros e permanece ativo durante 10 rodadas.

Arrebatar (Ext): Caso o verme terrestre consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+14) ou das garras (2d8+7) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Anfíbio (Ext): Embora sejam aquáticos, os vermes terrestres do pântano podem sobreviver indefinidamente em terra.

Perícias: Um verme terrestre do pântano recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. °Os vermes terrestres do pântano recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambiente pantanoso. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.



VERME TERRESTRE DA PLANÍCIE

Dragão (Médio)
Dados de Vida: 8d12+16 (68 PV)
Iniciativa: +2
Deslocamento: 18 m (12 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura: 18 (+2 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar: +8/+10
Ataque: Corpo a corpo: mordida +13 (1d8+5; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +13 (1d8+5; dec. 19–20) e 2 garras +11 (1d6+2)
Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Explosão de velocidade, presença aterradora, veneno
Qualidades Especiais: —
Testes de Resistência: Fort +8, Ref +8, Von +7
Habilidades: For 15, Des 14, Con 14, Int 9, Sab 13, Car 12
Perícias: Blefar +9, Conhecimento (local) +10, Conhecimento (natureza) +10, Diplomacia +3, Esconder-se +10[8], Intimidação +3, Observar +12, Obter Informação +3, Ouvir +12, Sobrevivência +7
Talentos: Ataques Múltiplos, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)
Ambiente: Planícies temperadas
Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–6)
Nível de Desafio: 6
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Caótico e Neutro
Progressão: 9–11 DV (Médio), 12–19 DV (Grande), 20–24 DV (Enorme)
Ajuste de Nível: +2

O verme terrestre da planície seria um animal desprezível se não fosse tão perigoso. A despeito de sua covardia geral, este comedor de carniça ataca esporadicamente criaturas vivas quando está faminto ou desesperado.

Um verme terrestre da planície tem escamas com listras de cor marrom clara ou verde clara, permitindo-lhe confundir-se com o ambiente. Muitas vezes é confundido com um dinossauro do tipo raptor, pois freqüentemente se ergue nas pernas traseiras.

A maioria dos vermes terrestres da planície vagueia pelo seu ambiente, sem coragem o bastante para combater outras criaturas pelo território. A criatura é capaz de blefar quando está em perigo, mas raramente tem a paciência necessária para essa tática. Alguns halflings especialmente corajosos domesticam estas criaturas como montarias, porém é necessário um cavaleiro dedicado para mantê-las na linha.

Os vermes terrestres da planície falam Dracônico e Comum.

Combate

Seja espreitando no capim alto, seja escondido sob uma fina camada de terra, o verme terrestre da planície prefere um ataque rápido contra um inimigo desprevenido.

Explosão de Velocidade (Ext): Uma vez por dia, o verme terrestre da planície pode ativar uma explosão de velocidade como uma ação livre. Ela duplica seu deslocamento por 5 rodadas, mas depois estará fatigado durante 10 minutos. Ele normalmente usa esta habilidade para escapar do perigo.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 12 m, 7 DV ou menos, Vontade (CD 15) anula.

Veneno (Ext): Inoculação através de mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força.

Perícias: *Os vermes terrestres da planície recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes de planície temperada ou quente. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DA SELVA

Dragão (Enorme)
Dados de Vida: 28d12+168 (350 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura: 23 (–2 tamanho, +15 natural), toque 8, surpresa 23
Ataque Base/Agarrar: +28/+46
Ataque: Corpo a corpo: mordida +36 (2d8+10; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +36 (2d8+10; dec. 19–20) e 2 garras +34 (2d6+5)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Doença, presença aterradora, dilacerar, arrebatar
Qualidades Especiais: Adaptação à selva
Testes de Resistência: Fort +22, Ref +16, Von +21
Habilidades: For 31, Des 10, Con 22, Int 17, Sab 21, Car 16
Perícias: Blefar +31, Concentração +30, Conhecimento (local) +24, Conhecimento (natureza) +24, Diplomacia +5, Escalar +38, Esconder-se +22*, Furtividade +30, Intimidação +24, Observar +19, Obter Informação +5, Ouvir +26, Sentir Motivação +35, Sobrevivência +31
Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Dilacerar*, Especialização em Combate, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar
Ambiente: Florestas quentes
Organização: Solitário, casal ou bando (3–6)
Nível de Desafio: 16
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Neutro e Mau
Progressão: 29–31 DV (Enorme), 32–39 DV (Imenso), 40–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: —

Entre os membros de sua espécie, o verme terrestre da selva é considerado o mais sinistro e maligno. Não conhece emoções exceto pelo ódio, que nutre por todas as demais criaturas vivas.

O couro escamoso do verme terrestre da selva é verde escuro, com manchas ocasionais de vermelho vivo ou amarelo, que se confundem com seu ambiente tropical. A despeito do seu tamanho, os vermes terrestres da selva têm formas flexíveis que deslizam facilmente através da folhagem e entre as árvores. Alguns indivíduos incautos confundem o verme terrestre da selva com um enorme dinossauro, e acham que podem tratá-lo como a um mero animal. Esses tolos não vivem muito depois de cometer esse erro.

Um verme terrestre da selva devora tudo o que encontrar, mas prefere presas vivas a carniça ou plantas. Ele tem poucos rivais no topo da cadeia alimentar, mas costuma evitar os dragões verdes mais antigos. Mesmo nos raros casos em que o verme terrestre parece disposto a negociar, ele inevitavelmente engana a vítima e a ataca mais tarde.

Os vermes terrestres da selva falam Dracônico e Comum.

Combate

Como outros da sua espécie, o verme terrestre da selva utiliza sua camuflagem natural para surpreender os inimigos. No entanto, também está disposto a seguir suas vítimas por grandes distâncias, escolhendo as circunstâncias mais favoráveis para atacar. Se estiver diante de vários inimigos, desfere os primeiros ataques e não hesita em fugir se estiver em inferioridade, sabendo que poderá voltar dias depois para apanhar os alvos enfraquecidos por suas garras portadoras de doenças.

Doença (Ext): Os ferimentos causados pelas garras de um verme terrestre da selva podem ficar infeccionadas com a doença da dor vermelha (CD 15; incubação 1d3 dias; dano 1d6 Força).

Presença Aterradora (Ext): Raio de 42 m, 27 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Dilacerar (Ext): Um verme terrestre que atinja um oponente com as duas garras prenderá o corpo da vítima e rasgará sua carne. Este ataque inflige 2d10+15 pontos de dano automaticamente.

Arrebatar (Ext): Caso o verme terrestre consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+10) ou das garras (2d6+5) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Adaptação à Selva (Ext): Os vermes terrestres da selva ignoram qualquer camuflagem proporcionada por plantas e arbustos.

Perícias: *Os vermes terrestres da selva recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes de floresta quente (ou selva). Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DO SUBTERRÂNEO

Dragão (Grande)
Dados de Vida: 12d12+48 (126 PV)
Iniciativa: +5
Deslocamento: 18 m (12 quadrados), escavar 9 m
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 10, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +12/+20
Ataque: Corpo a corpo: mordida +15 (2d6+4; dec. 19–20); ou garra +13 (1d8+2 mais 1 Con)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +15 (2d6+4; dec. 19–20) e 2 garras +13 (1d8+2 mais 1 Con)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Presença aterradora, *névoa obscurecente*, sangramento
Qualidades Especiais: Percepção às Cegas 18 m
Testes de Resistência: Fort +12, Ref +9, Von +11
Habilidades: For 19, Des 12, Con 18, Int 13, Sab 17, Car 16
Perícias: Arte da Fuga +12, Blefar +14, Conhecimento (local) +7, Conhecimento (Subterrâneo) +12, Diplomacia +5, Esconder-se +9*, Furtividade +20*, Intimidação +15, Natação +4, Obter Informação +5, Saltar +16, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +13
Talentos: Ataques Múltiplos, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida)
Ambiente: Subsolo
Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–6)
Nível de Desafio: 8
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Leal e Mau
Progressão: 13–19 DV (Grande), 20–37 DV (Enorme), 31–36 DV (Imenso)

Ajuste de Nível: +2

O verme terrestre do subterrâneo, ou dragão da caverna, passa toda a sua existência nas trevas, elaborando planos malignos e semeando a morte.

A pele da criatura é cinza escura para combinar com seu ambiente subterrâneo. Sua visão e audição são extraordinariamente ruins, mas ele compensa essa desvantagem com outras capacidades sensoriais.

Os vermes terrestres do subterrâneo muitas vezes constroem moradas intrincadas que tiram vantagem do ambiente natural, como abismos ou lagos. Às vezes podem ser influenciados com presentes mágicos.

Os vermes terrestres do subterrâneo falam Dracônico, Subterrâneo e Comum.

Combate

O verme terrestre do subterrâneo utiliza sua percepção às cegas para detectar as vítimas nas proximidades. Assim que detectar um alvo, ele usa a *névoa obscurecente* para disfarçar sua aproximação silenciosa, então irrompe diante do alvo com a presença aterradora. Muitas vezes, se afasta da batalha depois de ferir os adversários, esperando que o sangramento infligido aos alvos os enfraqueçam ainda mais.

Percepção às Cegas (Ext): Os extraordinários poderes de faro e ecolocalização do verme terrestre do subterrâneo lhe permitem identificar a posição exata de qualquer criatura viva num raio de 18 metros.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 18 m, 11 DV ou menos, Vontade (CD 19) anula.

Névoa Obscurecente (Sob): Três vezes por dia, o verme terrestre do subterrâneo pode disparar uma nuvem de névoa obscurecente (como a magia, nível de conjurador igual aos DV do verme terrestre).

Sangramento (Ext): As garras do verme terrestre do subterrâneo infligem ferimentos incisivos, semelhantes àqueles causados por uma arma de *sangramento*. Além do dano normal, um ataque de garra causa 1 ponto de dano temporário de Constituição quando atinge uma criatura. Um sucesso decisivo não multiplica o dano de Constituição. As criaturas imunes a sucessos decisivos são imunes a este ataque especial.

Perícias: Um verme terrestre do subterrâneo recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta. °Os vermes terrestres do subterrâneo recebem +4 de bônus racial nos testes de Furtividade e Esconder-se quando estão em ambientes rochosos no subsolo. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VERME TERRESTRE DA TUNDRA

Dragão (Enorme)
Dados de Vida: 24d12+144 (300 PV)
Iniciativa: +4
Deslocamento: 15 m (10 quadrados), escavar 6 m
Classe de Armadura: 26 (–2 tamanho, +18 natural), toque 8, surpresa 26
Ataque Base/Agarrar: +24/+40
Ataque: Corpo a corpo: mordida +30 (2d8+8; dec. 19–20)
Ataque Total: Corpo a corpo: Mordida +30 (2d8+8; dec. 19–20) e 2 garras +28 (2d6+4)
Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m
Ataques Especiais: Drenar sangue, presença aterradora, agarrar aprimorado, arrebatar
Qualidades Especiais: Adaptação ao frio, resistência ao frio 20, sentido sísmico 16 m
Testes de Resistência: Fort +20, Ref +14, Von +15
Habilidades: For 27, Des 10, Con 22, Int 9, Sab 13, Car 12
Perícias: Conhecimento (local) +21, Conhecimento (natureza) +21, Diplomacia +13, Esconder-se +16°, Observar +17, Obter Informação +3, Ouvir +31, Sentir Motivação +9, Sobrevivência +23
Talentos: Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Furtivo, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Rastrear, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar
Ambiente: Planícies frias
Organização: Solitário, casal ou ninhada (3–6)
Nível de Desafio: 14
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Neutro
Progressão: 25–31 DV (Enorme), 32–29 DV (Imenso), 40–48 DV (Colossal)
Ajuste de Nível: -

O verme terrestre da tundra se alimenta de sangue, mas passa grande parte da vida em semi-hibernação, escondido debaixo do solo gelado à espera de suas vítimas.

As escamas do verme terrestre da tundra são cor de marfim escurecido. Ele tem garras curtas e grossas que o ajudam a escavar a terra congelada. Seu rugido soa como o latido de um leão marinho enfurecido.

Um verme terrestre da tundra prefere vítimas mamíferas, como caribus ou mesmo ursos polares. Muitas vezes eles se envolvem em lutas contra dragões brancos ou vermes do gelo. Qualquer oferta de animais vivos ou recém-mortos pode afetar a opinião de um verme terrestre da tundra.

Os vermes terrestres da tundra falam Dracônico e Comum.

Combate

Um verme terrestre da tundra permanece imóvel a um metro ou mais debaixo da superfície do solo, usando seu sentido sísmico para alertá-lo da presença de vítimas. Ele dispersa os alvos com sua presença aterradora, depois agarra uma única criatura e tenta drenar seu sangue.

Drenar Sangue (Ext): Se um verme terrestre da tundra prender um inimigo vivo, será capaz de drenar seu sangue com um teste bem-sucedido da manobra Agarrar, causando 1d6 pontos de dano temporário de Constituição ao alvo a cada rodada. Um único verme terrestre é capaz de infligir uma quantidade de pontos de dano de Constituição equivalente aos seus Dados de Vida a cada dia.

Presença Aterradora (Ext): Raio de 36 m, 23 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o verme terrestre da tundra precisa atingir um oponente com sua garra. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de drenar sangue.

Arrebatar (Ext): Caso o verme terrestre consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+8) ou das garras (2d6+4) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Adaptação ao Frio (Ext): Os vermes terrestres da tundra não sofrem dano por contusão por serem expostos a baixas temperaturas (mas ainda são vulneráveis a ataques mágicos de frio). Eles não sofrem efeitos desfavoráveis (como penalidades em testes de Observar) devido a neve ou granizo, e são capazes de atravessar superfícies geladas caminhando sem precisarem realizar um teste de Equilíbrio.

Perícias: °Os vermes terrestres da tundra recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando estão em ambientes de deserto frio ou planície fria. Este bônus nos testes de Esconder-se aumenta para +8 quando o verme terrestre estiver imóvel.

VOMITADOR ESCAMOSO

Aberração (Grande)
Dados de Vida: 8d8+24 (60 PV)
Iniciativa: +1
Deslocamento: 6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura: 22 (–1 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 10, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar: +6/+14
Ataque: Corpo a corpo: 1 mordida +10 (1d10+4)
Ataque Total: Corpo a corpo: 6 mordidas +10 (1d10+4)
Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro, rugido
Qualidades Especiais: Amorfo, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 18 m, imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, resistência a ácido 10, frio 10, eletricidade 10 e fogo 10
Testes de Resistência: Fort +7, Ref +3, Von +9
Habilidades: For 19, Des 13, Con 17, Int 10, Sab 16, Car 16
Perícias: Esconder-se +12, Observar +18, Ouvir +14
Talentos: Foco em Habilidade (rugido), Fortitude Maior, Reflexos de Combate
Ambiente: Subsolo
Organização: Solitário
Nível de Desafio: 7
Tesouro: Padrão
Tendência: Normalmente Neutro e Mau
Progressão: 9–15 DV (Enorme); 16–24 DV (Imenso)
Ajuste de Nível: —

O vomitador escamoso é uma massa amorfa e maligna de escamas, bocas, presas e olhos répteis. Os sábios imaginam que tenha alguma conexão com o abocanhador matraqueante, mas ele é mais hediondo e mortífero que essa criatura.

Um vomitador escamoso típico — se é possível que exista algo assim — tem escamas de muitas cores e lustros diferentes, às vezes de natureza cromática e metálica em união. Não tem fidelidade aos dragões, e na verdade as duas espécies geralmente se desprezam.

Os vomitadores escamosos falam Dracônico.

COMBATE

O vomitador escamoso prefere esconder-se dos inimigos até que eles estejam ao alcance do seu rugido. Depois de dispersar os alvos mais fracos, a criatura utiliza suas armas de sopro até que os alvos se aproximem para o combate corporal (usando Reflexos de Combate caso surjam ataques de oportunidade).

Sopro (sob): Apesar de seu grande número de bocas, o vomitador escamoso só pode usar um único sopro na mesma rodada, mas é capaz de dispará-lo de até três bocas ao mesmo tempo, para até três áreas diferentes. O tipo de energia é determinado aleatoriamente, através de 1d%, antes de cada ativação: 01–25 ácido, 26–50 frio, 51–75 eletricidade, 76–100 fogo. A área do sopro em qualquer rodada é um cone de 9 metros ou uma linha de 18 metros (50% de probabilidade para cada). Independente do tipo de energia disparada e da área afetada, o sopro inflige 3d6 pontos de dano (Reflexos CD 17 para reduzir à metade). Uma vez que o vomitador escamoso ativar o sopro, não poderá usá-lo novamente durante 1d4 rodadas.

Alguns vomitadores escamosos podem ter variedades de sopro diferentes destas opções — o Mestre pode escolher um sopro de outro tipo de dragão se desejar.

Rugido (Ext): Três vezes por dia, o vomitador escamoso pode emitir um rugido aterrorizante de suas muitas bocas. Todas as criaturas em um raio de 18 metros que tenham menos Dados de Vida que o vomitador ficam apavoradas se fracassarem num teste de resistência de Fortitude (CD 19). As criaturas com a mesma quantidade de DV do vomitador (ou mais) ficam abaladas caso fracassem no teste de resistência.

Amorfo (Ext): Os vomitadores escamosos não estão sujeitos a sucessos decisivos. Não têm parte dianteira ou traseira, de forma que não podem ser flanqueados.

Percepção às Cegas (Ext): Os extraordinários poderes de faro e ecolocalização do vomitador lhe permitem identificar a posição exata de qualquer criatura viva num raio de 18 metros.

Características de Dragão: A despeito de sua natureza aberrante, os vomitadores escamosos têm certas características similares aos dragões, incluindo a visão no escuro de 18 metros, a imunidade a efeitos mágicos de sono e paralisia e a visão na penumbra.

Perícias: Graças aos seus olhos múltiplos, o vomitador escamoso recebe +4 de bônus racial nos testes de Observar. Sua camuflagem natural lhe concede +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se.



Vomitador Escamoso

Ilustração de S. Tappin



Este capítulo apresenta 120 dragões verdadeiros, prontos para o Mestre utilizar em suas aventuras, descrevendo todas as doze categorias de idade e as dez variedades. As estatísticas básicas destes dragões são descritas no *Livro dos Monstros*. Cada verbete inclui observações sobre a personalidade do dragão, suas táticas de combate e outros detalhes da sua vida e hábitos. Alguns verbetes diferem um pouco dos seus equivalentes no *Livro dos Monstros*, já que as perícias e os talentos de alguns exemplos foram ajustados.

Embora os dragões sejam apresentados como indivíduos, quase todos os dragões descritos neste capítulo poderiam servir como membros de uma família de dragões ou, no caso dos espécimes mais jovens, como líder de uma revoada. Uma revoada ou família liderada por um destes dragões costuma refletir a personalidade e os gostos do líder.

ADAPTANDO OS DRAGÕES

É possível adaptar qualquer exemplo de dragão alterando suas pontuações de habilidades. Da forma que são apresentadas aqui, as pontuações de habilidades dos dragões (conforme descritas no *Livro dos Monstros* ou em outra fonte) presumem os valores padrão — todos 11 ou 10 —, modificados de acordo com os ajustes de habilidades raciais do dragão. Consulte Valores de Habilidade Padrão, no *Livro dos Monstros*, para obter mais informações.

Para criar um dragão de elite, é possível aplicar o conjunto de elite normalmente usado para os valores de habilidades dos PdMs: 15, 14, 13, 12, 10, 8. Quando utilizar o conjunto de elite para qualquer dragão, atribua os seguintes modificadores nas habilidades da criatura, conforme achar adequado: +4, +4, +2, +2, +0, -2. O uso do conjunto de elite num dragão aumenta seu Nível de Desafio em +1.

Para um dragão um pouco menos poderoso, use o conjunto mediano: 13, 12, 11, 10, 9, 8. Para aplicar este conjunto a qualquer dragão, atribua as seguintes modificações nos valores de habilidades conforme achar adequado: +2, +2, +0, +0, -2, -2. A aplicação do conjunto mediano a um dragão não afeta seu Nível de Desafio.

EXEMPLO

Rime, o dragonete branco descrito sob o respetivo verbete neste Capítulo, teria os seguintes valores de habilidades usando o conjunto de elite: For 15, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 11, Car 4. A alteração dos valores de habilidades de um dragão exige que sejam realizados diversos ajustes ao seu bloco de estatísticas, conforme detalhado a seguir.

Força: Ajuste o bônus de ataque, os valores de dano e os modificadores de perícia do dragão de acordo com seu novo modificador de Força. No exemplo, Rime adquiriu 4 pontos de Força, aumentando seu modificador de +0 para +2. Rime não tem o talento Arrebatar, nem o ataque Esmagar, mas, se os tivesse, seu modificador de Força +2 seria aplicado ao bônus do teste de Agarrar que usaria nessas habilidades.

Dragão Azul



Leal e Mau
Subtipo Terra
Deserto
Subterrâneo

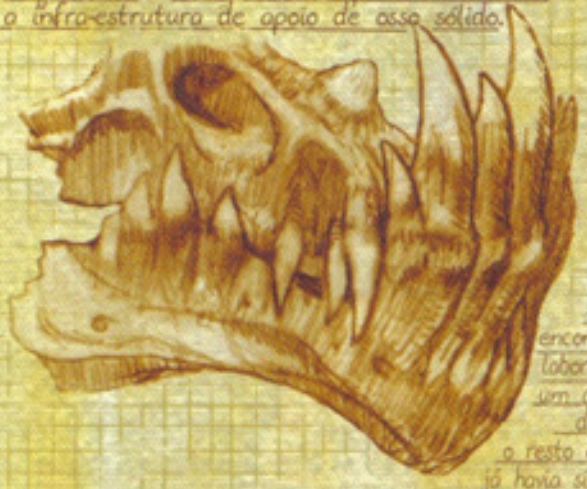
Vôo

Antigo
7,2 m

Vaidosos e territoriais, os dragões azuis estão bem equipados para escavar a areia, onde muitas vezes ficam deitados apenas com o topo da cabeça exposto.

Terreno Ilusório
Destruir água
Ventriloquismo
Miragem arcana
Mimetismo

Detalhe de fragmento das mandíbulas superior e inferior mostrando a infra-estrutura de apoio de osso sólido.



Espécime encontrado no laboratório de um alquimista depois que o resto do crânio já havia sido moído para fabricar poções.



Sub-adulto
3,6 m

Jovem
1,8 m



Filhote
30 cm

Destreza: Ajuste o modificador de Iniciativa, a Classe de Armadura, o bônus do teste de resistência de Reflexos e os modificadores de perícia do dragão de acordo com seu novo modificador de Destreza. No exemplo, Rime adquiriu 4 pontos de Destreza, o que aumentou seu modificador de +0 para +2.

Constituição: Ajuste os pontos de vida, a CD do teste de resistência do sopro, o bônus do teste de resistência de Fortitude e os modificadores de perícia do dragão de acordo com seu novo modificador de Constituição. No exemplo, Rime adquiriu 2 pontos de Constituição, o que aumentou seu modificador de +1 para +2. Rime não tem os ataques Esmagar ou varredura com a cauda, mas, se os tivesse, as CDs do teste de resistência contra esses ataques também aumentariam em +1.

Inteligência: Ajuste os pontos totais de perícia e os modificadores de perícia do dragão de acordo com seu novo modificador de Inteligência. No exemplo, Rime adquiriu 2 pontos de Inteligência, o que aumentou seu modificador de +0 para +1 e lhe forneceu 3 pontos de perícia adicionais (1 ponto por Dado de Vida).

Sabedoria: Ajuste o bônus do teste de resistência de Vontade e os modificadores de perícia do dragão de acordo com seu novo modificador de Sabedoria. No exemplo, Rime ganhou 0 ponto de Sabedoria, deixando inalterado seu modificador de Sabedoria.

Carisma: Ajuste a CD do teste de resistência da presença aterradora, as CDs do teste de resistência das habilidades similares a magia e os modificadores de perícia do dragão de acordo com seu novo modificador de Carisma. No exemplo, Rime perdeu 2 pontos de Carisma, o que reduz seu modificador de –2 para –3. Se o dragão for um conjurador, uma alteração de Carisma também afeta as CDs dos testes de resistência para suas magias e a quantidade de magias adicionais que possui. Um dragão precisa de um valor mínimo de Carisma 10 para conjurar qualquer magia. Visto que Rime não tem habilidades de conjuração, similares a magia, presença aterradora ou perícias baseadas em Carisma, seu valor reduzido de Carisma não tem um impacto real.

Supondo que Rime gastasse os 3 pontos de perícia adicionais do seu aumento de Inteligência em Esconder-se, Ouvir e Observar, suas novas estatísticas seriam as seguintes:

Rime: Dragão Branco Filhote (macho); ND 2; Dragão (Miúdo — Frio); DV 3d12+6; 25 PV; Inic. +6; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 45 m (médio), natação 18 m; CA 16, toque 14, surpresa 14; Atq Base +7; Agr –3; Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d4+2); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d4+2), 2 garras +2 (dano: 1d3+1); Espaço/Alcance 0,75 m/0 m (1,5 m com a mordida); AE Sopro; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade ao frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +5, Ref +5, Von +3; For 15, Des 14, Con 15, Int 8, Sab 10, Car 4.

Perícias e Talentos: Esconder-se +16, Natação +16, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +2, Sentir Motivação +3; Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada.

Sopro (Sob): Cone 4,5 m, 1d6 pontos de dano por frio, Reflexos CD 13 para reduzir à metade.

EXEMPLOS DE DRAGÕES AZUIS

A seguir, são descritos doze exemplos de dragões azuis, um de cada categoria de idade. As descrições incluem a personalidade básica e observações de combate que o Mestre poderá usar em sua campanha, bem como um conjunto de estatísticas do dragão.

Candeia

Dragão Azul Filhote

Candeia passa os dias planando sobre seu lar desértico como um grande falcão azul — e a maior parte das noites batendo as asas na escuridão como um morcego nocivo. Ele aprecia roubar as vítimas de predadores mais fracos. Quando está caçando, persegue sua presa até capturá-la, mesmo que isso signifique escavar para tirá-la de uma toca. Candeia quase sempre está caçando, mas é esperto o bastante para tentar negociar de vez em quando. Porém sua versão de negociação costuma envolver tentativas de amedrontar o interlocutor para que lhe entregue um tesouro, uma montaria ou até um companheiro.

Candeia: Dragão Azul Filhote (macho); ND 3; Dragão (Pequeno — Terra); DV 6d12+6; 45 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, escavar 6 m, vôo 30 m (médio); CA 16, toque 11, surpresa 16; Atq Base +8; Agr +3; Atq corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d6+1); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d6+1), 2 garras +3 (dano: 1d4); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE sopro, *criar/destruir água*; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra; Tend. LM; TR Fort +6, Ref +7, Von +5; For 13, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Conhecimento (natureza) +8, Diplomacia +5, Esconder-se +7, Intimidação +8, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +8, Sentir Motivação +8; Pairar, Reflexos Rápidos, Sopro Adesivo.

Sopro (Sob): Linha de 12 m; 2d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 14) para reduzir à metade.

***Criar/Destruir Água* (SM):** 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 1; Vontade (CD 13) anula.

Jalnur

Dragão Azul Muito Jovem

Jalnur adora a sensação do sol quente do deserto. Quando não está se aquecendo em uma rocha banhada pelo sol, está planando baixo sobre as areias do deserto, tremeluzindo no calor. Ela não tolera invasores em seu território, em especial humanóides, que considera inferiores e convencidos demais para admitir isso. Seu sangue ferve quando ela vê um humanóide viajando com um ani-

DRAGÕES E IDIOMAS

Todos os dragões falam Dracônico. Com seus valores elevados de Inteligência, a maioria dos dragões tem afinidade por línguas e também aprende idiomas adicionais. Muitos até mesmo estudam a ciência da linguagem, desenvolvendo uma ampla gama de idiomas.

Como ocorre com todas as criaturas inteligentes, um dragão fala uma quantidade de idiomas adicionais equivalente ao seu bônus de Inteligência. Os dragões com graduações na perícia Falar Idioma aprendem uma quantidade de línguas adicionais equivalente a essas graduações.

Os idiomas adicionais normalmente falados pelos dragões incluem Auran, Celestial, Comum, Anão, Élfico, Gnomo, Ígneo, Infernal, Orc, Terran e Subterrâneo.

mal doméstico, pois acredita que nenhum humanóide deveria ser senhor de qualquer coisa, exceto talvez de outro humanóide. Jamais hesita em atacar caravanas, mesmo quando são muito grandes para serem derrotadas sem auxílio. Nesses casos, ela se contenta com algumas passagens para disparar seu sopro, e depois recua para atacar outro dia.

Jalnur: Dragão Muito Jovem (fêmea); ND 4; Dragão (Médio — Terra); DV 9d12+18; 76 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim); CA 18, toque 10, surpresa 18; Atq Base +11; Agr +11; Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+2); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+2), 2 garras +6 (dano: 1d6+1) e 2 asas +6 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE sopro, *criar/destruir água*; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra; Tend. LM; TR Fort +8, Ref +8, Von +6; For 15, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Blefar +11, Diplomacia +10, Intimidação +13, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +11, Sentir Motivação +11; Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Pairar, Reflexos Rápidos.

Sopro (Sob): Linha de 18 m; 4d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 16) para reduzir à metade.

***Criar/Destruir Água* (SM)**: 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 2; Vontade (CD 14) anula.

Ysauraithus

Dragão Azul Jovem

Ysauraithus mora em uma estepe ampla e árida, povoada por nômades e seus cavalos. Ela tem um grande apetite por carne eqüina, mas tenta limitar seus desejos vorazes para não atrair sobre si toda a fúria da população nômade. Alguns dos clãs entregam oferendas regulares de cavalos fracos ou feridos para apaziguá-la, enquanto outros sofrem incursões esporádicas em que Ysauraithus devora um ou dois animais.

Ysauraithus adora voar, e plana durante horas sobre seu domínio. Por conseguinte, ela conhece cada morro e ravina da estepe, e reconhece a maior parte das criaturas que a habitam. Os recém-chegados e estrangeiros podem contar com uma visita da autoproclamada rainha da estepe, mas enquanto a bajularem e se rebaixarem adequadamente, ela quase sempre os deixará vivos — em especial se lhe oferecerem um cavalo.

Ysauraithus: Dragão Azul Jovem (fêmea); ND 6; Dragão (Médio — Terra); DV 12d12+24; 102 PV; Inic. +0; Desl.: 15 m, escavar 9 m, vôo 51 m (ruim); CA 21, toque 10, surpresa 21; Atq Base +15; Agr +15; Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 1d8+3); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +15 (dano: 1d8+3), 2 garras +10 (dano: 1d6+1) e 2 asas +10 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE sopro, *criar/destruir água*, presença aterradora; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra; Tend. LM; TR Fort +10, Ref +8, Von +9; For 17, Des 10, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (geografia) +7, Conhecimento (local) +7, Conhecimento (natureza) +7, Diplomacia +18, Intimidação +18, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +16; Ascensão Poderosa, Deslocamento Aprimorado, Despertar Presença Aterradora, Investida Aérea, Pairar.

Sopro (Sob): Linha de 18 m; 6d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 18) para reduzir à metade.

***Criar/Destruir Água* (SM)**: 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 3; Vontade (CD 17) anula.

Presença Aterradora (Ext): 15 m de raio, 11 DV ou menos, Vontade (CD 17) anula.

Daudhir

Dragão Azul Adolescente

Daudhir vive em um trecho de deserto pontilhado com vários oásis, e controla diversos bandos de jann naquela área. Ele lidera os jann em investidas contra outras caravanas e povoados, carregando os melhores tesouros para sua própria coleção e distribuindo o resto entre seus seguidores. Embora seja completamente maligno, ele é justo, e tenta assegurar que os jann lucrem tanto quanto ele com a associação. Ele não os sujeita a riscos desnecessários, e recompensa os que têm um desempenho excepcional.

Daudhir: Dragão Azul Adolescente (macho); ND 8; Dragão (Grande — Terra); DV 15d12+45; 142 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim); CA 23, toque 9, surpresa 23; Atq Base +18; Agr +23; Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+4); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+4), 2 garras +13 (dano: 1d8+2), 2 asas +13 (dano: 1d6+2) e golpe com a cauda +13 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, imitar sons, magias; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra; Tend LM; TR Fort +12, Ref +9, Von +11; For 19, Des 10, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +18, Concentração +19, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (local) +9, Diplomacia +11, Esconder-se +3, Falar Idioma 5, Furtividade +3, Intimidação +20, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +18; Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Moldar Sopro, Pairar, Prontidão.

Sopro (Sob): Linha de 24 m (ou cone moldado de 12 m); 8d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 20) para reduzir à metade.

***Criar/Destruir Água* (SM)**: 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 4; Vontade (CD 19) anula.

Imitar Sons (Ext): Capaz de imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 19) para detectar o ardil.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; teste de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, mãos mágicas, som fantasma*; 1º — *maldição menor, mísseis mágicos*.

Acophisinian

Dragão Azul Adulto Jovem

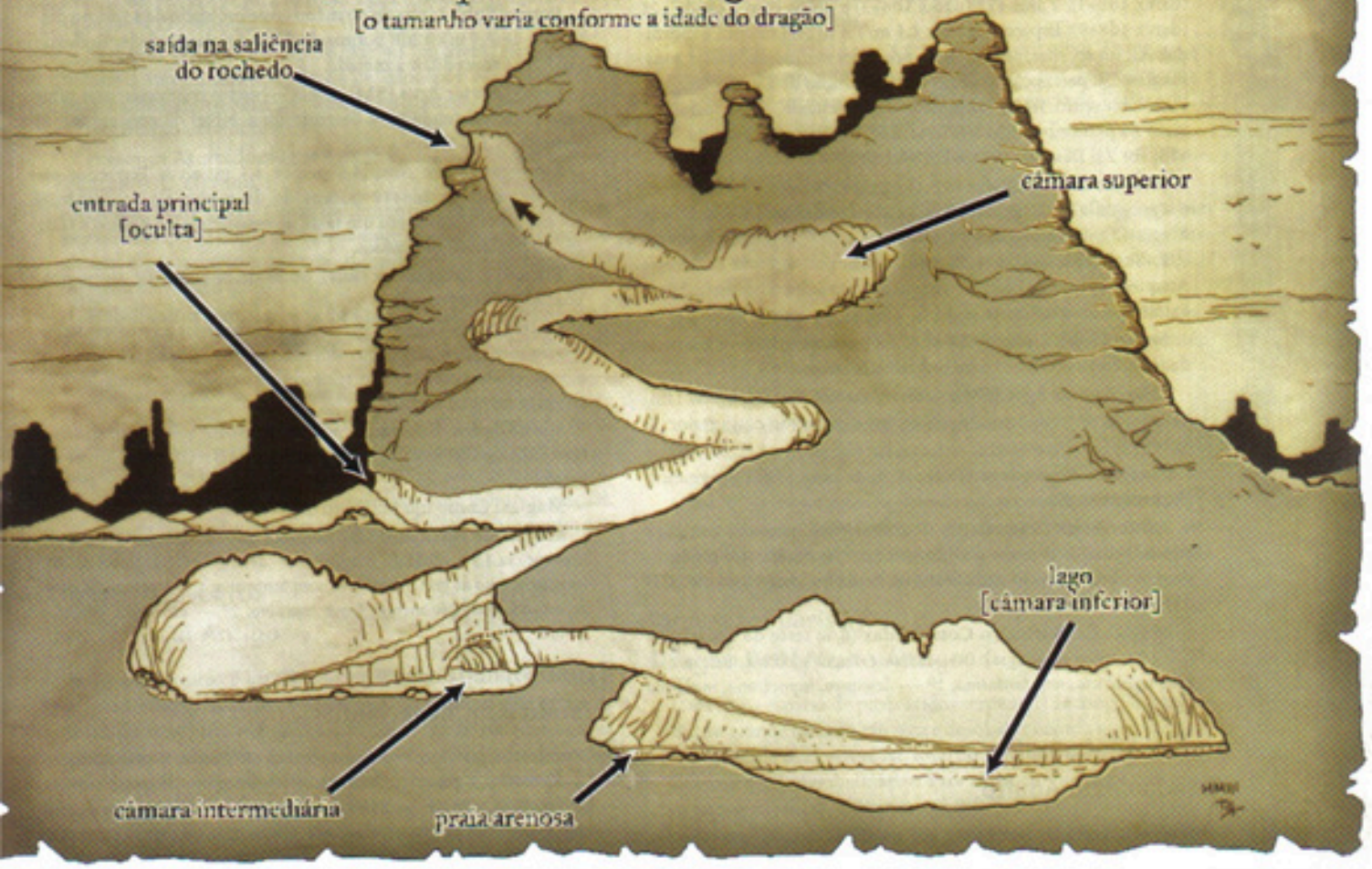
A ruína da existência de Acophisinian é um ninho de nagas guardiãs que "compartilham" seu território. Até agora, as três criaturas não conseguiram forçar o dragão a abandonar sua região erodida, e esta, por sua vez, passou os últimos anos aperfeiçoando suas capacidades de combate, preparando-se para destruir as nagas de uma vez por todas. No entanto, ela está insegura sobre sua habilidade mágica, e quer melhorá-la — provavelmente acrescentando níveis de feiticeira — antes de desafiar o trio. Acophisinian acredita que as nagas estão guardando um tesouro inestimável e obviamente o cobiça — além de simplesmente desejar que elas saiam do domínio que é seu por direito, como ela considera. Acophisinian tem uma personalidade intensa e mesmo sem a ajuda da sua presença aterradora ou da magia *hipnotismo*, as outras criaturas tendem a considerá-la cativante ou aterrorizante.

Dragão Azul

Vista de Perfil

Covil Típico de um Dragão Azul

[o tamanho varia conforme a idade do dragão]





Vista em Planta

Acophisinian: Dragão Azul Adulto Jovem (fêmea); ND 11; Dragão (Grande — Terra); DV 18d12+72; 189 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim); CA 26, toque 9, surpresa 26; Atq Base +23; Agr +28; Corpo a corpo: mordida +23 (dano: 2d6+6); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +23 (dano: 2d6+6), 2 garras +22 (dano: 1d8+3), 2 asas +21 (dano: 1d6+3) e golpe com a cauda +21 (dano: 1d8+9); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, presença aterradora, imitar sons, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 19; Tend. LM; TR Fort +15, Ref +11, Von +13; For 23, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +22, Concentração +13, Conhecimento (geografia) +11, Diplomacia +15, Esconder-se +5, Identificar Magia +22, Intimidação +16, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +22, Sentir Motivação +22; Acelerar Sopro, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Golpe Rápido (garras), Pairar, Recuperar Sopro.

Sopro (Sob): Linha de 24 m; 10d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 23) para reduzir à metade.

***Criar/Destruir* Água (SM):** 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 5; Vontade (CD 21) anula.

Presença Aterradora (Ext): 45 m de raio, 17 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Imitar Sons (Ext): Capaz de imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 21) para detectar o ardil.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; teste de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *desespero, hipnotismo, maldição menor*.

Jabidakimbatuul
Dragão Azul Adulto

Jabidakimbatuul, jovem para um suserano, deixou que o poder lhe subisse à cabeça. Por habitar uma área que poucos dragões azuis consideram atraente — um deserto temperado a sotavento de uma cordilheira alta e fria — ele é o mais velho entre meia dúzia de dragões azuis num raio de centenas de quilômetros, e assim tem o título de suserano. Ele aprecia comandar os dragões mais jovens, intrometendo-se demais em seus assuntos, e disciplinando com uma violenta retribuição qualquer passo em falso ou desafio. Considera-se tão superior a esses dragões mais jovens que os humanóides quase nunca merecem sua atenção — o que provavelmente causará a sua morte.

Jabidakimbatuul: Dragão Azul Adulto (macho); ND 14; Dragão (Enorme — Terra); DV 21d12+105; 241 PV; Inic. +0; Desl. 12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (médio); CA 28, toque 8, surpresa 28; Atq Base +27; Agr +37; Corpo a corpo: mordida +27 (dano: 2d8+8); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +27 (dano: 2d8+8), 2 garras +25 (dano: 2d6+4), 2 asas +25 (dano: 1d8+4) e golpe com a cauda +25 (dano: 2d6+12); Espaço/Alcance 1,5 m/1 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, esmagar, presença aterradora, imitar sons, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, efeitos mágicos de sono e paralisia, visão na penumbra, RM 21; Tend. LM; TR Fort +17, Ref +12, Von +15; For 27, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +26, Concentração +14, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (Geografia) +12, Conhecimento (local) +12, Diplomacia +16, Esconder-se +1, Identificar Magia +28, Intimidação +28, Observar +26, Ouvir +26, Procurar +26, Sentir Motivação +26; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dispersar Sopro, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Moldar Sopro, Pairar.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m, ou dispersão de 7,5 m); 12d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 25) para reduzir à metade.

***Criar/Destruir* Água (SM):** 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 6; Vontade (CD 21) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+12 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 25) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 54 m de raio, 20 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Imitar Sons (Ext): Capaz de imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 23) para detectar o ardil.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo*. Nível de conjurador: 6; Teste de resistência CD 14 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; CD para o teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magia, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *comando, escudo arcano, maldição menor, toque macabro*; 2º — *escuridão, explosão sonora*.

Trundrachedandion
Dragão Azul Experiente

Trundrachedandion, seguidora devota de Tiamat, é gratuitamente destrutiva e propositalmente cruel. Imagina-se como clériga do Dragão Cromático, e adicionou um punhado de magias de clérigo entre suas magias conhecidas. Não é uma clériga de fato, mas algum dia poderá aspirar à classe de prestígio saqueador ímpio de Tiamat (vide Classes de Prestígio dos Dragões no Capítulo Segundo). Enquanto isso não acontece, ela se contenta em gerar a máxima destruição possível no mundo ao seu redor, com ênfase especial em caçar todos os dragões de latão ou cobre que se aproximam num raio de 150 km de seu covil.

Trundrachedandion: Dragão Azul Experiente (fêmea); ND 16; Dragão (Enorme — Terra); DV 24d12+120; 276 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim); CA 31, toque 8, surpresa 31; Atq Base +31; Agr +41; Corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+98); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+9), 2 garras +29 (dano: 2d6+4), 2 asas +29 (dano: 1d8+4) e golpe com a cauda +29 (dano: 2d6+13); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, esmagar, presença aterradora, imitar sons, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 22; Tend. LM; TR Fort +19, Ref +14, Von +17; For 29, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +28, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (natureza) +13, Diplomacia +32, Esconder-se +3, Identificar Magia +30, Intimidação +30, Observar +28, Ouvir +28, Procurar +28, Sentir Motivação +28; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Especialização em Combate, Impedir Aproximação, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m); 14d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 27) para reduzir à metade.

Criar/Destruir **Água (SM)**: 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 7; Vontade (CD 25) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+13 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 63 m de raio, 23 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Imitar Sons (Ext): Capaz de imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 25) para detectar o ardil.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo*. Nível de conjurador: 7; Teste de resistência CD 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; teste de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, aura mágica de Nystul, comando, escudo da fé, mísseis mágicos*; 2º — *despedaçar, escuridão, invisibilidade*; 3º — *curar ferimentos graves, flecha de chamas*.

Vurlymakipvearox
Dragão Azul Antigo

Vurlymakipvearox é barulhento, turbulento e odioso. O silêncio o irrita; mesmo quando está planando um quilometro acima da terra, ele ruge, urra e gargalha sozinho de modo rouquenho. Sua presa inevitavelmente o escuta chegando antes de vê-lo — porém, mesmo esse alerta raramente é o bastante, pois o dragão é tão persistente e voraz quanto barulhento. Um rio impetuoso corre pelas cavernas no fundo de seu covil subterrâneo, preenchendo-a com ecos do dragão chapinhando e rugindo. Por razões óbvias, *grito* e *explosão sonora* estão entre suas magias prediletas, mas ele conjura todas as magias com uma voz retumbante como o trovão.

Vurlymakipvearox: Dragão Azul Antigo (macho); ND 18; Dragão (Enorme — Terra); DV 27d12+162; 337 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (ruim); CA 34, toque 8, surpresa 34; Atq Base +35; Agr +45; Corpo a corpo: mordida +35 (dano: 2d8+10); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +35 (dano: 2d8+10), 2 garras +30 (dano: 2d6+5), 2 asas +30 (dano: 1d8+5) e golpe com a cauda +30 (dano: 2d6+15); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, esmagar, presença aterradora, imitar sons, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 24; Tend. LM; TR Fort +21, Ref +15, Von +19; For 31, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +32, Concentração +22, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (geografia) +16, Conhecimento (local) +16, Conhecimento (natureza) +16, Diplomacia +34, Esconder-se +4, Identificar Magia +34, Intimidação +34, Observar +32, Ouvir +32, Procurar +32, Sentir Motivação +32; Acelerar Sopro, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Investida Atroz, Lutar às Cegas, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro, Reflexos de Combate.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m); 16d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 29) para reduzir à metade.

Criar/Destruir **Água (SM)**: 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 9; Vontade (CD 27) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+15 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 29) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 72 m de raio, 26 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Imitar Sons (Ext): Capaz de imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 27) para detectar o ardil.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo*; 1/dia — *terreno ilusório*. Nível de conjurador: 9; Teste de resistência CD 14 + nível da magia..

Magias: Como um feiticeiro de 9º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/5; teste de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *aura mágica de Nystul, comando, escudo arcano, escudo da fé, mísseis mágicos*; 2º — *detectar pensamentos, explosão sonora, imagem menor, névoa*; 3º — *clarividência/clariaudiência, dissipar magia, escuridão profunda*; 4º — *desespero esmagador, grito*.

Renveshalhiarisv
Dragão Azul Muito Antigo

Uma linha esparsa de picos áridos serpenteia ao longo das bordas de um grande deserto, tão seca e desolada quanto a areia lá embaixo, castigada pelo vento. No topo do mais alto desses picos está a caverna de Renveshalhiarisv. Para os trogloditas que vivem em cavernas menores, nas encostas inferiores da cordilheira, ela é uma irascível força da natureza, uma personificação viva de tempestades violentas de vento e granizo. Eles oferecem sacrifícios regulares para aplacar a ira do dragão, e tremem ao som da sua aproximação. Renveshalhiarisv, no entanto, considera-se mais filósofa que destruidora — uma estudiosa de assuntos naturais e arcanos, um armazém de rumores locais de todos os povoados e tribos nas proximidades de seu covil, e uma perspicaz juíza de caráter. Contudo, apesar de todas as suas pretensões eruditas, nada sobrevive muito tempo caso se interponha em seu caminho quando ela está faminta.

Renveshalhiarisv: Dragão Azul Muito Antigo (fêmea); ND 19; Dragão (Enorme — Terra); DV 30d12+180; 375 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, escavar 6 m, vôo 45 m (médio); CA 37, toque 8, surpresa 37; Atq Base +39; Agr +49; Corpo a corpo: mordida +39 (dano: 2d8+11); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +39 (dano: 2d8+11), 2 garras +37 (dano: 2d6+5), 2 asas +37 (dano: 1d8+5) e golpe com a cauda +37 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, esmagar, presença aterradora, imitar sons, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RN 25; Tend. LM; TR Fort +23, Ref +17, Von +21; For 33, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +35, Concentração +22, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (geografia) +16, Conhecimento (local) +16, Conhecimento (natureza) +16, Diplomacia +19, Es-

conder-se +6, Identificar Magia +37, Intimidação +37, Observar +35, Ouvir +35, Procurar +35, Sentir Motivação +35; Acelerar Sopro, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dispersar Sopro, Investida Aérea, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro, Reflexos de Combate, Tempestade de Alar.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m, ou dispersão de 7,5 m); 18d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 31) para reduzir à metade.

Criar/Destruir Água **(SM)**: 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 11; Vontade (CD 29) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+16 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 31) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 81 m de raio, 29 DV ou menos, Vontade (CD 29) anula.

Imitar Sons (Ext): Capaz de imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 29) para detectar o ardil.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo*; 1/dia — *terreno ilusório*. Nível de conjurador: 11; Teste de resistência CD 14 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 11º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/7/4; teste de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, escudo arcano, escudo da fé, maldição menor, proteção contra o bem*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, despedaçar, detectar pensamentos, névoa*; 3º — *dissipar magia, escuridão profunda, sugestão, velocidade*; 4º — *enfeitiçar monstros, movimentação livre, tempestade glacial*; 5º — *comando maior, cone glacial*.

Dreargakaduayrte

Dragão Azul Venerável

Dreargakaduayrte, cujos olhos ficaram leitosos e cegos com a idade, se envolve em trevas o tempo inteiro. Seu covil numa caverna é coberto de *escuridão profunda* (conjurada usando o talento Estender Magia, de modo que ele apenas precisa renovar a magia a cada 26 dias) e infestada pelas sombras que gerou com *criar mortos-vivos*. As sombras são suficientemente inteligentes para não perturbarem Dreargakaduayrte, mas ele não tem controle mágico sobre elas. Ele passa muito tempo dormindo e parece estar se preparando para entrar no ocaso. No entanto, é um caldeirão fervente de raiva e ressentimento, atacando violentamente qualquer criatura viva que se aproxime demais enquanto ele estiver desperto. Não se interessa por conversa ou negociação, só pela morte — primeiro a de outras criaturas, mas está fascinado com o conceito de sua própria e inevitável partida depois de ter vivido tanto tempo.

Dreargakaduayrte: Dragão Azul Venerável (macho); ND 21; Dragão (Imenso — Terra); DV 33d12+231; 445 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, escavar 6 m, vôo 60 m (ruim); CA 38, toque 6, surpresa 38; Atq Base +41; Agr +57; Corpo a corpo: mordida +41 (dano: 4d6+12); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +41 (dano: 4d6+12), 2 garras +36 (dano: 2d8+6), 2 asas +36 (dano: 2d6+6) e golpe com a cauda +36 (dano: 2d8+18); Espaço/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, esmagar, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, imitar sons, habilidades similares a magia, magias, rasteira com a cauda; QE cego, percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 27; Tend. LM; TR Fort +25, Ref +18, Von +23; For 35, Des 10, Con 25, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +41, Concentração +27, Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (geografia) +15, Conhecimento (história) +15, Conhecimento (local) +15, Conhecimento (natureza) +15, Conhecimento (religião) +15, Diplomacia +45, Esconder-se +7, Identificar Magia +43, Intimidação +43, Observar +41, Ouvir +41, Procurar +41, Sentir Motivação +41; Arrebatar, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dilacerar, Especialização em Combate, Estender Magia, Impedir Aproximação, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro.

Cego (Ext): Dreargakaduayrte é cego e depende completamente da sua percepção às cegas. Ele é imune a ataques visuais e cegueira.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m); 20d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 33) para reduzir à metade.

Criar/Destruir Água **(SM)**: 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 13; Vontade (CD 31) anula.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+18 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 33) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 90 m de raio, 32 DV ou menos, Vontade (CD 31) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d8+18.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Imitar Sons (Ext): Capaz de imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 31) para detectar o ardil.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo*; 1/dia — *terreno ilusório*, *véu*. Nível de conjurador: 13; Teste de resistência CD 15 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/7/4; teste de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, escudo arcano, escudo da fé, maldição menor, proteção contra o bem*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, despedaçar, detectar pensamentos, névoa*; 3º — *dissipar magia, escuridão profunda, sugestão, velocidade*; 4º — *enfeitiçar monstros, movimentação livre, tempestade glacial*; 5º — *comando maior, cone glacial*; 6º — *criar mortos-vivos, dissipar magias maior*.

Aarazthoorus

Dragão Azul Ancião

Muitos dragões malignos jamais aspiram a mais do que egoísmo e crueldade, destruição aleatória ou matança a sangue frio. Aarazthoorus, entretanto, é uma criatura plena de malevolência irrefreável, como um demônio dos Nove Infernos, e tem o poder de impor seus desígnios iníquos contra o mundo. Seu coração não está manchado por um único traço de misericórdia ou compaixão, por nenhum sentimento, e todas as palavras que saem da

sua boca são pura blasfêmia contra os heróis de tendência bondosa. A dominação e a tirania compõem sua vida, e ela procura expurgar todos os resquícios de bondade do seu domínio. Ela se associa a diabos e negocia com seus senhores quase de igual para igual. Seu profundo covil subterrâneo abriga um *portal* permanente para uma das camadas dos Nove Infernos, e ela passa tanto tempo nos reinos inferiores quanto no Plano Material.

Aarazthoorus: Dragão Azul Ancião (fêmea); ND 23; Dragão (Imenso — Terra); DV 36d12+288; 522 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, escavar 6 m, vôo 60 m (ruim); CA 41, toque 6, surpresa 41; Atq Base +45; Agr +61; Corpo a corpo: mordida +45 (dano: 4d6+13); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +45 (dano: 4d6+13), 2 garras +43 (dano: 2d8+6), 2 asas +43 (dano: 2d6+6) e golpe com a cauda +43 (dano: 2d8+19); Espaço/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, esmagar, presença aterradora, imitar sons, habilidades similares a magia, magias, rasteira com a cauda; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 29, Tend. LM; TR Fort +28, Ref +20, Von +25; For 37, Des 10, Con 27, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Avaliação +15, Blefar +44, Concentração +30, Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (natureza) +20, Diplomacia +48, Esconder-se +10, Identificar Magia +46, Intimidação +46, Observar +44, Ouvir +44, Procurar +44, Sentir Motivação +44, Sobrevivência +14; Acelerar Sopro, Arrebatar, Ascensão Poderosa, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dispersar Sopro, Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Investida Atroz, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m, ou dispersão de 9 m); 22d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 36) para reduzir à metade.

***Criar/Destruir Água* (SM):** 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 15; Vontade (CD 33) anula.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+19 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 36) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 99 m de raio, 35 DV ou menos, Vontade (CD 33) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+13) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Imitar Sons (Ext): Capaz de imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 33) para detectar o ardil.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo*; 1/dia — *terreno ilusório, véu*. Nível de conjurador: 15; Teste de resistência CD 15 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 15º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/7/6/4; teste de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, escudo arcano, escudo da fé, maldição menor, proteção contra o bem*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, despedaçar, detectar pensamentos, névoa*; 3º — *dissipar magia, escuridão profunda, sugestão, velocidade*; 4º — *drenar temporário, movimentação livre, nuvem profana, porta dimensional*; 5º — *comando maior, dominar pessoa, imagem persistente, imobilizar monstro*; 6º — *círculo da morte, cura, dissipar magias maior*; 7º — *blasfêmia, rajada prismática*.

Lothaenorixius
Dragão Azul Grande Ancião

Lothaenorixius é um dragão possuido. Durante décadas, assaltou caravanas de sal que atravessavam seu território desértico. As pessoas que administravam as caravanas e as minas que lhes forneciam sal buscavam constantemente a destruição do monstro. Certo dia, um grupo de aventureiros contratado por um proprietário das minas localizou o covil de Lothaenorixius e quase conseguiu matá-lo. Enfurecido, o dragão atacou a própria mina, destruindo os proprietários e assumindo-a por completo.

Lothaenorixius rapidamente percebeu que a mina era uma fonte de riqueza. Em vez de destruí-la, manteve-a em operação. Agora, o dragão passa os dias e as noites tentando extrair o máximo de lucro de sua propriedade.

Lothaenorixius sabe que precisa gastar um pouco com comida e alojamento para seus operários e animais de carga, mas na sua ganância reluta em gastar cada peça de cobre. Constantemente tenta produzir o máximo de lucro com o mínimo de investimento. Usa extensamente os mortos-vivos como mão-de-obra, mas essas criaturas não trabalham depressa o suficiente para satisfazê-lo. Por conseguinte, ele achou necessário ter alguns operários vivos, especialmente para transportar o sal ao mercado.

De três em três meses, Lothaenorixius revê a produção e a receita e depois ajusta sua força de trabalho. Isso normalmente implica em matar e devorar alguns operários (mas ele sempre guarda alguns corpos para posterior animação como mortos-vivos). Quando ele está especialmente descontente com os resultados, mesmo seus seguidores e parceiros sentem sua ira.

A despeito de seus métodos de administração, Lothaenorixius tenta se manter discreto. Ele espalhou um rumor sobre como foi derrotado pelo grupo que o atacou sem sucesso em seu covil e supervisiona a mina através de seu parceiro especial Lilanab (atualmente o 8º, pois os sete anteriores foram mortos para servirem de exemplo ao restante da força de trabalho). Lilanab é um diabo erínyes que se disfarça de humano e finge ser o líder do grupo que "matou" Lothaenorixius.

É mais provável que um grupo encontre os servos de Lothaenorixius do que o próprio dragão, a não ser que ataque e saqueie a mina. Lothaenorixius surgirá para defender sua propriedade se perceber alguma ameaça séria. Esporadicamente, o dragão alça vôo para sentir e respirar o ar quente do deserto, ou para desbaratar os negócios de um competidor.

Lothaenorixius passa a maior parte do dia controlando o negócio da mina. Usa a magia *olhos observadores* e uma *bola de cristal* para monitorar as atividades no local. Essa vigilância costuma lhe fornecer alertas inequívocos sobre as tentativas de invadir seu covil.

Lothaenorixius normalmente tenta se disfarçar antes de entrar em combate. Utiliza a habilidade *véu* para assumir a aparência de outra grande criatura voadora. Uma gino-esfinge ou um dragão de latão são dois de seus disfarces prediletos.

Lothaenorixius permanece oculto numa vasta câmara secreta na mina de sal que usurpou. A mina e o complexo de construções que a apóiam abrigam mais de 300 criaturas. Eles incluem Lilanab e mais de 50 clérigos com acesso aos domínios Mal e Terra, dúzias de múmias e cerca de 100 zumbis. O restante (cerca de 150 indivíduos) consiste de escravos esfalfados de diversas espécies (geralmente humanos). Todos os residentes que têm um valor de Inteligência estão conscientes de que um mestre invisí-

Dragão Branco



Caótico e Mau
Subtipo Frio
Regiões Frias
Subterrâneo

Vôo

Adulto
1,80 m

Os dragões brancos são os menores e menos inteligentes entre sua espécie, predadores animalescos e simplistas de ferocidade irrefreável.

Névoa Gélida
Lufada de Vento
Muralha de Gelo
Névoa
Andar no Gelo



Detalhe do punho, mostrando o arranjo cárpico e metacárpico.



Adolescente
1,80 m

Muito Jovem
90 cm

Reconstrução baseada em fragmentos da asa encontrados numa mina de goblins abandonada.



Filhote
45 cm

vel controla a mina, mas apenas Lilanab e os clérigos sabem que seu chefe supremo é o grande ancião azul Lothaenorixius.

Lothaenorixius: Dragão Azul Grande Ancião (macho); ND 25; Dragão (Imenso — Terra); DV 39d12+312; 565 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, escavar 6 m, vôo 60 m (ruim); CA 44, toque 6, surpresa 44; Atq Base +49; Agr +65; Corpo a corpo: mordida +49 (dano: 4d6+14); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +49 (dano: 4d6+14), 2 garras +47 (dano: 2d8+7), 2 asas +47 (dano: 2d6+7) e golpe com a cauda +47 (dano: 2d8+21); Espaço/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE sopro, *criar/destruir água*, esmagar, presença aterradora, arrebatar, imitar sons, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 31, respirar na água; Tend LM; TR Fort +29, Ref +21, Von +27; For 39, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Blefar +48, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (natureza) +27, Conhecimento (religião) +27, Diplomacia +52, Esconder-se +9, Furtividade +10, Identificar Magia +50, Intimidação +50, Observar +48, Ouvir +48, Procurar +48, Sentir Motivação +48, Sobrevivência +16; Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dispersar Sopro, Especialização em Combate, Investida Aérea, Liderança, Lutar às Cegas, Moldar Sopro, Onda de Choque, Pairar, Recuperar Sopro, Vontade Épica.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m, ou dispersão de 9 m); 24d8 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 37) para reduzir à metade.

Criar/Destruir Água (SM): 3/dia — como *criar água*, mas também pode ser usado para destruir água. Nível de conjurador: 17; Vontade (CD 35) anula.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+21 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 37) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 108 m de raio, 38 DV ou menos, Vontade (CD 35) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+14) ou da garra (2d8+7) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Imitar Sons (Ext): Capaz de imitar perfeitamente qualquer voz ou som que já tenha ouvido, sempre que desejar. Os ouvintes devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 35) para detectar o ardil.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *ventriloquismo*; 1/dia — *terreno ilusório, miragem arcana, véu*. Nível de conjurador: 17; teste de resistência CD 16 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 17º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Lothaenorixius pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+21 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 37 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/7/7/6/4; teste de resistência CD 16 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, comando, escudo arcano, escudo da fé, proteção contra o bem*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, detectar pensamentos, toque da idiotice, ventos sussurrantes*; 3º — *criar mortos-vivos menores, escuridão profunda, sugestão, velocidade*; 4º — *curar ferimentos graves, movimentação livre, nuvem profana, porta dimensional*; 5º — *comando maior, dominar pessoa, olhos observadores, símbolo da dor*; 6º — *círculo da morte, criar mortos-vivos, dissipar magias maior*; 7º — *blasfêmia, destruição, rajada prismática*; 8º — *evaporação, ciclone*.

O Talento Liderança de Lothaenorixius

O valor base de liderança de Lothaenorixius é 61. No entanto, seu valor em relação aos parceiros é 47, porque já matou 7 deles. Em relação aos seguidores, seu valor de liderança é 62.

EXEMPLOS DE DRAGÕES BRANCOS

A seguir, são descritos doze exemplos de dragões brancos, um de cada categoria de idade. As descrições incluem a personalidade básica e observações de combate que o Mestre poderá usar em sua campanha, bem como um conjunto de estatísticas do dragão.

Andar sobre o Gelo (Ext): Esta habilidade funciona como a magia patas de aranha, mas o dragão só consegue transpor superfícies congeladas. Esta habilidade está sempre ativa.

Perícias: Um dragão branco recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Rime

Dragão Branco Filhote

Rime obtém um prazer selvagem nas caçadas e seus momentos mais felizes envolvem matar sua presa. Acima de tudo, ela aprecia perseguir e eliminar alvos maiores que ela. Suas presas favoritas incluem ursos polares e algumas baleias, conquanto ela seja capaz de apanhar a criatura em águas rasas, onde não haverá uma rota de fuga muito fácil. Quando Rime está faminta, ela não é muito seletiva com suas vítimas.

Rime: Dragão Branco Filhote; ND 2; Dragão (Miúdo — Frio); DV 3d12+3, 22 PV; Inic+4; Desl.: 18 m, escavar 9 , natação 18 m, vôo 45 m (médio); CA 14, toque 12, surpresa 14; Atq Base +3; Agr –5; Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d4); Atq Total: mordida +5 (dano: 1d4), 2 garras +0 (dano: 1d3); Espaço/Alcance: 75 cm/0 m (1,5 m com a mordida); AE sopro; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +3, Von +3; For 11, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se +22, Natação +19, Observar +3, Ouvir +3, Procurar +1, Sentir Motivação +3; Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada.

Sopro (Sob): cone de 4,5 m, 1d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 12) para reduzir à metade.

Hrymgird

Dragão Branco Muito Jovem

Hrymgird se sente perfeitamente confortável no ar e na água. Ela adora corpos de água enevoados, em especial se também houver gelo flutuante, rochas salientes ou outros perigos naturais. Nesses locais, ela alterna seu tempo nadando na superfície ou sobrevoando a água silenciosamente em busca de uma presa.

Hrymgird ataca praticamente qualquer criatura que encontrar, exceto os dragões maiores que ela. Sua natureza combativa é acompanhada de uma tendência a se enfurecer cada vez mais conforme a batalha prossegue. Ela guincha insultos em Dracônico sempre que ataca.

Hrymgird: Dragão Branco Muito Jovem (fêmea); ND 3; Dragão (Pequeno — Frio); DV 6d12+6, 45 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m, natação 18 m, vôo 45 m (médio); CA 16, toque 11, surpresa 16; Atq Base +6; Agr +3; Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d6+1); Atq Total: mordida +8 (dano: 1d6+1), 2 garras +3 (dano: 1d4); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5; AE sopro; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +6, Ref +5, Von +5; For 13, Des 10, Con 13, Int 6, Sab 11, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se +8, Furtividade +3, Natação +17, Observar +9, Ouvir +6, Procurar +4; Ataque Poderoso, Investida Aérea, Pairar.

Sopro (Sob): cone de 6 m, 2d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 14) para reduzir à metade.

Kalkol

Dragão Branco Jovem

Com freqüência, Kalkol mergulha na água, se escondendo sob as banquisas congeladas e outros locais onde a água se mistura com o gelo. Ele é um caçador incansável, mas também permanece alerta contra um bando de gigantes do gelo que invadiram seu território e o perseguiram durante meses. Os gigantes esperam capturar Kalkol e obrigá-lo a servir como sentinela. O dragão odeia e teme os gigantes. Ele detesta a força descomunal dessas criaturas e suas imunidades ao sopro de gelo. Mesmo assim, Kalkol é muito teimoso para abandonar seu território para os caçadores, então permanece na região, evitando os gigantes da melhor forma possível.

Kalkol: Dragão Branco Jovem (macho); ND 4; Dragão (Médio — Frio); DV 9d12+18; 76 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m; CA 18, toque 10, surpresa 18; Atq Base +9; Agr +11; Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+2); Atq Total: mordida +11 (dano: 1d8+2), 2 garras +6 (dano: 1d6+1), 2 asas +6 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE sopro, QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +8, Ref +6, Von +6; For 15, Des 10, Con 15, Int 6, Sab 11, Car 6.

Perícias e Talentos: Esconder-se +7, Natação +22, Observar +12, Ouvir +12; Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar.

Sopro (Sob): cone de 9 m, 3d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 16) para reduzir à metade.

Haaldisath

Dragão Branco Adolescente

Haaldisath é brutal e direta, e sobreviveu durante tanto tempo essencialmente devido à sua extrema covardia. Ela foi astuta o bastante para evitar a captura ou a morte nas mãos de adversários mais poderosos e não insiste em combates prolongados contra qualquer inimigo. Se um alvo sobrevive ao seu poderoso sopro de gelo e rechaça uma ou duas investidas aéreas, ela foge. É possível que volte depois, se acreditar que o oponente sofreu danos significativos — ou que está se aproximando do seu covil — mas ela prefere vítimas a inimigos ou uma refeição fácil a um confronto desafiador.

Haaldisath: Dragão Branco Adolescente (fêmea); ND 6; Dragão (Médio — Frio); DV 12d12+24; 102 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m, natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 21, toque 10, surpresa 21; Atq Base +12; Agr +15; Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 1d8+3); Atq Total: mordida +15 (dano: 1d8+3), 2 garras +10 (dano: 1d6+1), 2 asas +10 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE sopro, habilidades similares a magia; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +10, Ref +8, Von +8; For 17, Des 10, Con 15, Int 8, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +8, Intimidação +14, Natação +11, Observar +12, Ouvir +15, Procurar +14, Sentir Motivação +12; Ataque Poderoso, Aumentar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Pairar.

Sopro (Sob): cone de 9 m (ou cone aumentado de 13,5 m), 4d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 18) para reduzir à metade.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *névoa*. Com nível de conjurador: 4.

Nidhogrym

Dragão Branco Adolescente

O excesso de confiança de Nidhogrym o conduziu a um estado deplorável na vida de qualquer dragão; capturado por um grupo de gigantes do gelo, ele passou muitos anos em escravidão, servindo a vários mestres diferentes. Os gigantes conseguem mantê-lo na linha usando as "rédeas da cobiça": eles permitem que Nidhogrym fique com parte do tesouro que ajuda a roubar dos inimigos, mas ele deve guardar seus pertences em seu covil. Ele é absolutamente miserável. Ainda assim, ele compensa toda essa indignação com ferocidade. Mergulhar dos céus e atacar os oponentes dos gigantes do gelo lhe concede um prazer bestial e Nidhogrym — apoiado por seus "aliados" poderosos — já derrotou adversários muito mais fortes do que seria capaz de confrontar sozinho e sobreviver.

Nidhogrym: Dragão Branco Jovem Adulto (macho); ND 8; Dragão (Grande — Frio); DV 15d12+45; 142 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m; natação 18 m, vôo 60 m (médio); CA 23, toque 9, surpresa 23; Atq Base +15; Agr +23; Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+4); Atq Total: mordida +18 (dano: 2d6+4), 2 garras +13 (dano: 1d8+2), 2 asas +13 (dano: 1d6+2), golpe com a cauda +13 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia; QE percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 16, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +12, Ref +9, Von +9; For 19, Des 10, Con 17, Int 8, Sab 11, Car 10.

Dragão Branco

Covil Típico de um Dragão Branco

[o tamanho varia conforme a idade do dragão]



Visão da Entrada do Covil Congelado





Perícias e Talentos: Esconder-se +14, Furtividade +18, Natação +12, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +17; Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Investida Aérea, Mergulho Poderoso, Pairar, Recuperar Sopro.

Sopro (Sob): cone de 12 m, 5d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 20) para reduzir à metade.

Presença Aterradora (Ext): 45 m de raio, 14 DV ou menos, Vontade (CD 16) anula.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *névoa*. Nível de conjurador: 5.

Cealdia

Dragão Branco Adulto

Cealdia sobreviveu durante muitos anos no mundo congelado do norte porque conhece suas limitações. Ela não é o predador mais forte ou inteligente, nem o maior, e ela sabe que uma grande variedade de criaturas estão preparadas e dispostas a aniquilá-la pelos mais diversos motivos. Cealdia passa a maior parte do tempo em seu covil — um complexo de túneis congelados e subterrâneos — e freqüentemente utiliza seus poderes mágicos limitados para atrair seus inimigos para emboscadas e armadilhas. Quando tem que lutar em campo aberto, ela se prepara com antecedência e prefere lutar a partir dos céus. Ela é um adversário cauteloso e não hesita em propor uma barganha sensata quando a situação não está exatamente sob seu controle.

Cealdia: Dragão Branco Adulto (fêmea); ND 10; Dragão (Grande — Frio); DV 18d12+72; 189 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, escavar 9 m; natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 26, toque 9, surpresa 26; Atq Base +18; Agr +28; Corpo a corpo: mordida +23 (dano: 2d6+6); Atq Total: mordida +23 (dano: 2d6+6), 2 garras +18 (dano: 1d8+3), 2 asas +18 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +18 (dano: 1d8+9); Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 18, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +15, Ref +13, Von +11; For 23, Des 10, Con 19, Int 10, Sab 11, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +22, Concentração +22, Diplomacia +20, Esconder-se –4, Identificar Magia +4, Intimidação +3, Natação +14, Observar +18, Ouvir +18, Procurar +18, Sentir Motivação +9; Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Reflexos Rápidos, Trespassar.

Sopro (Sob): cone de 12 m, 6d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 23) para reduzir à metade.

Presença Aterradora (Ext): 54 m de raio, 17 DV ou menos, Vontade (CD 20) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *lufada de vento*; 1/dia — *névoa*. Nível de conjurador: 6; teste de resistência CD 11 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; teste de resistência CD 11 + nível da magia): 0 — *globos de luz, pasmar, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *reduzir vulnerabilidade elemental, ataque certeiro*.

Bestlaranathion

Dragão Branco Experiente

Embora seja uma criatura inteligente, Bestlaranathion é tão caprichoso como as ventanias do inverno e tão selvagem quanto uma besta das matas. Recentemente, ele aprendeu o idioma Comum e passou a se considerar uma espécie de diplomata. Infelizmente, seus esforços nesse sentido quase sempre terminam em ameaças diretas e mesmo quando ele consegue intimidar com olhares e palavras uma criatura desafortunada para aceitar um acordo, o dragão raramente é capaz de conter seus instintos primitivos durante muito tempo, e acaba atacando seus aliados relutantes.

Bestlaranathion costuma vagar muito além de seu território e pode ser encontrado em qualquer lugar. Metade do tempo, ele simplesmente tentará emboscar os personagens, na esperança de derrotar o grupo com rapidez. Nas demais ocasiões, ele iniciará o encontro com alguma demonstração de força capaz de ativar sua presença aterradora, mas tentará — mesmo de modo relutante — negociar de alguma forma com os personagens. Ele poderia exigir um relatório das atividades do grupo, extorquir algum tesouro ou simplesmente ouvir os rumores locais. Entretanto, com o tempo, a natureza violenta de Bestlaranathion vencerá seus esforços e ele atacará.

Bestlaranathion: Dragão Branco Experiente (macho); ND 12; Dragão (Enorme — Frio); DV 21d12+105; 241 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m; natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 28, toque 8, surpresa 28; Atq Base +21; Agr +37; Corpo a corpo: mordida +27 (dano: 2d8+8); Atq Total: mordida +27 (dano: 2d8+8), 2 garras +22 (dano: 2d6+4), 2 asas +22 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +22 (dano: 2d6+12); Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m, com a mordida); AE sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar aprimorado, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 20, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +17, Ref +12, Von +13; For 27, Des 10, Con 21, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +19, Conhecimento (natureza) +15, Esconder-se +13, Furtividade +21, Identificar Magia +11, Intimidação +15, Natação +16, Observar +22, Ouvir +22, Procurar +22; Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Ataque Poderoso, Dispersar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Pairar.

Sopro (Sob): cone de 15 m (ou linha moldada de 30 m, ou dispersão de 7,5 m), 7d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 25) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+15 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 25) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora(Ext): 63 m de raio, 20 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Arrebatar Aprimorado (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+8) ou da garra (2d+4) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *lufada de vento*; 1/dia — *névoa*. Nível de conjurador: 7; teste de resistência CD 11 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 3º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; teste de resistência CD 11 + nível da magia): 0 — *detectar magias, globos de luz, mãos mágicas, marca arcana, resistência*; 1º — *escudo arcano, mãos flamejantes, reduzir vulnerabilidade elemental*.

Yeridajniosjuth
Dragão Branco Antigo

Yeridajniosjuth passou muitos anos alimentando a inveja e o ódio pelas criaturas mais poderosas que ela, mas agora esse dragão branco cruel e frio tem condições de se vingar. Em vez de se assentar em um covil e dominar um território específico, Yeridajniosjuth se diverte caçando outros para destruí-los ou dominá-los. Seus adversários favoritos são os dragões metálicos jovens ou adolescentes (particularmente de latão e de ouro), mas ela não hesita em atacar dragões vermelhos ou mesmo outros brancos quando está segura de que poderá vencer. Contudo, o oponente predileto de Yeridajniosjuth é uma criatura maior ou mais poderosa — um dragão, um gigante, ou algo similar — que já foi ferido em combate por outros inimigos. Nada lhe concede tanto prazer e a faz sentir tão superior.

Yeridajniosjuth: Dragão Branco Antigo (fêmea); ND 15; Dragão (Enorme — Frio); DV 24d12+120, 276 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, escavar 9 m; natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 31, toque 8, surpresa 31; Atq Base +24; Agr +41; Corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+9); Atq Total: mordida +31 (dano: 2d8+9), 2 garras +26 (dano: 2d6+4), 2 asas +26 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +26 (dano: 2d6+13); Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m, com a mordida); AE sopro, esmagar, Névoa Congelante, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 21, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +19, Ref +14, Von +15; For 29, Des 10, Con 21, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Concentração +19, Conhecimento (natureza)+17, Diplomacia +3, Esconder-se +16, Furtividade +24, Identificar Magia +7, Intimidação +15, Natação +33, Observar +25, Ouvir +25, Procurar +25; Acelerar Sopro, Arrebatar, Ataque Poderoso, Dilacerar, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Trespassar.

Sopro (Sob): cone de 15 m, 8d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 27) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+13 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

***Névoa Congelante* (SM):** 3/dia — similar a magia *névoa sólida* conjurada por um feiticeiro de 8º nível, mas forma uma camada de gelo escorregadia sobre qualquer superfície, criando um efeito similar a *área escorregadia*. Reflexos (CD 23) para evitar uma queda.

Presença Aterradora (Ext): 72 m de raio, 23 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d6+13.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+9) ou da garra (2d6+4) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *lufada de vento*; 1/dia — névoa. Nível de conjurador: 8; teste de resistência CD 11 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/4; teste de resistência CD 11 + nível da magia): 0 — *detectar magias, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, resistência*; 1º — *escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos, reduzir vulnerabilidade elemental*; 2º — *escuridão, resistência a elementos*.

Sepsecolskegyth
Dragão Branco Muito Antigo

Nos padrões de um dragão branco, Sepsecolskegyth é surpreendentemente perspicaz; sua personalidade lembra uma lâmina enferrujada e congelada. Ele é irascível, detestável e profundamente maligno. Ainda que sua força assegure que tenha poucos desafiantes, Sepsecolskegyth prefere a intimidação à ação direta. Diversas tribos de humanóides nômades pagam tributo ao antigo vilão, entregando-lhe alimentos e tesouros. Há pouco tempo, ele conseguiu inverter as regras contra uma tribo de gigantes do gelo, escravizando alguns deles a seu serviço. Quando é desafiado ou ameaçado, Sepsecolskegyth utiliza seus lacaios, seu sopro e suas magias da melhor forma possível, e prefere evitar o confronto físico direto enquanto puder.

Sepsecolskegyth: Dragão Branco Muito Antigo (macho); ND 17; Dragão (Enorme — Frio); DV 27d12+162; 337 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m; natação 18 m, vôo 60 m (médio); CA 34, toque 8, surpresa 34; Atq Base +27; Agr +45; Corpo a corpo: mordida +35 (dano: 2d8+10); Atq Total: mordida +35 (dano: 2d8+10), 2 garras +30 (dano: 2d6+5), 2 asas +30 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +30 (dano: 2d6+15); Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m, com a mordida); AE sopro, esmagar, Névoa Congelante, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 23, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +21, Ref +19, Von +17; For 31, Des 10, Con 23, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +8, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (natureza) +17, Diplomacia +4, Esconder-se +19, Identificar Magia +16, Intimidação +20, Natação +34, Observar +29, Ouvir +29, Procurar +29, Sentir Motivação +27, Sobrevivência +8; Arrebatar, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dilacerar, Investida Atroz, Pairar, Recuperar Sopro, Reflexos Lendários, Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): cone de 15 m, 9d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 29) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+15 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 29) ou ficarão imobilizados.

***Névoa Congelante* (SM):** 3/dia — similar a magia *névoa sólida* conjurada por um feiticeiro de 9º nível, mas forma uma camada de gelo escorregadia sobre qualquer superfície, criando um efeito similar a *área escorregadia*. Reflexos (CD 25) para evitar uma queda.

Presença Aterradora (Ext): 81 m de raio, 26 DV ou menos, Vontade (CD 25) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d6+15.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+10) ou da garra (2d6+5) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *lufada de vento*; 1/dia — *névoa*. Nível de conjurador: 9; teste de resistência CD 12 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/4; teste de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magias, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, enfeitiçar pessoas, escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o mal*;

2º — *névoa, proteção contra flechas, resistência a elementos*; 3º — *dissipar magias, relâmpago*.

Csarivchizzik

Dragão Branco Antigo

Outrora uma predadora agressiva e ativa, Csarivchizzik reduziu o ritmo com o passar dos anos. Essa mudança de comportamento não ocorreu devido a falta de coragem ou poder, mas devido a uma compreensão maior das ameaças que existem no mundo ao seu redor. Ela abandonou seu covil nas montanhas do norte e carregou seu tesouro para uma geleira flutuante bem afastada das costas geladas. Csarivchizzik caça baleias e outras criaturas marítimas para obter alimento, e naufraga navios de carga para obter tesouros e diversão. Sabiamente, ela quase sempre ataca a partir da água, emergindo somente para disparar seu sopro congelante nos inimigos surpresos. Entretanto, Csarivchizzik aprecia itens mágicos extremamente poderosos, e pode ser atraída para longe de seu covil remoto por rumores de artefatos possuídos por indivíduos incapazes de defendê-los contra ela.

Csarivchizzik: Dragão Branco Antigo (fêmea); ND 18; Dragão (Enorme — Frio); DV 30d12+180, 375 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m; natação 18 m, vôo 60 m (médio); CA 37, toque 8, surpresa 37; Atq Base +30; Agr +49; Corpo a corpo: mordida +39 (dano: 2d8+11); Atq Total: mordida +39 (dano: 2d8+11), 2 garras +39 (dano: 2d6+5), 2 asas +39 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +39 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m, com a mordida); AE sopro, esmagar, Névoa Congelante, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 24, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +23, Ref +17, Von +19; For 33, Des 10, Con 23, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +11, Concentração +26, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (natureza) +18, Diplomacia +13, Esconder-se +10, Furtividade +30, Identificar Magia +18, Intimidação +24, Natação +35, Observar +32, Ouvir +32, Procurar +32; Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Ataques Múltiplos Aprimorados, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dilacerar, Investida Atroz, Pairar, Recuperar Sopro, Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): cone de 15 m, 10d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 31) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+16 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 31) ou ficarão imobilizados.

***Névoa Congelante* (SM)**: 3/dia — similar a magia *névoa sólida* conjurada por um feiticeiro de 10º nível, mas forma uma camada de gelo escorregadia sobre qualquer superfície, criando um efeito similar a *área escorregadia*. Reflexos (CD 27) para evitar uma queda.

Presença Aterradora (Ext): 100 m de raio, 29 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d6+16.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+11) ou da garra (2d6+5) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *lufada de vento, muralha de gelo*; 1/dia — *névoa*. Nível de conjurador: 11; teste de resistência CD 12 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 9º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/6/4; teste de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *brilho, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, resistência*; 1º — *alarme, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos, toque chocante*; 2º — *agilidade do gato, escuridão, esfera flamejante*; 3º — *velocidade, proteção contra elementos*; 4º — *escudo de fogo, grito*.

Cheynchaytion

Dragão Branco Ancião

Cheynchaytion é um dos dragões mais poderosos do mundo, e se deleita com sua força. Ele é sábio o bastante para compreender que os dragões brancos têm um lugar específico no mundo, mas o ancião ainda não encontrou uma ameaça que não fosse capaz de vencer. Cheynchaytion gosta de atrair desafiantes para seu covil gélido sob as montanhas, onde pode utilizar suas habilidades de andar no gelo e suas magias com mais eficiência. Sempre que o dragão viaja, os rumores de sua aproximação chegam como um vento gélido, e ele deixa um rastro de horror petrificante para trás. Extremamente confiante, Cheynchaytion costuma deixar sobreviventes quando ataca — o suficiente para contar sobre sua glória e poder.

Cheynchaytion: Dragão Branco Ancião (macho); ND 19; Dragão (Imenso — Frio); DV 33d12+231; 445 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m; natação 18 m, vôo 75 m (ruim); CA 38, toque 6, surpresa 38; Atq Base +33; Agr +57; Corpo a corpo: mordida +41 (dano: 4d6+12); Atq Total: mordida +41 (dano: 4d6+12), 2 garras +39 (dano: 2d8+6), 2 asas +39 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +39 (dano: 2d8+18); Espaço/Alcance: 9 m/6 m (9 m com a mordida); AE sopro, esmagar, Névoa Congelante, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 25, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +25, Ref +18, Von +22; For 35, Des 10, Con 25, Int 14, Sab 15, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +20, Concentração +27, Conhecimento (arcano)+18, Conhecimento (natureza) +18, Diplomacia +17, Esconder-se +9, Furtividade +33, Intimidação +41, Natação +46, Observar +35, Ouvir +35, Procurar +35; Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dilacerar, Inversão, Investida Atroz, Pairar, Recuperar Sopro, Suprimir Fraqueza, Trespassar, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): cone de 18 m, 11d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 33) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+18 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 31) ou ficarão imobilizados.

***Névoa Congelante* (SM)**: 3/dia — similar a magia *névoa sólida* conjurada por um feiticeiro de 11º nível, mas forma uma camada de gelo escorregadia sobre qualquer superfície, criando um efeito similar a *área escorregadia*. Reflexos (CD 29) para evitar uma queda.

Presença Aterradora: 110 m de raio, 32 DV ou menos, Vontade (CD 29) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d8+18.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *lufada de vento, muralha de gelo*; 1/dia — *névoa*. Nível de conjurador: 11; teste de resistência CD 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 11º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Cheynchaytion pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+18 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 33 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/6/4; teste de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *brilho, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, ataque certeiro, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, detectar pensamentos, escuridão, imagem menor, lufada de vento*; 3º — *dissipar magia, proteção contra elementos, toque vampírico, velocidade*; 4º — *desespero esmagador, escudo de fogo, invisibilidade maior*; 5º — *névoa mortal, enfraquecer o intelecto*.

Laximyrkcion

Dragão Branco Grande Ancião

Munida de um desprezo genérico pela existência alheia, rivalizado somente pelos demônios mais perversos, Laximyrkcion Chama Gélida, A Algoz do Norte, reuniu um tesouro de tanto renome que atrai até caçadores de outros planos. Laximyrkcion recebe esses caçadores com uma ferocidade capaz de congelar o espírito e prazerosamente coleciona os crânios congelados de qualquer desafiante derrotado. O medo é a maior recompensa da grande anciã. Com freqüência, os indivíduos que se esforçam para sobreviver sob seu controle advertem ou mesmo procuram impedir os aventureiros que tentariam destruir Laximyrkcion e usurpar seu tesouro, simplesmente porque temem a sua vingança. Esses lacaios também mantêm a Algoz do Norte informada sobre os acontecimentos nos arredores e fornecem muito conhecimento do mundo para o dragão.

Laximyrkcion: Dragão Branco Grande Ancião (fêmea); ND 21; Dragão (Imenso — Frio); DV 36d12+288, 522 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m; natação 18 m, vôo 75 m (ruim); CA 41, toque 6, surpresa 41; Atq Base +36; Agr +61; Corpo a corpo: mordida +45 (dano: 4d6+13); Atq Total: mordida +45 (dano: 4d6+13), 2 garras +43 (dano: 2d8+6), 2 asas +43 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +43 (dano: 2d8+19); Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE sopro, esmagar, Névoa Congelante, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, andar sobre o gelo, imunidade a frio, sono e paralisia, visão na penumbra, RM 27, vulnerabilidade ao fogo; Tend CM; TR Fort +28, Ref +22, Von +24; For 37, Des 10, Con 27, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +24, Concentração +30, Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (natureza) +25, Diplomacia +28, Esconder-se +24, Furtividade +36, Identificar Magia +23, Intimidação +42, Natação +37, Observar +40, Ouvir +40, Procurar +40, Sentir Motivação +14, Sobrevivência +26; Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dilacerar, Inversão, Investida Aérea, Maximizar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro, Reflexos Rápidos, Suprimir Fraqueza, Trespassar.

Sopro (Sob): cone de 18 m, 12d6 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 36) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+19 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 36) ou ficarão imobilizados.

***Névoa Congelante* (SM):** 3/dia — similar a magia *névoa sólida* conjurada por um feiticeiro de 13º nível, mas forma uma camada de gelo escorregadia sobre qualquer superfície, criando um efeito similar a *área escorregadia*. Reflexos (CD 32) para evitar uma queda.

Presença Aterradora: 108 m de raio, 35 DV ou menos, Vontade (CD 32) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d8+19.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+13) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *lufada de vento, muralha de gelo*; 1/dia — *controlar o clima, névoa*. Nível de conjurador: 13; teste de resistência CD 14 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Laximyrkcion pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+19 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 36 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/7/6/4; teste de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *brilho, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, ataque certeiro, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, detectar pensamentos, escuridão, imagem menor, lufada de vento*; 3º — *dissipar magia, proteção contra elementos, toque vampírico, velocidade*; 4º — *escudo de fogo, invisibilidade maior, névoa sólida, rogar maldição*; 5º — *enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro, névoa mortal*; 6º — *dissipar magia maior, névoa ácida*.

EXEMPLOS DE DRAGÕES DE BRONZE

A seguir, são descritos doze exemplos de dragões de bronze, um de cada categoria de idade. As descrições incluem a personalidade básica e observações de combate que o Mestre poderá usar em sua campanha, bem como um conjunto de estatísticas do dragão.

Respirar na Água (Ext): Todos os dragões de bronze podem respirar debaixo d'água indefinidamente, e podem usar livremente seus sopros, magias e outras habilidades enquanto estão submersos.

Perícias: Um dragão de bronze recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Imersa

Dragão de Bronze Filhote

Imersa é tão brincalhona quanto um golfinho e tão curiosa quanto um gato. Ela raramente permanece sentada, adora animais e utiliza com muita freqüência a habilidade *falar com animais*. Ela já se tornou amiga de quase todas as criaturas que nadam, voam ou rastejam na região rochosa da costa marítima onde vive. Ela considera os pescadores e caçadores humanóides desagradáveis. Embora nunca tente negar o sustento básico a qualquer ser ou os meios para que uma criatura seja capaz de prosseguir com sua vida, Imersa está atenta aos sinais de desmatamento ou coleta

Dragão de Bronze

DRAGON



Leal e Bom
Subtipo Água
Aquáticos Quente
Subterrâneo

Vôo

Antigo
7,20 m

Inquisitivos e estranhamente fascinados pela arte da guerra, os dragões de bronze se unem a exércitos que lutem por causas justas e paguem bem.

Falar com Animais
Detectar Pensamentos
Controlar a Água
Alterar-se
Névoa

Detalhe do arranjo dos chifres em um crânio



Espécime obtido com saqueadores anões nômades, em troca de 6 barris de cerveja e 6 porcos vivos.



Sub-adulto
3,60 m

Jovem
90 cm



Filhote
45 cm

predatória, à caça por diversão e à crueldade. Ocasionalmente, o dragão socorre marinheiros naufragados, auxiliando-os a chegar na praia e enviando-os para o continente na direção da civilização. Essa atitude lhe angariou uma boa reputação entre os marinheiros locais, ainda que os caçadores e pescadores não prestem muita atenção nela.

Imersa: Dragão de Bronze Filhote (fêmea); ND 3; Dragão (Pequeno — Água); DV 6d12+6; 45 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 30 m (médio), natação 18 m; CA 16, toque 11, surpresa 16; Atq Base +8; Agr +3; Corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d6+1); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +8 (dano: 1d6+1), 2 garras +3 (dano: 1d4); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro, habilidades similares a magia; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend LB; TR Fort +6, Ref +5, Von +7; For 13, Des 10, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Conhecimento (natureza) +8, Diplomacia +13, Esconder-se +6, Natação +18, Observar +11, Ouvir +11, Procurar +10, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +11; Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso.

Sopro (Sob): Linha de 12 m, 2d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 14) para reduzir à metade; ou cone de 6 m, *repulsão* 1d6+1 rodadas, Vontade (CD 14) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*. Nível de conjurador: 1.

Eyruaad

Dragão de Bronze Muito Jovem

Os dragões de bronze mais velhos meneiam a cabeça e o descrevem como outro jovem idealista, mas Eyruaad se considera um verdadeiro paladino. Enquanto os outros dragões de bronze podem estar satisfeitos em permitir que os dragões malignos construam seus covis nos territórios de fronteira e elaborem seus planos malévolos desconhecidos, Eyruaad acredita que é necessário levar o confronto diretamente para a porta dos causadores do mal. Ele não tolera a presença de qualquer criatura maligna dentro do seu (ainda pequeno) território, em especial os dragões cromáticos. Eyruaad utiliza uma ampla rede de informações com animais e humanóides para descobrir quaisquer ataques de seres malignos, e investiga pessoalmente cada relatório para proteger os inocentes sob seus cuidados. Seu maior defeito é uma ansiedade quase incontrolável de entrar em combate, não importa suas chances de sucesso. Até agora, a sorte não lhe abandonou, mas não deve demorar muito até que o próprio Eyruaad precise de alguma proteção.

Eyruaad: Dragão de Bronze Muito Jovem (macho); ND 5; Dragão (Médio — Água); DV 9d12+18; 76 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 18, toque 10, surpresa 18; Atq Base +11; Agr +11; Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+2); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+2), 2 garras +9 (dano: 1d6+1), 2 asas +9 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro, habilidades similares a magia; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend LB; TR Fort +8, Ref +6, Von +8; For 15, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +8, Conhecimento (geografia) +7, Conhecimento (história) +7, Conhecimento (local) +7, Diplomacia +16, Furtividade +3, Intimidação +14, Natação +19, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +12, Sentir Motivação +12; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Pairar, Prontidão.

Sopro (Sob): Linha de 18 m, 4d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 16) para reduzir à metade; ou cone de 9 m, *repulsão* 1d6+2 rodadas, Vontade (CD 16) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*. Nível de conjurador: 1.

Louteah

Dragão de Bronze Jovem

Embora ela nunca admita ou aceite que qualquer criatura afirme isso diante dela, Louteah é uma covarde. Com muita gritaria, ela é capaz de gerar um espetáculo e ainda forçar os inimigos mais fracos — ou mais crédulos — a fugirem em pânico. Entretanto, quando não consegue evitar um combate usando a intimidação, a presença aterradora ou o gás da *repulsão*, ela costuma se afastar voando, quase sempre com o comentário "você não é digno de me desafiar". Ela reserva seu comportamento mais beligerante para as criaturas malignas, é óbvio, sendo muito gentil entre seus amigos e aliados de opiniões semelhantes — enquanto ninguém questionar sua bravura!

Louteah: Dragão de Bronze Jovem (fêmea); ND 7; Dragão (Médio — Água); DV 12d12+24; 102 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (médio), natação 18 m; CA 21, toque 10, surpresa 21; Atq Base +15; Agr +15; Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 1d8+3); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +15 (dano: 1d8+3), 2 garras +10 (dano: 1d6+1), 2 asas +10 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, alterar forma, respirar na água; Tend LB; TR Fort +10, Ref +8, Von +11; For 17, Des 10, Con 15, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Concentração +16, Conhecimento (local) +9, Diplomacia +21, Disfarces +15, Identificar Magia +6, Intimidação +19, Natação +17, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +17, Sentir Motivação +17; Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Despertar Presença Aterradora, Especialização em Combate, Inversão.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão por um feiticeiro de 3º nível, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de 18 m, 6d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 18) para reduzir à metade; ou cone de 9 m, *repulsão* 1d6+3 rodadas, Vontade (CD 18) anula.

Presença Aterradora (Ext): 18 m de raio, 11 DV ou menos, Vontade (CD 19) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*. Nível de conjurador: 3.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; testes de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magias, resistência, som fantasma*; 1º — *escudo da fé, toque chocante*.

Plantagonox

Dragão de Bronze Adolescente

Plantagonox é um espião. Quando as forças do mal ameaçam o reino humano localizado próximo ao seu covil, ele utiliza uma

combinação de Disfarces e da habilidade alterar forma para se infiltrar nas fileiras inimigas, descobrir seus planos e elaborar um método para sua derrocada. A natureza dessa tarefa transformou Plantagonox num indivíduo austero e um pouco mórbido. Ele tem um senso de humor distorcido que quase ninguém aprecia, concentrado principalmente nas diversas formas de morte e desmembramento que ele foi obrigado a testemunhar e (com alguma freqüência) quase enfrentou. Entretanto, ele nunca tenta se descrever como um herói e definitivamente evita qualquer conversa relacionada com suas missões. Como passou muito tempo disfarçado, vivendo uma mentira, ele considera praticamente impossível confiar em alguém. Por conseguinte, embora seja tão sociável quanto qualquer dragão de bronze, ele é muito reservado e não revelará nenhum detalhe pessoal que possa ser utilizado como vantagem pelos seus inimigos.

Plantagonox: Dragão de Bronze Adolescente (macho); ND 9; Dragão (Médio — Água); DV 15d12+45; 142 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 45 m (médio), natação 18 m; CA 23, toque 9, surpresa 23; Atq Base +18; Agr +23; Corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+4); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +18 (dano: 2d6+4), 2 garras +16 (dano: 1d8+2), 2 asas +16 (dano: 1d6+2), golpe com a cauda +16 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance: 3 m/1, 5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend LB; TR Fort +12, Ref +9, Von +13; For 19, Des 10, Con 17, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Avaliação +6, Blefar +9, Concentração +20, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (local) +9, Conhecimento (natureza) +9, Diplomacia +25, Disfarces +21, Esconder-se −2, Identificar Magia +14, Intimidação +11, Natação +16, Observar +21, Ouvir +21, Procurar +21, Sentir Motivação +21, Sobrevivência +9; Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Inversão, Moldar Sopro, Recuperar Sopro.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão por um feiticeiro de 4º nível, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de 18 m (ou cone moldado de 9 m), 8d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 20) para reduzir à metade; ou cone de 9 m (ou linha moldada de 18 m), *repulsão* 1d6+4 rodadas, Vontade (CD 20) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*. Nível de conjurador: 4.

Magias: Como um feiticeiro de 3º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; testes de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, raio de gelo*; 1º — *animar corda, mísseis mágicos, escudo arcano*.

Cybilenemarea

Dragão de Bronze Jovem Adulto

Cybilenemarea dedicou sua vida a combater a pirataria desenfreada nos arredores de seu covil. Na forma humana (ou esporadicamente uma forma humanóide distinta), ela se oferece como marinheira em navios mercantis, ressaltando sua "habilidade limitada de conjuração" como um ponto favorável quando necessário. Ela já utilizou esse disfarce durante tanto tempo que já se tornou um marinheiro competente. Sua presença nos navios lhe ofereceu a oportunidade de entrar em contato com dezenas de embarcações piratas — algumas inclusive a contrataram sem que o dragão revelasse sua verdadeira missão — e permitiu que protegesse seus companheiros de tripulação enquanto levava diversos capitães piratas à justiça. Cybilenemarea se transformou numa pequena lenda regional, ainda que procure não revelar sua natureza legítima mesmo durante um ataque de piratas. Ela nunca assume a mesma forma humanóide duas vezes e utiliza Disfarces para modificar sua aparência de maneiras que a habilidade alterar forma não permitiria, justamente para não chamar qualquer atenção indesejada — amiga ou inimiga.

Cybilenemarea: Dragão de Bronze Jovem Adulto (fêmea); ND 12; Dragão (Grande — Água); DV 18d12+72; 189 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 26, toque 9, surpresa 26; Atq Base +23; Agr +28; Corpo a corpo: mordida +23 (dano: 2d6+6); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +23 (dano: 2d6+6), 2 garras +18 (dano: 1d8+3), 2 asas +18 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +18 (dano: 1d8+9); Espaço/Alcance: 3 m/1, 5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 20, respirar na água; Tend LB; TR Fort +15, Ref +11, Von +15; For 23, Des 10, Con 19, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +11, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (local) +10, Diplomacia +27, Disfarces +23, Esconder-se −2, Identificar Magia +15, Intimidação +14, Natação +23, Observar +23, Ofícios (cordoeiro) +6, Ouvir +23, Procurar +23, Profissão (marinheiro) +6, Sentir Motivação +23, Usar Cordas +2; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Recuperar Sopro.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão por um feiticeiro de 5º nível, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de 24 m (ou cone moldado de 12 m), 10d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 23 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 12 m (ou linha moldada de 24 m), *repulsão* 1d6+5 rodadas, Vontade (CD 23 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Presença Aterradora (Ext): 45 m de raio, 17 DV ou menos. Vontade (CD 23) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*. Nível de conjurador: 5.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; testes de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, raio de gelo*; 1º — *ataque certeiro, auxílio divino, escudo arcano, mãos flamejantes*; 2º — *reflexos, invocar enxame*.

Kepsektokiversvex

Dragão de Bronze Adulto

Kepsektokiversvex costuma ser confundido com um ranger, já que passa a maior parte de seu tempo na forma humana, patrulhando as terras costeiras e selvagens nos arredores de seu covil, caçando os sahuagin. Os humanos da região o chamam de Lâmina Negra, e tratam-no com uma mistura de gratidão, fascínio e medo. Os elfos locais, provavelmente suspeitando que existe algo

Dragão de Bronze

Covil Típico de um Dragão de Bronze

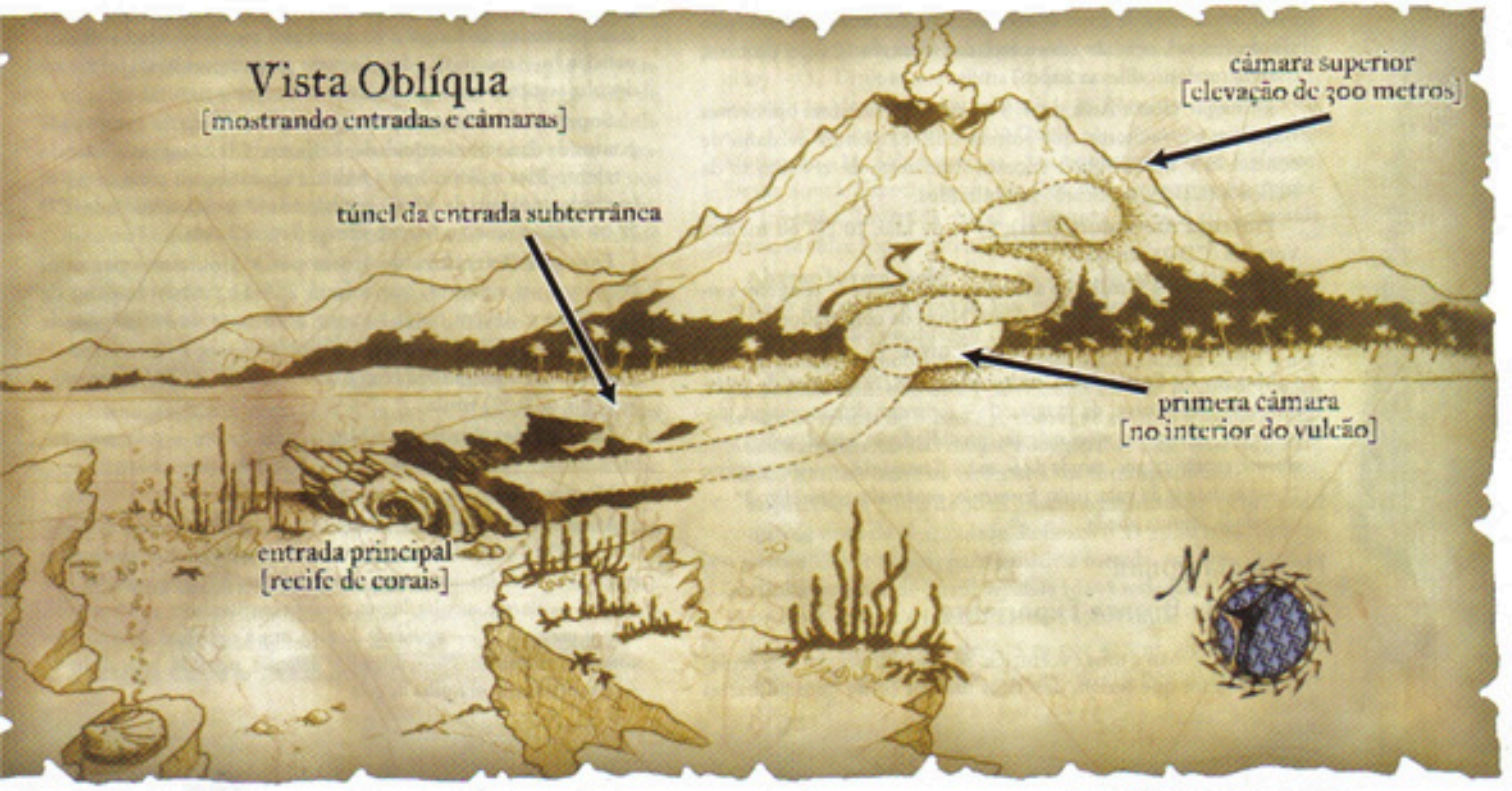
[tamanho varia conforme a idade do dragão]



Vista Panorâmica

Vista Oblíqua

[mostrando entradas e câmaras]



mais em sua natureza, o chamam de *Aisvenaen* — traduzido como "Olhos Nobres" no idioma comum. Entre os seres humanos, Kepsektokiversvex tende a ser taciturno e grosseiro, mas ele tem mais liberdade entre os elfos e sorri com prazer. Nas suas batalhas contra os sahuagin, o dragão é implacável, mortífero e absolutamente silencioso, pois seu ódio contra essas criaturas malignas é irrefreável.

Kepsektokiversvex: Dragão de Bronze Adulto (macho); ND 15; Dragão (Enorme — Água); DV 21d12+105; 241 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 28, toque 8, surpresa 28; Atq Base +27; Agr +37; Corpo a corpo: mordida +27 (dano: 2d8+8); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +27 (dano: 2d8+8), 2 garras +25 (dano: 2d6+4), 2 asas +25 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +25 (dano: 2d6+12); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, redução de dano 5/mágico, RM 22, respirar na água; Tend LB; TR Fort +17, Ref +12, Von +17; For 27, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +6, Blefar +14, Concentração +26, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (história) +13, Conhecimento (natureza) +11, Diplomacia +30, Disfarces +23, Equilíbrio +4, Esconder-se −4, Identificar Magia +17, Intimidação +15, Natação +34, Observar +26, Ouvir +26, Procurar +26, Sentir Motivação +26, Sobrevivência +22; Ataques Múltiplos, Dispersar Sopro, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Rastrear, Recuperar Sopro.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão por um feiticeiro de 7º nível, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m, ou dispersão de 7, 5 m), 12d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 25 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m (ou linha moldada de 30 m, ou dispersão de 7, 5 m), *repulsão* 1d6+6 rodadas, Vontade (CD 25 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4, 5 m por 4, 5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+12 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 25) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 54 m de raio, 20 DV ou menos, Vontade (CD 25) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 3/dia — *criar alimentos, névoa*. Nível de conjurador: 7.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/5; testes de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, prestidigitação, raio de gelo*; 1º — *alarme, escudo arcano, escudo da fé, mãos flamejantes, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, escuridão*; 3º — *velocidade, lâmina afiada*.

Hezjinglahjonan
Dragão de Bronze Experiente

Hezjinglahjonan é uma excêntrica. Seu covil litorâneo está repleto de objetos que seriam descritos melhor como quinquilharias do que como um tesouro, embora ela defenda seus itens com a mesma voracidade quanto qualquer dragão defenderia suas moedas de ouro. Ela perambula nas praias nos arredores de sua morada, quase sempre na forma humana, recolhendo pedaços de madeira flutuante com formas estranhas, conchas interessantes e fragmentos dos navios naufragados, que são muito comuns em toda a extensão da costa. Quando ela avista uma embarcação afundando no litoral, imediatamente mergulha (em sua forma de dragão) para resgatar a maior quantidade possível de marinheiros, arrastando-os para a praia e deixando-os no local. Os humanos que interagem com Hezjinglahjonan em sua forma natural costumam partir com a impressão de que encontraram uma velha senil, mas o dragão também escolhe formas jovens e atraentes, com freqüência masculinas.

Hezjinglahjonan: Dragão de Bronze Experiente (fêmea); ND 17; Dragão (Enorme — Água); DV 24d12+120; 276 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 31, toque 8, surpresa 31; Atq Base +31; Agr +31; Corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+9); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+9), 2 garras +26 (dano: 2d6+4), 2 asas +26 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +26 (dano: 2d6+13); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, redução de dano 10/mágico, RM 23, respirar na água; Tend LB; TR Fort +19, Ref +14, Von +19; For 29, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +31, Concentração +15, Conhecimento (geografia) +15, Conhecimento (natureza) +13, Conhecimento (religião) +14, Diplomacia +19, Disfarces +13, Esconder-se −3, Identificar Magia +18, Intimidação +19, Natação +39, Observar +31, Ouvir +31, Procurar +31, Sentir Motivação +31, Sobrevivência +29; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Investida Aérea Ágil, Moldar Sopro, Sopro Adesivo, Sopro Duradouro.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão por um feiticeiro de 9º nível, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m), 14d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 27 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m (ou linha moldada de 30 m), *repulsão* 1d6+7 rodadas, Vontade (CD 27 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4, 5 m por 4, 5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+13 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 63 m de raio, 23 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 3/dia — *criar alimentos, névoa*. Nível de conjurador: 9.

Magias: Como um feiticeiro de 9º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/5; testes de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, prestidigitação, raio de gelo*; 1º — *alarme, auxílio divino, curar ferimentos leves, escudo arcano, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, arma espiritual, detectar pensamentos, escuridão*; 3º — *dificultar detecção, sugestão, velocidade*; 4º — *boa esperança, muralha de gelo*.

Kepesksippiolosnin
Dragão de Bronze Antigo

Kepesksippiolosnin se considera um especialista em beleza. Ele não tolera simples moedas de ouro em seu tesouro — ele prefere peças de platina devido ao seu brilho, mas aceitaria ouro se as moedas fossem artisticamente cunhadas ou extremamente antigas. De qualquer modo, ele está muito mais interessado em objetos de arte do que em moedas, e suas predileções são as obras-primas entre os instrumentos musicais e esculturas em vidro. Seu covil é um templo abandonado de uma divindade humana — largo e espaçoso, com enormes colunas, tetos altos e esculturas requintadas. Ele adora música de qualidade, mas não suporta bardos de segunda categoria (ele não ouvirá qualquer teste de Atuação com resultado inferior a 20). Com freqüência, Kepesksippiolosnin convida os bardos capazes de impressioná-lo (com um teste de Atuação superior a 30) para entretê-lo em seu covil, usando um dos vários instrumentos que possui.

Kepesksippiolosnin: Dragão de Bronze Antigo (macho); ND 19; Dragão (Enorme — Água); DV 27d12+162; 337 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 34, toque 8, surpresa 34; Atq Base +35; Agr +45; Corpo a corpo: mordida +35 (dano: 2d8+10); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +35 (dano: 2d8+10), 2 garras +33 (dano: 2d6+5), 2 asas +33 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +33 (dano: 2d6+15); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, redução de dano 10/mágico, RM 25, respirar na água; Tend LB; TR Fort +21, Ref +15, Von +21; For 31, Des 10, Con 23, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Blefar +34, Concentração +19, Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (geografia) +22, Conhecimento (natureza) +16, Conhecimento (planos) +20, Diplomacia +38, Disfarces +32, Esconder-se −2, Identificar Magia +22, Intimidação +22, Natação +28, Observar +34, Ouvir +34, Procurar +34, Profissão (escriba) +10, Sentir Motivação +34, Sobrevivência +28; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Elevar Sopro, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Investida Atroz, Lutar às Cegas, Potencializar Magia, Recuperar Sopro.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão por um feiticeiro de 11º nível, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de 30 m, 16d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 29 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m, *repulsão* 1d6+8 rodadas, Vontade (CD 29 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4, 5 m por 4, 5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+15 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 29) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 72 m de raio, 26 DV ou menos, Vontade (CD 29) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 3/dia — *criar alimentos, detectar pensamentos, névoa*. Nível de conjurador: 11; teste de resistência CD 16 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 11º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/5; testes de resistência CD 16 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, raio de gelo*; 1º — *alarme, auxílio divino, compreensão de idiomas, escudo arcano, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, escuridão, explosão sonora, invocar enxame*; 3º — *dissipar magia, lufada de vento, nevasca, sugestão*; 4º — *confusão, tempestade glacial, metamorfose*; 5º — *névoa mortal, telecinésia*.

Ofkrysantemiselni
Dragão de Bronze Muito Antigo

Ofkrysantemiselni é a auto-proclamada guardiã das docas de uma grande metrópole costeira. Ela passa quase todo o seu tempo na forma de uma anã velha com um gosto por carpintaria. Embora não seja uma armadora, ela constrói cabines, lemes, remos, cômodas e outros utensílios de madeira para serem utilizados em navios, além de construir e restaurar as docas. Esse passatempo lhe permite acompanhar a movimentação e as atividades no cais do porto, e ela se declarou inimiga da organização criminosa que extorquia os comerciantes em troca de "proteção". Ela é uma interlocutora fascinante, conhecedora de diversos assuntos e extremamente inteligente, embora ainda demonstre uma humildade e graciosidade incomuns para um dragão.

Ofkrysantemiselni: Dragão de Bronze Muito Antigo (fêmea); ND 20; Dragão (Enorme — Água); DV 30d12+180; 375 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 37, toque 8, surpresa 37; Atq Base +39; Agr +49; Corpo a corpo: mordida +39 (dano: 2d8+11); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +39 (dano: 2d8+11), 2 garras +34 (dano: 2d6+5), 2 asas +34 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +34 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, redução de dano 15/mágico, RM 26, respirar na água; Tend LB; TR Fort +23, Ref +17, Von +23; For 33, Des 10, Con 23, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Blefar +22, Concentração +24, Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (história) +15, Conhecimento (local) +20, Conhecimento (natureza) +11, Conhecimento (religião) +13, Diplomacia +42, Disfarces +34, Esconder-se +1, Identificar Magia +23, Intimidação +28, Natação +39, Observar +38, Ofícios (carpintaria) +11, Ouvir +36, Procurar +35, Sentir Motivação +38, Sobrevivência +34; Arrebatar, Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Especialização em Combate, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Investida Aérea Ágil, Investida Atroz, Moldar Sopro, Potencializar Magia.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão por um feiticeiro de 13º nível, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m), 18d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 31 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m (ou linha moldada de 30 m), *repulsão* 1d6+9 rodadas, Vontade (CD 31 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4, 5 m por 4, 5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+16 pontos de dano de

concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 31) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 81 m de raio, 29 DV ou menos, Vontade (CD 31) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+11) ou da garra (2d6+5) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 3/dia — *criar alimentos, detectar pensamentos, névoa*. Nível de conjurador: 13; teste de resistência CD 16 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/7/5; testes de resistência CD 16 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, raio de gelo*; 1º — *alarme, escudo arcano, escudo da fé, mãos flamejantes, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, escuridão, invocar enxame, localizar objeto*; 3º — *dissipar magia, luz cegante, sugestão, velocidade*; 4º — *enfeitiçar monstro, invisibilidade maior, névoa sólida, idiomas*; 5º — *cone glacial, compor, muralha de energia*; 6º — *névoa ácida, cura completa*.

Aujigweybermanoth
Dragão de Bronze Venerável

Aujigweybermanoth vive próximo de uma pequena aldeia de pescadores, e gasta boa parte de seu tempo na forma de um pescador velho e enrugado, emendando redes e partilhando histórias com o povo da vila. Diferente de muitos dragões, ele não tenta ocultar sua verdadeira natureza; simplesmente assume a forma humana porque é mais fácil que os humanóides conversem com ele desse modo. Os aldeões consideram Aujigweybermanoth um protetor e campeão, e até atribuem a abundância de peixes na região a ele, mesmo que o dragão não tenha nenhuma relação com isso. Ele gargalha com freqüência, contando longas sagas anedotas de memória, e ama "seu povo" profundamente.

Aujigweybermanoth: Dragão de Bronze Venerável (macho); ND 22; Dragão (Imenso — Água); DV 33d12+231; 445 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m; CA 38, toque 6, surpresa 38; Atq Base +41; Agr +57; Corpo a corpo: mordida +41 (dano: 4d6+12); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +41 (dano: 4d6+12), 2 garras +39 (dano: 2d8+6), 2 asas +39 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +39 (dano: 2d8+18); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar aprimorado, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, redução de dano 15/mágico, RM 28, respirar na água; Tend LB; TR Fort +25, Ref +18, Von +25; For 35, Des 10, Con 25, Int 24, Sab 25, Car 24.

Perícias e Talentos: Blefar +43, Concentração +28, Conhecimento (arcano) +33, Conhecimento (geografia) +21, Conhecimento (local) +32, Conhecimento (natureza) +27, Conhecimento (planos) +19, Conhecimento (religião) +22, Diplomacia +31, Disfarces +29, Esconder-se –2, Intimidação +33, Natação +42, Observar +43, Ofícios (enredeiro) +10, Ouvir +43, Procurar +43, Profissão (pescador) +11, Sentir Motivação +43, Sobrevivência +39; Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Capacidade de Manobra Aprimorada, Despertar Presença Aterradora, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Recuperar Sopro, Reflexos de Combate.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão por um feiticeiro de 15º nível, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m), 20d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 33 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 18 m (ou linha moldada de 36 m), *repulsão* 1d6+10 rodadas, Vontade (CD 33 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 6 m por 6 m; afeta oponentes Médios ou menores, que sofrem 4d6+18 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 33) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 135 m de raio, 32 DV ou menos, Vontade (CD 35) anula.

Arrebatar Aprimorado (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Grande ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 3/dia — *controlar a água, criar alimentos, detectar pensamentos, névoa*. Nível de conjurador: 15; teste de resistência CD 17 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 15º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Aujigweybermanoth pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+18 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 31 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/7/7/7/5; testes de resistência CD 17 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, raio de gelo*; 1º — *alarme, auxílio divino, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, escuridão, invocar enxame, localizar objeto*; 3º — *dissipar magia, luz cegante, sugestão, velocidade*; 4º — *adivinhação, enfeitiçar monstro, invisibilidade maior, névoa sólida*; 5º — *coluna de chamas, cone glacial, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro*; 6º — *cura completa, dissipar magia maior, névoa ácida*; 7º — *bola de fogo controlável, ditado*.

Saluraropicrusa
Dragão de Bronze Ancião

Durante sua juventude, Saluraropicrusa era muito parecida com Ofkrysantemiselni — uma carpinteira e marinheira habilidosa que vivia numa cidade, negociava suas mercadorias e protegia os humanos sob sua custódia. Entretanto, com o aumento de sua idade e poder mágico, ela foi cada vez mais atraída para os estudos e a prática das artes arcanas. Um mago humano da cidade onde ela viveu compartilhou algumas explorações teóricas sobre os princípios mágicos com Saluraropicrusa, e ela ficou encantada — o dragão estudou com o mago até que ele morreu, depois prosseguiu suas pesquisas arcanas e da arte da magia por mais algumas décadas. Atualmente, ela viaja pelo mundo, visitando bibliotecas, universidades, sábios e eruditos de renome, sempre aumentando seu conhecimento mágico. Similar aos demais dragões de bronze, ela odeia o caos e o mal, mas sua fúria é reservada àqueles que, segundo ela, pervertem a magia a serviço do mal — particularmente necromantes e conjuradores malignos.

Saluraropicrusa: Dragão de Bronze Ancião (fêmea); ND 23; Dragão (Imenso — Água); DV 36d12+288; 522 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m; CA 41, toque 6, surpresa 41;

Atq Base +45; Agr +61; Corpo a corpo: mordida +45 (dano: 4d6+13); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +45 (dano: 4d6+13), 2 garras +40 (dano: 2d8+6), 2 asas +40 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +40 (dano: 2d8+19); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar aprimorado, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, redução de dano 20/mágico, RM 29, respirar na água; Tend LB; TR Fort +28, Ref +20, Von +32; For 37, Des 10, Con 27, Int 26, Sab 27, Car 26.

Perícias e Talentos: Blefar +47, Concentração +32, Conhecimento (arcano) +34, Conhecimento (geografia) +24, Conhecimento (local) +32, Conhecimento (natureza) +26, Diplomacia +51, Disfarces +40, Equilíbrio +6, Escalar +18, Esconder-se +3, Identificar Magia +27, Intimidação +26, Natação +45, Observar +44, Ofícios (carpintaria) +12, Ouvir +47, Procurar +43, Profissão (marinheiro) +13, Sentir Motivação +47, Sobrevivência +40, Usar Cordas +7; Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Constrição da Cauda, Elevar Magia, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Moldar Sopro, Potencializar Magia, Vontade Épica.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão por um feiticeiro de 17º nível, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m), 22d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 36 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 18 m (ou linha moldada de 36 m), *repulsão* 1d6+11 rodadas, Vontade (CD 36 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 6 m por 6 m; afeta oponentes Médios ou menores, que sofrem 4d6+19 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 36) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 100 m de raio, 35 DV ou menos, Vontade (CD 36) anula.

Arrebatar Aprimorado (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Grande ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+13) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 3/dia — *controlar a água, criar alimentos, detectar pensamentos, névoa*. Nível de conjurador: 17; teste de resistência CD 18 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 17º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Saluraropicrusa pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+19 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 36 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/8/7/7/7/5; testes de resistência CD 18 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, raio de gelo*; 1º — *alarme, escudo arcano, escudo da fé, mãos flamejantes, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, escuridão, invocar enxame, localizar objeto*; 3º — *dissipar magia, luz cegante, sugestão, velocidade*; 4º — *adivinhação, enfeitiçar monstro, invisibilidade maior, névoa sólida*; 5º — *coluna de chamas, cone glacial, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro*; 6º — *cura completa, dissipar magia maior, névoa ácida*; 7º — *dedo, espada de Mordenkainen, reverter magias*; 8º — *enfeitiçar monstro em massa, limpar a mente*.

Kielistanilopais
Dragão de Bronze Grande Ancião

Kielistanilopais teve uma vida plena — diversas vidas, muitos diriam. Ela viveu extensivamente entre os seres humanos, incluindo um longo período de atuação como parceira e montaria de um paladino poderoso, que faleceu recentemente em batalha. Ela assumiu disfarces mais humildes em vilarejos e cidades humanas, caçou dragões malignos nas florestas e montanhas costeiras, criou seus três filhotes até a idade de jovens adultos, e buscou iluminação no seu retiro subaquático solitário. Hoje, com o luto por seu amigo paladino épico ainda fresco, ela dedica todas as suas forças para caçar o algoz que causou sua perda. Ela deixou seu tesouro protegido pelos seus três filhos (adultos agora) e está viajando o mundo (e além) em busca do vilão.

Kielistanilopais: Dragão de Bronze Grande Ancião (fêmea); ND 25; Dragão (Imenso — Água); DV 39d12+312; 565 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m; CA 44, toque 6, surpresa 44; Atq Base +49; Agr +65; Corpo a corpo: mordida +49 (dano: 4d6+14); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +49 (dano: 4d6+14), 2 garras +44 (dano: 2d8+7), 2 asas +44 (dano: 2d6+7), golpe com a cauda +44 (dano: 2d8+21); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a eletricidade, *sono* e paralisia, visão na penumbra, redução de dano 20/mágico, RM 31, respirar na água; Tend LB; TR Fort +29, Ref +21, Von +33; For 39, Des 10, Con 27, Int 26, Sab 27, Car 26.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +13, Blefar +48, Cavalgar +8, Concentração +44, Conhecimento (arcano) +42, Conhecimento (local) +38, Conhecimento (natureza) +34, Conhecimento (planos) +34, Diplomacia +52, Disfarces +40, Esconder-se +5, Identificar Magia +29, Intimidação +43, Natação +42, Ofícios (forja) +13, Ouvir +48, Procurar +48, Profissão (carroceiro) +12, Sentir Motivação +50, Sobrevivência +44; Arrebatar, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Elevar Magia, Elevar Sopro, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Potencializar Magia, Recuperar Sopro, Sopro de Tempestade, Tempestade Alar, Vontade Épica.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, este dragão de bronze pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão por um feiticeiro de 19º nível, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m), 24d6 pontos de dano de eletricidade, Reflexos (CD 37 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 18 m (ou linha moldada de 36 m), *repulsão* 1d6+12 rodadas, Vontade (CD 37 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 6 m por 6 m; afeta oponentes Médios ou menores, que sofrem 4d6+21 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 37) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 108 m de raio, 38 DV ou menos, Vontade (CD 37) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+14) ou da garra (2d8+7) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 3/dia — *controlar a água, criar alimentos, detectar pensamentos, névoa*; 1/dia — *controlar o clima*. Nível de conjurador: 19; teste de resistência CD 18 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 19º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Kielistanilopais pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+21 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 37 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/8/7/7/7/7/4; testes de resistência CD 18 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, raio de gelo*; 1º — *alarme, auxílio divino, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, escuridão, invocar enxame, localizar objeto*; 3º — *dissipar magia, luz cegante, sugestão, velocidade*; 4º — *adivinhação, enfeitiçar monstro, invisibilidade maior, névoa sólida*; 5º — *coluna de chamas, cone glacial, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro*; 6º — *cura completa, dissipar magia maior, névoa ácida*; 7º — *ditado, espada de Mordenkainen, reverter magias*; 8º — *enfeitiçar monstro em massa, evaporação, limpar a mente*; 8º — *chuva de meteoros, grupo de elementais*.

EXEMPLOS DE DRAGÕES DE COBRE

A seguir, são descritos doze exemplos de dragões de cobre, um de cada categoria de idade. As descrições incluem a personalidade básica e observações de combate que o Mestre poderá usar em sua campanha, bem como um conjunto de estatísticas do dragão.

Patas de Aranha (Ext): Todos os dragões de cobre podem utilizar *patas de aranha* (similar à magia homônima) quando estiverem se deslocando em superfícies rochosas.

Cáustico

Dragão de Cobre Filhote

Cáustico tem uma queda por trocadilhos e raramente consegue resistir a importunar qualquer criatura inteligente que encontra com enigmas, poemas de humor, jogos de palavras ou mesmo uma frase de duplo sentido ocasional. Quando não está praticando a arte da ofensa verbal, ele gasta seu tempo percorrendo as rochas locais em busca de aranhas, centopéias e escorpiões para devorar. Ele literalmente mete o nariz em cada fresta e cada fissura que encontra.

Cáustico: Dragão de Cobre Filhote (macho); ND 3; Dragão (Miúdo — Terra); DV 5d12+5; 37 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 30 m (médio); CA 16, toque 12, surpresa 16; Atq Base +5; Agr –3; Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d4); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d4), 2 garras +5 (dano: 1d3); Espaço/Alcance: 75 cm/0 m (1, 5 m com a mordida); AE Sopro; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +5, Ref +4, Von +5; For 11, Des 10, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Conhecimento (geografia) +5, Cura +8, Diplomacia +9, Intimidação +11, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +6, Saltar +9, Sentir Motivação +5; Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Inversão.

Sopro (Sob): Linha de 9 m, 2d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 13) para reduzir à metade; ou cone de 4, 5 m, *lentidão* 1d6+1 rodadas, Fortitude (CD 13) anula.

Rhindani

Dragão de Cobre Muito Jovem

Rhindani se considera uma lírista cômica. Ela murmura constantemente e entoa em voz alta pequenas cantigas divertidas conforme se recorda delas, o que acontece com muita freqüência. Ela vive numa rocha erodida e estreita, onde um riacho emerge na lateral de uma colina, tagarelando junto com a água. Um jovem dragão vermelho, Fylokkipyron, vive desagradavelmente próximo, e ambos têm uma longa história de conflitos — que terminam invariavelmente com Rhindani escapando para salvar a própria vida, mas gritando alguma canção satírica sobre o encontro conforme se afasta.

Rhindani: Dragão de Cobre Muito Jovem (fêmea); ND 5; Dragão (Pequeno — Terra); DV 8d12+8; 60 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 30 m (médio); CA 18, toque 11, surpresa 18; Atq Base +8; Agr +5; Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d6+1); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d6+1), 2 garras +5 (dano: 1d4); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +7, Ref +6, Von +7; For 13, Des 10, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Atuação (canto) +5, Blefar +12, Conhecimento (geografia) +9, Cura +4, Diplomacia +5, Intimidação +7, Observar +9, Ouvir +12, Procurar +9, Saltar +16, Sentir Motivação +9; Ataque Poderoso, Inversão, Investida Aérea, Trespassar.

Sopro (Sob): Linha de 12 m, 4d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 15) para reduzir à metade; ou cone de 6 m, *lentidão* 1d6+2 rodadas, Fortitude (CD 15) anula.

Snydil

Dragão de Cobre Jovem

Snydil tem um fascínio permanente por itens mágicos e prefere usar todos que encontra em vez de estocá-los em seu tesouro. De fato, com freqüência ele utiliza as moedas e gemas que adquire para comprar itens mágicos que ele possa usar e carregar, e guarda somente alguns em seu covil. Sem um grande tesouro para proteger, Snydil vaga em grandes extensões no seu território, muitas vezes permanecendo afastado de sua morada durante semanas. Ele é um pregador de peças habilidoso e adquire objetos que facilitam os seus truques. Ele está começando a economizar para um *anel de invisibilidade*.

Snydil: Dragão de Cobre Jovem (macho); ND 7; Dragão (Médio — Terra); DV 11d12+22; 93 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 20, toque 10, surpresa 20; Atq Base +11; Agr +13; Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+2); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+2), 2 garras +11 (dano: 1d6+1), 2 asas +11 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro, magias; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +9, Ref +7, Von +9; For 15, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Atuação (comédia) +9, Blefar +10, Concentração +13, Conhecimento (geografia) +10, Conhecimento (natureza) +9, Diplomacia +6, Identificar Magia +7, Intimidação +4, Ob-

servar +13, Ouvir +13, Procurar +13, Saltar +17, Sentir Motivação +13, Usar Instrumento Mágico +14; Ataques Múltiplos, Especialização em Combate, Inversão, Investida Aérea.

Sopro (Sob): Linha de 12 m, 6d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 17) para reduzir à metade; ou cone de 9 m, *lentidão* 1d6+3 rodadas, Fortitude (CD 17) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; testes de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, pasmar som fantasma*; 1º — *comando, área escorregadia*.

Inventário: *Poção de nublar, poção de Carisma, poção de invisibilidade, sacola de truques (ferrugem).*

Ladunappindon

Dragão de Cobre Adolescente

Uma grande cidade de gnomos localizada em um vale rochoso tem um guardião que poucas comunidades dessa escala possuem. Ladunappindon ergueu seu lar em uma enorme casa esculpida na lateral de um rochedo, no meio da cidade. Ela não é uma ilusionista habilidosa, mas consegue entreter os gnomos mais jovens de modo eficiente com apresentações cômicas geradas com *imagem silenciosa* e narradas pelo dragão com *ventriloquismo*. Ela contribui para a comunidade com suas habilidades mágicas modestas e sua capacidade significativa de combate, defendendo o local contra uma tribo de goblins que ainda ousa enviar bandos de saqueadores esporádicos à cidade.

Ladunappindon: Dragão de Cobre Adolescente (fêmea); ND 9; Dragão (Médio — Terra); DV 14d12+28; 119 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (médio); CA 23, toque 10, surpresa 23; Atq Base +14; Agr +17; Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 1d8+3); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +17 (dano: 1d8+3), 2 garras +12 (dano: 1d6+1), 2 asas +12 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro, magias; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +11, Ref +9, Von +11; For 17, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Atuação (comédia) +10, Blefar +16, Concentração +13, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (geografia) +7, Conhecimento (local) +12, Diplomacia +6, Identificar Magia +10, Intimidação +4, Observar +16, Ouvir +16, Procurar +16, Saltar +21, Sentir Motivação +16; Ataque Poderoso, Capacidade Manobra Aprimorada, Foco em Magia (Ilusão), Inversão, Investida Aérea.

Sopro (Sob): Linha de 18 m, 8d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 19) para reduzir à metade; ou cone de 9 m, *lentidão* 1d6+4 rodadas, Fortitude (CD 19) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 3º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/6; teste de resistência CD 12 + nível da magia ou 14 + nível da magia para Ilusões): 0 — *globos de luz**, *ler magias, prestidigitação, raio de gelo, som fantasma**; 1º — *imagem silenciosa**, *leque cromático**, *ventriloquismo**.

* Magias de Ilusão.

Vijaylommaxius

Dragão de Cobre Jovem Adulto

Vijaylommaxius é um pregador de peças, assim como todos os dragões de cobre, mas pelo menos ele canaliza suas brincadeiras em favor de uma causa maior. Seu covil se encontra na fronteira do domínio de um tirano, cujo povo está extremamente sobrecarregado com impostos e leis opressivas. As brincadeiras do dragão quase sempre são direcionadas aos soldados e cobradores de impostos do tirano — ele utiliza todas as oportunidades disponíveis para humilhá-los e atrapalhar as missões que cumprem para o ditador. Infelizmente, a cada ocasião em que os agentes do rei são impedidos de cumprir suas tarefas, o tirano ordena represálias contra o povo. Assolado pela injustiça, Vijaylommaxius se enfurece mais a cada dia, e suas brincadeiras estão ficando cada vez mais sérias — e mortíferas.

Vijaylommaxius: Dragão de Cobre Jovem Adulto (macho); ND 11; Dragão (Grande —Terra); DV 17d12+51; 161 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 25, toque 9, surpresa 25; Atq Base +17; Agr +25; Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+4); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+4), 2 garras +15 (dano: 1d8+2), 2 asas +15 (dano: 1d6+2), golpe com a cauda +15 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance: 3 m/1, 5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, presença aterradora, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 19, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +13, Ref +10, Von +13; For 19, Des 10, Con 17, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Atuação (comédia) +13, Blefar +20, Concentração +18, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (geografia) +15, Conhecimento (natureza) +15, Diplomacia +7, Esconder-se –4, Identificar Magia +12, Intimidação +5, Observar +20, Ouvir +20, Procurar +20, Saltar +20, Sentir Motivação +20; Ataque Poderoso, Foco em Magia (Encantamento), Inversão, Investida Aérea, Onda de Choque, Sopro Adesivo.

Sopro (Sob): Linha de 24 m, 10d4 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 21) para reduzir à metade; ou cone de 12 m, *lentidão* 1d6+5 rodadas, Fortitude (CD 21) anula.

Presença Aterradora (Ext): 45 m de raio, 16 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/7/5; teste de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, prestidigitação, som fantasma*; 1º — *ação aleatória, área escorregadia, raio do enfraquecimento, toque chocante*; 2º — *imagem menor, riso histérico de Tasha*.

Kearidilonshar

Dragão de Cobre Adulto

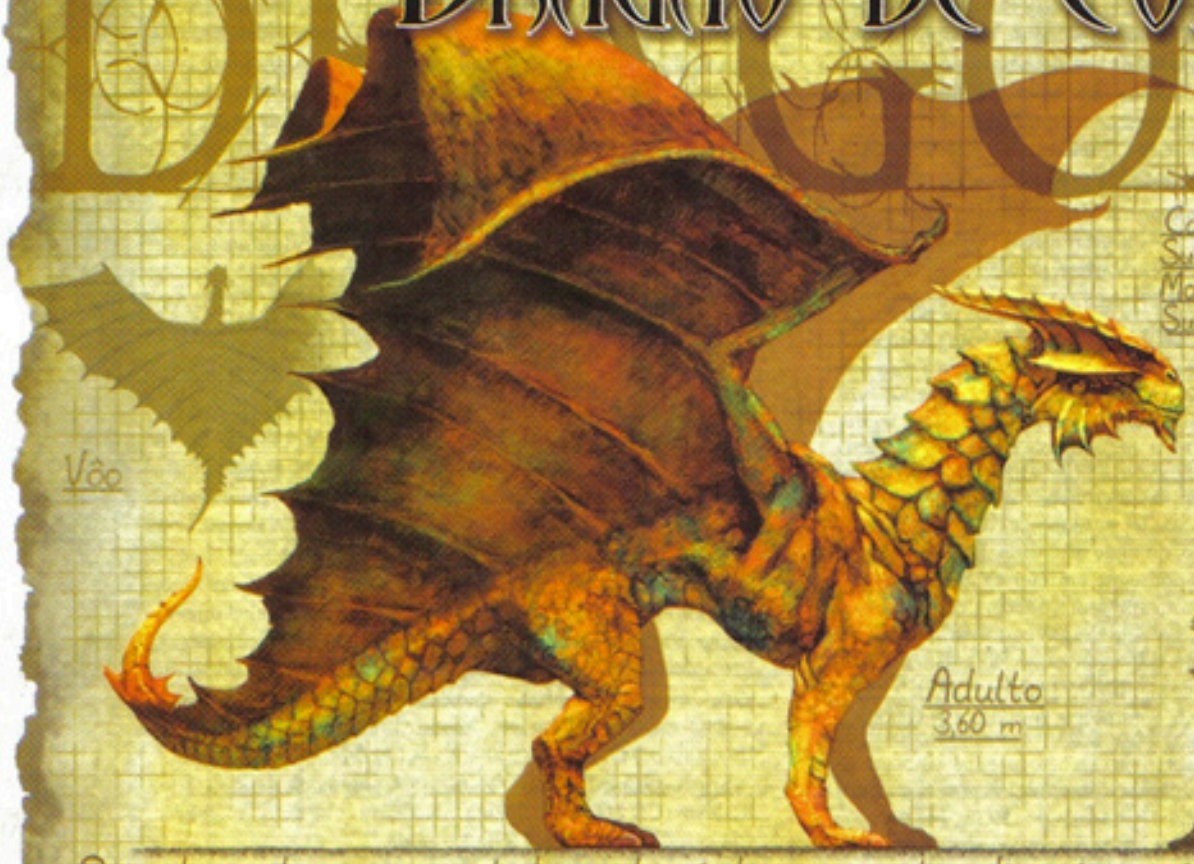
Kearidilonshar está fascinada pelos elementais, em especial as variedades da terra (assim como os xorn e outros extra-planares do Plano da Terra). Ela habita uma caverna profunda nos arredores de um portal fixo para este plano, e tenta dialogar com seus habitantes nativos em detrimentos dos outros moradores subterrâneos. Seu conhecimento geral sobre os planos é bem abrangente, graças ao seu ótimo relacionamento com alguns eruditos renomados entre os anões e os gnomos das profundezas. Ela tenta imitar o comportamento das criaturas da terra, forçando sua voz em um tom grave e lento, buscando a ressonância perfeita na garganta, mas rapidamente perde a paciência por esse charme em uma conversa mais longa e reassume sua voz normal, mais rápida e aguda.

Kearidilonshar: Dragão de Cobre Adulto (fêmea); ND 14; Dragão (Grande — Terra); DV 20d12+80; 210 PV; Inic +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (médio); CA 28, toque 9, surpresa 28; Atq Base +20; Agr +30; Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d6+6); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d6+6), 2 garras +20 (dano: 1d8+3), 2 asas +20 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +20 (dano: 1d8+9); Espaço/Alcance: 3 m/1, 5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, ma-

Dragão de Cobre

Caótico e Bom
Subtipo Terra
Montanhas Áridas
Subterrâneo

Vôo



Adulto
3,60 m



Pregadores de peças, contadores de piadas e amantes de enigmas incorrigíveis, os dragões de cobre quase sempre são bem intencionados, mas têm uma avidez cobiçosa e avarenta.

Pedra em Lama
Moldas Rochas
Mover Terra
Patas de Aranha
Muralha de Pedra

Detalhe do crânio mostrando o arranjo dos chifres principais e das placas molares laterais



Espécime recuperado de um covil de dragão vermelho abandonado.



Adolescente
1,80 m

Muito Joven
90 cm



Filhote
45 cm

gias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 21, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +16, Ref +12, Von +15, For 23, Des 10, Con 19, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Atuação (oratória) +14, Blefar +20, Concentração +21, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (geografia) +14, Conhecimento (planos) +15, Diplomacia +7, Esconder-se –4, Identificar Magia +14, Intimidação +5, Observar +23, Ouvir +23, Procurar +23, Saltar +30, Sentir Motivação +23; Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dividir Sopro, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Pairar.

Sopro (Sob): Linha de 24 m (ou cone moldado de 12 m), 12d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 24) para reduzir à metade; ou cone 12 m (ou linha moldada de 24 m), *lentidão* 1d6+6 rodada, Fortitude (CD 24) anula.

Presença Aterradora (Ext): 54 m raio, 19 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *moldar rochas*. Nível de conjurador: 7.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/7/7/5; teste de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação, som fantasma*; 1º — *ação aleatória, ataque certeiro, escudo da fé, hipnotismo, mísseis mágicos*; 2º — *névoa, riso histérico de Tasha, teia*; 3º — *curar ferimentos graves, névoa fétida*.

Hypvaliidedarix
Dragão de Cobre Experiente

Hypvaliidedarix normalmente é encontrado na companhia de um grupo de elfos das florestas, e seu gosto pela música e pelo humor foi ligeiramente elevado acima do "requinte" comum aos dragões de cobre. Suas brincadeiras se baseiam em trocadilhos elaborados (com freqüência em Élfico) e estão além da compreensão da maioria das criaturas, e Hypvaliidedarix não se importa com o que chama de "truques de gnomos" dos demais dragões de cobre. Ele gosta de sobrevoar com a velocidade máxima as florestas esparsas nos arredores de sua morada em um desfiladeiro, apostando corridas contra os elfos ligeiros que certamente têm vantagem na capacidade de manobra. Além disso, ele aprecia os banquetes noturnos, onde todos partilham alimentos requintados, canções e danças. Na sua opinião, a vida desse povo simples, a beleza pura de suas canções folclóricas e sua apreciação inebriante da vida são as melhores coisas deste mundo.

Hypvaliidedarix: Dragão de Cobre Experiente (macho); ND 16; Dragão (Enorme — Terra); DV 23d12+115; 264 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 30, toque 8, surpresa 30; Atq Base +23; Agr +39; Corpo a corpo: mordida +29 (dano: 2d8+8); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +29 (dano: 2d8+8), 2 garras +24 (dano: 2d6+4), 2 asas +24 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +24 (dano: 2d6+12); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 23, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +18, Ref +13, Von +17; For 27, Des 10, Con 21, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Atuação (oratória) +17, Blefar +30, Concentração +22, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (geografia) +19, Conhecimento (natureza) +17, Diplomacia +19, Esconder-se –8, Identificar Magia +16, Intimidação +18, Observar +30, Ouvir +30, Procurar +30, Saltar +35, Sentir Motivação +30; Ataque Poderoso, Elevar Magia, Elevar Sopro, Foco em Perícia (Atuação [oratória]), Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Pairar.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m), 14d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 27 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m (ou linha moldada de 30 m), *lentidão* 1d6+7 rodada, Fortitude (CD 27 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4, 5 m por 4, 5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+12 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 63 m raio, 22 DV ou menos, Vontade (CD 25) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *moldar rochas*. Nível de conjurador: 9.

Magias: Como um feiticeiro de 9º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/7/7/7/5; teste de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, som fantasma*; 1º — *ação aleatória, ataque certeiro, comando, escudo da fé, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, névoa, riso histérico de Tasha, teia*; 3º — *curar ferimentos graves, névoa fétida, rogar maldição*; 4º — *invisibilidade maior, invocar criaturas IV*.

Turuntmenkajanki
Dragão de Cobre Antigo

Turuntmenkajanki jurou caçar diabos pelo resto de seus dias, e se tornou mais séria e enérgica que a maioria dos dragões de cobre. Embora freqüentemente se arrependa do que hoje ela considera um juramento precipitado, sem a devida reflexão sobre as conseqüências, seu próprio código de honra a compele a cumprir a promessa, e atualmente Turuntmenkajanki é um dragão antigo sem um lar ou tesouro, sem filhotes e assombrada pela mácula do mal em seu espírito. Quando era adolescente, seus pais e uma amiga próxima, uma barda humana, foram assassinados por um trio de senhores das profundezas. Quando Turuntmenkajanki encontrou os corpos, ela se viu obrigada a contar ao marido da barda o que aconteceu; o sofrimento daquele homem comoveu o dragão, e ele fez seu juramento diante dele — ela não apenas vingaria suas mortes, mas declararia guerra contra todos os diabos até o momento de sua morte. Entretanto, é inegável que embora essa promessa precipitada tenha custado sua personalidade, também removeu grandes males do mundo e auxiliou muitas criaturas em necessidade.

Turuntmenkajanki: Dragão de Cobre Antigo (fêmea); ND 19; Dragão (Enorme — Terra); DV 26d12+130; 299 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 33, toque 8, surpresa 33; Atq Base +26; Agr +43; Corpo a corpo: mordida +33 (dano: 2d8+9 mordida); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +33 (dano: 2d8+9), 2 garras +28 (dano: 1d8+4), 2 asas +28 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +28 (dano: 2d6+13); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 25, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +20, Ref +15, Von +21; For 29, Des 10, Con 21, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Atuação (teatro) +18, Blefar +33, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (geografia)

+15, Conhecimento (natureza) +15, Conhecimento (planos) +15, Diplomacia +18, Esconder-se –8, Identificar Magia +18, Intimidação +22, Observar +30, Ouvir +30, Procurar +30, Saltar +39, Sentir Motivação +33; Ataque Poderoso, Aumentar Sopro, Elevar Magia, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Pairar, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou linha aumentada de 45 m, ou cone moldado de 15 m, ou cone moldado e aumentado de 22, 5 m), 16d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 28 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m (ou cone aumentado de 22, 5 m, ou linha moldada de 30 m, ou linha moldada e aumentada de 45 m), *lentidão* 1d6+8 rodadas, Fortitude (CD 28 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+13 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 28) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 72 m de raio, 25 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *moldar rochas*; 1/dia — *rocha em lama/lama em rocha*. Nível de conjurador: 11.

Magias: Como um feiticeiro de 11º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/7/7/7/7/4; teste de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, som fantasma*; 1º — *ação aleatória, animar cordas, ataque certeiro, escudo da fé, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, despedaçar, invocar enxames, névoa, teia*; 3º — *curar ferimentos graves, dissipar magias, névoa fétida, sugestão*; 4º — *névoa sólida, tempestade glacial, verme gigante*; 5º — *miragem arcana, muralha de energia*.

Drumduruhullwix
Dragão de Cobre Muito Antigo

Talvez a melhor palavra para descrever Drumduruhullwix seja "incorrigível" e ele rapidamente acrescentaria "portanto não me encoraje!". Os jogos de palavras são seu sustento e ele não deu uma única resposta direta a qualquer pergunta em mais de trezentos anos (e ele está contando, claro). Iniciar um diálogo com o dragão equivale a trocar golpes de esgrima com um oponente extremamente superior: cada sentença, cada palavra, significa o que ele deseja, não importa a intenção do interlocutor, e geralmente Drumduruhullwix deseja que tudo signifique algo capaz de constranger ou humilhar o orador. A maior parte das criaturas simplesmente desiste de conversar com ele depois de alguns minutos, e ele gargalha ao analisar o que ele considera mais um sucesso.

Drumduruhullwix: Dragão de Cobre Muito Antigo (macho); ND 20; Dragão (Enorme — Terra); DV 29d12+174; 362 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 36, toque 8, surpresa 36; Atq Base +29; Agr +47; Corpo a corpo: mordida +37 (dano: 2d8+10 mordida); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +37 (dano: 2d8+10), 2 garras +35 (dano: 2d6+5), 2 asas +35 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +35 (dano: 2d6+15); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 26, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +22, Ref +16, Von +21; For 31, Des 10, Con 23, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Atuação (oratória) +21, Blefar +34, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (geografia) +24, Conhecimento (local) +24, Conhecimento (natureza) +24, Conhecimento (religião) +24, Diplomacia +34, Esconder-se –8, Identificar Magia +20, Intimidação +29, Observar +34, Ouvir +34, Procurar +34, Saltar +24, Sentir Motivação +34; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro, Sopro Adesivo, Trespassar.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m), 18d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 30 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m (ou linha moldada de 30 m), *lentidão* 1d6+9 rodada, Fortitude (CD 30 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+15 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 30) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 81 m de raio, 28 DV ou menos, Vontade (CD 29) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *moldar rochas*; 1/dia — *rocha em lama/lama em rocha*. Nível de conjurador: 13.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/8/7/7/7/7/4; teste de resistência CD 15+ nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, som fantasma*; 1º — *ação aleatória, ataque certeiro, comando, escudo da fé, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, invocar enxames, névoa, riso histérico de Tasha, teia*; 3º — *curar ferimentos graves, nevoa fétida, rogar maldição, sugestão*; 4º — *desespero esmagador, drenar temporário, martelo do caos, missão menor*; 5º — *miragem arcana, névoa mortal, telecinésia*; 6º — *cura completa, mão vigorosa de Bigby*.

Keicjannicarayas
Dragão de Cobre Venerável

No fundo de um abismo vasto e escancarado, situado em meio a uma cadeia de montanhas selvagens, Keicjannicarayas construiu seu covil. Nesse local, onde o céu azul e limpo é apenas um brilho prateado entre as imensas muralhas de rocha, ela passou anos perdidos em conversas com sua única companhia: um titã chamado Parakoursos, aprisionado nas montanhas há muitas eras devido a um crime contra deuses que ele prefere não mencionar. O conhecimento e a sabedoria do titã são equivalentes aos atributos do dragão, e ambos nunca se cansam de analisar a mente e o coração alheios para aprender mais sobre o universo e sobre seu colega. Keicjannicarayas traz água e comida para o gigante, revela o que tem visto no mundo superior e cuida dele com bastante carinho. Parakoursos, por sua vez, faria qualquer coisa pelo dragão, mas seu aprisionamento o transformou em uma criatura praticamente indefesa. Entretanto, no decorrer do último ano, Keicjannicarayas passou a acreditar que o titã detém alguma informação que é vital para a sobrevivência do cosmos, um conhecimento que ele não partilha nem mesmo com ela e está, de algum modo, relacionado ao seu aprisionamento. A suspeita está começando a erguer um véu entre os seus diálogos, e hoje esporadicamente eles permanecem sentados em silêncio, com freqüência durante dias seguidos.

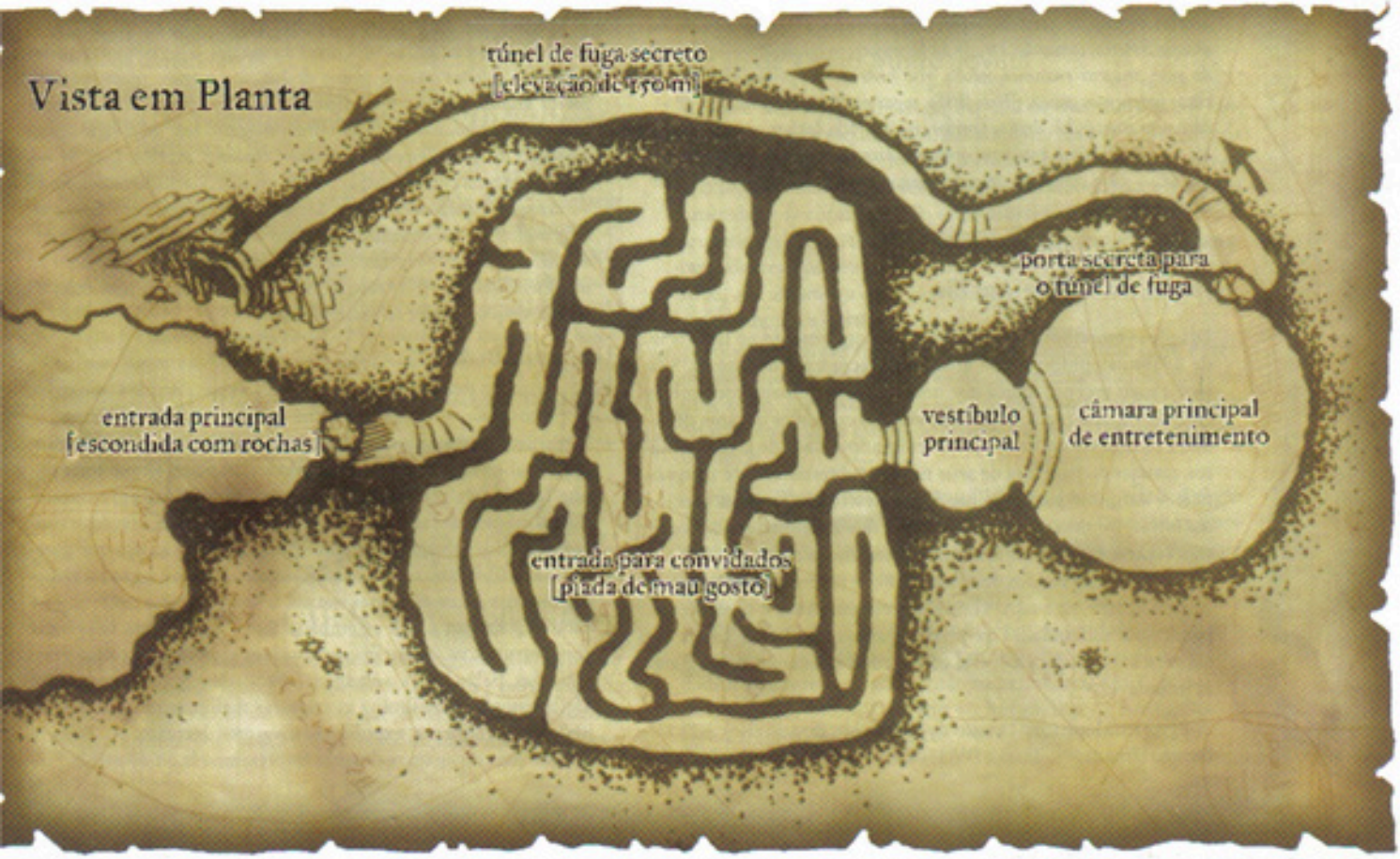
Keicjannicarayas: Dragão de Cobre Venerável (fêmea); ND 22; Dragão (Enorme — Terra); DV 32d12+192; 400 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 39, toque 8, surpresa 39; Atq Base +32; Agr +51; Corpo a corpo: mordida +41 (dano: 2d8+11 mordida); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +41 (dano: 2d8+11), 2 garras +36 (dano: 2d6+5), 2 asas +36 (dano: 1d8+5), golpe com a

Dragão de Cobre

Covil Típico de um Dragão de Cobre

[o tamanho varia conforme a idade do dragão]





cauda +36 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (3 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 28, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +24, Ref +18, Von +23; For 33, Des 10, Con 23, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Atuação (canto) +15, Blefar +37, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (geografia) +25, Conhecimento (local) +25, Conhecimento (natureza) +25, Conhecimento (religião) +25, Diplomacia +38, Esconder-se –8, Identificar Magia +22, Intimidação +34, Observar +34, Obter Informação +39, Ouvir +37, Procurar +37, Saltar +28, Sentir Motivação +37; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Impedir Aproximação, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro, Reflexos de Combate, Sopro Adesivo, Trespassar.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m), 20d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 32 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m (ou linha moldada de 30 m), *lentidão* 1d6+10 rodadas, Fortitude (CD 32 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+16 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 32) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 90 m de raio, 31 DV ou menos, Vontade (CD 31) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *moldar rochas*; 1/dia — *rocha em lama/lama em rocha, muralha de pedra*. Nível de conjurador: 15.

Magias: Como um feiticeiro de 15º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/8/7/7/7/7/6/4; teste de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, som fantasma*; 1º — *ação aleatória, ataque certeiro, comando, escudo da fé, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, invocar enxames, névoa, riso histérico de Tasha, teia*; 3º — *curar ferimentos graves, névoa fétida, rogar maldição, sugestionar*; 4º — *desespero esmagador, drenar temporário, martelo do caos, missão menor*; 5º — *enfraquecer o intelecto, miragem arcana, névoa mortal, telecinésia*; 6º — *cura completa, despistar, mão vigorosa de Bigby*; 7º — *cubo de energia, terremoto*.

Bruntutalephion
Dragão de Cobre Ancião

Dragões vermelhos jovens surgem constantemente no território de Bruntutalephion, como uma praga recorrente de insetos. Sua teoria mais recente indica que uma fêmea extremamente prolífica infestou essa região repleta de vulcões com ovos durante décadas, e os filhotes chocados estão atingindo a idade de jovens adultos, rastejando para fora de seus ninhos subterrâneos até a superfície, e surgindo para espalhar caos e destruição nas suas preciosas terras. Demora quase um ano para que Bruntutalephion consiga caçar e exterminar um único vermelho, e cada vez mais ele tem encontrado bandos de adolescentes e jovens adultos sagazes. Enfrentar três ou quatro vermelhos em conjunto é o suficiente para causar dificuldades até mesmo para um poderoso ancião de cobre, e Bruntutalephion está começando a se cansar dessa guerra infindável.

Bruntutalephion: Dragão de Cobre Ancião (macho); ND 23; Dragão (Imenso — Terra); DV 35d12+245; 472 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 40, toque 6, surpresa 40; Atq Base +35; Agr +59; Corpo a corpo: mordida +44 (dano: 4d6+12; dec. 19–20/x2); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +44 (dano: 4d6+12; dec. 19–20/x2), 2 garras +41 (dano: 2d8+6), 2 asas +41 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +41 (dano: 2d8+18); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 29, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +26, Ref +19, Von +25; For 35, Des 10, Con 25, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Atuação (teatro) +18, Blefar +37, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +32, Conhecimento (geografia) +32, Conhecimento (local) +32, Conhecimento (natureza) +32, Conhecimento (religião) +32, Diplomacia +48, Esconder-se –12, Identificar Magia +24, Intimidação +46, Observar +41, Ouvir +41, Procurar +41, Saltar +28, Sentir Motivação +41; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida), Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Reflexos de Combate, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida), Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): Linha de 36 m, 22d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 34) para reduzir à metade; ou cone de 18 m, *lentidão* 1d6+11 rodadas, Fortitude (CD 34) anula.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+18 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 34) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 100 m de raio, 34 DV ou menos, Vontade (CD 33) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *moldar rochas*; 1/dia — *rocha em lama/lama em rocha, muralha de pedra*. Nível de conjurador: 17.

Magias: Como um feiticeiro de 17º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/8/8/7/7/7/7/6/4; teste de resistência CD 16 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, pasmar, prestidigitação, som fantasma*; 1º — *alarme, área escorregadia, escudo da fé, mísseis mágicos, raio da fadiga*; 2º — *agilidade do gato, despedaçar, invocar enxames, nublar, teia*; 3º — *curar ferimentos graves, dissipar magia, névoa fétida, rogar maldição*; 4º — *desespero esmagador, martelo do caos, portal dimensional, tempestade glacial*; 5º — *cone glacial, enfraquecer o intelecto, metamorfose tórrida, telecinésia*; 6º — *corrente de relâmpagos, cura completa, globo de invulnerabilidade*; 7º — *cubo de energia, passeio etéreo, terremoto*; 8º — *evaporação, palavra de poder: atordoar*.

Ugilanistorda
Dragão de Cobre Grande Ancião

Ugilanistorda é a governante vivaz de um domínio silvestre tranqüilo, habitado por todas as variedades de fadas. Como uma rainha feérica, ela preside banquetes incessantes em uma clareira calma, cercada de fadas e sátiros, ninfas e dríades centauros e unicórnios, elfos selvagens e alguns entes. Ela é tão antiga que parece fazer parte da terra que habita — pedras e terra estão incrustadas em suas escamas, folhas e ervas brotam nos seus ombros e na cauda. O dragão e sua assembléia têm pouquíssima tolerância com intrusos: as criaturas que invadem seus domínios são aprisionadas pelos elfos selvagens, vendadas e conduzidas até Ugilanistorda. Ela elimina as criaturas malignas indicadas pelas pixies e geralmente expulsa os invasores Neutros ou Bons, a menos que consigam realmente impressioná-la ou diverti-la.

Ugilanistorda: Dragão de Cobre Grande Ancião (fêmea); ND 25; Dragão (Imenso — Terra); DV 38d12+304; 551 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 43, toque 6, surpresa 43; Atq Base +38; Agr +63; Corpo a corpo: mordida +47 (dano: 4d6+13); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +47 (dano: 4d6+13), 2 garras +42 (dano: 2d8+6), 2 asas +42 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +42 (dano: 2d8+19); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 31, patas de aranha; Tend. CB; TR Fort +29, Ref +21, Von +27; For 37, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Atuação (canto) +26, Blefar +40, Concentração +30, Conhecimento (arcano) +36, Conhecimento (geografia) +34, Conhecimento (local) +34, Conhecimento (natureza) +34, Conhecimento (religião) +34, Diplomacia +51, Esconder-se –12, Identificar Magia +28, Intimidação +45, Observar +47, Ouvir +47, Procurar +44, Saltar +55, Sentir Motivação +47; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Onda de Choque, Pairar, Recuperar Sopro, Sopro Adesivo, Sopro Duradouro, Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m), 24d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 37 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 18 m (ou linha moldada de 36 m), *lentidão* 1d6+12 rodadas, Fortitude (CD 37 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+19 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 37) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 108 m de raio, 37 DV ou menos, Vontade (CD 35) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *moldar rochas*; 1/dia — *rocha em lama/lama em rocha, mover terra, muralha de pedra*. Nível de conjurador: 19.

Magias: Como um feiticeiro de 19º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (6/8/8/7/7/7/7/6/6/4; teste de resistência CD 16 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, comando, escudo arcano, mísseis mágicos, ventriloquismo*; 2º — *agilidade do gato, detectar pensamentos, névoa, reflexos, riso histérico de Tasha*; 3º — *círculo mágico contra o mal, imagem maior, piscar, sugestão*; 4º — *curar ferimentos críticos, drenar temporário, missão menor, tentáculos negros de Evard*; 5º — *imobilizar monstro, miragem arcana, névoa mortal, pedra em lama*; 6º — *despistar, dissipar magia maior, imagem permanente*; 7º — *curar ferimentos críticos em massa, invocar criaturas VII, mão poderosa de Bigby*; 8º — *dança irresistível de Otto, esfera telecinética de Otiluke, metamorfosear objetos*; 9º —*dominar monstro, grupo de elementais*.

EXEMPLOS DE DRAGÕES DE LATÃO

A seguir, são descritos doze exemplos de dragões de latão, um de cada categoria de idade. As descrições incluem a personalidade básica e observações de combate que o Mestre poderá usar em sua campanha, bem como um conjunto de estatísticas do dragão.

Mychasi
Dragão de Latão Filhote

Mychasi adora falar — ininterruptamente — sobre qualquer assunto, mas costuma conduzir os interlocutores para tópicos de seu próprio conhecimento, mesmo quando isso acaba gerando argumentos ilógicos da sua parte. Quando é incapaz de conversar com um ser sapiente, Mychasi dialoga de com grado com animais da região ou apenas fala sozinho. Com freqüência, os aventureiros conseguirão informações úteis sobre os eventos locais com este dragão, mas somente depois de suportar um diálogo extenso sobre o assunto, no qual o pequeno filhote incluirá uma série aparentemente infindável de detalhes supérfluos.

Mychasi: Dragão de Latão Filhote (macho); ND 3; Dragão (Miúdo — Fogo); DV 4d12+4; 30 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 45 m (médio); CA 15, toque 12, surpresa 15; Atq Base +6; Agr –4; Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4), 2 garras +1 (dano: 1d3); Espaço/Alcance 0,75 m/0 m (1,5 m com a mordida); AE Sopro, habilidades similares a magia; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +5, Ref +4, Von +4; For 11, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Conhecimento (história) +6, Conhecimento (local) +6, Conhecimento (natureza) +5, Esconder-se +11, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +6; Aumentar Sopro, Investida Aérea.

Sopro (Sob): Linha de 9 m (ou linha aumentada de 13,5 m), 1d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 13) para reduzir à metade; ou cone de 4,5 m (ou cone aumentado de 6 m), *sono* 1d6+1 rodadas, Vontade (CD 13) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*. Nível de conjurador: 1.

Poccri
Dragão de Latão Muito Jovem

Poccri é um dragão em fuga, expulsa de sua morada por um bando de gnolls saqueadores. Atualmente, ela está sendo caçada em seu próprio território. Seu sofrimento é ainda pior, pois os gnolls parecem imunes à sua presença aterradora, não temem sua capacidade de combate e não estão satisfeitos em apenas usurpar seu lar e roubar seu tesouro. O motivo desse comportamento sem precedentes dos seus caçadores é a liderança de um clérigo da tribo, que assumiu a destruição de Poccri como uma missão pessoal em honra a Erythnul.

Poccri nunca permanece muito tempo no mesmo lugar e raramente descansa na mesma fenda ou caverna durante mais de uma noite. Ela gasta toda a sua energia combatendo os gnolls onde os encontra e buscando aliados nas terras desoladas de seu território.

Poccri: Dragão de Latão Muito Jovem (fêmea); ND 4; Dragão (Pequeno — Fogo); DV 7d12+7; 52 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 45 m (médio); CA 17, toque 11, surpresa 17; Atq Base +9; Agr +4; Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d6+1); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d6+1), 2 garras +4 (dano: 1d4); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Sopro, habilidades similares a magia; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 7, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +6, Ref +5, Von +5; For 13, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Dragão de Latão



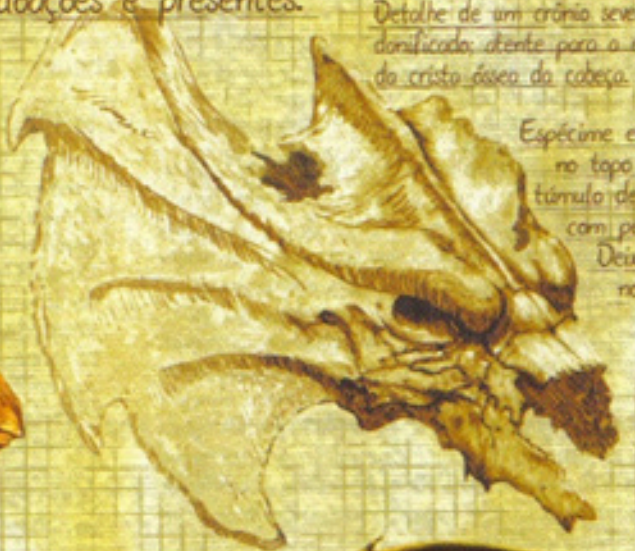
Voo

Costeiro e Bom
Subtipo: Fogo
Subterrâneo
Desertos Quentes
Fauna Artificial

Adulto
3,60 m

Faladores, dotados de lábios expressivos e flexíveis, os dragões de latão costumam partilhar informações úteis, mas somente depois de muito divagação e alusão a doações e presentes.

Falar com Animais
Invocar Djinn
Controlar o Clima
Controlar os Ventos
Sugestão



Detalhe de um crânio severamente danificado; atente para o enrijecimento do cristo ósseo da cabeça.

Espécime encontrado no topo de um túmulo demarcado com pedras. Deixado no local.



Adolescente
2 m

Muito Jovem
30 cm



Filhote
50 cm

Perícias e Talentos: Blefar +8, Conhecimento (local) +8, Diplomacia +8, Esconder-se +6, Intimidação +6, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +8, Sentir Motivação +8; Despertar Resistência à Magia, Iniciativa Aprimorada, Inversão.

Sopro (Sob): Linha de 12 m, 2d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 14) para reduzir à metade; ou cone de 6 m, *sono* 1d6+2 rodadas, Vontade (CD 14) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*. Nível de conjurador: 2.

Vultsubai

Dragão de Latão Jovem

Diferente de muitos membros da sua espécie, Vultsubai aprecia a arte refinada do diálogo — e não apenas o som de sua própria voz. Ele ergueu um covil nos arredores de uma grande cidade, e seu assunto predileto envolve os rumores locais sobre os humanos e anões que habitam essa cidade. Ele conhece segredos íntimos de pessoas que nunca encontrou e considera as peculiaridades, hábitos e aventuras dessas pessoas uma fonte infindável de fascinação. Ele tem um interesse especial pelos anões, já que as personalidades desses seres geralmente são muito diferentes da sua. Vultsubai é capaz de ouvir atentamente o anão mais prolixo recitar a imensa história de seu clã, no idioma original, sem demonstrar um único momento de tédio.

Vultsubai: Dragão de Latão Jovem (macho); ND 6; Dragão (Médio — Fogo); DV 10d12+20; 85 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim); CA 19, toque 10, surpresa 19; Atq Base +12; Agr +2; Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 1d8+2); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +12 (dano: 1d8+2), 2 garras +7 (dano: 1d6+1), 2 asas +7 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Sopro, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +9, Ref +7, Von +8; For 15, Des 10, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +14, Conhecimento (local) +14, Diplomacia +11, Intimidação +8, Observar +13, Obter Informação +8, Ouvir +14, Procurar +13, Sentir Motivação +13; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Iniciativa Aprimorada, Pairar.

Sopro (Sob): Linha de 18 m, 3d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 17 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 9 m, *sono* 1d6+3 rodadas, Vontade (CD 14 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*. Nível de conjurador: 3.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; testes de resistência CD 11 + nível da magia): 0 — *globos de luz, orientação, prestidigitação, ler magias*; 1º — *comando, mísseis mágicos*.

Amnehodenphinix

Dragão de Latão Adolescente

Amnehodenphinix tem uma amiga e mentora de quem é praticamente inseparável — uma gino-esfinge chamada Taerhanna. O dragão imita o comportamento da esfinge e compartilha com ela o amor por charadas e enigmas. Ambas se envolvem em desafios de raciocínio durante quase todo o tempo em que estão acordadas, elaborando trocadilhos multi-lingüísticos em uma competição interminável de perspicácia e ingenuidade. Uma vez que Amnehodenphinix ainda é muito jovem, a esfinge é claramente superior ao dragão nesses embates de raciocínio. O maior temor do dragão é que Taerhanna morra — de velhice ou devido a um ataque — antes que ela possa superar a esfinge em intelecto (o que é provável, já que Amnehodenphinix não terá Inteligência 18 durante mais cinco séculos).

Amnehodenphinix: Dragão de Latão Adolescente (fêmea); ND 8; Dragão (Médio — Fogo); DV 13d12+26; 110 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim); CA 22, toque 10, surpresa 22; Atq Base +16; Agr +16; Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 1d8+3); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +16 (dano: 1d8+3), 2 garras +11 (dano: 1d6+1), 2 asas +11 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE Sopro, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, *suportar elementos*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +10, Ref +8, Von +9; For 17, Des 10, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +16, Concentração +17, Conhecimento (local) +7, Diplomacia +9, Esconder-se +3, Identificar Magia +8, Intimidação +8, Observar +7, Obter Informação +9, Ouvir +18, Procurar +16, Sentir Motivação +5; Elevar Magia, Elevar Sopro, Investida Aérea, Pairar, Prontidão.

Sopro (Sob): Linha de 18 m, 4d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 18 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 9 m, *sono* 1d6+4 rodadas, Vontade (CD 18 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

***Suportar Elementos* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com raio de 12 m. Nível de conjurador: 4.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*. Nível de conjurador: 4.

Magias: Como um feiticeiro de 3º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; testes de resistência CD 11 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magias, mãos mágicas, prestidigitação, resistência*; 1º — *hipnotismo, recuo acelerado, toque macabro*.

Alazphraxion

Dragão de Latão Jovem Adulto

Alazphraxion adora incendiar as coisas. Ele não é uma criatura destruidora, ele apenas considera o fogo algo extremamente bonito — e muitas vezes se esquece do que está queimando. O dragão costuma brincar com fogo enquanto conversa (uma atividade tão comum para Alazphraxion quanto para qualquer outro dragão de latão), quase sempre gerando um efeito perturbador em seus interlocutores, mas ele ignora o desconforto alheio.

Alazphraxion ergueu seu covil em uma série de cavernas vulcânicas numa cadeia de montanhas localizada na fronteira de um grande deserto. Quando não há ninguém para conversar em seu covil, ele se distrai espalhando lava nos arredores e observando seus efeitos nas mais diversas substâncias.

Alazphraxion: Dragão de Latão Jovem Adulto (macho); ND 10; Dragão (Grande — Fogo); DV 16d12+48; 152 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim); CA 24, toque 9, surpresa 24; Atq Base +19; Agr +24; Corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+4); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+4), 2 garras +14 (dano: 1d8+2), 2 asas +14 (dano: 1d6+2), golpe com a cauda +14 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, *suportar elementos*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 18, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +13, Ref +10, Von +12; For 19, Des 10, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +21, Concentração +22, Conhecimento (local) +7, Diplomacia +16, Esconder-se –1, Identificar Magia +11, Intimidação +9, Observar +21, Obter Informação +10, Ouvir +21, Procurar +21, Sentir Motivação +8; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Especialização em Combate, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro.

Sopro (Sob): Linha de 24 m (ou cone moldado de 12 m), 5d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 21) para reduzir à metade; ou cone de 12 m (ou linha moldada de 24 m), *sono* 1d6+5 rodadas, Vontade (CD 21) anula.

***Suportar Elementos* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com raio de 15 m. Nível de conjurador: 5.

Presença Aterradora (Ext): 45 m de raio, 15 DV ou menos, Vontade (CD 20) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*. Nível de conjurador: 5.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; testes de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magias, mãos mágicas, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, escudo entrópico, hipnotismo*; 2º — *esfera flamejante, pirotecnia*.

Iksagyarjerit
Dragão de Latão Adulto

Iksagyarjerit se considera uma analista impecável de talento e personalidade. Na sua juventude, ela se tornou amiga de um jovem humano chamado Erjanus, que involuntariamente se transformou em um mago em função dos desejos de sua família. Mas Iksagyarjerit foi capaz de perceber que o coração daquele humano ansiava em lutar pela verdade e pela justiça, e com o tempo o dragão conseguiu persuadi-lo a seguir a trilha dos paladinos. Embora ele tenha perecido pouco depois, lutando pela verdade, ela estava convencida de que Erjanus morrera realmente feliz. Desde então, Iksagyarjerit se dedicou a auxiliar a maior quantidade de criaturas possível a encontrar suas verdadeiras profissões no mundo — para o próprio bem dessas criaturas, obviamente.

Iksagyarjerit: Dragão de Latão Adulto (fêmea); ND 12; Dragão (Grande — Fogo); DV 19d12+76; 199 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim); CA 27, toque 9, surpresa 27; Atq Base +24; Agr +29; Corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+6); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+6), 2 garras +19 (dano: 1d8+3), 2 asas +19 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +19 (dano: 1d8+9); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, *suportar elementos*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 20, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +15, Ref +11, Von +13; For 23, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +20, Concentração +24, Conhecimento (local) +17, Diplomacia +16, Esconder-se –2, Identificar Magia +12, Intimidação +7, Observar +17, Obter Informação +22, Ouvir +20, Procurar +17, Sentir Motivação +22; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro.

Sopro (Sob): Linha de 24 m (ou cone moldado de 12 m), 6d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 23 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 12 m (ou linha moldada de 24 m), *sono* 1d6+6 rodadas, Vontade (CD 23 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

***Suportar Elementos* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com raio de 18 m. Nível de conjurador: 5.

Presença Aterradora (Ext): 54 m de raio, 18 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 1/dia — *sugestão*. Nível de conjurador: 7. Teste de resistência CD 12 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/4; testes de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *ação aleatória, alarme, comando, escudo arcano, mísseis mágicos*; 2º — *cativar, despedaçar, pirotecnia*; 3º — *curar ferimentos graves, dissipar magia*.

Urevhocymkearsus
Dragão de Latão Experiente

Urevhocymkearsus é um poço de perguntas. Ele considera o funcionamento da consciência das outras criaturas um processo deveras fascinante, e tenta compreender a forma como elas pensam. Muito além do interesse inofensivo, aliás. Urevhocymkearsus costuma manipular os pensamentos, emoções e ações alheios — usando métodos mundanos e mágicos. Em especial, ele se interessa pelos motivos que levam as criaturas humanóides — que não nasceram vinculadas ao mal como os dragões cromáticos ou os demônios — a escolherem o caminho do mal. Os rumores afirmam que ele desenvolve tentações para que essas criaturas realizem tarefas malignas, de forma a descobrir quais os motivos que as levam a abandonar o caminho que consideram mais certo. Uma conseqüência dessa fascinação é sua extrema tolerância e misericórdia com os humanóides malignos, embora ele não suporte ou perdoe criaturas malignas incorrigíveis.

Urevhocymkearsus: Dragão de Latão Experiente (macho); ND 15; Dragão (Enorme — Fogo); DV 22d12+110; 253 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (médio); CA 29, toque 8, surpresa 29; Atq Base +28; Agr +38; Corpo a corpo: mordida +28 (dano: 2d8+8); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +28 (dano: 2d8+8), 2 garras +26 (dano: 2d6+4), 2 asas +26 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +26 (dano: 2d6+12); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, *suportar elementos*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 22, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +18, Ref +13, Von +16; For 27, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +13, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +13, Conhecimento (local) +13, Diplomacia +17, Esconder-se –3, Identificar Magia +17, Intimidação +15, Observar +24, Obter Informação +29, Ouvir +27, Procurar +27, Sentir Motivação +27; Acelerar Sopro, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Capacidade de Manobra Aprimorada, Elevar Sopro, Moldar Sopro, Pairar, Recuperar Sopro.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m), 7d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 26 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m (ou linha moldada de 30 m), *sono* 1d6+7 rodadas, Vontade (CD 26 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4,5 m por 4,5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+12 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 26) ou ficarão imobilizados.

***Suportar Elementos* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com raio de 21 m. Nível de conjurador: 9.

Dragão de Latão

Covil Típico de um Dragão de Latão

[o tamanho varia conforme a idade do dragão]



Vista Oblíqua

Vista em Planta



Presença Aterradora (Ext): 63 m de raio, 21 DV ou menos, Vontade (CD 24) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 1/dia — *sugestão*. Nível de conjurador: 9. Teste de resistência CD 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 9º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/4; testes de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, escudo da fé, mísseis mágicos, transformação momentânea*; 2º — *agilidade do gato, cativar, escuridão, pirotecnia*; 3º — *clariaudiência/clarividência, curar ferimentos graves, dissipar magia*; 4º — *confusão, imunidade a magias*.

Livoxdrinacepsek

Dragão de Latão Antigo

Livoxdrinacepsek é um dragão Enorme com a personalidade de um ancião Colossal. Todos os movimentos de seu corpo gigante são exagerados — ele acentua sua fala loquaz e alta com gestos extravagantes, caminhando em círculos enquanto dialoga, e faz questão de aproximar seu rosto desproporcional dos interlocutores, para provar seus argumentos de forma quase ensurdecedora. Suas frases são melodramáticas e teatrais, e ele espera um reconhecimento (ou mesmo aplausos) em todas as suas ações. Algumas criaturas — em especial os humanos de comportamentos semelhantes — consideram sua companhia prazerosa e divertida, embora a grande maioria o considere insuportável ou terrivelmente irritante.

Livoxdrinacepsek: Dragão de Latão Antigo (macho); ND 17; Dragão (Enorme — Fogo); DV 25d12+125; 287 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (médio); CA 32, toque 8, surpresa 32; Atq Base +32; Agr +42; Corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+9); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+9), 2 garras +27 (dano: 2d6+4), 2 asas +27 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +27 (dano: 2d6+13); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, *suportar elementos*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 24, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +19, Ref +18, Von +17; For 29, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +12, Concentração +28, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (local) +26, Diplomacia +30, Esconder-se –4, Identificar Magia +16, Intimidação +20, Observar +26, Obter Informação +28, Ouvir +26, Procurar +26, Sentir Motivação +26; Ataque Poderoso, Aumentar Sopro, Capacidade de Manobra Aprimorada, Elevar Sopro, Moldar Sopro, Pairar, Potencializar Magia, Recuperar Sopro, Reflexos Épicos.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou linha aumentada de 45 m, ou cone moldado de 15 m, ou cone moldado e aumentado de 22,5 m), 8d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 27 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m (ou cone aumentado de 22,5 m, ou linha moldada de 30 m, ou linha moldada e aumentada de 45 m), *sono* 1d6+8 rodadas, Vontade (CD 27 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4,5 m por 4,5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+13 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

***Suportar Elementos* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com raio de 24 m. Nível de conjurador: 11.

Presença Aterradora (Ext): 72 m de raio, 24 DV ou menos, Vontade (CD 25) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 1/dia — *controlar os ventos, sugestão*. Nível de conjurador: 11. Teste de resistência CD 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 11º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/6/4; testes de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *comando, escudo arcano, escudo da fé, mísseis mágicos, transformação momentânea*; 2º — *agilidade do gato, cativar, névoa, pirotecnia, riso histérico de Tasha*; 3º — *clariaudiência/clarividência, curar ferimentos graves, dissipar magia, proteção contra elementos*; 4º — *confusão, movimentação livre, padrão prismático*; 5º — *comando maior, névoa mental*.

Suncamilahsundi

Dragão de Latão Muito Antigo

Suncamilahsundi já presenciou o suficiente: todos esses humanos estão simplesmente arruinando o mundo; isso é tudo que há para dizer. Os anos da sua juventude, quase sete séculos atrás, foram os melhores que o mundo jamais viveu, e só houve decadência desde aquela época. Ela não é amarga — certamente não detesta a humanidade, mas não consegue evitar um olhar de desaprovação e um suspiro nostálgico sempre que encontra um humano, lembrando como a região fora antes de construírem aquela cidade bem próxima de seu covil e começarem a devorar tudo. Ela continua se atualizando com os rumores locais, mas nenhum a agrada de verdade, e o estado do mundo natural ao seu redor também a aborrece. Similar aos demais dragões de latão, ela compartilha suas opiniões com qualquer ouvinte, e está muito disposta a obrigar as pessoas a ouvirem quando sente que realmente precisa de um interlocutor.

Suncamilahsundi: Dragão de Latão Muito Antigo (fêmea); ND 19; Dragão (Enorme — Fogo); DV 28d12+168; 350 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim); CA 35, toque 8, surpresa 35; Atq Base +36; Agr +46; Corpo a corpo: mordida +36 (dano: 2d8+10); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +36 (dano: 2d8+10), 2 garras +34 (dano: 2d6+5), 2 asas +34 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +34 (dano: 2d6+15); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, *suportar elementos*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 25, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +22, Ref +20, Von +22; For 31, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +16, Concentração +32, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (local) +19, Conhecimento (natureza) +19, Conhecimento (geografia) +16, Diplomacia +34, Esconder-se –2, Identificar Magia +19, Intimidação +18, Observar +30, Obter Informação +32, Ouvir +30, Procurar +30, Sentir Motivação +30, Sobrevivência +16; Acelerar Sopro, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Elevar Sopro, Lutar às Cegas, Pairar, Recuperar Sopro, Reflexos Épicos, Suprimir Fraqueza, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Linha de 30 m, 9d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 30 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m, *sono* 1d6+9 rodadas, Vontade (CD 27 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4,5 m por 4,5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+15 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 30) ou ficarão imobilizados.

***Suportar Elementos* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com raio de 27 m. Nível de conjurador: 13.

Presença Aterradora (Ext): 81 m de raio, 27 DV ou menos, Vontade (CD 28) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 1/dia — *controlar os ventos, sugestão*. Nível de conjurador: 11. Teste de resistência CD 14 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/7/6/4; testes de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *comando, escudo arcano, escudo da fé, mísseis mágicos, transformação momentânea*; 2º — *agilidade do gato, cativar, névoa, pirotecnia, riso histérico de Tasha*; 3º — *clariaudiência/clarividência, curar ferimentos graves, dissipar magia, proteção contra elementos*; 4º — *confusão, escudo de fogo, movimentação livre, padrão prismático*; 5º — *comando maior, imobilizar monstro, névoa mental*; 6º — *cura completa, esfera gélida de Otiluke*.

Ariikdasadakuundax
Dragão de Latão Venerável

Muitos dragões metálicos se preocupam com Ariikdasadakuundax, e mesmo os dragões cromáticos gargalham de suas atitudes. Ele é famoso por dividir seus tesouros voluntariamente, e sempre entrega doações generosas para causas justas. Todos os santuários e templos de deuses bondosos num raio de 150 km de seu covil têm o nome Ariikdasadakuundax gravado em uma padieira ou pedra angular em honra aos seus valiosos presentes, junto com inúmeras histórias de pessoas, que já estiveram falidas, e precisam agradecer ao dragão pelas vidas boas que têm atualmente. O motivo dessa generosidade incomum é direta e muito trágica: em sua juventude, Ariikdasadakuundax era mais avarento que todos os dragões que existiam. Devido a uma complexa série de eventos, sua cobiça causou a morte de sua companheira definitiva. Em memória dela, hoje o dragão compartilha metade de tudo que acumula, acreditando que de alguma forma ele será capaz de expiar seus erros.

Ariikdasadakuundax: Dragão de Latão Venerável (macho); ND 20; Dragão (Enorme — Fogo); DV 31d12+186; 387 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 60 m (ruim); CA 38, toque 8, surpresa 38; Atq Base +40; Agr +50; Corpo a corpo: mordida +40 (dano: 2d8+11); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +40 (dano: 2d8+11), 2 garras +38 (dano: 2d6+5), 2 asas +38 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +38 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, *suportar elementos*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 27, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +23, Ref +17, Von +23; For 33, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +33, Concentração +19, Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (local) +17, Conhecimento (natureza) +17, Conhecimento (planos) +17, Conhecimento (geografia) +17, Conhecimento (religião) +17, Diplomacia +37, Esconder-se –2, Identificar Magia +20, Intimidação +19, Observar +33, Obter Informação +35, Ouvir +33, Procurar +24, Sentir Motivação +33; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Aumentar Sopro, Elevar Sopro, Iniciativa Aprimorada, Moldar Sopro, Pairar, Potencializar Magia, Recuperar Sopro, Suprimir Fraqueza, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou linha aumentada de 45 m, ou cone moldado de 15 m, ou cone moldado e aumentado de 22,5 m), 10d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 31 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m (ou cone aumentado de 22,5 m, ou linha moldada de 30 m, ou linha moldada e aumentada de 45 m), *sono* 1d6+10 rodadas, Vontade (CD 31 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4,5 m por 4,5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+16 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 31) ou ficarão imobilizados.

***Suportar Elementos* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com raio de 30 m. Nível de conjurador: 15.

Presença Aterradora (Ext): 90 m de raio, 30 DV ou menos, Vontade (CD 29) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 1/dia — *controlar o clima, controlar os ventos, sugestão*. Nível de conjurador: 15. Teste de resistência CD 14 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 15º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/7/6/6/4; testes de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *auxílio divino, comando, escudo arcano, mísseis mágicos, transformação momentânea*; 2º — *agilidade do gato, cativar, névoa, pirotecnia, riso histérico de Tasha*; 3º — *clariaudiência/clarividência, curar ferimentos graves, dissipar magia, proteção contra elementos*; 4º — *boa esperança, confusão, movimentação livre, rogar maldição*; 5º — *comando maior, imobilizar monstro, miragem arcana, telecinésia*; 6º — *animar objetos, cura completa, mão impositora de Bigby*; 7º — *insanidade, palavra sagrada*.

Conjazmynabryte
Dragão de Latão Ancião

No centro de um grande deserto, um pilar estreito se ergue incrivelmente para os céus, um resquício ou monumento de uma civilização destruída há muito tempo. No topo dessa estrutura, Conjazmynabryte aprecia o sol escaldante do deserto e se banha com o ar gelado da noite. Entre as comunidades mais próximas, uma lenda afirma que o dragão responderá a qualquer pergunta dos indivíduos capazes de escalar o pilar e chegar às suas câmaras, mas Conjazmynabryte atacará qualquer criatura voadora nos arredores de seu covil.

Ela já perdeu uma grande parte do amor pelo diálogo que tinha em sua juventude, em especial porque está cansada de responder às perguntas insípidas dos idiotas que são fortes o suficiente para subir o pilar. Ela deixou de mascarar verdades desconfortáveis em frases compreensivas; pelo contrário, se tornou dolorosamente insensível em seus conselhos e críticas, numa tentativa de acelerar o final de qualquer conversa. A única coisa capaz de retirá-la de seu covil no pilar é a presença de um dragão azul em seu território. A maioria dos dragões azuis nem sequer se arrisca.

Conjazmynabryte: Dragão de Latão Ancião (fêmea); ND 21; Dragão (Imenso — Fogo); DV 34d12+238; 459 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 75 m (ruim); CA 39, toque 6, surpresa 39; Atq Base +42; Agr +58; Corpo a corpo: mordida +42 (dano: 4d6+12); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +42 (dano: 4d6+12), 2 garras +37 (dano: 2d8+6), 2 asas +37 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +37 (dano: 2d8+18); Espaço/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, *suportar elementos*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 28, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +26, Ref +18, Von +26; For 35, Des 10, Con 25, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +41, Concentração +22, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (geografia) +20, Conhecimento (local) +20, Conhecimento (natureza) +20, Diplomacia +45, Esconder-se –5, Identificar Magia +25, Intimidação +22, Observar +41, Obter Informação +43, Ouvir +41, Procurar +41, Sentir Motivação +41, Sobrevivência +19; Ataque Poderoso, Capacidade Manobra Aprimorada, Dominar Fraqueza, Elevar Sopro, Estender Magia, Iniciativa Aprimorada, Moldar Sopro, Pairar, Potencializar Magia, Recuperar Sopro, Suprimir Fraqueza, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m), 11d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 34 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 18 m (ou linha moldada de 36 m), *sono* 1d6+11 rodadas, Vontade (CD 34 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 6 m por 6 m; afeta oponentes Médios ou menores, que sofrem 4d6+18 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 34) ou ficarão imobilizados.

***Suportar Elementos* (SM):** 3/dia — similar a magia homônima, mas com raio de 33 m. Nível de conjurador: 17.

Presença Aterradora (Ext): 100 m de raio, 33 DV ou menos, Vontade (CD 32) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 1/dia — *controlar o clima, controlar os ventos, sugestão*. Nível de conjurador: 17. Teste de resistência CD 15 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 17º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Conjazmynabryte pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+18 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 34 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/7/6/6/4; testes de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *auxílio divino, comando, escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o mal*; 2º — *agilidade do gato, cativar, névoa, pirotecnia, riso histérico de Tasha*; 3º — *clariaudiência/clarividência, curar ferimentos graves, proteção contra elementos, velocidade*; 4º — *boa esperança, confusão, movimentação livre, rogar maldição*; 5º — *comando maior, imobilizar monstro, miragem arcana, telecinésia*; 6º — *animar objetos, cura completa, mão impositora de Bigby*; 7º — *insanidade, rajada prismática, reverter magia*; 8º — *labirinto, símbolo da insanidade*.

Fellithysaar
Dragão de Latão Grande Ancião

Tão antigo quanto o deserto que habita, Fellithysaar conversa com a sabedoria de sua idade, com uma voz baixa e retumbante. Diferente de Conjazmynabryte, ele compartilha alegremente seus pensamentos com qualquer ouvinte, na esperança de que sua existência dracônica transforme o mundo num lugar melhor. Literalmente coberto de cicatrizes de centenas de batalhas anteriores, Fellithysaar sabe que seu fim está próximo, e enfrenta todas as ameaças possíveis imaginando se não será sua ruína derradeira. Uma aura de melancolia resignada envolve o grande ancião, embora suas infindáveis histórias sejam repletas de heroísmo, virtude e esperança. Ele aprecia diligentemente a tragédia, e adora contos de auto-sacrifícios corajosos e confrontos dolorosos contra desafios invencíveis.

Fellithysaar: Dragão de Latão Grande Ancião (macho); ND 23; Dragão (Imenso — Fogo); DV 37d12+296; 536 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, escavar 9 m, vôo 75 m (ruim); CA 42, toque 6, surpresa 42; Atq Base +46; Agr +62; Corpo a corpo: mordida +46 (dano: 4d6+13); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +46 (dano: 4d6+13), 2 garras +41 (dano: 2d8+6), 2 asas +41 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +41 (dano: 2d8+19); Espaço/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, *suportar elementos*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 30, invocar djinni, vulnerabilidade ao frio; Tend CB; TR Fort +28, Ref +20, Von +31; For 37, Des 10, Con 27, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +45, Concentração +32, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (geografia) +21, Conhecimento (local) +23, Conhecimento (natureza) +25, Diplomacia +49, Esconder-se –1, Identificar Magia +27, Intimidação +27, Observar +45, Obter Informação +25, Ouvir +45, Procurar +45, Sentir Motivação +45; Ataque Poderoso, Capacidade Manobra Aprimorada, Elevar Sopro, Investida Aérea Ágil, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Moldar Sopro, Pairar, Potencializar Magia, Recuperar Sopro, Suprimir Fraqueza, Vontade de Ferro, Vontade Épica.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m), 12d6 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 36 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 18 m (ou linha moldada de 36 m), *sono* 1d6+12 rodadas, Vontade (CD 36 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 6 m por 6 m; afeta oponentes Médios ou menores, que sofrem 4d6+19 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 36) ou ficarão imobilizados.

***Suportar Elementos* (SM):** 3/dia — similar a magia homônima, mas com raio de 36 m. Nível de conjurador: 19.

Presença Aterradora (Ext): 108 m de raio, 36 DV ou menos, Vontade (CD 33) anula.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite — *falar com animais*; 1/dia — *controlar o clima, controlar os ventos, sugestão*. Nível de conjurador: 19. Teste de resistência CD 15 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 19º nível.

***Invocar Djinni* (SM):** 1/dia — similar a *invocar criaturas VII*, mas invoca um djinni. Nível de conjurador: 19.

Varredura de Cauda (Ext): Fellithysaar pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+19 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 36 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/7/6/6/6/4; testes de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *auxílio divino, comando, escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o mal*; 2º — *agilidade do gato, cativar, névoa, pirotecnia, riso histérico de Tasha*; 3º — *clariaudiência/clarividência, curar ferimentos graves, proteção contra elementos, velocidade*; 4º — *boa esperança, confusão, movimentação livre, rogar maldição*; 5º — *comando maior, imobilizar monstro, miragem arcana, telecinésia*; 6º — *animar objetos, cura completa, mão impositora de Bigby*; 7º — *insanidade, rajada prismática, reverter magia*; 8º — *labirinto, enfeitiçar monstro em massa, símbolo da morte*; 9º — *parar o tempo, sexto sentido*.

EXEMPLOS DE DRAGÕES NEGROS

A seguir, são descritos doze exemplos de dragões negros, um de cada categoria de idade. As descrições incluem a personalidade básica e observações de combate que o Mestre poderá usar em sua campanha, bem como um conjunto de estatísticas do dragão.

Respirar na Água (Ext): Todos os dragões negros podem respirar debaixo d'água indefinidamente, e podem usar livremente seus sopros, magias e outras habilidades enquanto estão submersos.

Perícias: Um dragão negro recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Mangra

Dragão Negro Filhote

Maligna como uma peste, ferozmente territorial, vaidosa e perpetuamente faminta, Mangra costuma soprar ácido primeiro e pensar nas conseqüências depois. Ela se considera a criatura mais perigosa no seu canto do pântano. É a rainha de tudo que explora; no entanto, é filhote Miúdo e na verdade não explora muito longe. A simples visão de uma criatura mais atraente que ela (ou seja, a maioria das criaturas) desperta a raiva de Mangra. Ela se deleita em destruir coisas belas, em especial aves e pequenos animais. Do mesmo modo, danifica pequenas plantas, árvores e até rochas somente por diversão.

Mandra: Dragão Negro Filhote (fêmea); ND 3; Dragão (Miúdo — Água); DV 4d12+4; 30 PV; Inic. +4; Desl. 18 m, vôo 30 m (médio), natação 18 m; CA 15, toque 12, surpresa 15; Atq Base +6; Agr –4; Corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +6 (dano: 1d4), 2 garras +1 (dano: 1d3); Espaço/Alcance 0,8 m/0 m (1,5 m com a mordida); AE sopro; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +4, Von +4; For 11, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Esconder-se +14, Furtividade +6, Natação +14, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +2, Sentir Motivação +2; Prontidão, Iniciativa Aprimorada.

Sopro (Sob): Linha de 9 m, 2d4 pontos de dano de ácido, Reflexos CD 13 para reduzir à metade.

Kurnoc

Dragão Negro Muito Jovem

Kurnoc gosta de rondar em torno do seu pântano natal e ressaltar o quanto é vil, valentão e espléndido. Ele se deleita especialmente em roubar as presas de outros predadores. Essas vitórias mais se parecem com conquistas do que simplesmente obtenção de alimento.

Kurnoc gosta de anunciar sua presença antes de atacar, normalmente berrando um desafio. Seu tópico de conversa predileto é o fim derradeiro do oponente nas presas e garras de um dragão negro. Se alguém decide recuar em reação à fanfarrice de Kurnoc, ele ataca no exato momento em que a vítima começa a fugir.

Quando enfrenta um único oponente em combate, Kurnoc normalmente investe, rosnando e cuspindo como um gato furioso. Essa demonstração costuma afugentar o inimigo, e o dragão o persegue com enorme prazer. Quando enfrenta um grupo de inimigos inteligentes, ele insulta e ameaça por algum tempo, depois ataca usando o sopro na maior quantidade de alvos possível antes de investir para o combate corporal.

Kurnoc: Dragão Negro Muito Jovem (macho); ND 4; Dragão (Pequeno — Água); DV 7d12+7; 52 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, vôo 30 m (médio), natação 18 m; CA 17, toque 11, surpresa 17; Atq Base +9; Agr +4; Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d6+1); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d6+1), 2 garras +7 (dano: 1d4); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE sopro, respirar na água; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +5, Vontade +5; For 13, Des 10, Con 13, Int 8, Sab 11, Car 8.

Perícias e Talentos: Esconder-se +8, Furtividade +6, Intimidação +7, Natação +15,, Observar +8, Ouvir +6, Procurar +5, Sentir Motivação +6; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Aumentar Sopro.

Sopro (Sob): Linha de 12 m (ou linha aumentada de 18 m); 4d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 14) para reduzir à metade.

Jurlfalud

Dragão Negro Jovem

Jurlfalud adora a escuridão, a solidão e montes de moedas para fazer um leito confortável. Ela passa a maior parte do tempo espreitando em silêncio no seu covil e recebe tributo de uma tribo de kobolds, cujo líder ela matou há alguns anos. Esporadicamente, Jurlfalud sente a necessidade de lembrar os kobolds do medo que deviam sentir ou de explorar a área em volta do seu covil para descobrir intrusos. Ela se esforça para não ser percebida em suas "expedições".

Jurlfalud prefere iniciar o combate com um ataque corporal. Ela permanece escondida e escolhe um inimigo de armadura leve para desferir o primeiro golpe.

Jurlfalud: Dragão Negro Jovem (fêmea); ND 5; Dragão (Médio — Água); DV 10d12+20; 85 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 19, toque 10, surpresa 19; Atq Base +12; Agr +12; Corpo a corpo: mordida +12 (dano: 1d8+2); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +12 (dano: 1d8+2), 2 garras +7 (dano: 1d6+1) e 2 asas +7 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE sopro; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend CM; TR Fort +9, Ref +7, Von +7; For 15, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Blefar +3, Conhecimento (arcano) +3, Diplomacia +3, Esconder-se +10, Intimidação +13, Natação +23, Observar +15, Ouvir +12, Procurar +10; Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Moldar Sopro, Prontidão.

Sopro (Sob): Linha de 18 m (ou cone moldado de 9 m); 6d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 17) para reduzir à metade.

Myastanaklon

Dragão Negro Adolescente

Myastanaklon habita o fundo de um lago fétido, e raramente sobe à superfície ou confronta o sol. De fato, quando o sol brilha com luminosidade incomum na superfície do lago e a água se torna muito clara, ele se envolve em *escuridão* mágica para continuar a apreciar as trevas submersas. Ele nunca fala e só luta quando necessário, preferindo flutuar lentamente pela água, meditan-

Dragão Negro



Vista de cima
(note as cristas
características)

Ovo

Filhote

Pequeno

Adolescente

Adulto



Cauda farpada



Duas glândulas de veneno estão localizadas no interior
da boca, uma de cada lado da língua.



Num teste cortar
os chifres sólidos...

do enquanto consome peixes, crocodilos e homens-lagartos que se aproximam demais.

Myastanaklon: Dragão Negro Adolescente (macho); ND 7; Dragão (Médio — Água); DV 13d12+26; 110 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 22, toque 10, surpresa 22; Atq Base +16; Agr +16; Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 1d8+3); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +16 (dano: 1d8+3), 2 garras +14 (dano: 1d6+1) e 2 asas +14 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m; AE sopro, *escuridão*; QE percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +10, Ref +8, Von +8; For 17, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Blefar +4, Concentração +18, Conhecimento (arcano) +4, Conhecimento (natureza) +4, Diplomacia +4, Intimidação +16, Natação +23, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +12; Ataques Múltiplos, Aumentar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Sopro Adesivo.

Sopro (Sob): Linha de 18 m (ou linha aumentada de 27 m); 8d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 18) para reduzir à metade.

***Escuridão* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com 12 m de raio. Nível de conjurador: 4.

Munwithurix
Dragão Negro Adulto Jovem

Sanguinária, mal-humorada e voraz, Munwithurix demonstra ser tão traiçoeira e implacável quanto os charcos que abriga. Ela intimidou totalmente vários bandos de scrags, que vivem aterrorizados devido a sua presença. Munwithurix está cada vez mais insatisfeita com sua posição no topo da hierarquia social da região, e agora deleita-se com o rebrilhar do ouro, que não se oxida nem mesmo nas águas lodosas do seu covil. Também está começando a pensar em encontrar um companheiro.

Munwithurix aprecia o combate corporal; ainda assim, não é tola. Normalmente observa os inimigos durante alguns minutos, escondida; ela sempre aguarda que se aproximem ou persegue os intrusos por algum tempo, antes de se engajar em combate.

Munwithurix: Dragão Negro Adulto Jovem (fêmea); ND 9; Dragão (Grande — Água); DV 16d12+48; 152 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 24, toque 9, surpresa 24; Atq Base +19; Agr +24; Corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+4); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+4), 2 garras +17 (dano: 1d8+2), 2 asas +17 (dano: 1d6+2) e golpe com a cauda +17 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE sopro, *escuridão*, presença aterradora, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 17, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +13, Ref +10, Von +11; For 19, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Diplomacia +10, Escalar +12, Esconder-se +4, Falar Idioma 3, Furtividade +16, Intimidação +19, Natação +20, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +17; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Inversão, Reflexos de Combate, Sopro Adesivo, Trespassar.

Sopro (Sob): Linha de 24 m; 10d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 21) para reduzir à metade.

***Escuridão* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com 15 m de raio. Nível de conjurador: 5.

Presença Aterradora (Ext): 45 m de raio, 15 DV ou menos, Vontade (CD 19) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; CD para o teste de resistência 11 + nível da magia): 0 — *detectar magia, pasmar, raio de gelo, resistência*; 1º — *área escorregadia, proteção contra o bem*.

Haldulfvinemmonis
Dragão Negro Adulto

Haldulfvinemmonis é um brutamontes. Ele aprecia sua força física em si mesma, mas aprecia ainda mais o que é capaz de fazer com ela. Ele enxerga o mundo todo como seu refeitório, e as demais criaturas que estão nele como objetos de diversão ou incômodos a serem eliminados. Nesta última categoria está sua mãe, Bluutsvilvarrt, que o atormentava impiedosamente quando era mais jovem e agora inspira todo o ódio que ele consegue reunir. Haldulfvinemmonis aguarda o dia em que será capaz de realizar sua vingança.

Haldulfvinemmonis: Dragão Negro Adulto (macho); ND 11; Dragão (Grande — Água); DV 19d12+76; 199 PV; Inic. +4; Desl. 18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 27, toque 9, surpresa 27; Atq Base +24; Agr +29; Corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+6); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+6), 2 garras +19 (dano: 1d8+3), 2 asas +19 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +19 (dano: 1d8+9); Espaço/Alcance 1,5 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, *corromper água*, *escuridão*, presença aterradora, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 18, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +15, Ref +11, Von +12; For 23, Des 10, Con 19, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (natureza) +7, Diplomacia +9, Esconder-se +2, Furtividade +20, Identificar Magia +13, Intimidação +20, Natação +20, Observar +21, Ouvir +18, Procurar +21; Acelerar Habilidade Similar a Magia, Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Recuperar Sopro.

Sopro (Sob): Linha de 24 m (ou cone moldado de 12 m); 12d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 23) para reduzir à metade.

***Corromper Água* (SM)**: 1/dia — estagnar até 0,30 m^3 de água ou líquidos que contenham água; alcance 54 m; Vontade (CD 20) anula.

***Escuridão* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com 18 m de raio. Nível de conjurador: 6.

Presença Aterradora (Ext): 54 m de raio, 18 DV ou menos, Vontade (CD 20) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 3º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; CD para o teste de resistência 11 + nível da magia): 0 — *detectar magia, pasmar, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, proteção contra o bem*.

Eliinwyluwyther
Dragão Negro Experiente

Eliinwyluwyther é uma líder, uma diplomata e uma tirana impiedosa. Ela domina um pequeno império de várias tribos do povo lagarto, um clã escravizado de elfos selvagens bárbaros e diversos chuul. Ela ergueu seu covil numa ruína antiga, no coração de um imenso pantanal, construída por uma raça há muito esquecida em honra às suas divindades bizarras e alienígenas. No seu santuário mais interno, essas divindades lhe sussurram enquanto ela dorme, plantando as sementes da loucura em sua mente. Hoje seu comportamento é imprevisível — em um instante ela alter-

na da diplomacia suave para a selvageria descontrolada, e seus súditos já temem as audiências com o dragão.

Eliinwyluwyther: Dragão Negro Experiente (fêmea); ND 14; Dragão (Enorme — Água); DV 22d12+76; 253 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 29, toque 8, surpresa 29; Atq Base +28; Agr +38; Corpo a corpo: mordida +28 (dano: 2d8+8); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +28 (dano: 2d8+8), 2 garras +23 (dano: 2d6+4), 2 asas +23 (dano: 1d8+4) e golpe com a cauda +23 (dano: 2d6+12); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *corromper água*, esmagar, *escuridão*, presença aterradora, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 23, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +18, Ref +13, Von +15; For 27, Des 10, Con 21, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Concentração +27, Conhecimento (local) +7, Diplomacia +26, Esconder-se –1, Furtividade +22, Identificar Magia +13, Intimidação +26, Natação +21, Observar +24, Ouvir +24, Procurar +24; Acelerar Sopro, Ataque Poderoso, Despertar Resistência à Magia, Dividir Sopro, Inversão, Investida Aérea, Moldar Sopro, Sopro Adesivo.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m); 14d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 26) para reduzir à metade.

***Corromper Água* (SM):** 1/dia — estagnar até 0,30 m^3 de água ou líquidos que contenham água; alcance 63 m; Vontade (CD 23) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4,5 m por 4,5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+12 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 26) ou ficarão imobilizados.

***Escuridão* (SM):** 3/dia — similar a magia homônima, mas com 21 m de raio. Nível de conjurador: 7.

Presença Aterradora (Ext): 63 m de raio, 21 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; teste de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, marca arcana, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento*; 2º — *névoa, teia*.

Twohvritturnuroth
Dragão Negro Antigo

Twohvritturnuroth gosta de cobras. Ele sibila ao falar e experimenta a umidade do ar com a língua mais do que o necessário. Mesmo seu enorme orgulho não impede que ele se arraste sobre o ventre quando deseja. Na densa selva em torno de seu covil, onde as serpentes parecem nascer nas árvores, essa é uma forma eficaz de movimento. Twohvritturnuroth não tem controle mágico sobre os ofídios, mas é servido por diversos yuan-ti (ele prefere abominações). Ele se considera sorrateiro, até sedutor, porém é mais eficiente quando se rebaixa à selvageria bruta.

Twohvritturnuroth: Dragão Negro Antigo (macho); ND 16; Dragão (Enorme — Água); DV 25d12+125; 287 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 32, toque 8, surpresa 32; Atq Base +32; Agr +42; Corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+9); Atq Ttl corpo a corpo +32 (dano: 2d8+9), 2 garras +27 (dano: 2d6+4), 2 asas +27 (dano: 1d8+4) e golpe com a cauda +27 (dano: 2d6+13); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *corromper água*, esmagar, *escuridão*, presença aterradora, arrebatar aprimorado, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 22, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +19, Ref +14, Von +16; For 29, Des 10, Con 21, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +10, Concentração +13, Conhecimento (local) +10, Diplomacia +12, Escalar +13, Esconder-se +0, Furtividade +28, Identificar Magia +16, Intimidação +32, Natação +25, Observar +30, Ouvir +30, Procurar +30; Acelerar Sopro, Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Ataque Poderoso, Constrição da Cauda, Inversão, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Moldar Sopro.

Sopro (Sob): Linha de 30 m (ou cone moldado de 15 m); 16d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 27) para reduzir à metade.

***Corromper Água* (SM):** 1/dia — estagnar até 0,3 m^3 de água ou líquidos que contenham água; alcance 72 m; Vontade (CD 24) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4,5 m por 4,5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+13 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

***Escuridão* (SM):** 3/dia — similar a magia homônima, mas com 24 m de raio. Nível de conjurador: 8º.

Presença Aterradora (Ext): 72 m de raio, 24 DV ou menos, Vontade (CD 24) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+9) ou da garra (2d6+4) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *ampliar plantas*. Nível de conjurador: 8.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/4; teste de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, mãos mágicas, marca arcana, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos, toque chocante, toque macabro*; 2º — *escuridão, névoa, padrão hipnótico*; 3º — *névoa fétida, sugestão*.

Iyriddelmirev
Dragão Negro Muito Antigo

Nas margens de um vasto pântano, há uma pequena cidade de humanos e seus parentes, um porto fluvial onde as ervas e as madeiras dos charcos são embarcadas para um porto marítimo próximo e seguem para outras regiões. A água salobra do rio flui através dos esgotos sob a cidade — neste local, Iyriddelmirev ergueu seu covil. No entanto, com mais freqüência, ela é encontrada na cidade superior, metamorfoseada em uma humana de pele negra. O dragão lidera uma gangue de ladrões, quase todos humanos, e praticamente nenhum deles está ciente de sua verdadeira identidade. A gangue se beneficia do conhecimento que sua líder tem do sistema de esgotos da cidade, e seus membros costumam escapar através de passagens repletas de água que as autoridades da cidade acreditam ser intransponíveis.

Iyriddelmirev: Dragão Negro Muito Antigo (fêmea); ND 18; Dragão (Enorme — Água); DV 28d12+168; 350 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 35, toque 8, surpresa 35; Atq Base +36; Agr +46; Corpo a corpo: mordida +36 (dano: 2d8+10); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +36 (dano: 2d8+10), 2 garras +34 (dano: 2d6+5), 2 asas +34 (dano: 1d8+5) e golpe com a cauda +34 (dano: 2d6+15); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *corromper água*, esmagar, *escuridão*, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 15/mágico, visão

Dragão Negro

Covil Típico de um Dragão Negro

[o tamanho varia conforme a idade do dragão]



Vista frontal



Vista de Perfil

no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 23, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +22, Ref +16, Von +19; For 31, Des 10, Con 23, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +13, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (geografia) +13, Conhecimento (local) +13, Conhecimento (natureza) +13, Diplomacia +15, Esconder-se +2, Furtividade +31, Identificar Magia +20, Intimidação +36, Natação +28, Observar +36, Ouvir +36, Procurar +34; Acelerar Sopro, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Bloquear Conjuração, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Investida Atroz, Prontidão, Reflexos de Combate.

Sopro (Sob): Linha de 30 m; 18d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 30) para reduzir à metade.

***Corromper Água* (SM)**: 1/dia — estagnar até 0,3 m^3 de água ou líquidos que contenham água; alcance 81 m; Vontade (CD 27) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4,5 m por 4,5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+15 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 30) ou ficarão imobilizados.

***Escuridão* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com 27 m de raio. Nível de conjurador: 9.

Presença Aterradora (Ext): 81 m de raio, 27 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia — *ampliar plantas*. Nível de conjurador: 9.

Magias: Como um feiticeiro de 9º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/4; teste de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos, toque chocante*; 2º — *detectar pensamentos, invocar enxames, névoa, vida falsa*; 3º — *dificultar detecção, dissipar magia, lentidão*; 4º — *alterar forma, tentáculos negros de Evard*.

Keygrodekkerhylon
Dragão Negro Venerável

Keygrodekkerhylon abrandou um pouco com a idade. Na juventude, era facilmente irritável e extremamente violento. Buscava um confronto até mesmo com dragões mais velhos e poderosos, e triunfava com sua sagacidade superior — ou fugia para salvar a própria vida. Já que sobreviveu para celebrar seu 800º aniversário, ele reduziu o ritmo e não busca mais conflitos. Mas tampouco se esquiva deles, e muitos jovens arrogantes presumem que o recolhimento dele é um sinal de fraqueza, mas aprendem a verdade com grande espanto.

Hoje, Keygrodekkerhylon só quer ser deixado em paz, mas sua reputação de selvageria atrai uma procissão de aventureiros em busca de glória e riqueza por matarem o temível monstro. Recentemente, ele abandonou o covil onde morou durante cinco séculos, e busca um isolamento maior em uma nova habitação subterrânea no fundo de um grande complexo de calabouços.

Keygrodekkerhylon: Dragão Negro Venerável (macho); ND 19; Dragão (Enorme — Água); DV 31d12+186; 387 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, vôo 45 m (ruim), natação 18 m; CA 38, toque 8, surpresa 38; Atq Base +40; Agr +50; Corpo a corpo: mordida +40 (dano: 2d8+11); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +40 (dano: 2d8+11), 2 garras +36 (dano: 2d6+5), 2 asas +35 (dano: 1d8+5) e golpe com a cauda +35 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE sopro, *corromper água*, esmagar, *escuridão*, presença aterradora, arrebatar aprimorado, dilacerar, habilidades similares a magia, magias; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 25, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +23, Ref +17, Von +20; For 33, Des 10, Con 23, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +14, Concentração +19, Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (local) +16, Conhecimento (natureza) +16, Diplomacia +18, Esconder-se +5, Furtividade +34, Identificar Magia +22, Intimidação +39, Natação +32, Observar +37, Ouvir +37, Procurar +37; Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Arrebatar e Engolir, Ataque Poderoso, Dilacerar, Foco em Arma (garra), Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Reflexos de Combate, Sopro Adesivo.

Sopro (Sob): Linha de 30 m; 20d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 31) para reduzir à metade.

***Corromper Água* (SM)**: 1/dia — estagnar até 0,3 m^3 de água ou líquidos que contenham água; alcance 90 m; Vontade (CD 28) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4,5 m por 4,5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+16 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 31) ou ficarão imobilizados.

***Escuridão* (SM)**: 3/dia — similar a magia homônima, mas com 30 m de raio. Nível de conjurador: 11º.

Presença Aterradora (Ext): 90 m de raio, 30 DV ou menos, Vontade (CD 28) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+14) ou da garra (2d8+7) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d6+16.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *praga de insetos*; 1/dia — *ampliar plantas*. Nível de conjurador: 11; Teste de resistência CD 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 11º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/6/4; teste de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos, toque chocante*; 2º — *detectar pensamentos, escuridão, invocar enxames, névoa*; 3º — *dissipar magia, lufada de vento, toque vampírico*; 4º — *alterar forma, tentáculos negros de Evard*; 5º — *névoa mortal, imobilizar monstros*.

Bluutsvilvarrt
Dragão Negro Ancião

Bluutsvilvarrt é uma tirana sádica cujo maior prazer na vida é infligir o máximo sofrimento possível a qualquer criatura que ouse permanecer na sua linha de visão. Seu desprezo mais profundo está reservado aos dragões negros mais jovens, incluindo seus próprios filhotes. Vários da sua ninhada, inclusive Haldulfvinemmonis (descrito acima) nutrem rancores seculares contra ela por causa disso.

Bluutsvilvarrt adora inspirar terror, espreitando os intrusos do seu domínio pantanoso e permitindo-lhes vislumbres de suas asas, sua cauda ou seus olhos antes de desaparecer. Quando os intrusos estão adequadamente aterrorizados, ela separa os membros do grupo e brinca com cada um antes de eliminá-los. Ela interrompe essas táticas (e seu divertimento) se sua vida for ameaçada, mudando para um modo totalmente ofensivo ou fugindo de modo invisível quando necessário.

Bluutsvilvarrt: Dragão Negro Ancião (fêmea); ND 20; Dragão (Imenso — Água); DV 34d12+238; 459 PV; Inic. +4; Desl.: 18 m, vôo 60 m (desajeitado), natação 18 m; CA 39, toque 6, surpresa 39; Atq Base +42; Agr +58; Corpo a corpo: mordida +42 (dano: 4d6+12); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +42 (dano: 4d6+12), 2 garras +40 (dano: 2d8+6), 2 asas +40 (dano: 2d6+6) e golpe com a cauda +40 (dano: 2d8+18); Espaço/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE sopro, *corromper água*, esmagar, *escuridão*, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, rasteira com a cauda; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 26, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +26, Ref +19, Von +27; For 35, Des 10, Con 25, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +24, Concentração +27, Conhecimento (arcano) +24, Conhecimento (geografia) +21, Conhecimento (natureza) +21, Diplomacia +23, Esconder-se +8, Furtividade +37, Identificar Magia +24, Intimidação +43, Natação +37, Observar +41, Ouvir +41, Procurar +41; Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Cura Acelerada, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Investida Atroz, Lutar às Cegas, Maximizar Sopro, Moldar Sopro, Vontade Épica.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m); 22d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 34) para reduzir à metade.

***Corromper Água* (SM):** 1/dia — estagnar até 0,3 m^3 de água ou líquidos que contenham água; alcance 99 m; Vontade (CD 31) anula.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+18 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 34) ou ficarão imobilizados.

***Escuridão* (SM):** 3/dia — similar a magia homônima, mas com 33 m de raio. Nível de conjurador: 13º.

Presença Aterradora (Ext): 99 m de raio, 33 DV ou menos, Vontade (CD 31) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *praga de insetos*; 1/dia — *ampliar plantas*. Nível de conjurador: 13; Teste de resistência CD 14 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/7/6/4; teste de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação, raio de gelo, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos, toque chocante*; 2º — *agilidade do gato, despedaçar, escuridão, imagem menor, névoa*; 3º — *dissipar magia, névoa fétida, toque vampírico, velocidade*; 4º — *assassino fantasmagórico, drenar temporário, invisibilidade maior, rogar maldição*; 5º — *enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro, névoa mortal*; 6º — *controlar a água, dissipar magias maior*.

Eribonyxtaliff

Dragão Negro Grande Ancião

Eribonyxtaliff fantasia que é o novo Ashardalon: o maior dragão negro que jamais viveu, o progenitor de uma raça inteiramente nova. É óbvio que ele é um dragão poderoso, mas seus descendentes meios-dragões nunca correspondem às expectativas do pai. Seus filhos incluem meio-crocodilos e meio-dinossauros bestiais, uma pequena tribo de meio-homens lagarto, alguns meio-merrow, e até alguns arbustos errantes e tendrículos infundidos com seu poder dracônico. Ele usa esse pequeno exército de meio-dragões como asseclas e agentes em seu domínio pantanoso e além. De modo coerente com sua presunção, atualmente Eribonyxtaliff está procurando se tornar membro do culto chamado discípulos de Ashardalon (vide Capítulo Segundo).

Eribonyxtaliff: Dragão Negro Grande Ancião (macho); ND 22; Dragão (Imenso — Água); DV 37d12+296; 536 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, vôo 60 m (ruim), natação 18 m; CA 42, toque 6, surpresa 42; Atq Base +46; Agr +62; Corpo a corpo: mordida +46 (dano: 4d6+13); Atq Ttl corpo a corpo: mordida +46 (dano: 4d6+13), 2 garras +45 (dano: 2d8+6), 2 asas +44 (dano: 2d6+6) e golpe com a cauda +44 (dano: 2d8+19); Espaço/Alcance 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE sopro, *enfeitiçar répteis*, *corromper água*, esmagar, *escuridão*, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, rasteira com a cauda; QE percepção às cegas 18 m, Redução de Dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 30, respirar na água; Tend. CM; TR Fort +28, Ref +20, Von +29; For 37, Des 10, Con 27, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +45, Concentração +24, Conhecimento (arcano) +45, Conhecimento (natureza) +45, Diplomacia +49, Esconder-se +4, Furtividade +40, Identificar Magia +27, Intimidação +47, Natação +37, Observar +45, Ouvir +21, Procurar +45, Sentir Motivação +21; Acelerar Sopro, Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Capacidade de Manobra Aprimorada, Despertar Resistência a Magia, Dilacerar, Foco em Arma (garra), Inversão, Investida Aérea, Lutar às Cegas, Moldar Sopro, Vontade Épica.

Sopro (Sob): Linha de 36 m (ou cone moldado de 18 m); 24d4 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 36) para reduzir à metade.

***Enfeitiçar Répteis* (SM):** 3/dia — como *enfeitiçar monstros em massa*, mas só afeta répteis; o dragão pode se comunicar com os répteis *enfeitiçados* como se empregasse *falar com animais*. Nível de conjurador: 15.

***Corromper Água* (SM):** 1/dia — estagnar até 0,3 m^3 de água ou líquidos que contenham água; alcance 108 m; Vontade (CD 33) anula.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+19 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 36) ou ficarão imobilizados.

***Escuridão* (SM):** 3/dia — similar a magia homônima, mas com 36 m de raio. Nível de conjurador: 15º.

Presença Aterradora (Ext): 108 m de raio, 36 DV ou menos, Vontade (CD 33) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d8+19.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+13) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *praga de insetos*; 1/dia — *ampliar plantas*. Nível de conjurador: 15; Teste de resistência CD 15 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 15º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/7/6/4; teste de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos*

Dragão de Ouro













Escamas







de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação, raio de gelo, resistência, som fantasma; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos, toque chocante*; 2º — *agilidade do gato, despedaçar, escuridão, imagem menor, névoa*; 3º — *dissipar magia, névoa fétida, toque vampírico, velocidade*; 4º — *assassino fantasmagórico, drenar temporário, invisibilidade maior, rogar maldição*; 5º — *ampliar animais, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro, névoa mortal*; 6º — *círculo da morte, dissipar magias maior, névoa ácida*; 7º — *insanidade, palavra de poder: atordoar.*

EXEMPLOS DE DRAGÕES DE OURO

A seguir, são descritos doze exemplos de dragões de ouro, um de cada categoria de idade. As descrições incluem a personalidade básica e observações de combate que o Mestre poderá usar em sua campanha, bem como um conjunto de estatísticas do dragão.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, um dragão de ouro pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão com o próprio nível de conjurador do dragão, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Respirar na Água (Ext): Todos os dragões de ouro podem respirar debaixo d'água indefinidamente, e podem usar livremente seus sopros, magias e outras habilidades enquanto estão submersos (seu cone de fogo se transformará num cone de vapor superaquecido).

Perícias: Um dragão de ouro recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Luminia

Dragão de Ouro Filhote

Luminia é praticamente uma recém-nascida, atualmente hospedada e nutrida na casa de um rei sábio e bondoso. Ela vive na forma humana, com a aparência de uma menina de 7 anos. Os visitantes e os membros da família ficam realmente surpresos quando se dirigem a uma criança e inadvertidamente estão diante do intelecto formidável de um filhote de ouro! Apesar de sua juventude, ela tem acesso irrestrito ao rei e aos seus conselheiros mais confiáveis e perspicazes. Ela cavalga com freqüência com uma paladina vinculada à casa do rei, uma mulher exemplar chamada Nhalia (humana LB Pal8). Luminia tem permissão de assumir sua forma verdadeira somente uma vez por dia, e apenas durante uma hora; ela utiliza esse período para treinar sua capacidade de vôo.

Luminia: Dragão de Ouro Filhote (fêmea); ND 5; Dragão (Médio — Fogo); DV 8d12+16; 68 PV; Inic. +0; DesL: 18 m, natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 17, toque 10, surpresa 17; Atq Base +8; Agr +11; Corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+3); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +11 (dano: 1d8+3), 2 garras +9 (dano: 1d6+1), 2 asas +9 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m; AE Sopro; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +8, Ref +6, Von +8; For 17, Des 10, Cons 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +8, Blefar +6, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (nobreza e realeza) +10, Diplomacia +14, Disfarces +10, Intimidação +4, Natação +27, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Saltar +19; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, 2d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 16) para reduzir à metade; ou cone de 9 m de enfraquecimento, 1 ponto de dano temporário de Força, Fortitude (CD 16) anula.

Tekumu Nho

Dragão de Ouro Muito Jovem

Tekumu Nho cresceu ao lado de um meio-elfo que ele considera algo que varia entre um filho e um animal de estimação, um ranger chamado Thoran (meio-elfo LB Rgr12). Ambos exploram as regiões selvagens em conjunto, caçando os inimigos prediletos de Thoran (gigantes, goblinóides e gnolls). O ranger tolera a relativa falta de agilidade do dragão em troca do seu valor inestimável em combate. Na maior parte do tempo, Tekumu Nho viaja na forma de um halfling, para aproveitar os benefícios do tamanho Pequeno e da sua Destreza acima da média, ou como um furão (mesmas estatísticas da doninha) quando a furtividade é essencial.

Tekumu Nho: Dragão de Ouro Muito Jovem (macho); ND 7; Dragão (Grande — Fogo); DV 11d12+33; 104 PV; Inic. +0; DesL: 18 m, natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 19, toque 9, surpresa 19; Atq Base +11; Agr +20; Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d6+5); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +15 (dano: 2d6+5), 2 garras +13 (dano: 1d8+2), 2 asas +13 (dano: 1d6+2), golpe com a cauda +13 (dano: 1d8+7); Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE Alterar forma, sopro; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +10, Ref +7, Von +10; For 21, Des 10, Cons 17, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +8, Conhecimento (natureza) +9, Conhecimento (religião) +14, Diplomacia +16, Disfarces +14, Esconder-se –4, Intimidação +18, Natação +22, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +14, Saltar +22, Sentir Motivação +14; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Investida Aérea, Onda de Choque.

Sopro (Sob): Cone de 12 m, 4d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 19) para reduzir à metade; ou cone de 12 m de enfraquecimento, 2 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 19) anula.

Inventário: *anel de proteção +1, broche do escudo* (90 pontos).

Natintrapa

Dragão de Ouro Jovem

Mesmo considerando sua pouca idade, Natintrapa já superou eventos que lhe garantiram uma intensidade de fé e sabedoria que é cobiçada por dragões cinco vezes mais velhos. Seus pais eram campeões renomados de Bahamut, instrumentos essenciais no expurgo dos incontáveis dragões malignos da terra. Conforme se aproximavam do ocaso, ambos haviam angariado o repúdio

absoluto de Tiamat, que finalmente assumiu o encargo de eliminá-los quando ameaçaram destruir um de seus maiores campeões; a deusa enviou um avatar para aniquilar os dois grandes anciões. Natintrapa foi apanhada no meio do confronto, e embora seus pais tenham perecido, ela foi resgatada — por ninguém menos do que um avatar de Bahamut. Antes de deixá-la a salvo, o Dragão de Platina lhe concedeu uma benção especial e Natintrapa dedicou sua vida a seguir os passos de seus pais.

Natintrapa: Dragão de Ouro Jovem (fêmea); ND 9; Dragão (Grande — Fogo); DV 14d12+42; 133 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 22, toque 9, surpresa 22; Atq Base +14; Agr +26; Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+7); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+7), 2 garras +16 (dano: 1d8+3), 2 asas +15 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +15 (dano: 1d8+10); Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, magias; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +12, Ref +9, Von +12; For 25, Des 10, Cons 17, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Concentração +17, Conhecimento (nobreza e realeza) +12, Conhecimento (religião) +11, Cura +19, Diplomacia +19, Disfarces +17, Esconder-se –4, Intimidação +15, Natação +23, Observar +17, Ouvir +17, Procurar +17, Saltar +26, Sentir Motivação +16; Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Estender Magia, Foco em Arma (garra), Pairar.

Sopro (Sob): Cone de 12 m, 6d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 20) para reduzir à metade; ou cone de 12 m de enfraquecimento, 3 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 20) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; testes de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, mãos mágicas, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, recuo acelerado.*

Yunshenunomei
Dragão de Ouro Adolescente

Um enorme átrio circundado por estátuas requintadas, com uma fonte em cascata no centro, é a entrada para o covil de Yunshenunomei, e o restante do topo da montanha não é menos fabuloso. Os demais cômodos são espaçosos e arejados, banhados por muita luz natural através das janelas e clarabóias abertas. O dragão é um colecionador de arte entusiasmado e tem uma apreciação especial por esculturas representando assuntos religiosos, que estão presentes em todas as salas. Ele normalmente recebe os visitantes (e os invasores) no átrio, usando uma forma humana trajando um manto de seda e sandálias. Ele ajoelha no solo para conversar e não oferece acomodações melhores para seus convidados.

Yunshenunomei: Dragão de Ouro Adolescente (macho); ND 11; Dragão (Grande — Fogo); DV 17d12+68; 178 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 25, toque 9, surpresa 25; Atq Base +17; Agr +30; Corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d6+9); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +25 (dano: 2d6+9), 2 garras +20 (dano: 1d8+4), 2 asas +20 (dano: 1d6+4), golpe com a cauda +20 (dano: 1d8+13); Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +14, Ref +10, Von +14; For 29, Des 10, Cons 19, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +6, Concentração +19, Conhecimento (nobreza e realeza) +14, Conhecimento (nobreza e realeza) +14, Conhecimento (religião) +14, Cura +24, Diplomacia +13, Disfarces +21, Esconder-se –4, Identificar Magia +13, Intimidação +26, Natação +29, Observar +24, Ouvir +24, Procurar +24, Saltar +29, Sentir Motivação +23; Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Inversão, Investida Aérea, Separar Aprimorado, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 12 m, 8d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 22) para reduzir à metade; ou cone de 12 m de enfraquecimento; 4 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 22) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *benção*. Nível de conjurador: 3.

Magias: Como um feiticeiro de 3º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; testes de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, marca arcana, prestidigitação, remover morto-vivo*; 1º — *comando, desespero, toque macabro.*

Kacdaninymila
Dragão de Ouro Jovem Adulto

Kacdaninymila tem a vida de um mercador urbano rico, sem realmente se envolver em qualquer comércio. Ela sustenta uma mansão impecável e luxuosa numa cidade, com estábulos enormes, e cavalga extensivamente nos arredores com um pequeno séqüito de admiradores e bajuladores, esbanjando sua riqueza considerável em cavalos puro sangue para adicionar à sua coleção. Entretanto, sob a aparência de uma nobre trivial e mimada, jaz o coração de uma paladina. Ela exibe sua riqueza abertamente de forma a atrair ladrões que serão capturados e conduzidos à justiça, e cavalga nos campos da cidade patrulhando as fronteiras contra invasores malignos — além disso, parte de seus "bajuladores" na verdade são paladinos, guerreiros e clérigos bondosos, entre outras classes, um autêntico grupo de aventureiros protegendo a cidade de invasões sem qualquer recompensa ou reconhecimento.

Kacdaninymila: Dragão de Ouro Jovem Adulto (fêmea); ND 14; Dragão (Enorme — Fogo); DV 20d12+100; 230 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 27, toque 8, surpresa 27; Atq Base +20; Agr +38; Corpo a corpo: mordida +28 (dano: 2d8+10); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +28 (dano: 2d8+10), 2 garras +23 (dano: 2d6+5), 2 asas +23 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +23 (dano: 2d6+15); Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 21, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +17, Ref +12, Von +16; For 31, Des 10, Cons 21, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +14, Arte da Fuga +20, Blefar +8, Cavalgar +12, Concentração +23, Conhecimento (local) +17, Cura +15, Diplomacia +15, Disfarces +14, Esconder-se –8, Identificar Magia +14, Intimidação +22, Natação +34, Observar +24, Ouvir +24, Procurar +24, Saltar +32, Sentir Motivação +24; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Sopro de Tempestade.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 10d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 25 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m de enfraquecimento, 5 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 25 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

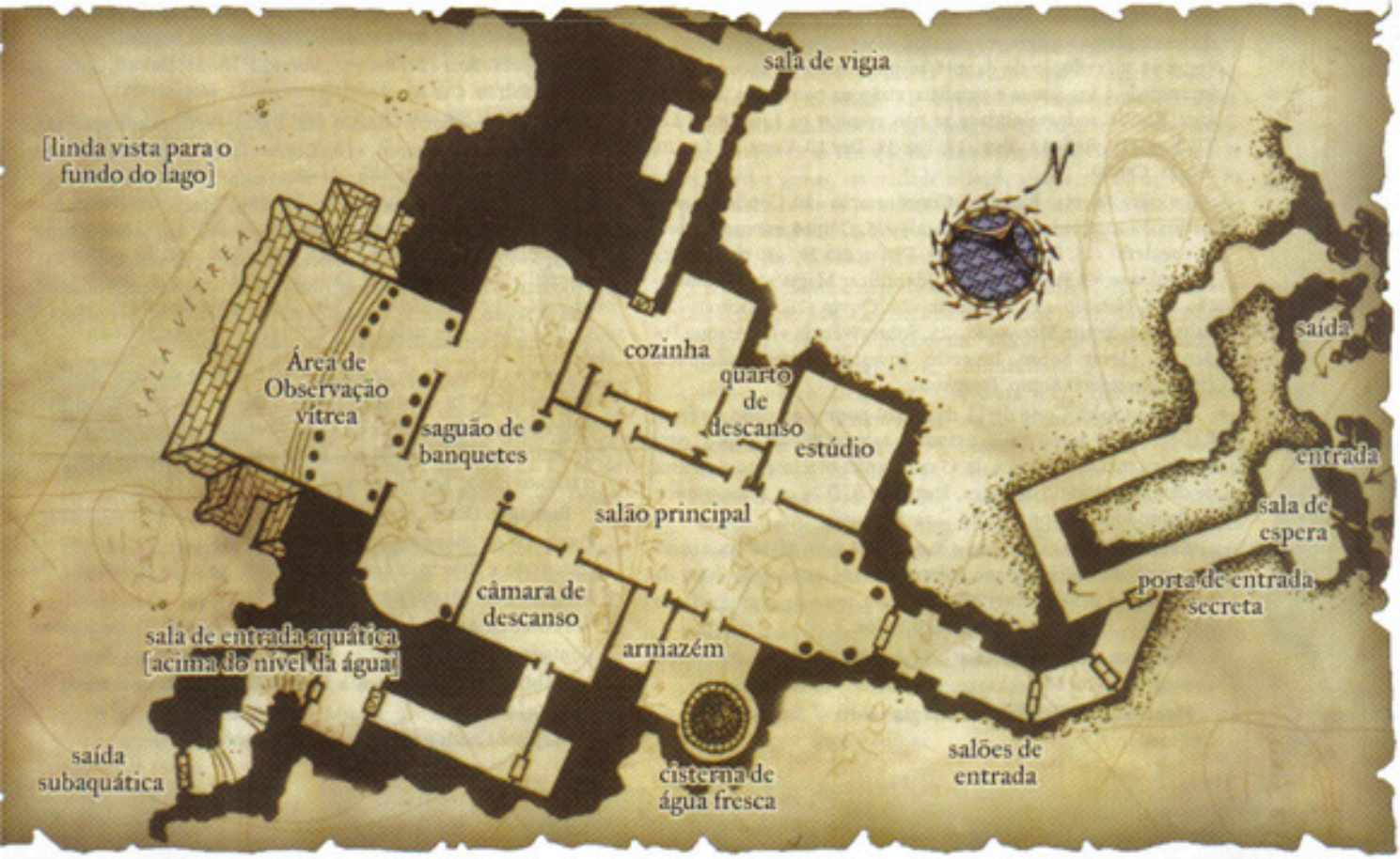
Esmagar (Ext): Área de 4,5 m por 4,5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+15 pontos de dano de

Dragão de Ouro

Covil Típico de um Dragão de Ouro

[o tamanho varia conforme a idade do dragão]





concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 25) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 45 m de raio, 19 DV ou menos, Vontade (CD 24) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *benção*. Nível de conjurador: 5.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; testes de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *brilho, consertar, detectar magia, ler magias, luz, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, escudo da fé, mísseis mágicos, proteção contra o mal*; 2º — *escuridão, resistência a elementos*.

Clytanmoorninyx
Dragão de Ouro Adulto

Certo dia, um dragão mais velho disse a Clytanmoorninyx: "o fogo ferve demais em suas veias... controle-o ou ele controlará você". Até agora, o dragão não foi capaz de dominar o fogo. Ele se enfurece com facilidade, mediante o menor insulto — e seu senso impecável de boas maneiras o torna altamente suscetível às mais ínfimas violações de etiqueta — e considera a presença de criaturas malignas no mundo um insulto pessoal. Embora seja famoso por se associar com a realeza, oferecendo conselhos especialmente em tempos de guerra, ele escolheu passar a maior parte do tempo nas regiões selvagens mais isoladas, para se afastar das intrigas e maquinações que o enfurecem tanto.

Clytamnoorninyx: Dragão de Ouro Adulto (macho); ND 16; Dragão (Enorme — Fogo); DV 23d12+115; 264 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 30, toque 8, surpresa 30; Atq Base +23; Agr +42; Corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+11); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+11), 2 garras +27 (dano: 2d6+5), 2 asas +27 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +27 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, *bônus de sorte*, RM 23, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +18, Ref +13, Von +18; For 33, Des 10, Cons 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Concentração +20, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (local) +25, Conhecimento (nobreza e realeza) +15, Diplomacia +28, Disfarces +28 (+30 para atuar), Esconder-se −3, Furtividade +5, Identificar Magia +17, Intimidação +24, Natação +35, Observar +28, Ouvir +28, Procurar +28, Saltar +35, Sentir Motivação +25, Sobrevivência +15; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Liderança, Pairar, Recuperar Sopro, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 12d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 26 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m de enfraquecimento, 6 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 26 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4,5 m por 4,5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+16 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 26) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 54 m de raio, 22 DV ou menos, Vontade (CD 26) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *benção*. Nível de conjurador: 7.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

***Bônus de Sorte* (SM)**: 1/dia — as criaturas Boas numa emanação de 18 m recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícia durante 1d3+18 horas. Nível de conjurador: 2.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/5; testes de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *brilho, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, enfeitiçar pessoa, escudo da fé, mísseis mágicos, proteção contra o mal*; 2º — *curar ferimentos moderados, névoa, resistência a elementos*; 3º — *luz cegante, sugestão*.

Zudinmulamshius
Dragão de Ouro Experiente

Zudinmulamshius encontrou o que lhe parece a melhor utilização de seu tesouro considerável: ela se mudou para uma metrópole barulhenta, onde vive como uma nobre riquíssima e atua como patrona de aventureiros. Ela oferece recompensas substanciais pela captura ou destruição de criaturas malignas que ameaçam a cidade ou seus arredores, e gasta bastante tempo pesquisando artefatos valiosos que podem ser úteis na luta contra o mal, e então contrata aventureiros para localizá-los e recuperá-los.

Zudinmulamshius: Dragão de Ouro Experiente (fêmea); ND 19; Dragão (Enorme — Fogo); DV 26d12+156; 325 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, natação 18 m, vôo 60 m (ruim); CA 33, toque 8, surpresa 33; Atq Base +26; Agr +46; Corpo a corpo: mordida +36 (dano: 2d8+12); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +36 (dano: 2d8+12), 2 garras +31 (dano: 2d6+6), 2 asas +31 (dano: 1d8+6), golpe com a cauda +31 (dano: 2d6+18); Espaço/Alcance: 4,5 m/3 m (4,5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, *bônus de sorte*, RM 25, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +21, Ref +15, Von +22; For 35, Des 10, Cons 23, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Avaliação +12, Blefar +9, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (geografia) +18, Conhecimento (local) +18, Conhecimento (nobreza e realeza) +18, Conhecimento (religião) +18, Diplomacia +28, Disfarces +31, Esconder-se −8, Identificar Magia +19, Intimidação +22, Natação +20, Observar +30, Ofícios (metalurgia) +15, Ouvir +31, Procurar +31, Saltar +36, Sentir Motivação +31; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Suprimir Fraqueza, Trespassar, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 14d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 29 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m de enfraquecimento, 7 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 29 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 4,5 m por 4,5 m; afeta oponentes Pequenos ou menores, que sofrem 2d8+18 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 29) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 63 m de raio, 25 DV ou menos, Vontade (CD 31) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *benção*. Nível de conjurador: 9.

Magias: Como um feiticeiro de 9º nível.

Bônus de Sorte (SM): 1/dia — as criaturas Boas numa emanação de 21 m recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícia durante 1d3+21 horas. Nível de conjurador: 2.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/5; testes de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *brilho, consertar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, escudo da fé, mísseis mágicos, proteção contra o mal, servo invisível*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, névoa, ventos sussurrantes*; 3º — *luz cegante, proteção contra elementos, sugestão*; 4º — *esfera resiliente de Otiluke, invisibilidade maior*.

Shimanyo-Kocoi
Dragão de Ouro Antigo

Embora suas escamas estejam repletas de escoriações e cicatrizes, e ele ande mancando pronunciadamente devido a um ferimento que não foi curado de modo adequado, Shimanyo-Kocoi prefere sua forma natural a todas as outras. Ele ostenta suas cicatrizes com orgulho, pois são os troféus de muitas vitórias difíceis contra infindáveis inimigos malignos. Ele geralmente assume outras formas apenas quando é capaz de praticar a arte da cerâmica, uma atividade criativa que considera relaxante. Ainda que seja austero e implacável na destruição do mal, Shimanyo-Kocoi quase sempre demonstra boas maneiras e uma satisfação silenciosa, e gargalha alto e intensamente quando se diverte.

Shimanyo-Kocoi: Dragão de Ouro Antigo (macho); ND 21; Dragão (Imenso — Fogo); DV 29d12+203; 391 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, natação 18 m, vôo 75 m (ruim); CA 34, toque 6, surpresa 34; Atq Base +29; Agr +55; Corpo a corpo: mordida +39 (dano: 4d6+14); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +39 (dano: 4d6+14), 2 garras +34 (dano: 2d8+7), 2 asas +34 (dano: 2d6+7), golpe com a cauda +34 (dano: 2d8+21); Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, *detectar gemas*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, *bônus de sorte*, RM 27, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +23, Ref +20, Von +25; For 39, Des 10, Cons 25, Int 24, Sab 25, Car 24.

Perícias e Talentos: Avaliação +15, Blefar +12, Concentração +26, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (geografia) +27, Conhecimento (local) +27, Conhecimento (natureza) +27, Conhecimento (nobreza e realeza) +27, Conhecimento (religião) +27, Diplomacia +36, Disfarces +36, Esconder-se –12, Identificar Magia +22, Intimidação +37, Natação +22, Observar +32, Ofícios (olaria) +18, Ouvir +36, Procurar+36, Saltar +40, Sentir Motivação +36; Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Reflexos Lendários, Suprimir Fraqueza, Trespassar, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Cone de 18 m, 16d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 31) para reduzir à metade; ou cone de 18 m de enfraquecimento; 8 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 31) anula.

Esmagar (Ext): Área de 6 m por 6 m; afeta oponentes Médios ou menores, que sofrem 4d6+21 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 31) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 72 m de raio, 28 DV ou menos, Vontade (CD 30) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *benção*; 1/dia — *tarefa/missão*. Nível de conjurador: 11. Teste de resistência CD 17 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 11º nível.

***Detectar Gemas* (SM)**: 3/dia — similar a *detectar magia* (nível de conjurador 11), mas detecta somente jóias e gemas brutas.

Bônus de Sorte (SM): 1/dia — as criaturas Boas numa emanação de 24 m recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícia durante 1d3+24 horas. Nível de conjurador: 2.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/7/5; testes de resistência CD 17 + nível da magia): 0 — *brilho, consertar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, escudo da fé, mísseis mágicos, proteção contra o mal, servo invisível*; 2º — *agilidade do gato, augúrio, curar ferimentos moderados, névoa, ventos sussurrantes*; 3º — *dissipar magia, luz cegante, proteção contra elementos, sugestão*; 4º — *expulsão, invisibilidade maior, tempestade glacial*; 5º — *cone glacial, visão da verdade*.

Fuunharkaspirinon
Dragão de Ouro Muito Antigo

"Seres abissais caminham entre nós" adverte uma velha mulher usando roupas simples. Fuunharkaspirinon conhece a verdade, pois dedicou sua existência a caçar, banir e destruir as criaturas infernais que ousam se insinuar entre as comunidades humanas e levar a tentação às almas dos inocentes. Ela já viveu entre os humanos durante várias gerações — atuando como aristocrata, erudito, clérigo, soldado — buscando sinais da influência abissal e rastreando-a até sua fonte original. Atualmente Fuunharkaspirinon está investigando evidências convincentes de que alguém conseguiu transportar um dragão tarteriano para o Plano Material.

Fuunharkaspirinon: Dragão de Ouro Muito Antigo (fêmea); ND 22; Dragão (Imenso — Fogo); DV 32d12+256; 464 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, natação 18 m, vôo 75 m (ruim); CA 37, toque 6, surpresa 37; Atq Base +32; Agr +59; Corpo a corpo: mordida +43 (dano: 4d6+15); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +43 (dano: 4d6+15), 2 garras +38 (dano: 2d8+7), 2 asas +38 (dano: 2d6+7), golpe com a cauda +38 (dano: 2d8+22); Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, *detectar gemas*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, *bônus de sorte*, RM 28, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +26, Ref +18, Von +28; For 41, Des 10, Cons 27, Int 26, Sab 27, Car 26.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +15, Avaliação +18, Blefar +16, Concentração +28, Conhecimento (arcano) +28, Conhecimento (geografia) +28, Conhecimento (local) +28, Conhecimento (nobreza e realeza) +28, Conhecimento (planos) +28, Conhecimento (religião) +28, Cura +33, Diplomacia +41, Disfarces +40, Esconder-se –12, Identificar Magia +24, Intimidação +30, Natação +59, Observar +38, Ofícios (alquimia) +18, Ouvir +38, Procurar +38, Saltar +38, Sentir Motivação +38, Sobrevivência +18; Ataque Poderoso, Aumentar Sopro, Capacidade de Manobra Aprimorada, Elevar Sopro, Foco em Magia (encantamento), Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Suprimir Fraqueza, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Cone de 18 m (ou cone aumentando de 27 m), 18d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 34 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 18 m de enfraquecimento (ou cone aumentado de 27 m), 9 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 34 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 6 m por 6 m; afeta oponentes Médios ou menores, que sofrem 4d6+22 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 34) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 81 m de raio, 31 DV ou menos, Vontade (CD 34) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *benção*; 1/dia — *tarefa/missão*. Nível de conjurador: 13. Teste de resistência CD 18 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

***Detectar Gemas* (SM)**: 3/dia — similar a *detectar magia* (nível de conjurador 13), mas detecta apenas jóias e gemas brutas.

***Bônus de Sorte* (SM)**: 1/dia — as criaturas Boas numa emanação de 27 m recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícia durante 1d3+27 horas. Nível de conjurador: 2.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/8/7/5; testes de resistência CD 18 + nível da magia): 0 — *brilho, consertar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, escudo da fé, mísseis mágicos, proteção contra o mal, servo invisível*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, despedaçar, névoa, zona da verdade*; 3º — *proteção contra elementos, remover doenças, remover maldição, velocidade*; 4º — *âncora dimensional, enfeitiçar monstro, invisibilidade maior, movimentação livre*; 5º — *dissipar o mal, imobilizar monstro, visão da verdade*; 6º — *desintegrar, sugestão em massa*.

Ayunken-vanzan
Dragão de Ouro Venerável

Ayunken-vanzan é um dragão abrangente, com interesse em diversas áreas e habilidades. Ele é sofisticado, polido e encantador, e fala com autoridade sobre dezenas de assuntos. Também é um especialista em joalheria de qualidade e ele mesmo é um mestre joalheiro. No momento, sua área de interesse em foco é a teologia, e ele procura ativamente a companhia de celestiais para discutir assuntos relacionados às divindades bondosas e os planos que elas habitam. Ele prefere assumir a forma de um sábio humano, de modo a visitar universidades e outros locais de aprendizado para debater com os demais especialistas em seu campo pesquisa.

Ayunken-vanzan: Dragão de Ouro Venerável (macho); ND 24; Dragão (Imenso — Fogo); DV 35d12+315; 542 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, natação 18 m, vôo 75 m (ruim); CA 40, toque 6, surpresa 40; Atq Base +35; Agr +63; Corpo a corpo: mordida +47 (dano: 4d6+16); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +47 (dano: 4d6+16), 2 garras +42 (dano: 2d8+8), 2 asas +42 (dano: 2d6+8), golpe com a cauda +42 (dano: 2d8+24); Espaço/Alcance: 6 m/4,5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, *detectar gemas*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, *bônus de sorte*, RM 30, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +28, Ref +19, Von +30; For 43, Des 10, Cons 29, Int 28, Sab 29, Car 28.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +10, Avaliação +19, Blefar +21, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +34, Conhecimento (geografia) +34, Conhecimento (história) +34, Conhecimento (local) +34, Conhecimento (nobreza e realeza) +34, Conhecimento (planos) +29, Conhecimento (religião) +34, Diplomacia +47, Disfarces +44, Esconder-se –12, Identificar Magia +28, Intimidação +40, Observar +44, Ofícios (joalheria) +19, Ouvir +44, Procurar +44, Saltar +45, Sentir Motivação +44, Sobrevivência +28; Ataque Poderoso, Aumentar Sopro, Capacidade de Manobra Aprimorada, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Onda de Choque, Pairar, Recuperar Sopro, Suprimir Fraqueza, Trespassar, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Cone de 18 m (ou cone aumentado de 27 m), 20d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 36 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 18 m de enfraquecimento (ou cone ampliado de 27 m), 10 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 36 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 6 m por 6 m; afeta oponentes Médios ou menores, que sofrem 4d6+24 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 34) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 90 m de raio, 34 DV ou menos, Vontade (CD 36) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *benção*; 1/dia — *tarefa/missão, explosão solar*. Nível de conjurador: 15. Teste de resistência CD 19 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 15º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Ayunken-vanzan pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+24 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 36 para reduzir à metade).

***Detectar Gemas* (SM)**: 3/dia — similar a *detectar magia* (nível de conjurador 15), mas detecta somente jóias e gemas brutas.

***Bônus de Sorte* (SM)**: 1/dia — as criaturas Boas numa emanação de 30 m recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícia durante 1d3+30 horas. Nível de conjurador: 2.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/8/8/8/8/7/5; testes de resistência CD 19 + nível da magia): 0 — *brilho, consertar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, escudo da fé, mísseis mágicos, proteção contra o mal, servo invisível*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, despedaçar, névoa, zona da verdade*; 3º — *proteção contra elementos, remover doenças, remover maldição, velocidade*; 4º — *âncora dimensional, enfeitiçar monstro, invisibilidade maior, movimentação livre*; 5º — *cão fiel de Mordenkainen, dissipar o mal, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro*; 6º — *barreira de lâminas, invocar criaturas VI, sugestão em massa*; 7º — *desejo restrito, rajada prismática*.

Sheeredni-vaktar
Dragão de Ouro Ancião

Como se o mal transbordante do mundo não fosse ruim o suficiente, Sheeredni-vaktar aprecia os bons costumes e fiscaliza o modo com que as pessoas de bem supostamente deveriam se comportar. Ela não tem a mínima tolerância com a falta de educação, desrespeito, linguajar ofensivo ou — ainda pior — qualquer coisa que ela defina como "imoral". Suas definições vão muito além de quaisquer descrições objetivas do "mal", incluindo pecados como impiedade e irreverência, desrespeito pelos mais velhos, abuso de álcool e outras drogas e promiscuidade. Surpreendentemente, ela não reprova a prevalência de atos violentos e, na verdade, muitas vezes recorre a medidas agressivas para disciplinar os indivíduos que ofendem seu senso de pureza — mesmo que essa agressão seja um empurrão com a cauda que causa algumas contusões, acompanhado de um sermão incisivo e afiado.

Sheeredni-vaktar: Dragão de Ouro Ancião (fêmea); ND 25; Dragão (Colossal — Fogo); DV 38d12+380; 627 PV; Inic. +0;

Desl.: 18 m, natação 18 m, vôo 75 m (ruim); CA 39, toque 2, surpresa 39; Atq Base +38; Agr +71; Corpo a corpo: mordida +47 (dano: 4d8+17); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +47 (dano: 4d8+17), 2 garras +45 (dano: 4d6+8), 2 asas +45 (dano: 2d8+8), golpe com a cauda +45 (dano: 4d6+25); Espaço/Alcance: 9 m/6 m (9 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, *detectar gemas*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, *bônus de sorte*, RM 31, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +31, Ref +23, Von +33; For 45, Des 10, Cons 31, Int 30, Sab 31, Car 30.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +10, Blefar +25, Concentração +32, Conhecimento (arcano) +40, Conhecimento (geografia) +40, Conhecimento (história) +40, Conhecimento (local) +40, Conhecimento (nobreza e realeza) +40, Conhecimento (planos) +40, Conhecimento (religião) +40, Diplomacia +56, Disfarces +48, Esconder-se –16, Identificar Magia +31, Intimidação +46, Observar +48, Ofícios (sapataria) +24, Ouvir +48, Procurar +48, Profissão (curtidor) +20, Saltar +48, Sentir Motivação +48, Sobrevivência +30; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Capacidade de Manobra Aprimorada, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Reflexos Rápidos, Suprimir Fraqueza, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Cone de 21 m, 22d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 39 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 21 m de enfraquecimento; 11 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 39 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 9 m por 9 m; afeta oponentes Grandes ou menores, que sofrem 4d8+25 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 39) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 100 m de raio, 37 DV ou menos, Vontade (CD 39) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *benção*; 1/dia — *tarefa/missão*, *explosão solar*. Nível de conjurador: 17. Teste de resistência CD 20 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 17º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Sheeredni-vaktar pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 12 metros e inflige 2d8+25 pontos de dano a criaturas Grandes ou menores (Reflexos CD 39 para reduzir à metade).

***Detectar Gemas* (SM)**: 3/dia — similar a *detectar magia* (nível de conjurador 17), mas detecta somente jóias e gemas brutas.

***Bônus de Sorte* (SM)**: 1/dia — as criaturas Boas numa emanação de 33 m recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícia durante 1d3+33 horas. Nível de conjurador: 2.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/9/8/8/8/8/7/5; testes de resistência CD 20 + nível da magia): 0 — *brilho, consertar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, escudo da fé, mísseis mágicos, proteção contra o mal, servo invisível*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, despedaçar, névoa, zona da verdade*; 3º — *proteção contra elementos, remover doenças, remover maldição, velocidade*; 4º — *âncora dimensional, enfeitiçar monstros, invisibilidade maior, movimentação livre*; 5º — *cão fiel de Mordenkainen, dissipar o mal, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro*; 6º — *barreira de lâminas, desintegrar, sugestão em massa*; 7º — *desejo restrito, palavra sagrada, rajada prismática*; 8º — *metamorfosear objetos, símbolo da morte*.

Riikano-alinaris
Dragão de Ouro Grande Ancião

A biblioteca de Riikano-alinaris é considerada uma das melhores do mundo para os indivíduos que sabem de sua existência. O dragão reuniu uma imensa coleção de livros de terras conhecidas e desconhecidas, comprando, trocando e mesmo copiando de próprio punho todos os volumes que encontrou. Ele não se importa com a riqueza tradicional do tesouro de um dragão — "você não aprenderá nada a partir do ouro", ele costuma dizer com um suspiro — e valoriza as moedas somente para adquirir mais livros e pergaminhos. A amplitude de seu conhecimento é surpreendente, acumulado durante quatro milênios. Conforme seu ocaso se aproxima, Riikano-alinaris começou a buscar um herdeiro adequado para receber essa coleção. Ele tem muitos filhos, mas nenhum comprovou satisfatoriamente que seu amor pelo conhecimento, e pelos livros em especial, seja grande o bastante para merecer uma herança tão monumental.

Riikano-alinaris: Dragão de Ouro Grande Ancião (macho); ND 27; Dragão (Colossal — Fogo); DV 41d12+451; 717 PV; Inic. +0; Desl.: 18 m, natação 18 m, vôo 75 m (ruim); CA 42, toque 2, surpresa 42; Atq Base +41; Agr +75; Corpo a corpo: mordida +51 (dano: 4d8+18); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +51 (dano: 4d8+18), 2 garras +46 (dano: 4d6+9), 2 asas +46 (dano: 2d8+9), golpe com a cauda +46 (dano: 4d6+27); Espaço/Alcance: 9 m/6 m (9 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, *detectar gemas*, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, *bônus de sorte*, RM 33, vulnerabilidade ao frio, respirar na água; Tend LB; TR Fort +33, Ref +22, Von +35; For 47, Des 10, Cons 33, Int 32, Sab 33, Car 32.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +15, Blefar +28, Concentração +36, Conhecimento (arcano) +51, Conhecimento (geografia) +51, Conhecimento (história) +51, Conhecimento (local) +51, Conhecimento (nobreza e realeza) +51, Conhecimento (religião) +51, Diplomacia +59, Disfarces +52, Esconder-se –16, Identificar Magia +33, Intimidação +55, Natação +47, Observar +52, Obter Informação +23, Ofícios (caligrafia) +22, Ofícios (livreiro) +21, Ouvir +52, Procurar +52, Profissão (escriba) +21, Saltar +50, Sentir Motivação +52; Arrebatar, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Conhecimento Dracônico, Elevar Sopro, Impedir Aproximação, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Suprimir Fraqueza, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Cone de 21 m, 24d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 41 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 21 m de enfraquecimento; 12 pontos de dano temporário de Força, Fortitude (CD 41 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área de 9 m por 9 m; afeta oponentes Grandes ou menores, que sofrem 4d8+27 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 41) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 108 m de raio, 40 DV ou menos, Vontade (CD 41) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Grande ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d8+18) ou da garra (4d6+9) a cada rodada, até a criatura se libertar.

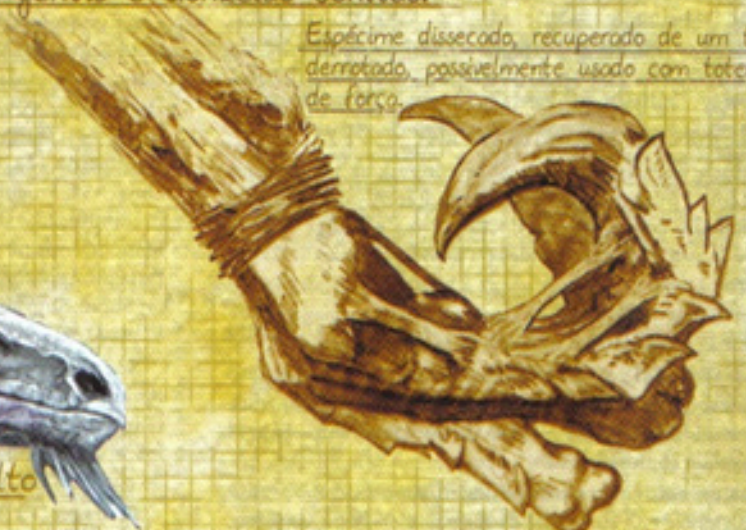
Varredura de Cauda (Ext): Riikano-alinaris pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um

Dragão de Prata



Os dragões de prata são régios e majestosos, e voluntariamente auxiliam as criaturas boas sem necessidade, com freqüência assumindo a forma de velhos gentis e donzelas bonitas.

Queda Suave
Alterar-se
Controlar o Clima
Controlar os Ventos
Andar nas Nuvens







semicírculo com diâmetro de 12 metros e inflige 2d8+27 pontos de dano a criaturas Grandes ou menores (Reflexos CD 41 para reduzir à metade).

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *benção*; 1/dia — *sexto sentido, tarefa/missão, explosão solar*. Nível de conjurador: 19. Teste de resistência CD 21 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 19º nível.

***Detectar Gemas* (SM):** 3/dia — similar a *detectar magia* (nível de conjurador 19), mas detecta somente jóias e gemas brutas.

***Bônus de Sorte* (SM):** 1/dia — as criaturas Boas numa emanação de 36 m recebem +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência, testes de habilidade e testes de perícia durante 1d3+36 horas. Nível de conjurador: 2.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/9/9/8/8/8/7/7/4; testes de resistência CD 21 + nível da magia): 0 — *brilho, consertar, detectar magia, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, escudo da fé, mísseis mágicos, proteção contra o mal, servo invisível*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, despedaçar, névoa, zona da verdade*; 3º — *proteção contra elementos, remover doenças, remover maldição, velocidade*; 4º — *âncora dimensional, enfeitiçar monstros, invisibilidade maior, movimentação livre*; 5º — *cão fiel de Mordenkainen, dissipar o mal, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro*; 6º — *barreira de lâminas, desintegrar, sugestão em massa*; 7º — *desejo restrito, palavra sagrada, rajada prismática*; 8º — *limpar a mente, metamorfosear objetos, símbolo da morte*; 9º — *aprisionamento, tempestade da vingança*.

EXEMPLOS DE DRAGÕES DE PRATA

A seguir, são descritos doze exemplos de dragões de prata, um de cada categoria de idade. As descrições incluem a personalidade básica e observações de combate que o Mestre poderá usar em sua campanha, bem como um conjunto de estatísticas do dragão.

Alterar Forma (Sob): Três vezes por dia, um dragão de prata pode assumir a forma de qualquer animal ou humanóide de tamanho Médio ou inferior como uma ação padrão. Esta habilidade funciona como a magia *metamorfose* conjurada sobre o dragão com o próprio nível de conjurador do dragão, mas ele não recupera pontos de vida ao mudar de forma e só consegue assumir a forma de animais ou humanóides. O dragão pode permanecer nesta forma até decidir assumir outra ou retornar à sua forma natural.

Andar Sobre as Nuvens (Sob): Um dragão de prata pode caminhar sobre nuvens ou neblina como se estivesse em chão sólido. Esta habilidade funciona continuamente, mas pode ser ativada e desativada a qualquer momento.

Nimbo

Dragão de Prata Filhote

Nimbo tem uma vontade insaciável de realizar boas ações e descobrir quais são as atividades das outras pessoas. Ele considera extremamente fascinantes as diversas tarefas e desafios com que os seres humanos lidam todos os dias, embora ainda não consiga entender porque eles estão sempre ocupados.

Com freqüência, Nimbo se esforça para assumir a forma de um lenhador humano, um mascate gnomo ou um cachorro grande e peludo. Ele oferece auxílio com prazer para qualquer pessoa em necessidade, e sempre tenta realizar qualquer tarefa, mesmo que nem sempre seja capaz de cumpri-la. Uma vez ele se ofereceu para cortar lenha em favor de uma velha viúva e quase arrancou um pé com o machado.

Nimbo: Dragão de Prata Filhote (macho); ND 4; Dragão (Pequeno — Frio); DV 7d12+7; 52 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 30 m (médio); CA 17, toque 11, surpresa 17; Atq Base +7; Agr +4; Corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d6+1); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +9 (dano: 1d6+1), 2 garras +4 (dano: 1d4); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo; Tend LB; TR Fort +6, Ref +5, Von +7; For 13, Des 10, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +5, Conhecimento (natureza) +12, Diplomacia +9, Disfarces +12, Esconder-se +4, Intimidação +5, Observar +12, Ouvir +12, Procurar +12, Saltar +8, Sentir Motivação +12; Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Investida Aérea.

Sopro (Sob): Cone de 6 m, 2d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 14) para reduzir à metade; ou cone de 6 m, *paralisia* 1d6+1 rodadas, Fortitude (CD 14) anula.

Karaglen

Dragão de Prata Muito Jovem

Karaglen é uma pretensa amazona cruzada, uma piadista de ocasião e uma paqueradora em tempo integral. Com freqüência ela assume a forma de um jovem meio-elfo e aprecia encontrar disputas entre pessoas bondosas ou neutras e utilizar seu humor e tato para resolver a situação. Embora seus poderes ainda estejam se desenvolvendo (segundo os padrões de um dragão, pelo menos), Karaglen geralmente impressiona os aldeões e os aventureiros de níveis mais baixos com suas relativas habilidades e maturidade. Quando alguém descobre a verdadeira natureza do dragão, ela pressiona esse indivíduo para manter sua origem dracônica em segredo. Ela não gosta de ser o centro das atenções e prefere auxiliar as pessoas a aprimorar-se sozinha.

Karaglen: Dragão de Prata Muito Jovem (fêmea); ND 5; Dragão (Médio — Frio); DV 10d12+20; 85 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 19, toque 10, surpresa 19; Atq Base +10; Agr +12; Corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+2); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +13 (dano: 1d8+2), 2 garras +10 (dano: 1d6), 2 asas +10 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro; QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo; Tend LB; TR Fort +9, Ref +7, Von +9; For 15, Des 10, Con 15, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Diplomacia +11, Disfarces +15, Curar +8, Intimidação +6, Saltar +16, Conhecimento (arcano) +9, Ouvir +12, Profissão (herborista) +7, Procurar +12, Sentir Motivação +14, Observar +15; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (mordida), Investida Aérea.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, 4d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 17) para reduzir à metade; ou cone de 9 m, *paralisia* 1d6+2 rodadas, Fortitude (CD 17) anula.

Namhias

Dragão de Prata Jovem

Quando os dragões de prata mais velhos tentam transmitir aos jovens de sua espécie a importância da sutileza, da sensatez e da paciência, raramente obtêm um resultado tão catastrófico quanto Namhias. Alguns dizem que esse jovem dragão abriu caminho para sair de seu ovo semanas antes de seus irmãos. Não importa se isso é verdade ou não, mas Namhias vive apressado desde seu nascimento. Facilmente enfurecido pela injustiça ou intimidação, o jovem dragão de prata se envolve em combate devido a qualquer provocação legítima. Ainda que tente não matar os adversários que consegue subjugar, algumas vezes ele se esquece da sua força, apesar da forma que assumiu naquele momento. Quando não está demonstrando seu poderio completo como um dragão de prata, Namhias gosta de perambular nas montanhas na forma de um gato grande e ágil ou como um brutamontes humano.

Namhias: Dragão de Prata Jovem (macho); ND 7; Dragão (Médio — Frio); DV 13d12+26; 110 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 22, toque 10, surpresa 22; Atq Base +13; Agr +16; Corpo a corpo: mordida +16 (dano: 1d8+3); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +16 (dano: 1d8+3), 2 garras +11 (dano: 1d6+1), 2 asas +11 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro, magias, QE Alterar Forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo; Tend LB; TR Fort +10, Ref +8, Von +11; For 17, Des 10, Con 15, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +16, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +16, Curar +10, Diplomacia +5, Disfarces +16 (+18 para atuar), Identificar Magia +13, Intimidação +5, Observar +19, Ouvir +16, Procurar +19, Profissão (herborista) +19, Saltar +20; Ataque Poderoso, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, 6d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 18) para reduzir à metade; ou cone de 9 m, *paralisia* 1d6+3 rodadas, Fortitude (CD 18) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; teste de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, mãos mágicas, resistência;* 1º — *mãos flamejantes, névoa obscurecente.*

Stratiglynculcies

Dragão de Prata Adolescente

Stratiglynculcies é elegante e pensativa, e somente começou a se fascinar com o mundo à sua volta. Ela é uma viajante determinada, e as raças humanóides simplesmente a deslumbram pela quantidade de sabedoria e conhecimento que podem acumular com expectativas de vida tão curtas. Embora passe a maior parte do seu tempo na forma humanóide (quase sempre se misturando despercebida em qualquer cultura ou raça), ela costuma assumir outras formas em busca de conhecimento. Há pouco tempo, Stratiglynculcies começou a acompanhar grupos de aventureiros bondosos em expedições para terras inexploradas ou colônias arruinadas. Muitas vezes, ela se esquece da "pressa" que as criaturas de vidas curtas têm e alguns grupos a abandonam quando ela deseja passar semanas ou meses estudando uma nova descoberta.

Stratiglynculcies: Dragão de Prata Adolescente (fêmea); ND 10; Dragão (Grande — Frio); DV 16d12+48; 152 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (médio); CA 24, toque 9, surpresa 24; Atq Base +16; Agr +24; Corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+4); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+4), 2 garras +14 (dano: 1d8+2), 2 asas +14 (dano: 1d6+2), golpe com a cauda +14 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance: 3 m/1, 5 m (3 m com mordida); AE Sopro, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo, TM 16; Tend LB; TR Fort +13, Ref +10, Von +14; For 19, Des 10, Con 17, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +12, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (história) +12, Conhecimento (natureza)+12, Curar +21, Diplomacia +16, Disfarces +20, Esconder-se –4, Furtividade +3, Identificar Magia +13, Intimidação +6, Observar +18, Ouvir +20, Procurar +20, Profissão (herborista) +9, Saltar +24, Sentir Motivação +20; Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Despertar Resistência à Magia, Especialização em Combate, Inversão, Investida Aérea.

Sopro (Sob): Cone de 12 m, 8d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 21) para reduzir à metade; ou cone de 12 m, *paralisia* 1d6+4 rodadas, Fortitude (CD 21) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *queda suave.* Nível de conjurador: 4.

Magias: Como um feiticeiro de 3º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; teste de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, detectar venenos, prestidigitação, romper morto-vivo;* 1º — curar ferimentos leves, mãos flamejantes, *mísseis mágicos.*

Lothirlondonis

Dragão de Prata Jovem Adulto

No início da sua juventude, Lothirlondonis descobriu que não era capaz de mudar de forma com a mesma facilidade de seus irmãos. Um druida bondoso o adotou e auxiliou o filhote de prata a desenvolver suas habilidades de metamorfose. Desde então, Lothirlondonis ama a floresta e as criaturas que a habitam. Ele até realiza oferendas a várias divindades da natureza alheias ao panteão dracônico (como Ehlonna), embora não as venere. Ele ainda passa a maior parte do tempo na sua forma original, mas algumas vezes se transforma em uma fada e observa os viajantes que atravessam suas florestas. Se demonstrarem respeito e quiserem conversar, o dragão poderá ajudá-los ou protegê-los. Caso contrário, Lothirlondonis não hesita em corrigir seus comportamentos inadequados.

Lothirlondonis: Dragão de Prata Jovem Adulto (macho); ND 14; Dragão (Grande — Frio); DV 19d12+79; 202 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 27, toque 9, surpresa 27; Atq Base +19; Agr +29; Corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+6); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+6), 2 garras +19 (dano: 1d8+3), 2 asas +19 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +19 (dano: 1d8+9); Espaço/Alcance: 3 m/1, 5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, presença aterradora, habilidades similares a magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo, RM 20; Tend LB; TR Fort +15, Ref +11, Von +15; For 23, Des 10, Con 19, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Acrobacia +5, Atuação (teatro) +9, Blefar +14, Concentração +18, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (natureza) +14, Curar +9, Diplomacia +18, Disfarces +23, Equilíbrio +7, Esconder-se –4, Identificar Magia +16, Intimidação +6, Observar +24, Ouvir +24, Procurar +24, Saltar +31, Sentir Motivação +24; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Suportar Golpes, Vitalidade.

Dragão de Prata

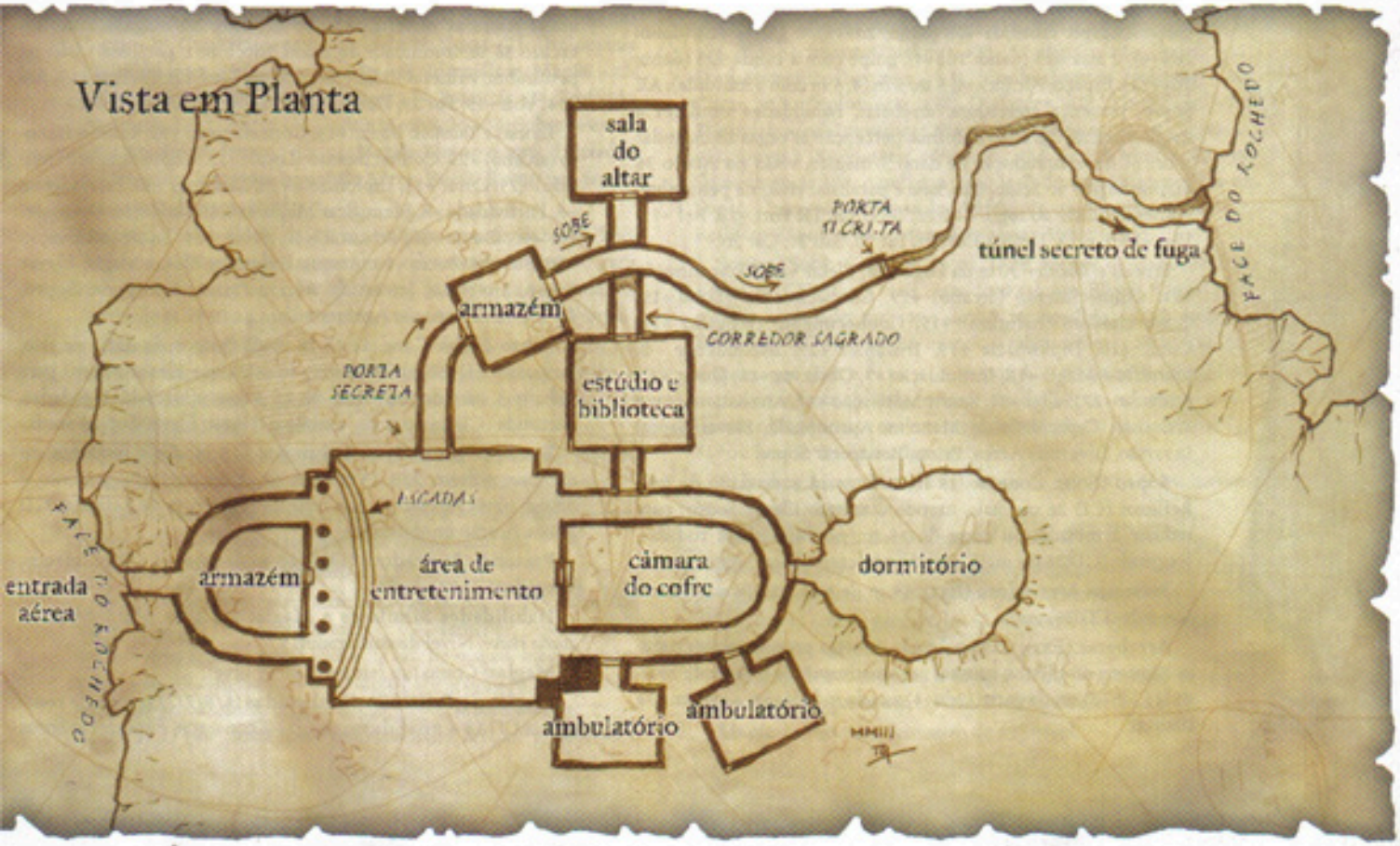
Covil Típico de um Dragão de Prata

[o tamanho varia conforme a idade do dragão]



Vista Oblíqua

Vista em Planta



Sopro (Sob): Cone de 12 m, 10d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 23 ou mais, usando o talento Elevar Sopro); ou cone de 12 m, *paralisia* 1d6+5 rodadas, Fortitude (CD 23 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Presença Aterradora (Ext): 45 m de raio, 18 DV ou menos, Vontade (CD 23) anula.

Habilidades Similares a Magia: 2/dia — *queda suave*. Nível de conjurador: 5.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; teste de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *consertar, detectar magia, detectar venenos, globos de luz, mãos mágicas, prestidigitação*; 1º — *escudo divino, proteção contra o mal, servo invisível, toque macabro*; 2º — *agilidade do gato, escuridão*.

Sallahtuwlishion

Dragão de Prata Adulto

Quando Sallahtuwlishion atingiu a idade adulta, resistiu a aposentar seu disfarce humanóide predileto, uma taverneira de um vilarejo. Atualmente, ela ainda conserva a Taverna Cálice de Prata, mas passa somente alguns dias por mês no local. A maioria dos moradores conhece sua natureza dracônica e ajudam a encobrir os desaparecimentos de "Sal", dizendo aos visitantes que ela saiu para "visitar seus parentes"; sua filha adotiva administra o local em sua ausência. Por outro lado, Sallahtuwlishion foi relutantemente arrastada para a política da sociedade dracônica. Devido à sua boa vontade em mediar disputas e transmitir mensagens (talentos úteis para um taverneiro), com freqüência ela se torna porta-voz de dragões mais velhos ou poderosos ou mesmo outras criaturas bondosas e neutras.

Sallahtuwlishion: Dragão de Prata Adulto (fêmea); ND 15; Dragão (Enorme — Frio); DV 22d12+110; 253 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (médio); CA 29, toque 8, surpresa 29; Atq Base +22; Agr +38; Corpo a corpo: mordida +28 (dano: 2d8+8); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +28 (dano: 2d8+8), 2 garras +23 (dano: 2d6+4), 2 asas +23 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +23 (dano: 2d6+12); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo, RM 22; Tend LB; TR Fort +18, Ref +13, Von +18; For 27, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +18, Blefar +15, Concentração +21, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (Local)+19, Conhecimento (natureza) +19, Conhecimento (religião) +19, Curar +16, Diplomacia +19, Disfarces +27, Esconder-se –8, Identificar Magia +18, Intimidação +7, Observar +16, Ouvir +27, Procurar +27, Saltar +34, Sentir Motivação +27; Arrebatar, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 12d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 26 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m, *paralisia* 1d6+6 rodadas, Fortitude (CD 26 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Presença Aterradora (Ext): 54 m de raio, 21 DV ou menos, Vontade (CD 26) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+8) ou da garra (2d6+4) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *névoa*; 2/dia — *queda suave*. Nível de conjurador: 7.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/5; teste de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *consertar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, prestidigitação*; 1º — *ataque certeiro, escudo divino, mísseis mágicos, proteção contra o mal, santuário*; 2º — *agilidade do gato, despedaçar, esfera flamejante*; 3º — *curar ferimentos graves, flecha de chamas*.

Livezzenvivexious

Dragão de Prata Experiente

Livezzenvivexious é um dragão de prata singularmente "dracônico" e não tem muitas utilidades para outras formas. Embora assuma diferentes identidades durante curtos períodos, ele enfrenta todos os seus combates na forma de dragão — e Livezzenvivexious se envolve numa grande quantidade de combates. Ele detesta as criaturas malignas (em especial os demônios e diabos) e despreza os dragões cromáticos. As criaturas que veneram as divindades malignas também se tornam inimigas de Livezzenvivexious. Ele é capaz de usar seus poderes de metamorfose para ingressar no covil de um monstro perverso ou na fortaleza de um culto nocivo, mas quando se revela como um dragão de prata adulto em meio aos inimigos, libera a justiça de toda a sua fúria.

Livezzenvivexious: Dragão de Prata Experiente (macho); ND 18; Dragão (Enorme — Frio); DV 25d12+125; 287 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 32, toque 8, surpresa 32; Atq Base +25; Agr +42; Corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+9); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +32 (dano: 2d8+9), 2 garras +27 (dano: 2d6+4), 2 asas +27 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +27 (dano: 2d6+13); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao , RM 24; Tend LB; TR Fort +19, Ref +14, Von +19; For 29, Des 10, Con 21, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +15, Concentração +22, Conhecimento (arcano) +25, Conhecimento (Local) +25, Conhecimento (religião) +25, Curar +13, Diplomacia +23, Disfarces +30, Esconder-se –8, Furtividade +8, Identificar Magia +18, Intimidação +7, Observar +30, Ouvir +30, Procurar +30, Saltar +38, Sentir Motivação +30, Sobrevivência +16; Ataque Poderoso, Elevar Magia, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 14d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 27 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m, *paralisia* 1d6+7 rodadas, Fortitude (CD 26 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+13 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 27) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 63 m de raio, 24 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *névoa*; 2/dia — *queda suave*. Nível de conjurador: 9.

Magias: Como um feiticeiro de 9º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/5; teste de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — consertar, curar ferimentos

mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, prestidigitação, som fantasma; 1º — *enfeitiçar pessoa, escudo arcano, escudo divino, leque cromático, mísseis mágicos*; 2º — agilidade do gato, despedaçar, névoa, teia; 3º — *imobilizar pessoa, lentidão, névoa fétida*; 4º — *curar ferimentos críticos, tentáculos negros de Evard*.

Aesthyrondalaurai
Dragão de Prata Antigo

Aesthyrondalaurai é conhecida através dos planos como uma mestra do conhecimento e da cura, e compartilha sua sabedoria com os indivíduos capazes de encontrá-la. Os rumores afirmam que esse dragão de prata antigo sempre assume a forma de uma matriarca, mas raramente permanece no mesmo lugar durante muito tempo. Ainda assim, ela sustenta um covil no alto de uma montanha e um forte laço de amizade com águias, pegasus e outras criaturas aladas. Quando alguém precisa de conhecimento, Aesthyrondalaurai envia seus amigos com pistas sobre a sua localização. Se o candidato for persistente, conseguirá encontrar o dragão — mas nunca será fácil.

Aesthyrondalaurai: Dragão de Prata Antigo (fêmea); ND 20; Dragão (Enorme — Frio); DV 28d12+168; 350 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 35, toque 8, surpresa 35; Atq Base +28; Agr +46; Corpo a corpo: mordida +36 (dano: 2d8+10); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +36 (dano: 2d8+10), 2 garras +31 (dano: 2d6+5), 2 asas +31 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +35 (2d6+15); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo, RM 26; Tend LB; TR Fort +22, Ref +16, Von +22; For 31, Des 10, Con 23, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Blefar +16, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +28, Conhecimento (geografia) +28, Conhecimento (local) +28, Conhecimento (religião) +28, Curar +21, Diplomacia +35, Disfarces +34, Esconder-se –8, Identificar Magia +22, Intimidação +8, Observar +34, Ouvir +24, Procurar +34, Profissão (herborista) +11, Saltar +42, Sentir Motivação +34, Sobrevivência +37; Ataque Poderoso, Elevar Magia, Elevar Sopro, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 16d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 30 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m, *paralisia* 1d6+8 rodadas, Fortitude (CD 30 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+15 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 30) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 72 m de raio, 27 DV ou menos, Vontade (CD 30) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *controlar os ventos, névoa*; 2/dia — *queda suave*. Nível de conjurador: 11.

Magias: Como um feiticeiro de 11º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/5; teste de resistência CD 16 + nível da magia): 0 — *consertar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, som fantasma*; 1º — *curar ferimentos leves, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, escudo divino, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, detectar pensamentos, localizar objetos, névoa*; 3º — *curar ferimentos graves, imobilizar pessoa, remover cegueira/surdez, remover doenças*; 4º — *curar ferimentos críticos, neutralizar venenos, névoa sólida*; 5º — *cancelar encantamento, evocação de sombra*.

Freilaclanbarin
Dragão de Prata Muito Antigo

Com quase oitocentos anos de idade, Freilaclanbarin ainda precisa atingir sua força e maturidade totais, mas ele já possui um raciocínio rápido e uma língua astuta. Uma vez, dizem, ele passou um século inteiro na forma humanóide aconselhando um rei dos anões, mas acabou se entediando com o desejo constante do anão pela riqueza. Freilaclanbarin possui um tesouro (como quase todos os dragões), mas despreza a ganância manifesta. Com freqüência ele negocia com criaturas boas e neutras, cobrando uma taxa justa por seu conhecimento ou seus itens e jóias, e acumula seu tesouro por meio de recompensas e trocas. Entretanto, quando o dragão precisa lutar, ele é poderoso. Ele batalha nos céus e utiliza o sopro de sua espécie quando possível, neutralizando as magias ofensivas com as suas.

Freilaclanbarin: Dragão de Prata Muito Antigo (macho); ND 21; Dragão (Enorme — Frio); DV 31d12+186; 387 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 38, toque 8, surpresa 38; Atq Base +31; Agr +50; Corpo a corpo: mordida +40 (dano: 2d8+11); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +40 (dano: 2d8+11), 2 garras +35 (dano: 2d6+5), 2 asas +35 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +35 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo, RM 27; Tend LB; TR Fort +23, Ref +19, Von +24; For 33, Des 10, Con 23, Int 24, Sab 25, Car 24.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +24, Blefar +22, Concentração +26, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (local) +31, Conhecimento (natureza) +31, Conhecimento (religião) +30, Curar +19, Diplomacia +38, Disfarces +38, Equilíbrio +12, Esconder-se –8, Identificar Magia +26, Intimidação +9, Observar +41, Ouvir +38, Procurar +38, Saltar +46, Sentir Motivação +38, Sobrevivência +38; Arrebatar, Ataque Poderoso, Dilacerar, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Investida Atroz, Pairar, Reflexos Rápidos, Trespassar, Trespassar Aprimorado.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 18d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 31 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 15 m, *paralisia* 1d6+9 rodadas, Fortitude (CD 31 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+16 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 31) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 81 m de raio, 30 DV ou menos, Vontade (CD 32) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d6+16.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+11) ou da garra (2d6+5) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *controlar os ventos, névoa*; 2/dia — *queda suave*. Nível de conjurador: 13.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/7/7/5; teste de resistência CD 17 + nível da magia): 0 — consertar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, som fantasma; 1º — *enfeitiçar pessoa, escudo arcano, escudo divino, leque cromático, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, despedaçar, névoa, teia*; 3º — *imobilizar pessoa, lentidão, navalha, névoa fétida*; 4º — *curar ferimentos críticos, desespero esmagador, drenar temporário, névoa sólida*; 5º — *comando aprimorado, imobilizar monstro, telecinésia*; 6º — *cura completa, dissipar magia maior*.

Asaduanaivakka
Dragão de Prata Venerável

Asaduanaivakka Estrela de Prata se considera uma guerreira da linha de frente contra as forças do mal. Ela despendeu muitos de seus anos consideráveis viajando pelo mundo e nos planos, aprendendo sobre a guerra constante entre o bem e o mal, e decidiu que chegou o momento de dar um passo a frente e "tomar uma atitude". Esporadicamente encontrada na forma de uma paladina humanóide, Asaduanaivakka inspira e apóia os indivíduos que combatem os grandes males do mundo. Ela é famosa por empregar aventureiros de níveis mais baixos para enfrentar males menores, na esperança de que se tornem heróis poderosos. No entanto, com mais freqüência, ela se une a grupos de cavaleiros cruzados experientes durante confrontos definitivos. Ela nem sempre deseja revelar sua natureza dracônica e geralmente utiliza sua reputação como paladina para influenciar se ingresso em um grupo.

Asaduanaivakka: Dragão de Prata Venerável (fêmea); ND 23; Dragão (Imenso — Frio); DV 34d12+238; 459 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 60 m (ruim); CA 39, toque 6, surpresa 39; Atq Base +34; Agr +58; Corpo a corpo: mordida +42 (dano: 4d6+12); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +42 (dano: 4d6+12), 2 garras +37 (dano: 2d8+6), 2 asas +37 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +37 (dano: 2d8+18); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo, RM 29; Tend LB; TR Fort +26, Ref +19, Von +27; For 35, Des 10, Con 25, Int 26, Sab 27, Car 26.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +17, Arte da Fuga +30, Blefar +33, Cavalgar +2, Concentração +27, Conhecimento (arcano) +30, Conhecimento (local) +30, Conhecimento (natureza) +30, Conhecimento (planos) +30, Conhecimento (religião) +30, Curar +23, Diplomacia +46, Disfarces +42, Escalar +21, Esconder-se −12, Identificar Magia +26, Intimidação +40, Observar +27, Ouvir +42, Procurar +42, Saltar +50, Sentir Motivação +42; Acelerar Sopro, Arrebatar, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dilacerar, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Onda de Choque, Pairar, Recuperar Sopro, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 18 m, 20d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 34 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 18 m, *paralisia* 1d6+10 rodadas, Fortitude (CD 34 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+18 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 34) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 90 m de raio, 33 DV ou menos, Vontade (CD 35) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d8+18.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *controlar os ventos, névoa*; 2/dia — *queda suave*; 1/dia — *controlar o clima*. Nível de conjurador: 15.

Magias: Como um feiticeiro de 15º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Asaduanaivakka pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+18 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 34 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/8/7/7/5; teste de resistência CD 18 + nível da magia): 0 — consertar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, som fantasma; 1º — *enfeitiçar pessoa, escudo arcano, escudo divino, leque cromático, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, despedaçar, falar com animais, névoa*; 3º — *idiomas, imobilizar pessoa, névoa fétida, velocidade*; 4º — *curar ferimentos críticos, desespero esmagador, drenar temporário, névoa sólida*; 5º — *comando maior, imobilizar monstro, mão interposta de Bigby, névoa mortal*; 6º — *cadeia de relâmpagos, cura completa, dissipar magia maior*; 7º — *mão poderosa de Bigby, palavra de poder: atordoar*.

Kuulvayshenirussa
Dragão de Prata Ancião

É difícil imaginar um dos dragões mais antigos do mundo como um homem velho e triste, mas Kuulvayshenirussa o Venerado tem exatamente essa descrição. Durante mais de cem anos, ele foi o parceiro de uma paladina poderosa a serviço de Heironeous, mas a heroína foi destruída e as tentativas de ressuscitá-la foram infrutíferas. Hoje, Kuulvayshenirussa passa a maior parte dos seus dias relembrando suas aventuras e nada mais. Mesmo assim, esporadicamente uma missão específica ou um problema importante despertam seu coração e ele se torna o dragão grandioso ainda descrito pelas canções. Ele não assume mais uma forma humanóide, preferindo lutar na forma em que acompanhava sua amiga paladina, disparando rajadas de gás paralisante e cones de ar congelado.

Kuulvayshenirussa: Dragão de Prata Ancião (macho); ND 24; Dragão (Imenso — Frio); DV 37d12+333; 573 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 60 m (ruim); CA 42, toque 6, surpresa 42; Atq Base +37; Agr +63; Corpo a corpo: mordida +47 (dano: 4d6+14); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +47 (dano: 4d6+14), 2 garras +42 (dano: 2d8+7), 2 asas +42 (dano: 2d6+7), golpe com a cauda +42 (dano: 2d8+21); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar aprimorado, dilacerar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo, RM 30; Tend LB; TR Fort +29, Ref +20, Von +29; For 39, Des 10, Con 29, Int 28, Sab 29, Car 28.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +35, Blefar +39, Concentração +31, Conhecimento (arcano) +34, Conhecimento (local) +34, Conhecimento (natureza) +34, Conhecimento (planos) +34, Conhecimento (religião) +34, Curar +26, Diplomacia +53, Disfarces +46, Equilíbrio +7, Escalar +21, Esconder-se −12, Identificar Magia +28, Intimidação +48, Observar +44, Ofícios (costura) +16, Ouvir +46, Procurar +46, Saltar +55, Sentir Motivação +46;

Acelerar Sopro, Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dilacerar, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): Cone de 18 m, 22d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 36 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 18 m, *paralisia* 1d6+11 rodadas, Fortitude (CD 36 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+21 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 36) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 100 m de raio, 36 DV ou menos, Vontade (CD 37) anula.

Arrebatar Aprimorado (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Grande ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+14) ou da garra (2d8+7) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d8+21.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *controlar os ventos, névoa*; 2/dia — *queda suave*; 1/dia — *controlar o clima*. Nível de conjurador: 17.

Magias: Como um feiticeiro de 17º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Kuulvayshenirussa pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+21 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 36 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/8/8/8/8/7/7/5; teste de resistência CD 19 + nível da magia): 0 — *consertar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, som fantasma*; 1º — *enfeitiçar pessoa, escudo arcano, escudo divino, leque cromático, mísseis mágicos*; 2º — *agilidade do gato, auxílio, despedaçar, esquentar metal, névoa*; 3º — *idiomas, imobilizar pessoa, névoa fétida, velocidade*; 4º — *curar ferimentos críticos, desespero esmagador, drenar temporário, névoa sólida*; 5º — *comando maior, imobilizar monstro, mão interposta de Bigby, névoa mortal*; 6º — *cadeia de relâmpagos, cura completa, dissipar magia maior*; 7º — *mão poderosa de Bigby, palavra de poder: atordoar, rajada prismática*; 8º — *ciclone, enfeitiçar monstro em massa*.

Nymbryxion
Dragão de Prata Grande Ancião

Nymbryxion, o Escudo da Ordem, raramente visita o Plano Material. Ela prefere o céu ininterrupto do Plano Elemental do Ar. Quando precisa retornar ao seu mundo natal, utiliza a forma de uma elfa de aparência imutável e olhos de prata. O dragão nunca fala espontaneamente em qualquer forma, pois escolheu ouvir e observar. Quando fala, ela vai direto ao cerne de qualquer assunto e sua voz ostenta o poder da persuasão em suas entonações. Nymbryxion é famosa por visitar dragões anciões de quase todas as espécies — inclusive os cromáticos — para aconselhá-los sobre seu lugar no mundo. Os dragões metálicos guardam suas palavras no coração; os cromáticos se enfurecem com sua presença, mas poucos ousam atacá-la. Nymbryxion é uma adversária inacreditavelmente poderosa e muitas criaturas, em vários planos, lhe devem favores. Um inimigo declarado do Escudo da Ordem encontrará poucos lugares no universo para se esconder.

Nymbryxion: Dragão de Prata Grande Ancião (fêmea); ND 26; Dragão (Colossal — Frio); DV 40d12+400; 660 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 60 m (ruim); CA 41, toque 2, surpresa 41; Atq Base +40; Agr +72; Corpo a corpo: mordida +47 (dano: 4d8+16); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +47 (dano: 4d8+16), 2 garras +42 (dano: 4d6+8), 2 asas +42 (dano: 2d8+8), golpe com a cauda +42 (dano: 4d6+24); Espaço/Alcance: 9 m/6 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Alterar forma, percepção às cegas 18 m, andar sobre as nuvens, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade ao ácido, frio, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao fogo, RM 32; Tend LB; TR Fort +32, Ref +22, Von +32; For 43, Des 10, Con 31, Int 30, Sab 31, Car 30.

Perícias e Talentos: Blefar +45, Concentração +35, Diplomacia +57, Disfarces +50, Arte da Fuga +18, Adestrar Animais +20, Curar +32, Esconder-se –16, Intimidação +54, Saltar +60, Conhecimento (arcano) +40, Conhecimento (local) +40, Conhecimento (natureza) +50, Conhecimento (religião) +40, Ouvir +53, Profissão (herborista) +30, Cavalgar +2, Procurar +50, Sentir Motivação +53, Identificar Magia +31, Observar +53, Sobrevivência +45; Alpinista Lendário, Arrebatar, Ataque Poderoso, Capacidade de Manobra Aprimorada, Dilacerar, Elevar Magia, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Investida Atroz, Pairar, Recuperar Sopro, Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): Cone de 21 m, 24d8 pontos de dano de frio, Reflexos (CD 39 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade; ou cone de 21 m, *paralisia* 1d6+12 rodadas, Fortitude (CD 39 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) anula.

Esmagar (Ext): Área: 9 m por 9 m; alvos Grandes ou menores sofrem 4d8+21 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 39) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 108 m de raio, 39 DV ou menos, Vontade (CD 40) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 8d6+24.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Grande ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d8+16) ou da garra (4d6+8) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *controlar os ventos, névoa*; 2/dia — *queda suave*; 1/dia — *controlar o clima, inverter a gravidade*. Nível de conjurador: 19.

Magias: Como um feiticeiro de 19º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Nymbryxion pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 12 metros e inflige 2d8+24 pontos de dano a criaturas Grandes ou menores (Reflexos CD 39 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/9/9/8/8/8/8/7/7/5; teste de resistência CD 20 + nível da magia): 0 — *consertar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, orientação, prestidigitação, som fantasma*; 1º — *enfeitiçar pessoa, escudo arcano, escudo divino, leque cromático, santuário*; 2º — *acalmar emoções, agilidade do gato, auxílio, despedaçar, névoa*; 3º — *curar ferimentos graves, falar com animais, idiomas, velocidade*; 4º — *curar ferimentos críticos, desespero esmagador, drenar temporário, névoa sólida*; 5º — *comando maior, imobilizar monstro, mão interposta de Bigby, névoa mortal*; 6º — *cadeia de relâmpagos, cura completa, dissipar magia maior*; 7º — *mão poderosa de Bigby, palavra de poder: atordoar, rajada prismática*; 8º — *ciclone, enfeitiçar monstro em massa, explosão solar*; 9º — *invocar criaturas IX, sexto sentido*.

Dragão Verde



Vôo

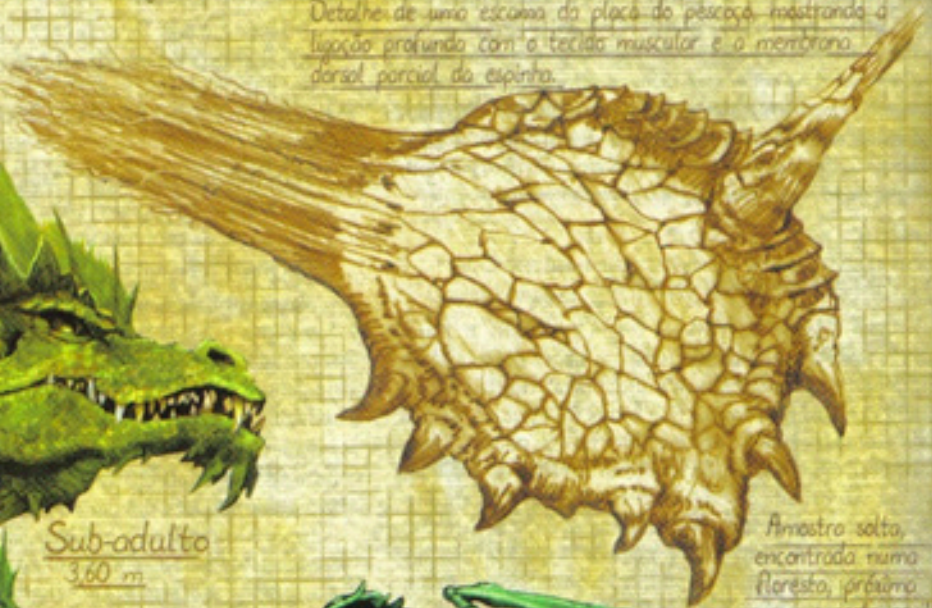
Lawful Evil
Subtipo Ar
Florestas Quentes
Subterrânea

Antigo
7,20 m

As mandíbulas com dentes terríveis e a crista arrogante alertam as demais criaturas sobre a reputação dos dragões verdes de atacarem mesmo sem provocação.

Comandar as Plantas
Ampliar as Plantas
Dominar Pessoa
Sugestão

Detalhe de uma escama da placa do pescoço, mostrando a ligação profunda com o tecido muscular e o membrana dorsal parcial da espinha.





Sub-adulto
3,60 m

Jovem
1,80 m

Amestro solto, encontrado numa floresta, próximo a um suposto covil.



Filhote
30 cm

EXEMPLOS DE DRAGÕES VERDES

A seguir, são descritos doze exemplos de dragões verdes, um de cada categoria de idade. As descrições incluem a personalidade básica e observações de combate que o Mestre poderá usar em sua campanha, bem como um conjunto de estatísticas do dragão.

Respirar na Água (Ext): Todos os dragões verdes podem respirar debaixo d'água indefinidamente, e podem usar livremente seus sopros, magias e outras habilidades enquanto estão submersos.

Perícias: Um dragão verde recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos e sempre pode 'escolher 10' nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de Corrida durante a natação, mas a criatura deve se deslocar em linha reta.

Empola

Dragão Verde Filhote

Empola se considera uma integrante da nobreza florestal, em conjunto com as demais bestas predadoras. Ela detesta risadas e alegria, despreza os elfos e definitivamente abomina pixies, grigs e outros povos silvestres sem preocupações. Ela espreita nas árvores, por cima e por baixo, muitas vezes planando sobre as copas, outras esvoaçando pelos troncos das árvores e esgueirando no solo. Recentemente, ela encontrou um vilarejo pixie contra o qual tem lançado diversos ataques, mas os pixies têm evitado todas as suas investidas. No seu último ataque, ela foi enredada enquanto os pixies dançaram e caçoaram à sua volta, apanharam suas escassas posses e fugiram pela floresta. Empola jurou vingança.

Empola: Dragão Verde Filhote (fêmea); ND 3; Dragão (Pequeno — Ar); DV 5d12+5; 37 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 30 m (médio); CA 15, toque 11, surpresa 15; Atq Base +5; Agr +2; Corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+1); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +7 (dano: 1d6+1), 2 garras +2 (dano: 1d4); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend LM; TR Fort +5, Ref +4, Von +4; For 13, Des 10, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Blefar +5, Conhecimento (natureza) +5, Diplomacia +6, Esconder-se +4, Intimidação +4, Natação +17, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +5, Sentir Motivação +5; Inversão, Prontidão.

Sopro (Sob): Cone de 6 m, 2d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 13) para reduzir à metade.

Chokedamp

Dragão Verde Muito Jovem

Chokedamp se considera um caçador aéreo e mortífero que governa os céus acima da copa das árvores. Contudo, no estágio atual de sua vida, Chokedamp se comporta mais como um astuto negociante. Ele forjou uma parceria com a matilha de worgs com quem partilha o território e, através deles, uma aliança frágil com uma tribo de goblins. Chokedamp e os worgs compõem uma equipe formidável. As caçadas dos worgs melhoraram muito devido às cortesias de reconhecimento aéreo de Chokedamp, enquanto o dragão tem saqueado todas as criaturas que os worgs abatem ou rastreiam para ele. Todavia, Chokedamp e a matilha desconfiam um do outro. O dragão se incomoda com o fato dos worgs não se acovardarem diante de sua presença. Ele sabe que a matilha unida provavelmente conseguiria derrotá-lo numa luta justa e isso também lhe causa desconforto. Chokedamp também teme que os goblins aliados dos worgs possam saquear seu tesouro enquanto ele está ausente.

Chokedamp: Dragão Verde Muito Jovem (macho); ND 4; Dragão (Médio — Ar); DV 8d12+16; 68 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 45 m (médio); CA 17, toque 10, surpresa 17; Atq Base +8; Agr +10; Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d8+2); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d8+2), 2 garras +8 (dano: 1d6+1), 2 asas +8 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend LM; TR Fort +8, Ref +6, Von +6; For 15, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Blefar +5, Diplomacia +14, Intimidação +9, Natação +20, Observar +9, Ouvir +8, Procurar +8, Sentir Motivação +8; Ataques Múltiplos, Inversão, Investida Aérea.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, 4d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 16) para reduzir à metade.

Ottwarslyndanox

Dragão Verde Jovem

Há muito tempo Ottwarslyndanox sustenta uma hostilidade com a pequena comunidade de elfos que vive nos confins da floresta que ela considera sua propriedade. Na sua juventude, ela arriscava ataques diretos contra o vilarejo, mas sempre foi completamente rechaçada. Atualmente, embora tenha uma força reconhecidamente muito superior, ela se aproxima de seus inimigos com muito mais cautela. Ela aprendeu a não se expor, atacando somente quando tem certeza de sua vantagem sobre os inimigos. Ottwarslyndanox respeita os conjuradores e a magia como um todo, sonhando com o dia em que conseguirá lançar seus próprios feitiços. Ela está sempre em busca de itens mágicos que lhe concedam alguma vantagem e fará quase tudo (exceto abrir mão de tesouros) para consegui-los.

Ottwarslyndanox: Dragão Verde Jovem (fêmea); ND 5; Dragão (Médio — Ar); DV 11d12+22; 93 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 20, toque 10, surpresa 20; Atq Base +11; Agr +14; Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 1d8+3); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +14 (dano: 1d8+3), 2 garras +9 (dano: 1d6+1), 2 asas +9 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance: 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend LM; TR Fort +9, Ref +7, Von +8; For 17, Des 10, Con 15, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Avaliação +4, Blefar +6, Conhecimento (natureza) +6, Diplomacia +11, Intimidação +17, Natação +21, Observar +15, Ouvir +12, Procurar +15, Sentir Motivação +15; Ataque Poderoso, Elevar Sopro, Inversão, Investida Aérea.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, 6d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 17 ou mais, usando o talento Elevar Sopro) para reduzir à metade.

Rynskald

Dragão Verde Adolescente

Embora odeie todos os tipos de fadas e persiga impiedosamente todas que ainda ousam invadir e morar na sua floresta, Rynskald aprendeu a usar alguns de seus truques contra elas. Ele gosta de usar ilusões simples para distrair e confundir suas presas e garga-

lha vigorosamente sempre que uma fada — que deveria estar acostumada a esses truques — cai numa de suas trapaças. Obviamente, suas gargalhadas cessam assim que abocanha a criatura, mas continua sorrindo mesmo enquanto a engole.

Rynskald: Dragão Verde Adolescente (macho); ND 8; Dragão (Grande — Ar); DV 14d12+42; 133 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 22, toque 9, surpresa 22; Atq Base +14; Agr +22; Corpo a corpo: mordida +17 (dano: 2d6+4); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +17 (dano: 2d6+4), 2 garras +12 (dano: 1d8+2), 2 asas +12 (dano: 1d6+2), golpe com a cauda +12 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance: 3 m/1, 5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, presença aterradora, magias; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, respirar na água; Tend LM; TR Fort +12, Ref +9, Von +11; For 19, Des 10, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (natureza) +7, Diplomacia +12, Escalar +12, Esconder-se +12, Identificar Magia +9, Intimidação +16, Observar +19, Ouvir +17, Procurar +14, Sentir Motivação +15; Ataque Poderoso, Despertar Presença Aterradora, Especialização em Combate, Inversão, Investida Aérea.

Sopro (Sob): Cone de 12 m, 8d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 20) para reduzir à metade.

Presença Aterradora (Ext): 10, 5 m de raio, 13 DV ou menos, Vontade (CD 19) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; testes de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, leque cromático*.

Klorphaxius

Dragão Verde Jovem Adulto

Certos grupos de elfos são conhecidos por construírem cidades inteiras no alto das árvores, apoiando suas construções graciosas em plataformas sobre os galhos, como se fizessem parte das copas. Klorphaxius encontrou uma dessas cidades e tomou-a para si. Seu covil fica na árvore maior, onde encontrou o palácio da princesa élfica que outrora governava a cidade. A construção exigiu algumas adaptações de tamanho para acomodá-la, mas as ruínas das paredes internas e o entulho espalhado refletem perfeitamente seu temperamento, servindo como uma recordação constante do quão terrível é sua proprietária.

Klorphaxius: Dragão Verde Jovem Adulto (fêmea); ND 11; Dragão (Grande — Ar); DV 17d12+68; 178 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 25, toque 9, surpresa 25; Atq Base +17; Agr +27; Corpo a corpo: mordida +22 (dano: 2d6+6); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +22 (dano: 2d6+6), 2 garras +18 (dano: 1d8+3), 2 asas +17 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +17 (dano: 1d8+9); Espaço/Alcance: 3 m/1, 5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, presença aterradora, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 19, respirar na água; Tend LM; TR Fort +14, Ref +10, Von +12; For 23, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +12, Concentração +14, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (geografia) +7, Diplomacia +6, Esconder-se +16, Furtividade +15, Identificar Magia +10, Intimidação +19, Natação +21, Observar +17, Ouvir +19, Procurar +17, Sentir Motivação +17; Ataque Aéreo Ágil, Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Inversão, Investida Aérea, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 12 m, 10d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 22) para reduzir à metade.

Presença Aterradora (Ext): 45 m de raio, 16 DV ou menos, Vontade (CD 20) anula.

Magias: Como um feiticeiro de 3º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; testes de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, mãos mágicas, marca arcana, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque chocante, escudo arcano, mísseis mágicos*.

Kallionastiryne

Dragão Verde Adulto

Kallionastityne considera cada centímetro da floresta onde vive como seu território, assim como considera qualquer um que coloque os pés em seu interior como um invasor e um vândalo. Apesar de intransigente, essa postura do dragão em relação à floresta atraiu a admiração rancorosa de alguns druidas. Kallionastityne costuma ceder permissões de caça e estadia a orcs, gigantes e outras criaturas malignas em troca de consideráveis quantias de ouro, jóias e bajulação como suborno. Ele não se preocupa com a prosperidade de sua floresta desde que seja reconhecido como seu dono. Por considerar seus acordos pouco mais do que de tratos temporários com criaturas inferiores, eles quase nunca duram muito.

Kallionastityne: Dragão Verde Adulto (macho); ND 13; Dragão (Enorme — Ar); DV 20d12+100; 230 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 27, toque 8, surpresa 27; Atq Base +20; Agr +36; Corpo a corpo: mordida +26 (dano: 2d8+8); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +26 (dano: 2d8+8), 2 garras +21 (dano: 2d6+4), 2 asas +21 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +21 (dano: 2d6+12); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 21, respirar na água; Tend LM; TR Fort +17, Ref +12, Von +15; For 27, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +20, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (natureza) +18, Diplomacia +13, Esconder-se +0, Furtividade +20, Identificar Magia +15, Intimidação +25, Natação +24, Observar +23, Ouvir +23, Procurar +23, Sentir Motivação +11; Arrebatar, Ataque Poderoso, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Sopro Adesivo, Tempestade Alar.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 12d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 25) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+12 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 23) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 54 m de raio, 19 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+8) ou da garra (2d6+4) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão*. Nível de conjurador: 6. Teste de resistência CD 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; testes de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magia, marca arcana, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, aura mágica de Nystul, escudo arcano, recuo acelerado*; 2º — *detectar pensamentos, escuridão*.

Dragão Verde

Covil Típico de um Dragão Verde

[o tamanho varia conforme a idade do dragão]





Kesikasumislox

Dragão Verde Experiente

A sagacidade de Kesikasumislox castiga a moral de seus adversários de forma tão cáustica quanto o cheiro de cloro que seu corpo exala. Ela tem um dom natural para o sarcasmo, pontuando cada um dos golpes de suas garras, batidas de suas asas e pancadas de sua cauda com uma observação depreciativa sobre as fraquezas do adversário. Nenhuma ferida pode domar sua língua enquanto ela ainda estiver consciente e mesmo nas raras ocasiões em que ela é obrigada a fugir de uma luta, ela o faz com um comentário pungente. Nenhum ser vivo escapa ao seu desdém, embora ela já tenha aprendido a conter sua língua entre os dragões verdes mais velhos.

Kesikasumislox: Dragão Verde Experiente (fêmea); ND 16; Dragão (Enorme — Ar); DV 23d12+115; 264 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 30, toque 8, surpresa 30; Atq Base +23; Agr +40; Corpo a corpo: mordida +30 (dano: 2d8+9); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +30 (dano: 2d8+9), 2 garras +28 (dano: 2d6+4), 2 asas +28 (dano: 1d8+4), golpe com a cauda +28 (dano: 2d6+13); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 22, respirar na água; Tend LM; TR Fort +18, Ref +13, Von +16; For 29, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 17, Car 16.

Perícias e Talentos: Blefar +21, Concentração +18, Conhecimento (local) +14, Conhecimento (natureza) +14, Diplomacia +17, Esconder-se +0, Furtividade +23, Identificar Magia +14, Intimidação +26, Natação +23, Observar +26, Ouvir +26, Procurar +26, Sentir Motivação +26; Acelerar Sopro, Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Aumentar Sopro, Inversão, Investida Aérea, Pairar.

Sopro (Sob): Cone de 15 m (ou cone aumentado de 22, 5 m), 14d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 26) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+13 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 26) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 63 m de raio, 22 DV ou menos, Vontade (CD 24) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+9) ou da garra (2d6+4) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão*. Nível de conjurador: 7. Teste de resistência CD 13 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; testes de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, resistência, som fantasma*; 1º — *ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o bem, recuo acelerado*; 2º — *agilidade do gato, escuridão, invocar enxames*; 3º — *toque vampírico, velocidade*.

Othocintlydavarei

Dragão Verde Antigo

Embora seja um aliado incomum para personagens de tendência bondosa, Othocintlydavarei tem um problema com o qual eles podem ajudá-lo. Um grupo de druidas malignos veio morar em seu território e até agora têm resistido às suas tentativas de encorajá-los a mudarem de residência. A devoção fanática dos druidas com a pureza da natureza ameaça acabar com a atividade dos lenhadores locais, que contribui com o aumento do tesouro de Othocintlydavarei: o dragão está satisfeito com os impostos que os lenhadores pagam, enquanto os druidas estão tentando afastá-los dali. O dragão deseja se livrar dos intrusos, e certamente os lenhadores humanos preferem pagar tributos a um dragão em vez de sofrer os ataques dos druidas malignos e seus aliados bestiais. Algum tipo de cooperação, por mais estranha que ela seja, parece inevitável.

Othocintlydavarei: Dragão Verde Antigo (macho); ND 18; Dragão (Enorme — Ar); DV 26d12+156; 325 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 33, toque 8, surpresa 33; Atq Base +26; Agr +44; Corpo a corpo: mordida +34 (dano: 2d8+10); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +34 (dano: 2d8+10), 2 garras +32 (dano: 2d6+5), 2 asas +32 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +32 (dano: 2d6+15); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 24, respirar na água; Tend LM; TR Fort +21, Ref +15, Von +19; For 31, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +27, Concentração +23, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (local) +20, Conhecimento (natureza) +20, Diplomacia +26, Esconder-se –8, Furtividade +26, Identificar Magia +18, Intimidação +32, Natação +24, Observar +30, Ouvir +30, Procurar +30, Sentir Motivação +30; Acelerar Sopro, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 16d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 29) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+14 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 29) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 72 m de raio, 25 DV ou menos, Vontade (CD 27) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão*; 1/dia — *ampliar plantas*. Nível de conjurador: 9. Teste de resistência CD 14 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 9º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/5; testes de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *arma mágica, ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o bem*; 2º — *agilidade do gato, escuridão, invocar enxames, padrão hipnótico*; 3º — *dissipar magia, toque vampírico, velocidade*; 4º — *invisibilidade maior, rogar maldição*.

Giixhosiptor

Dragão Verde Muito Antigo

Giixhosiptor adora jogar. Ela passa a maior parte do seu tempo em seu covil elaborando diversos jogos. Ela se aventura nos arredores quando está entediada e procura criaturas fracas ou ingênuas com quem possa jogar uma de suas invenções estranhas. Uma de suas atividades favoritas é atrair criaturas mais fracas, especialmente os aventureiros, até seu covil. Ela então tenta prendê-las sem matar. Depois de convencê-las a abrir mão de boa

parte de seu equipamento mágico, ela oferece tudo de volta em troca de um pequeno serviço. Então os envia numa missão aleatória, como matar uma quimera, curtir seu couro e trazê-lo de volta para fabricar um tapete. Quando os aventureiros retornam, ela se mostra insatisfeita com o resultado, afirmando que desejava uma pele maior, menor ou de outra cor. Ela devolve o tapete junto com um único item do equipamento e então os envia novamente numa tarefa diferente, mais difícil, mas igualmente insignificante. Após duas ou três "missões", ou as criaturas se recusam a continuar ou Giixhosiptor se aborrece e decide devorar as vítimas com as quais vinha brincando.

Giixhosiptor: Dragão Verde Muito Antigo (fêmea); ND 19; Dragão (Enorme — Ar); DV 29d12+174; 362 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 36, toque 8, surpresa 36; Atq Base +29; Agr +48; Corpo a corpo: mordida +38 (dano: 2d8+11); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +38 (dano: 2d8+11), 2 garras +36 (dano: 2d6+5), 2 asas +36 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +36 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 29, respirar na água; Tend LM; TR Fort +22, Ref +16, Von +20; For 33, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +29, Concentração +25, Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (história) +22, Conhecimento (religião) +22, Diplomacia +30, Esconder-se –8, Furtividade +29, Identificar Magia +19, Intimidação +37, Observar +22, Ouvir +33, Procurar +33, Sentir Motivação +33; Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Aumentar Sopro, Despertar Resistência à Magia, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Separar Aprimorado, Sopro de Tempestade, Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): Cone de 15 m (ou cone aumentado de 22, 5 m), 18d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 30) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+16 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 30) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 81 m de raio, 28 DV ou menos, Vontade (CD 28) anula.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *sugestão*; 1/dia — *ampliar plantas*. Nível de conjurador: 11. Teste de resistência CD 14 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 11º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/7/4; testes de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos, recuo acelerado*; 2º — *agilidade do gato, boca encantada, detectar pensamentos, escuridão, teia*; 3º — *clarividência/clariaudiência, dissipar magia, idiomas, velocidade*; 4º — *drenar temporário, invisibilidade maior, padrão prismático*; 5º — *imobilizar monstro, névoa mental*.

Vaectorfinyairuxo
Dragão Verde Venerável

Por mais que se empenhe em ser imperativo e distante como um dragão verde deveria ser, Vaectorfinyairuxo tem dificuldades para controlar sua curiosidade impulsiva. Certas vezes, os outros dragões verdes caçoam dele, chamando-o de "bronze manchado", pois ele costuma abrir mão da pretensão de superioridade da raça para questionar as criaturas que deveriam ser suas vítimas. Ele deseja saber o que fazem seus itens mágicos, qual a missão que os trouxe até a floresta, qual o motivo deles estarem dispostos a morrer lutando contra um adversário tão fabuloso quanto um dragão, o que gostariam que fosse feito de seus restos mortais, quem assumirá o luto por seus inevitáveis falecimentos e assim por diante — e quase sempre durante tanto tempo que o combate acaba nunca acontecendo.

Vaectorfinyairuxo: Dragão Verde Venerável (macho); ND 21; Dragão (Imenso — Ar); DV 32d12+224; 432 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 60 m (ruim); CA 37, toque 6, surpresa 37; Atq Base +32; Agr +59; Corpo a corpo: mordida +40 (dano: 4d6+12); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +40 (dano: 4d6+12), 2 garras +35 (dano: 2d8+6), 2 asas +35 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +35 (dano: 2d8+18); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, cura acelerada 3, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 27, respirar na água; Tend LM; TR Fort +25, Ref +20, Von +23; For 35, Des 10, Con 25, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +33, Concentração +27, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (história) +19, Conhecimento (local) +19, Conhecimento (natureza) +19, Conhecimento (planos) +19, Diplomacia +34, Esconder-se –12, Furtividade +32, Identificar Magia +22, Intimidação +41, Natação +28, Observar +37, Ouvir +37, Procurar +37, Sentir Motivação +37, Sobrevivência +14; Arrebatar, Ataque Poderoso, Aumentar Sopro, Capacidade de Manobra Aprimorada, Cura Acelerada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Reflexos Rápidos, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 18 m (ou cone aumentado de 27 m), 20d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 33) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área de 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores, que sofrem 4d6+18 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 33) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 90 m de raio, 31 DV ou menos, Vontade (CD 31) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *dominar pessoa, sugestão*; 1/dia — *ampliar plantas*. Nível de conjurador: 13. Teste de resistência CD 15 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Vaectorfinyairuxo pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+18 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 33 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/7/4; testes de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos, recuo acelerado*; 2º — *agilidade do gato, boca encantada, detectar pensamentos, escuridão, teia*; 3º — *clarividência/clariaudiência, dissipar magia, idiomas, velocidade*; 4º — *drenar temporário, invisibilidade maior, padrão prismático, rogar maldição*; 5º — *cone glacial, enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro*; 6º — *ataque visual, círculo da morte*.

Kranimatraxius
Dragão Verde Ancião

Kranimatraxius acredita piamente que as mentes das outras criaturas são suas, para que faça com elas o que bem entender. Frágeis e dóceis comparadas à força de vontade de um dragão, as mentes alheias são facilmente afetadas por *insanidade, enfraquecer o intelecto, sugestão em massa* — ela pode até mesmo matar outras criaturas usando sua imaginação através de *assassino fantasmagórico*. Seu sopro pode ser um meio direto de aniquilar seus adversários, mas ela obtém uma satisfação tão grande quando manipula a mente de seus inimigos contra eles mesmos que acaba usando seu gás mortífero somente como último recurso.

Kranimatraxius: Dragão Verde Ancião (fêmea); ND 22; Dragão (Imenso — Ar); DV 35d12+280; 507 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 40, toque 6, surpresa 40; Atq Base +35; Agr +60; Corpo a corpo: mordida +44 (dano: 4d6+13); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +44 (dano: 4d6+13), 2 garras +42 (dano: 2d8+6), 2 asas +42 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +42 (dano: 2d8+19); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 28, respirar na água; Tend LM; TR Fort +27, Ref +19, Von +24; For 37, Des 10, Con 27, Int 20, Sab 21, Car 20.

Perícias e Talentos: Blefar +40, Concentração +28, Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (local) +20, Conhecimento (natureza) +20, Diplomacia +47, Disfarces +15, Esconder-se +24, Furtividade +35, Identificar Magia +23, Intimidação +44, Natação +29, Observar +40, Ouvir +40, Procurar +40, Sentir Motivação +40; Acelerar Sopro, Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Golpe Rápido, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Sopro Adesivo, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 18 m, 22d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 35) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área de 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores, que sofrem 4d6+19 pontos de dano de concussão e devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 35) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 100 m de raio, 34 DV ou menos, Vontade (CD 32) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+13) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *dominar pessoa, sugestão*; 1/dia — *ampliar plantas*. Nível de conjurador: 15. Teste de resistência CD 15 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 15º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Kranimatraxius pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+19 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 35 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/7/6/4; testes de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *arma mágica, ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o bem*; 2º — *agilidade do gato, detectar pensamentos, escuridão, invocar enxames, teia*; 3º — *flecha de chamas, lâmina afiada, toque vampírico, velocidade*; 4º — *assassino fantasmagórico, desespero esmagador, invisibilidade maior, rogar maldição*; 5º — *enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro, muralha de energia, recipiente arcano*; 6º — *círculo da morte, dissipar magias maior, sugestão em massa*; 7º — *insanidade, palavra do poder: atordoar*.

Dimithkarjic
Dragão Verde Grande Ancião

Dimithkarjic está convencido que seu destino chegou ao fim. Ele não somente imagina que a morte irá visitá-lo em breve, como está esperando que isso aconteça. Ele diz que há muitos séculos já sabe que não viveria para atingir 2.000 anos, mas agora está a apenas alguns meses dessa marca e seu destino é inescapável. De maneira alguma isso o torna um adversário menos temível em combate, ele continua lutando tão tenazmente quanto em sua juventude. Apesar disso, ele não fugirá de uma batalha, já que aceita o fim que lhe foi predestinado.

Dimithkarjic: Dragão Verde Grande Ancião (macho); ND 24; Dragão (Imenso — Ar); DV 38d12+304; 551 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, natação 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 43, toque 6, surpresa 43; Atq Base +38; Agr +66; Corpo a corpo: mordida +48 (dano: 4d6+14); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +48 (dano: 4d6+14), 2 garras +46 (dano: 2d8+7), 2 asas +46 (dano: 2d6+7), golpe com a cauda +46 (dano: 2d8+21); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a ácido, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 30, respirar na água; Tend LM; TR Fort +29, Ref +21, Von +27; For 39, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Blefar +44, Concentração +30, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (geografia) +31, Conhecimento (local) +31, Conhecimento (natureza) +31, Diplomacia +52, Esconder-se –12, Furtividade +38, Identificar Magia +26, Intimidação +48, Natação +30, Observar +44, Ouvir +44, Procurar +44, Sentir Motivação +44, Sobrevivência +23; Acelerar Sopro, Arrebatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Dilacerar, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Sopro Adesivo, Sopro Duradouro, Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): Cone de 18 m, 24d6 pontos de dano de ácido, Reflexos (CD 37) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+21 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 37) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 108 m de raio, 37 DV ou menos, Vontade (CD 37) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d8+21.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+14) ou da garra (2d8+7) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 3/dia — *dominar pessoa, sugestão*; 1/dia — *comandar plantas, ampliar plantas*. Nível de conjurador: 17. Teste de resistência CD 16 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 17º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Dimithkarjic pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+21 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 37 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/7/7/6/4; testes de resistência CD 16 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos*

de luz, ler magias, luz, mãos mágicas, marca arcana, prestidigitação, resistência, som fantasma; 1º — *arma mágica, ataque certeiro, escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o bem;* 2º — *agilidade do gato, detectar pensamentos, escuridão, invocar enxames, teia;* 3º — *flecha de chamas, lâmina afiada, toque vampírico, velocidade;* 4º — *assassino fantasmagórico, desespero esmagador, invisibilidade maior, rogar maldição;* 5º — *enfraquecer o intelecto, imobilizar monstro, muralha de energia, recipiente arcano;* 6º — *ataque visual, corrente de relâmpagos, dissipar magias maior;* 7º — *insanidade, palavra do poder: atordoar, rajada prismática;* 8º — *enfeitiçar monstro em massa, proteção contra magias.*

EXEMPLOS DE DRAGÕES VERMELHOS

A seguir, são descritos doze exemplos de dragões vermelhos, um de cada categoria de idade. As descrições incluem a personalidade básica e observações de combate que o Mestre poderá usar em sua campanha, bem como um conjunto de estatísticas do dragão.

Calcínio

Dragão Vermelho Filhote

Mesquinho e destrutivo, Calcínio nunca perde uma chance de intimidar as criaturas mais fracas e costuma brincar com as suas vítimas como se fosse um gato malicioso de pròporções gigantescas. Ele também desfruta de igual prazer enquanto destrói ou incinera estruturas ou outros equipamentos feitos pelas mãos dos mortais que são grandes demais para roubar. Quando não está propagando a destruição, Calcínio gosta de voar pelos céus do campo durante a noite. Ele costuma passar nos arredores das cidades e vilarejos, escolhendo o alvo da sua próxima conquista, ainda que nunca tenha atacado uma comunidade.

Calcínio: Dragão Vermelho Filhote (macho); ND 4; Dragão (Médio — Fogo); DV 7d12+14; 59 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 16, toque 10, surpresa 16; Atq Base +7; Agr +10; Corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d8+3); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d8+3), 2 garras +5 (dano: 1d6+1), 2 asas +5 (dano: 1d4+1); Espaço/Alcance 1, 5 m/1, 5 m; AE Sopro; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +7, Ref +5, Von +5; For 17, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Avaliação +7, Blefar +5, Conhecimento (geografia) +4, Diplomacia +2, Intimidação +9, Observar +10, Ouvir +10, Procurar +10, Saltar +14; Ataque Poderoso, Investida Aérea, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 9 m, 2d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 15) para reduzir à metade.

Raaze

Dragão Vermelho Muito Jovem

Raaze ostenta sua vaidade e autoconfiança. Ela não perde tempo quando se apresenta aos seus inimigos, sobrevoando os alvos para projetar sua sombra contra o grupo ou empoleirado num ponto mais alto para ordenar que os personagens vislumbrem sua magnificência. Ela espera que as criaturas inferiores como os humanóides se desmanchem em enaltecimentos ou exaltações sobre sua beleza, força e graça. Se julgar que não recebeu os devidos elogios, ela atacará. Os personagens que bajularem Raaze ainda terão que suportar sua exigência por tributos e, mesmo que os ofereçam, ainda serão obrigados a elogiá-la mais um pouco. Raaze nunca se cansa de ouvir afirmações sobre ela e quase sempre só dispensará suas vítimas depois que tenham lhe fornecido uma soma em tesouro e a convencido que ela é simplesmente magnífica demais para que suas mentes limitadas sejam capazes de descrever.

Raaze: Dragão Vermelho Muito Jovem (fêmea); ND 5; Dragão Grande (fogo); DV 10d12+30; 95 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 18, toque 9, surpresa 18; Atq Base +10; Agr +19; Corpo a corpo: mordida +14 (dano: 2d6+5); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +10 (dano: 2d6+5), 2 garras +9 (dano: 1d8+2), 2 asas +9 (dano: 1d6+2), golpe com a cauda +9 (dano: 1d8+7); Espaço/Alcance 3 m/1, 5 m (3 m com a mordida); AE Sopro; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +10, Ref +7, Von +8; For 21, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Avaliação +11, Blefar +12, Diplomacia +3, Escalar –4, Intimidação +13, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +14, Saltar +19; Ataque Poderoso, Inversão, Investida Aérea, Pairar.

Sopro (Sob): Cone de 12 m, 4d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 18) para reduzir à metade.

Fylokkipyron

Dragão Vermelho Jovem

Nada irrita mais Fylokkipyron do que ser ridicularizado. Cada insulto, cada sílaba de escárnio rasteja sob suas escamas como se fosse um grão de areia, irritando-o até que possa ser extirpado com uma camada de ódio fervente. A maior parte da ira de Fylokkipyron se deve a um dragão de cobre muito jovem que ousou fixar seu covil muito perto do seu, uma escória chamada Rhindani. Essa criatura insiste em provocá-lo incessantemente e, de uma forma ou de outra, sempre consegue escapar de sua fúria, fugindo enquanto grita insultos em canções de troça. Fylokkipyron passa horas todos os dias planejando sua vingança contra Rhindani, imaginando diversas maneiras de como ele arrancará seus órgãos vitais, demorando-se o má demorando-se om corpoeiras de coo a contra Rhindani um gato de porporçximo possível em sua língua maldita.

Fylokkipyron: Dragão Vermelho Jovem (macho); ND 7; Dragão (Grande — Fogo); DV 13d12+39; 123 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (médio); CA 21, toque 9, surpresa 21; Atq Base +13; Agr +24; Corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+7); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +19 (dano: 2d6+7), 2 garras +14 (dano: 1d8+3), 2 asas +14 (dano: 1d6+3), golpe com a cauda +14 (dano: 1d8+10); Espaço/Alcance: 3 m/1, 5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, magias; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 13, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +11, Ref +8, Von +9; For 25, Des 10, Con 17, Int 12, Sab 13, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Concentração +16, Conhecimento (arcano) +14, Diplomacia +10, Esconder-se –4, Identificar Magia +7, Intimidação +16, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +14, Saltar +24; Capacidade de Manobra Aprimorada, Despertar Resistência à Magia, Inversão, Investida Aérea, Pairar.

Sopro (Sob): Cone de 12 m, 6d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 19) para reduzir à metade.

Magias: Como um feiticeiro de 1º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4; testes de resistência CD 11 + nível da magia): 0 — *detectar magia, marca arcana, raio de gelo, resistência;* 1º — *escudo arcano, proteção contra o bem.*

Dragão Vermelho



Ambiente do Covil

Colossal

Enorme

Grande

Médio

Escamas



Barriga



Costas



Patas



Asas



Raio de Explosão



Movimento das asas durante o voo



Kalfyra
Dragão Vermelho Adolescente

Kalfyra é um dragão em busca de um lar e um parceiro. Ela vaga pelo continente procurando o lugar ideal para se fixar e, eventualmente, criar uma ninhada de filhotes. Relativamente sociável (para um dragão vermelho), ela costuma parar para conversar com viajantes e outras criaturas que possam ajudá-la. Óbvio que, na maioria das vezes ela devora essas criaturas assim que a discussão acaba, mas ninguém é perfeito. Kalfyra é particularmente boa em perceber a duplicidade e as fraquezas de seus oponentes e tira disso toda a vantagem possível.

Kalfyra: Dragão Vermelho Adolescente (fêmea); ND 10; Dragão (Grande — Fogo); DV 16d12+64; 168 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 24, toque 9, surpresa 24; Atq Base +16; Agr +19; Corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+9); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +24 (dano: 2d6+9), 2 garras +20 (dano: 1d8+4), 2 asas +19 (dano: 1d6+4), golpe com a cauda +19 (dano: 1d8+13); Espaço/Alcance: 3 m/1, 5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +14, Ref +10, Von +12; For 29, Des 10, Con 19, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +10, Concentração +17, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (geografia) +8, Diplomacia +14, Esconder-se –4, Identificar Magia +11, Intimidação +20, Observar +21, Ouvir +18, Procurar +18, Saltar +29, Sentir Motivação +10; Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Foco em Arma (garra), Inversão, Investida Aérea, Sentir Fraqueza, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 12 m, 8d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 22) para reduzir à metade.

Habilidades Similares a Magia: 4/dia — *localizar objetos*. Nível de conjurador: 4.

Magias: Como um feiticeiro de 3º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/6; testes de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *detectar magia, marca arcana, raio de gelo, resistência*; 1º — *comando, proteção contra o bem*.

Drachenflagrion
Dragão Vermelho Adulto Jovem

Drachenflagrion coleciona objetos de arte. Ele tem agentes em diversas comunidades, que procuram esses objetos e os entregam em locais específicos, onde o dragão os apanha antes de trazê-los ao seu covil. Ele está procurando diversas relíquias religiosas, mas até agora não teve coragem de ir atrás delas pessoalmente.

Drachenflagrion decora sua caverna com uma grande variedade de objetos interessantes, desde vasos prateados até esculturas e tapeçarias. Ele sempre protege o seu covil usando *alarme* e *obscurecer objeto* para ocultar suas novas aquisições durante as primeiras semanas (quando as tentativas de resgate costumam cessar).

Drachenflagrion: Dragão Vermelho Adulto Jovem (macho); ND 13; Dragão (Enorme — Fogo); DV 19d12+95; 218 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 26, toque 8, surpresa 26; Atq Base +19; Agr +37; Corpo a corpo: mordida +27 (dano: 2d8+10); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +27 (dano: 2d8+10), 2 garras +22 (dano: 2d6+5), 2 asas +22 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +22 (dano: 2d6+15); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar aprimorado, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 19, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +16, Ref +11, Von +13; For 31, Des 10, Con 21, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Avaliação +21, Blefar +7, Concentração +21, Conhecimento (arcano) +15, Conhecimento (história) +15, Diplomacia +6, Esconder-se –8, Identificar Magia +12, Intimidação +23, Observar +12, Ouvir +21, Procurar +21, Saltar +33, Sentir Motivação +7; Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Ataque Poderoso, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 10d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 24) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+15 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 24) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 45 m de raio, 18 DV ou menos, Vontade (CD 21) anula.

Arrebatar Aprimorado (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+10) ou da garra (2d6+5) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 5/dia — *localizar objetos*. Nível de conjurador: 5.

Magias: Como um feiticeiro de 5º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/5; testes de resistência CD 12 + nível da magia): 0 — *brilho, detectar magia, ler magias, marca arcana, raio de gelo, resistência*; 1º — *alarme, mísseis mágicos, proteção contra o bem, ventriloquismo*; 2º — *escuridão, obscurecer objeto*.

Melniirkumaukreton
Dragão Vermelho Adulto

Desde que um casal de dragões de prata matou seus pais, Melniirkumaukreton separou em seu coração uma porção de ódio especial para essas criaturas. Ela usa todos os métodos ao seu alcance para rastrear os ninhos ou filhotes desprotegidos dos seus inimigos. Ela evita riscos desnecessários, pois sabe que ainda não tem poder suficiente para enfrentar nem mesmo um dragão de prata mais velho que ela, ainda menos um casal. Ao invés de insistir num combate perdido, Melniirkumaukreton não hesita em sair de cena para retornar semanas ou meses depois com um plano de ataque melhor.

Melniirkumaukreton: Dragão Vermelho Adulto (fêmea); ND 15; Dragão (Enorme — Fogo); DV 22d12+110; 253 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 29, toque 8, surpresa 29; Atq Base +22; Agr +41; Corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+11); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +31 (dano: 2d8+11), 2 garras +26 (dano: 2d6+5), 2 asas +26 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +26 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 5/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 21, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +18, Ref +13, Von +17; For 33, Des 10, Con 21, Int 16, Sab 19, Car 16.

Perícias e Talentos: Avaliação +25, Blefar +19, Concentração +24, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (local) +18, Diplomacia +20, Esconder-se –8, Identificar Magia +15, Observar +28, Obter Informação +14, Ouvir +26, Procurar +25, Saltar +37, Sentir Motivação +10; Arrebatar, Ataque Poderoso, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Recuperar Sopro, Sopro de Tempestade, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 12d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 25) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Pequenos ou menores sofrem 2d8+15 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 25) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 54 m de raio, 21 DV ou menos, Vontade (CD 24) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Pequena ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+11) ou da garra (2d6+5) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 6/dia — *localizar objetos*. Nível de conjurador: 7.

Magias: Como um feiticeiro de 7º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/5; testes de resistência CD 13 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, auxílio divino, escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o bem*; 2º — *agilidade do gato, despedaçar, escuridão*; 3º — *dissipar magias, proteção contra elementos*.

Valinoghtorklax
Dragão Vermelho Experiente

Valinoghtorklax é um dragão de aluguel. Os senhores da guerra, chefes do crime, magos conquistadores e abissais saqueadores de todos os tipos contratam seus serviços para devastar tanto os exércitos quanto as fortificações dos inimigos. Seu estilo mercenário o leva a cruzar o mundo para participar de revoltas, revoluções, escaramuças de fronteira, invasões demoníacas e uma grande variedade de outros conflitos. Ele é sempre bem pago por seus préstimos, exigindo bonificações pelo extermínio de líderes inimigos. Por conta de sua natureza nômade, a maior parte de seu tesouro é portátil (ou utilizável).

Sua tática favorita é abordar seus inimigos por cima, usando Investida Aérea e Arrebatar Aprimorado para visar oponentes individuais, enquanto aplica seu sopro acelerado para causar uma devastação imediata.

Valinoghtorklax: Dragão Vermelho Experiente (macho); ND 18; Dragão (Enorme — Fogo); DV 25d12+150; 312 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 45 m (ruim); CA 32, toque 8, surpresa 32; Atq Base +25; Agr +44; Corpo a corpo: mordida +34 (dano: 2d8+11); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +34 (dano: 2d8+11), 2 garras +29 (dano: 2d6+5), 2 asas +29 (dano: 1d8+5), golpe com a cauda +29 (dano: 2d6+16); Espaço/Alcance: 4, 5 m/3 m (4, 5 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar aprimorado, habilidades similares a magia, magias; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 10/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 23, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +20, Ref +14, Von +18; For 33, Des 10, Con 23, Int 18, Sab 19, Car 18.

Perícias e Talentos: Avaliação +29, Blefar +9, Concentração +24, Conhecimento (arcano) +21, Conhecimento (geografia) +15, Conhecimento (história) +15, Conhecimento (natureza) +12, Conhecimento (planos) +12, Conhecimento (religião) +15, Diplomacia +22, Esconder-se –8, Identificar Magia +17, Intimidação +30, Observar +24, Ouvir +29, Procurar +29, Saltar +40, Sentir Motivação +14; Acelerar Sopro, Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Arrebatar Múltiplo, Ataque Poderoso, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Trespassar.

Sopro (Sob): Cone de 15 m, 14d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 28) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 4, 5 m por 4, 5 m; alvos Médios ou menores sofrem 2d8+16 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 28) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 63 m de raio, 24 DV ou menos, Vontade (CD 26) anula.

Arrebatar Aprimorado (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (2d8+11) ou da garra (2d6+5) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 7/dia — *localizar objetos*. Nível de conjurador: 9.

Magias: Como um feiticeiro de 9º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/7/7/7/5; testes de resistência CD 14 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, escudo arcano, mísseis mágicos, proteção contra o bem, toque chocante*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, escuridão, explosão sonora*; 3º — *dissipar magias, névoa fétida, proteção contra elementos*; 4º — *escudo de fogo, invisibilidade maior*.

Sventsorggviresh
Dragão Vermelho Antigo

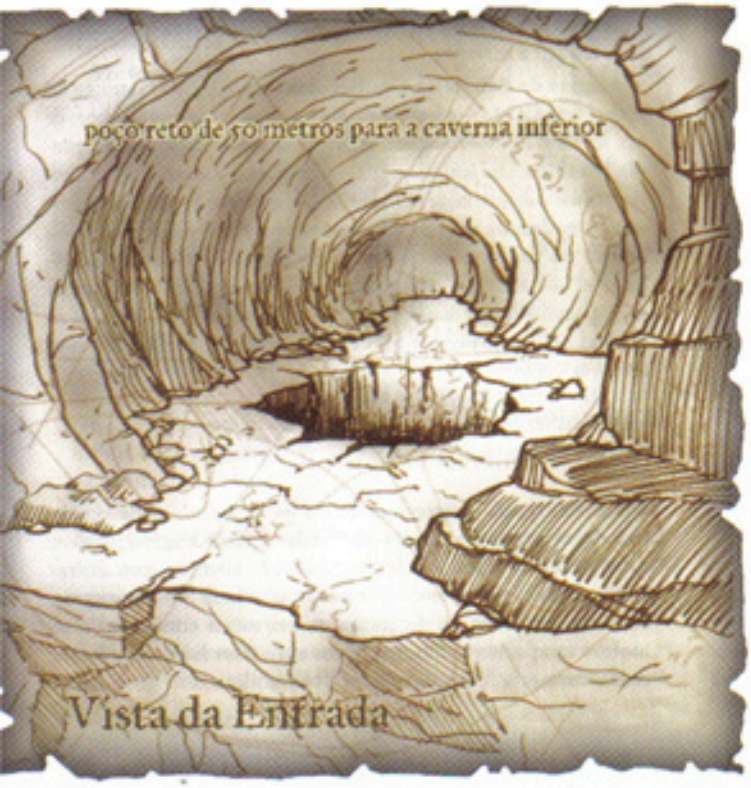
Sventsorggviresh passa a maior parte do tempo em seu covil, onde se acomoda sobre sua imensa pilha de tesouros e usufrui a satisfação correlacionada. Sempre muito receosa em abandonar seu tesouro, ela raramente deixa seu covil quando não está faminta, e ainda assim, seduziu um grupo de mephit do magma, fogo e vapor que compartilham sua morada a trazê-la um petisco (ou pelo menos encontrar um para ela). Ela desconfia dos mephit e costuma selar seu covil com uma *muralha de energia* enquanto está caçando. Ela também costuma portar uma *varinha de martelo do caos* numa *luva de armazenamento* e uma *varinha de escudo de fogo* na outra.

Sventsorggviresh minou seu covil com as magias *boca encantada* e *alarme* para avisá-la sobre quaisquer invasões. Ela também persuadiu um clérigo maligno que encontrou a lhe conjurar magias de *proibição* (para evitar invasões extradimensionais), só para se livrar do clérigo logo em seguida.

Sventsorggviresh: Dragão Vermelho Antigo (fêmea); ND 20; Dragão (Imenso — Fogo); DV 28d12+196; 378 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 33, toque 6, surpresa 33; Atq Base +28; Agr +52; Corpo a corpo: mordida +36 (dano: 4d6+12); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +36 (dano: 4d6+12), 2 garras +32 (dano: 2d8+6; dec. 19-20/x2), 2 asas +31 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +31 (dano: 2d8+18); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, rasteira com a cauda; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 24, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +23, Ref +16, Von +21; For 35, Des 10, Con 25, Int 20, Sab 21, Car 20.

Dragão Vermelho







Perícias e Talentos: Avaliação +33, Blefar +25, Concentração +27, Conhecimento (arcano) +29, Conhecimento (geografia) +29, Conhecimento (religião) +29, Diplomacia +37, Esconder-se –12, Identificar Magia +20, Intimidação +35, Observar +26, Ouvir +33, Procurar +33, Saltar +44, Sentir Motivação +19; Arrebatar, Ataque Poderoso, Foco em Arma (garra), Inversão, Investida Aérea, Pairar, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra), Sucesso Decisivo Avassalador (garra +1d6), Trespassar, Trespassar Maior.

Sopro (Sob): Cone de 18 m, 16d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 30) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+18 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 30) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 72 m de raio, 27 DV ou menos, Vontade (CD 29) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Média ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+12) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 8/dia — *localizar objetos*; 3/dia — *sugestão*. Nível de conjurador: 11. Teste de resistência CD 15 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 11º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Sventsorggviresh pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+18 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 30 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/5; testes de resistência CD 15 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, ataque certeiro, curar ferimentos leves, escudo arcano, escudo divino*; 2º — *agilidade do gato, boca encantada, curar ferimentos moderados, despedaçar, invisibilidade*; 3º — *dissipar magias, escuridão profunda, proteção contra elementos, velocidade*; 4º — *assassino fantasmagórico, confusão, olho arcano*; 5º — *imobilizar monstro, muralha de energia*.

Inventário: 2 *luvas de armazenamento, colar da adaptação, anel de natação, varinha de martelo do caos* (nível de conjurador 8, 28 cargas), *varinha de escudo de fogo* (22 cargas).

Urivayotornotach
Dragão Vermelho Muito Antigo

Urivayotornotach nutre um ódio patológico por aventureiros. Ele transformou seu covil numa gigantesca armadilha, fortificando-o com fossos, cercas de arame farpado e recursos similares. Seus talentos e magias são especialmente voltados para aniquilar aventureiros e protegê-lo de seus ataques mais comuns. Ele aprendeu por experiência própria a evitar a tolice de permitir que o orgulho e a dignidade interfiram em sua estratégia e está disposto a fingir fraquezas e covardia, comportando-se de uma maneira que os outros dragões vermelhos nunca fariam para conseguir qualquer vantagem. Urivayotornotach prefere táticas que intercalam ataques e fugas, forçando os oponentes a exaurirem seus recursos enquanto os atrai cada vez mais fundo no seu complexo de cavernas.

Urivayotornotach: Dragão Vermelho Muito Antigo (macho); ND 21; Dragão (Imenso — Fogo); DV 31d12+248; 449 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 36, toque 6, surpresa 36; Atq Base +31; Agr +56; Corpo a corpo: mordida +40 (dano: 4d6+13); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +40 (dano: 4d6+13), 2 garras +35 (dano: 2d8+6), 2 asas +35 (dano: 2d6+6), golpe com a cauda +35 (dano: 2d8+19); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar aprimorado, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 25, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +25, Ref +17, Von +25; For 37, Des 10, Con 27, Int 22, Sab 23, Car 22.

Perícias e Talentos: Avaliação +31, Blefar +37, Concentração +28, Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (local) +31, Conhecimento (religião) +31, Esconder-se +2, Identificar Magia +23, Intimidação +39, Observar +37, Ofícios (armadilhas) +18, Ouvir +37, Procurar +37, Saltar +48, Sentir Motivação +37, Usar Instrumento Mágico +22; Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Ataque Poderoso, Dominar Fraqueza, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Suprimir Fraqueza, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Cone de 18 m, 18d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 33) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+19 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 33) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 81 m de raio, 30 DV ou menos, Vontade (CD 29) anula.

Arrebatar Aprimorado (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Grande ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+13) ou da garra (2d8+6) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 9/dia — *localizar objetos*; 3/dia — *sugestão*. Nível de conjurador: 13. Teste de resistência CD 16 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 13º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Urivayotornotach pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+19 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 33 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/7/7/7/5; testes de resistência CD 16 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, escudo arcano, escudo divino, mísseis mágicos, toque macabro*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, detectar pensamentos, escuridão, pirotecnia*; 3º — *dissipar magias, escuridão profunda, proteção contra elementos, velocidade*; 4º — *desespero esmagador, enfeitiçar monstro, imunidade à magia, invisibilidade maior*; 5º — *enfraquecer o intelecto, evocação de sombras, infligir ferimentos leves em massa*; 6º — *névoa ácida, cura completa*.

Durtaxsteingakila
Dragão Vermelho Venerável

Durtaxsteingakila possivelmente é a general mais poderosa do mundo, mas nunca ninguém ouviu falar dela. O dragão aguardou com paciência durante décadas, forjando alianças com outras criaturas poderosas, desde demônios até slaadi e elfos negros, com o objetivo futuro de conquista em escala continental. Ao mesmo tempo, ela incitou conflitos em vários lugares, cada um cuidadosamente planejado para desestabilizar um governante

regional, enfraquecer defesas ou facilitar de uma forma ou de outra seu objetivo final. Em alguns casos, ela sacrificou seus próprios aliados nessas batalhas, mas sempre com um plano de longo prazo em mente.

Apesar de seus muitos colaboradores, nenhum compreende a amplitude de seus planos. A maioria dos aliados nem conhece a existência dos outros e, de fato, alguns acabam até mesmo lutando entre si. Exatamente do jeito como Durtaxsteingakila planejou.

Durtaxsteingakila: Dragão Vermelho Venerável (fêmea); ND 23; Dragão (Imenso — Fogo); DV 34d12+306; 527 PV; Inic. +0; Desl.: 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 39, toque 6, surpresa 39; Atq Base +34; Agr +60; Corpo a corpo: mordida +44 (dano: 4d6+14); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +44 (dano: 4d6+14), 2 garras +40 (dano: 2d8+7, dec. 19–20/x2), 2 asas +39 (dano: 2d6+7), golpe com a cauda +39 (dano: 2d8+21); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar aprimorado, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 15/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 28, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +28, Ref +19, Von +26; For 39, Des 10, Con 29, Int 24, Sab 25, Car 24.

Perícias e Talentos: Avaliação +41, Blefar +41, Concentração +29, Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (geografia) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (natureza) +27, Conhecimento (planos) +27, Conhecimento (religião) +27, Diplomacia +47, Esconder-se –12, Identificar Magia +25, Intimidação +45, Observar +41, Ouvir +41, Procurar +41, Saltar +52, Sentir Motivação +24, Sobrevivência +23; Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Arrebatar Múltiplo, Ataque Poderoso, Aumentar Sopro, Foco em Arma (garra), Inversão, Investida Aérea, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra).

Sopro (Sob): Cone de 18 m (ou cone aumentando de 24 m), 20d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 35) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+21 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 35) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 90 m de raio, 33 DV ou menos, Vontade (CD 31) anula.

Arrebatar Aprimorado (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Grande ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+14) ou da garra (2d8+7) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 10/dia — *localizar objetos*; 3/dia — *sugestão*; 1/dia — *encontrar o caminho*. Nível de conjurador: 15. Teste de resistência CD 17 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 15º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Durtaxsteingakila pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+21 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 35 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/7/7/7/5; testes de resistência CD 17 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, escudo arcano, escudo divino, mísseis mágicos, toque macabro*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, detectar pensamentos, escuridão, pirotecnia*; 3º — *dissipar magias, escuridão profunda, proteção contra elementos, velocidade*; 4º — *desespero esmagador, enfeitiçar monstro, imunidade à magia, invisibilidade maior*; 5º — *enfraquecer o intelecto, evocação de sombras, imobilizar monstro, infligir ferimentos leves em massa*; 6º — *cura completa, dissipar magias maior, sugestão em massa*; 7º — *insanidade, palavra do caos*.

Bheilorveilthion
Dragão Vermelho Ancião

Bheilorveilthion aprecia combates contra adversários poderosos. Assim que a batalha se inicia, ele escolhe um alvo ao seu alcance e avança, usando a Investida Atroz para realizar um ataque total (fortalecido pelo Ataque Poderoso), dilacerando caso atinja a vítima com as duas garras. Isso geralmente retalha o adversário, e Bheilorveilthion começa a se concentrar em seu próximo alvo (assumindo que ainda exista alguém ao seu alcance depois de tamanha demonstração de poder). É muito comum que seus combates não durem mais de uma única rodada.

Bheilorveilthion: Dragão Vermelho Ancião (macho); ND 24; Dragão (Imenso — Fogo); DV 37d12+370; 610 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 42, toque 6, surpresa 42; Atq Base +37; Agr +64; Corpo a corpo: mordida +48 (dano: 4d6+15); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +46 (dano: 4d6+15), 2 garras +48 (dano: 2d8+7), 2 asas +48 (dano: 2d6+7), golpe com a cauda +48 (dano: 2d8+22); Espaço/Alcance: 6 m/4, 5 m (6 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, dilacerar, arrebatar, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, *sono* e paralisia, visão na penumbra, RM 30, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +30, Ref +20, Von +27; For 41, Des 10, Con 31, Int 24, Sab 25, Car 24.

Perícias e Talentos: Avaliação +44, Blefar +44, Concentração +30, Conhecimento (arcano) +35, Conhecimento (geografia) +33, Conhecimento (história) +33, Conhecimento (planos) +35, Conhecimento (religião) +35, Diplomacia +50, Esconder-se –12, Identificar Magia +26, Intimidação +48, Observar +47, Ouvir +47, Procurar +44, Saltar +56, Sentir Motivação +30, Trespassar, Investida Atroz, Trespassar Maior, Investida Aérea, Pairar, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos Aprimorados, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Alpinista Lendário, Dilacerar, Arrebatar, Inversão.

Sopro (Sob): Cone de 18 m, 22d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 38) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 6 m por 6 m; alvos Médios ou menores sofrem 4d6+22 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 35) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 100 m de raio, 36 DV ou menos, Vontade (CD 35) anula.

Dilacerar (Ext): Dano adicional 4d8+22.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Grande ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d6+15) ou da garra (2d8+7) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 11/dia — *localizar objetos*; 3/dia — *sugestão*; 1/dia — *encontrar o caminho*. Nível de conjurador: 17. Teste de resistência CD 17 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 17º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Bheilorveilthion pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 9 metros e inflige 2d6+22 pontos

de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 38 para reduzir à metade).

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/7/7/7/7/4; testes de resistência CD 17 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, escudo arcano, escudo divino, mísseis mágicos, toque macabro*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, detectar pensamentos, escuridão, pirotecnia*; 3º — *dissipar magias, escuridão profunda, proteção contra elementos, velocidade*; 4º — *desespero esmagador, enfeitiçar monstro, imunidade à magia, invisibilidade maior*; 5º — *enfraquecer o intelecto, evocação de sombras, imobilizar monstro, infligir ferimentos leves em massa*; 6º — *cura completa, dissipar magias maior, sugestão em massa*; 7º — *insanidade, inverter a gravidade, palavra do caos*; 8º — *evaporação, símbolo da morte*.

Sysdothyx

Dragão Vermelho Grande Ancião

Sysdothyx deseja a imortalidade. Apesar dela se interessar pela idéia de se tornar uma dracolich, decidiu que seu destino é tornar-se uma divindade. Em seus momentos mais egoístas, ela se imagina rivalizando o poder da própria Tiamat — e esses momentos egoístas têm superado os momentos realistas ultimamente. A curto prazo, ela está tentando chamar a atenção da divindade dracônica Garyx (veja Religião, no Capítulo Segundo), para se tornar uma avatar ou mesmo consorte, de maneira a escalar mais um degrau rumo a um poder ainda superior. O valor de seu tesouro já excede os recursos dos cofres de muitos pequenos reinos, mas ela não hesitará em sacrificar esse tesouro na busca pelo seu sonho de ascensão divina.

Sysdothyx: Dragão Vermelho Grande Ancião (fêmea); ND 26; Dragão (Colossal — Fogo); DV 40d12+400; 660 PV; Inic. +4; Desl.: 12 m, vôo 60 m (desajeitado); CA 41, toque 2, surpresa 41; Atq Base +40; Agr +73; Corpo a corpo: mordida +49 (dano: 4d8+17); Atq Ttl: corpo a corpo: mordida +49 (dano: 4d8+17), 2 garras +47 (dano: 4d6+8), 2 asas +47 (dano: 2d8+8), golpe com a cauda +47 (dano: 4d6+25); Espaço/Alcance: 9 m/6 m (9 m com a mordida); AE Sopro, esmagar, presença aterradora, arrebatar aprimorado, habilidades similares a magia, magias, varredura de cauda; QE Percepção às cegas 18 m, redução de dano 20/mágico, visão no escuro 36 m, imunidade a fogo, sono e paralisia, visão na penumbra, RM 32, vulnerabilidade ao frio; Tend CM; TR Fort +32, Ref +22, Von +32; For 45, Des 10, Con 31, Int 26, Sab 27, Car 26.

Perícias e Talentos: Avaliação +51, Blefar +51, Concentração +31, Conhecimento (arcano) +38, Conhecimento (geografia) +38, Conhecimento (história) +38, Conhecimento (planos) +38, Conhecimento (religião) +38, Diplomacia +55, Esconder-se –16, Furtividade +9, Identificar Magia +29, Intimidação +53, Observar +51, Ouvir +51, Procurar +45, Saltar +61, Sentir Motivação +28, Sobrevivência +37; Acelerar Sopro, Arrebatar, Arrebatar Aprimorado, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Conhecimento Dracônico, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Suprimir Fraqueza, Trespassar, Trespassar Maior, Vontade de Ferro.

Sopro (Sob): Cone de 27 m, 24d10 pontos de dano de fogo, Reflexos (CD 40) para reduzir à metade.

Esmagar (Ext): Área: 9 m por 9 m; alvos Grandes ou menores sofrem 4d6+25 pontos de dano por esmagamento e devem obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 40) ou ficarão imobilizados.

Presença Aterradora (Ext): 108 m de raio, 39 DV ou menos, Vontade (CD 38) anula.

Arrebatar (Ext): Caso o dragão consiga prender uma criatura Enorme ou menor, causará automaticamente o dano da mordida (4d8+17) ou da garra (4d6+8) a cada rodada, até a criatura se libertar.

Habilidades Similares a Magia: 12/dia — *localizar objetos*; 3/dia — *sugestão*; 1/dia — *discernir localização, encontrar o caminho*. Nível de conjurador: 19. Teste de resistência CD 18 + nível da magia.

Magias: Como um feiticeiro de 19º nível.

Varredura de Cauda (Ext): Sysdothyx pode varrer uma área com a cauda usando uma ação padrão. A varredura afeta um semicírculo com diâmetro de 12 metros e inflige 2d8+25 pontos de dano a criaturas Pequenas ou menores (Reflexos CD 40 para reduzir à metade).

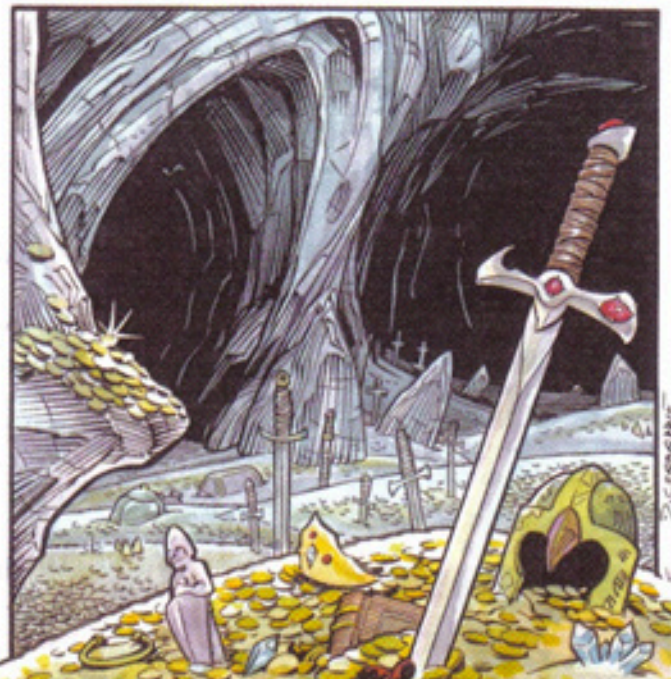
Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/8/8/8/7/7/7/7/4; testes de resistência CD 18 + nível da magia): 0 — *detectar magia, globos de luz, ler magias, mãos mágicas, marca arcana, orientação, prestidigitação, resistência, som fantasma*; 1º — *alarme, escudo arcano, escudo divino, mísseis mágicos, toque macabro*; 2º — *agilidade do gato, curar ferimentos moderados, detectar pensamentos, escuridão, pirotecnia*; 3º — *dissipar magias, escuridão profunda, proteção contra elementos, velocidade*; 4º — *desespero esmagador, enfeitiçar monstro, imunidade à magia, invisibilidade maior*; 5º — *enfraquecer o intelecto, evocação de sombras, imobilizar monstro, infligir ferimentos leves em massa*; 6º — *cura completa, dissipar magias maior, sugestão em massa*; 7º — *insanidade, inverter a gravidade, palavra do caos*; 8º — *enfeitiçar monstro em massa, evaporação, símbolo da morte*; 9º — *drenar energia, grupo de elementais*.

APÊNDICE I: O TESOURO DOS DRAGÕES

Mestre: *Depois de derrotarem o poderoso dragão, vocês examinam o covil do monstro. Depois de venderem todos os tesouros, o valor total dos ganhos equivale a 17.562 PO e 5 PP, incluindo os custos de identificação e avaliação.*

Jogadores: *Oba! E depois?*

Caso você e seus jogadores estejam ficando entediados com os tesouros dos dragões, talvez seja hora de enfeitá-los com alguns detalhes. Pouquíssimos jogadores gostam de encontrar "seis gemas vermelhas, com valor de 100 PO cada" ou ainda pior, "três objetos de arte, com valor de 500 PO cada". Se o Mestre já gastou algum tempo para elaborar um dragão único, deveria perder mais alguns minutos para desenvolver um tesouro exclusivo para esse dragão.



Os três componentes básicos de um tesouro são moedas, bens (jóias, gemas e objetos de arte) e itens (mundanos e mágicos). Dentro dessas categorias, existem diversas formas de enfeitar os objetos encontrados pelos aventureiros. Na próxima vez que o grupo encontrar um tesouro, eis o diálogo que poderá se seguir entre os jogadores:

Mialle: *Como vocês acham que o dragão conseguiu tantas moedas de prata do reino que fica do outro lado do mar interno?*

Lidda: *Esqueça isso, maga. Estou bem ocupada extraindo essas esmeraldas dessa estátua de granito.*

Jozan: *Ei, Tordek. Me ajude a carregar essa mesa de madeira-teca com platina para a entrada!*

Tordek: *Claro, espere só eu terminar esse tonel de cerveja anão que eu encontrei....*

MOEDAS

O primeiro truque para obter uma pilha menos genérica é evitar números inteiros. Depois de determinar os valores em milhares, centenas ou dezenas de moedas de cada tipo existentes em um tesouro, reduza o primeiro dígito em 1 (de 6.000 para 5.000 ou de 100 para 90, por exemplo), e então substitua cada zero remanescente com o resultado de 1d10.

Exemplo: O mestre joga 2d6 x 1.000 para determinar a quantidade de peças de ouro de um tesouro e obtém 7.000 como resultado. Ele reduz o número total para 6.000, então joga 1d10 para a centena, outro para a dezena e mais um para a unidade. Os resultados são 4, 5 e 1, gerando um tesouro total de 6.451 moedas de ouro — um valor adequado e que não é redondo.

A longo prazo, esse método reduzirá ligeiramente a quantidade de moedas obtidas pelos aventureiros. Se o Mestre estiver preocupado com esse leve empobrecimento, pode facilmente incluir um item de valor equivalente em outra parte do tesouro. Por exemplo, usando os valores acima, o Mestre poderia adicionar uma jóia ou objeto de arte na outra categoria do tesouro, com valor entre 500 PO e 600 PO, para igualar a diferença.

Uma alternativa é substituir parte das moedas por outro objeto monetário. Em particular nas grandes transações, as moedas não são eficientes para os comerciantes — o dinheiro em papel é mais fácil de transportar e as barras ou lingotes são mais fáceis de contar.

Na maioria das culturas de fantasia medieval, o dinheiro em papel será uma raridade. Entretanto, as cartas de crédito, ordens de pagamento e outros "papéis mercantis" podem facilmente existir, em particular numa cultura de comerciantes. Esses itens literalmente valem mais do que seu peso em ouro, mas é possível que somente possam ser trocados nas comunidades maiores. Via de regra, nenhuma ordem de pagamento com valor superior ao limite em peças de ouro de uma cidade poderá ser trocado nesse local. Além disso, a menos que o grupo esteja negociando com a pessoa que assinou a carta de crédito, ele somente conseguirá metade do valor nominal em moedas ou bens (a critério do Mestre e de acordo com a situação). Os personagens desesperados para obter o valor total podem acabar viajando de cidade em cidade, em busca do mercador responsável pelo certificado. Obviamente, não existem garantias de que a carta seja genuína (consulte a perícia Falsificação, no *Livro do Jogador*), embora o Mestre não deva utilizar essa variação da trama com freqüência.

Tabela A–1: Bens de Escambo

1d%	Bens:
01–40	Alimentos, bebidas e temperos
01–08	Cerveja comum (3 PC)
09–11	Cerveja fina (2 PO)
12–17	Canela (1 PO)
18	Cravo (15 PO)
19–23	Óleo de cozinha comum (1 PC)
24–26	Azeite de cozinha raro (1 PO)
27–38	Farinha (2 PC)
39–43	Gengibre (2 PO)
44–48	Pimenta (2 PO)
49	Açafrão (15 PO)
50–52	Sal (5 PO)
53–62	Folhas de chá (2 PP)
63–72	Tabaco (5 PP)
73–84	Trigo (1 PC)
85–92	Vinho comum (3 PC)
93–95	Vinho fino (5 PO)
96–100	Outros
41–70	Lenha ou minérios
01–02	Adamante (100 PO)
03–22	Cobre (5 PP)
23–27	Madeira negra (10 PO)
28–37	Ouro (50 PO)
38–62	Ferro (1 PP)
63–72	Chumbo (5 PO)
73–75	Mitral (100 PO)
76–80	Platina (500 PO)
81–95	Prata (5 PO)
96–100	Outros
71–100	Têxteis[1]
01	Tecido com fios de ouro (1.000 PO; 5 kg)
02–04	Tecido com fios de prata (100 PO; 5 kg)
05–34	Algodão (1 PO; 250 g)
35–44	Linho (4 PO; 500 g)
45–47	Samito (250 PO; 2,5 kg)
48–52	Cetim (10 PO; 250 g)
53–62	Seda (10 PO; 250 g)
63–70	Veludo (15 PO; 1 kg)
71–95	Lã (2 PO; 1 kg)
96–100	Outros

1 Os preços e pesos equivalem a um metro quadrado.

As barras ou lingotes de metal precioso são muito comuns nas sociedades que lidam diretamente com esses materiais brutos, como os reinos dos anões e dos gnomos. Quase sempre esses objetos contêm uma estampa de identificação. Uma barra típica de metal precioso pesa 500 g e vale 50 moedas do mesmo material.

Barra ou Lingote	Valor	Valor em PO
Cobre	50 PC	0,5 PO
Prata	50 PP	5 PO
Ouro	50 PO	50 PO
Platina	50 PL	500 PO

Conforme indicado no *Livro do Jogador* (consulte Outros Recursos, no Capítulo 7 daquele livro), a maior parte da riqueza dos personagens não é constituída de moedas de qualquer tipo. É fácil imaginar que um dragão acostumado a atacar as caravanas de mercadores tenha acumulado um tesouro com vários bens de troca. Considerando que esses bens geralmente podem ser vendidos pelo seu valor total, o Mestre seria capaz de substituir certas quantias de moedas do tesouro por quantidades equivalentes desses materiais. Contudo, a escassez ou excesso de determinado bem de consumo em uma região específica pode ajustar seus preços drasticamente, a critério do Mestre. Para gerar esses itens aleatoriamente, utilize a Tabela A-1: Bens de Escambo. Jogue 1d% para determinar a categoria do material ("Alimentos, bebidas e temperos" é uma categoria, por exemplo), depois jogue novamente para selecionar o item específico dentro da mesma categoria (como "Cerveja comum"). Os preços indicados na tabela equivalem a 500 g ou 500 ml (exceto para os têxteis, que usam metros quadrados).

Se o Mestre não estiver interessado em incluir materiais diversos na categoria "Moedas" do tesouro, ainda poderá injetar detalhes interessantes em uma pilha de moedas ordinárias. Uma vez que todas as moedas ostentam a marca do reino, província ou cidade-estado onde foram cunhadas, basta incluir algumas dezenas ou centenas com um brasão estrangeiro ou incomum e os personagens terão motivos para se indagar sobre como elas foram parar no tesouro do dragão. Se uma pilha contém moedas de platina com a figura de uma aranha com a cabeça de uma elfa, os aventureiros poderão supor (certa ou erroneamente) que existia uma aliança entre o dragão e os drow.

QUAL O TAMANHO DA PILHA?

Conforme indicado no *Livro do Jogador*, uma moeda típica pesa cerca de 10 g (50 pesam 500 g). Mas quanto espaço as moedas preenchem e quão grande seria uma pilha de moedas quando estão reunidas em um tesouro? É verossímil que os dragões realmente durmam em camas de moedas?

Uma moeda comum tem pouco mais de 2,5 cm de diâmetro e aproximadamente 0,25 mm de espessura. Um cubo de 30 cm de aresta (30 cm de largura e comprimento e 30 cm de altura) comportaria cerca de 12.000 moedas empilhadas de modo instável.

Obviamente, elas não são acondicionadas em cubos de 30 cm — elas são espalhadas em pilhas aleatórias. Essa quantidade de moedas cobriria um quadrado de quase 1,5 m com uma profundidade de 1,25 cm, ou ainda um quadrado de 90 cm com 2,5 cm de profundidade, aproximadamente. É o suficiente para um dragão Pequeno chafurdar ou mesmo para um dragão Médio se recostar com alguma satisfação.

No entanto, os dragões maiores precisam de uma quantidade extraordinária de moedas para gerar uma pilha capaz de acomodá-los. Um dragão Grande utiliza pelo menos 50.000 para criar uma "cama", enquanto um dragão Enorme precisa de 100.000 ou mais. Os espécimes Imensos e Colossais exigiriam pilhas com meio milhão de moedas ou mais, e um espaço proporcional, para arrumar sua "cama". Mesmo assim, essa não seria uma pilha enorme, mas uma camada relativamente fina de moedas de vários tipos.

Por esse motivo, a maioria dos dragões não tem camas compostas inteiramente de moedas (embora alguns colecionem peças de cobre exatamente por essa razão), mas não custa nada sonhar....

BENS

Dentre as três categorias de tesouro, essa contém as melhores oportunidades para tornar a riqueza de um dragão mais interessante. Afinal, existem dezenas de variedades de pedras preciosas e virtualmente uma infinidade de objetos de arte. Em alguns casos, o Mestre criará objetos tão interessantes que os personagens desejarão guardá-los em vez de vendê-los!

Os bens, em especial os objetos de arte, fornecem uma excelente oportunidade para criar ganchos de aventuras. Talvez os personagens queiram encontrar o criador original de uma escultura ou pintura, ou mesmo o ocupante original de um antigo trono ornamentado. É provável que alguns itens sejam roubados e os PJs desejem uma recompensa por devolvê-los aos seus herdeiros de direito.

PEDRAS PRECIOSAS

A Tabela 3–6: Gemas do *Livro do Mestre* inclui uma listagem diversificada de gemas e seus valores pertinentes. Os valores a seguir se referem a jóias cortadas e lapidadas; gemas brutas ou sem lapidação valem cerca de um terço do preço final.

Um personagem que tenha a perícia Ofícios (lapidação) é capaz de aprimorar o valor das gemas brutas. O custo da matéria-prima é representado pela gema sem lapidação. A CD do teste de Ofícios varia entre 10 (para jóias até 50 PO), 15 (para pedras entre 50 PO e 500 PO) e 20 ou superior (para jóias com valor de 500 PO ou mais).

A critério do Mestre, um teste que fracasse com uma margem igual ou superior a 5 arruinará completamente a pedra bruta, obrigando o personagem a recomeçar com uma nova gema.

O Mestre pode gerar mais interesse nas pedras preciosas tornando-as exóticas ou restritas. Talvez as melhores pérolas sejam recolhidas por gnomos mergulhadores em uma determinada baía ou os elfos controlem o mercado de esmeraldas. É possível que os gigantes do gelo do seu mundo utilizem pedras sangüíneas como moeda, sugerindo que a carga dessas gemas encontradas pelo grupo tenha vindo (ou esteja indo) para os gigantes da região.

OBJETOS DE ARTE

A Tabela 3–7: Objetos de Arte do *Livro do Mestre* fornece diversos exemplos de objetos de arte para serem incluídos em tesouros. No entanto, quando o Mestre estiver elaborando o tesouro de um dragão, será capaz de exaurir aquela lista rapidamente. As tabelas a seguir oferecem a possibilidade de criar milhares de objetos de arte para sua campanha, usando apenas algumas jogadas de porcentagem (1d%).

Para gerar um objeto de arte aleatoriamente, consulte a Tabela A–2: Tipo do Objeto. Jogue 1d% ou escolha a variedade de objeto que você deseja criar (arte, vestuário, mobília, jóias, instrumento musical, brinquedo/jogo ou utensílio). Após determinar o tipo de objeto, consulte a tabela apropriada

Tabela A–2: Tipo de Objeto

1d%	Tipo de Objeto de Arte
01–25	(Tabela A–3: Arte)
26–35	Vestuário (Tabela A–4: Vestuário)
36–40	Mobília (Tabela A–5: Mobília)
41–80	Jóias (Tabela A–6: Jóias)
81–85	Instrumento Musical (Tabela A–7: Instrumento Musical)
86–90	Brinquedo/Jogo (Tabela A–8: Brinquedo/Jogo)
91–100	Utensílio (Tabela A–9: Utensílio)

Tabela A–3: Arte

1d%	Tipo de Arte
01–15	Busto [1] (R)
16–25	Forma Geométrica (R)
01–20	Cubo
21–40	Cilindro
41–60	Dodecágono
61–80	Pirâmide
81–100	Esfera
26–40	Pintura [1]
41–50	Pilar (R)
51–60	Estátua grande ou de tamanho natural [1] (R)
61–75	Estátua pequena [1] (R)
76–100	Tapeçaria/Flâmula [1] (M)

1 Consulte a Tabela A–12: Descrição para determinar o que o objeto representa.

Tabela A–4: Vestuário

1d%	Artigo de Vestuário [1]
01–15	Botas/sapatos/sandálias
16–25	Calças/pantalonas/saias
26–40	Capa/manto
41–42	Tapa-olho
43–47	Luvas
48–52	Chapéu
53–55	Elmo
56–60	Máscara
61–70	Camisa/Camisão
71–85	Tabardo/capote
86–100	Vestes finas

1 Consulte a Tabela A–11: Material (Maleável) para determinar o tecido do vestuário.

Tabela A–5: Mobília

1d%	Tipo de Mobília
01–03	Guarda-roupas (R)
04–06	Barril (R)
07–10	Banco (R para banquetas; M para estofados)
11–13	Cobertor (M)
14–16	Estante (R)
17–19	Braseiro (R)
20–22	Candelabro (R)
23–25	Castiçal (R)
26–28	Cadeira (R para cadeiras, M para acolchoados)
29–32	Lustre (R)
33–35	Baú (R)
36–40	Divã/sofá/sofá-cama (R para divãs; M para acolchoados)
41–43	Cortina (M)
44–48	Mesa (R)
49–53	Mostruário (R)
54–56	Escabelo (R para madeira, S para estofados)
57–59	Ampulheta (R)
60–62	Lamparina (R)
63–66	Espelho pequeno (R)
67–69	Espelho grande (R)
70–71	Travesseiro (M)
72–77	Tapete (M)
78–80	Sacola (M)
81–83	Lençóis (M)
84–87	Mesa de jantar (R)
88–91	Mesinha (R)
92–100	Urna (R)

Tabela A–6: Jóias

1d%	Tipo de Jóia [1]
01–05	Amuleto
06–11	Tornozeleira
12–15	Braçadeira
16–20	Cinto
21–28	Bracelete
29–35	Broche
36–40	Diadema
41–44	Coroa
45–51	Brinco(s)
52–54	Pente
55–57	Presilha de cabelo
58–61	Medalhão
62–67	Colar
68–71	Berloque/pingente
72–73	Amuleto/talismã
74–75	Filactéria
76–82	Alfinete/presilha
83–91	Anel
92–95	Cetro
96–100	Tiara

1 Consulte a Tabela A–10: Material (Rígido) para determinar o material primário da jóia, depois 1 ou 2 vezes a Tabela A–13: Adornos.

Tabela A–7: Instrumento Musical

1d%	Tipo de Instrumento
01–02	Trompa alpina
03	Gaita de foles
04–05	Banjole
06–07	Sino suspenso
08	Ossos
09–10	Carrilhão dos ventos
11–12	Clavicórdio
13–14	Corne
15–18	Tambor
19–22	Tambor bongô
23–26	Timbale
27–28	Saltério dulcimer
29–32	Violino
33–36	Flauta
37–39	Gongo
40–43	Sino de mão
44–45	Gaita
46–48	Harpa
49–50	Harpa eólica
51–52	Espineta
53–54	Oboé
55–57	Corneta
58–60	Ocarina
61–63	Harpa de colo
64–65	Bandola
66–68	Alaúde
69–71	Lira
72–74	Bandolim
75	Órgão de câmara
76–78	Flauta de pã
79	Saltério
80–81	Flauta doce
82	Charamela
83–84	Pedra dos ventos
85–88	Tamborim
89–92	Trombeta dos arautos
93	Nargulé
94–97	Flauta de apito
98–100	Cítara

Tabela A–8: Brinquedos/Jogos

1d%	Tipo de Brinquedo/Jogo
01–10	Tabuleiro de xadrez (R)
11–20	Par de dados (R)
21–35	Boneca (M)
36–45	Boneca de porcelana
46–55	Bolinha de gude, saco (R)
56–65	Móbile (M ou R)
66–90	Caixinha de música (R)
91–100	Fantoche (M)

Tabela A–9: Utensílios

1d%	Tipo de Utensílio [1]
01–10	Tigela
11–20	Taça
21–30	Jarro
31–40	Cálice
41–50	Caneca
51–60	Baixela
61–70	Travessa
71–80	Pires
81–90	Bandeja
91–100	Vaso

1 Consulte a Tabela A–10: Material (Rígido) para determinar o material do utensílio. Além disso, há 25% de chance do utensílio representar um personagem ou cena: consulte a Tabela A–12: Descrição.

Tabela A–10: Material (Rígido)

1d%	Tipo de Material
01–05	Osso
06–08	Coral
09–12	Cristal
13–16	Vidro
17–21	Marfim/Chifres
01–12	Javali
13–24	Cachalote (baleia)
25–36	Elefante
37–48	Hipopótamo
49–60	Búcero
61–72	Mamute
73–84	Narval
85–88	Unicórnio
89–100	Morsa
22–46	Metal
01–02	Adamante
03–21	Latão
22–43	Bronze
44–61	Cobre
62–65	Ouro
66–78	Ferro
79–81	Chumbo
82–84	Mitral
85–87	Platina
88–91	Prata
92–100	Aço
47–50	Madrepérola
51–70	Pedra
01–13	Granito
14–26	Calcário
27–39	Mármore
40–52	Obsidiana
53–61	Ônix
62–74	Arenito
75–87	Ardósia
88–100	Esteatita (pedra-sabão)
71–90	Madeira rígida
01–10	Freixo
11–25	Castanheira
26–35	Madeira negra
36–45	Nogueira
46–60	Mogno
61–70	Bordo
71–90	Carvalho
91–100	Teca
91–100	Madeira macia
01–15	Amieiro
16–25	Bálsamo
26–45	Cedro
46–65	Abeto
66–85	Pinheiro
86–100	Teixo

Tabela A–11: Material (Maleável)

1d%	Tipo de Material
01–40	Tecido
01–02	Fios de ouro
03–22	Algodão
23–32	Linho
33–35	Samito
36–50	Cetim
51–65	Seda
66–80	Veludo
81–100	Lã
41–55	Penas
01–12	Águia [1]
13–22	Falcão [1]
23–34	Codorna
35–44	Coruja
45–59	Pavão
60–71	Faisão
72–83	Corvo
84–95	Cisne
96–100	Outros
56–60	Penas exóticas [2]
01–03	Achaierai
04–05	Arconte
06–11	Gavião-seta
12–14	Couatl
15–24	Águia gigante
25–34	Coruja gigante
35–44	Grifo
45–54	Hipogrifo
55–56	Lammasu
57–58	Lillend
59–68	Urso-coruja
69–74	Pegaso
75–76	Fênix
77–86	Pássaro roca
87–92	Esfinge
93–95	Vrock
96–100	Outros
61–75	Peles
01–03	Gorila [1]
1d%	Tipo de Material
04–07	Texugo [1]
08–22	Urso (negro, marrom, polar) [1]
23–27	Castor
28–32	Javali [1]
33–35	Camelo
36–41	Leopardo/guepardo
42–44	Arminho/marta
45–48	Raposa
49–51	Cavalo
52–57	Leão [1]
58–60	Coelho
61–62	Guaxinim
63–67	Rato [1]
68–70	Foca/leão marinho
71–73	Carneiro/ovelha
74–79	Tigre [1]
80–82	Doninha [1]
83–89	Lobo [1]
90–93	Carcajú [1]
94–95	Worg
96–100	Outros
76–80	Pele exótica [2]
01–04	Barghest
05–13	Cão teleportador
14–26	Pantera deslocadora
27–34	Girallon
35–40	Grifo
41–46	Gato infernal
47–55	Krenshar
56–61	Mantícora
62–64	Rakshasa
65–73	Mastim das sombras
74–86	Lobo do inverno
87–95	Cão yeth
96–100	Outros
81–95	Couro
01–08	Crocodilo/jacaré
09–11	Gorila [1]
12–13	Morcego [1]
14–20	Bisão
21–27	Javali [1]
28–29	Camelo
30–40	Vaca/boi
41–48	Cervo
49–53	Elefante
54–58	Cavalo
59–63	Lagarto
64–69	Porco
70–74	Rinoceronte
75–76	Foca/leão marinho
77–81	Tubarão [1]
82–87	Carneiro/ovelha
88–95	Cobra
96–100	Outros
96–100	Couro exótico [2]
01–06	Basilisco
07–11	Behir
12–14	Bulette
15–21	Quimera
22–41	Dinossauro
42–56	Dragão
57–61	Dragonado
1d%	Tipo de Material
62–68	Hidra
69–73	Naga
74–76	Verme púrpura
77–79	Ravid
80–82	Remorhaz
83–85	Lagarto elétrico
86–95	Wyvern
96–100	Outros

1 Jogue 1d%: 01–75: animal comum; 76–90: animal atroz; 91–97: animal celestial ou abissal; 98–100: animal atroz celestial ou abissal.

2 Um objeto fabricado parcial ou totalmente a partir de uma criatura inteligente, como um rakshasa ou um krenshar, implica algumas deduções sobre o proprietário. Normalmente, apenas os indivíduos malignos usam peles de seres sencientes. No entanto, pequenas quantidades de penas podem ser extraídas sem matar ou machucar a criatura.

Tabela A–12: Descrição

1d%	Tipo de Descrição
01–04	Batalha
05–08	Barcos
09–12	Castelo
13–16	Crianças
17–20	Urbano
21–24	Nuvens
25–28	Dança
29–32	Dragões
33–36	Chamas
37–40	Flores
41–44	Cavaleiros
45–48	Caçadores
49–52	Paladinos
53–56	Amor
57–60	Monstros
61–64	Montanhas
65–68	Músicos
69–72	Pastores
73–76	Ícones religiosos
77–80	Soldados
81–84	Conjuradores
85–88	Esportes
89–92	Arvores
93–96	Água
97–100	Armas

Tabela A–13: Adornos

1d%	Tipo de Adorno
01-15	Entalhe
16-30	Gravura/Estampa
31-42	Desenho com água-forte
43-57	Gemas
58-72	Incrustação
73-87	Mosaico
88-100	Galvanização

(Tabelas A–3: Arte, A–4: Vestuário, A–5: Mobília, A–6: Jóias, A–7: Instrumento Musical, A–8: Brinquedo/Jogo ou A–9: Utensílios) para descobrir exatamente a natureza do item. Em alguns casos, podem ser necessárias jogadas adicionais em uma ou mais tabelas, de acordo com o tipo de objeto ou a variedade de material usada em sua fabricação.

Diversos itens das tabelas incluem uma sigla entre parênteses, um (R) ou um (M), indicando se aquele objeto é fabricado com um material rígido (R) ou maleável. Para determinar o material exato, consulte as Tabelas A–10: Material (Rígido) ou A–11: Material (Maleável), conforme adequado à sigla.

Para enfeites adicionais, é possível consultar as Tabelas A–12: Descrição ou A–13: Adornos.

ITENS

Adicionar itens mundanos ou mágicos a um tesouro é uma excelente forma de torná-lo interessante. Os dragões com valores de Inteligência 6 ou superior provavelmente utilizarão quaisquer equipamentos (mundanos ou mágicos) presentes em seus tesouros. Por exemplo, um dragão vermelho com um baú repleto de frascos de fogo alquímico posicionaria o recipiente em um local onde seria possível usar seu sopro para incendiar a substância e atingir os invasores.

ITENS MUNDANOS

A Tabela 3–8: Itens Mundanos do *Livro do Mestre* inclui uma lista extensa de equipamentos comuns (mas não mágicos) que podem ser encontrados em um tesouro. Além daqueles objetos, o Mestre pode incluir itens de luxo, como perfumes e incenso, nos materiais disponíveis. Jogue 1d% e consulte a tabela A–14: Itens Mundanos de Luxo. Uma vez que os valores médios dos objetos dessa tabela equivalem a uma fração dos valores dos itens da Tabela 3–8 do *Livro do Mestre*, consulte 2d8 vezes a Tabela A–14 para cada item mundano obtido na jogada inicial no *Livro do Mestre*.

Tabela A–14: Itens Mundanos de Luxo

1d%	Item de Luxo (Valor)	Quantidade
01-10	Livro comum (5 PO)	2d6
11-17	Livro raro (50 PO)	1d4
18-27	Tintura comum (5 PP a cada 500 ml)	2d8 x 500 ml
27-34	Tintura rara (2 PO a cada 500 ml)	1d4 x 500 ml
35-44	Incenso comum (5 PO a cada 500 g)	2d8 x 500 g
45-51	Incenso exótico (15 PO a cada 30 g)	2d4 x 30 g
52-61	Tinta (8 PO a cada 30 ml)	2d8 x 30 ml
62-71	Óleo de lamparina (1 PP a cada 500 ml)	2d8 x 500 ml
72-76	Papel (40 PO por resma)	1d4 resmas*
77-81	Pergaminho (20 PO por resma)	2d4 resmas*
82-91	Perfume comum (1 PO a cada 30 ml)	2d8 x 30 ml
92-96	Perfume raro (5 PO a cada 30 ml)	1d4 x 30 ml
97-100	Sabão (5 PP a cada 500 g)	2d10 x 500 g

* Uma resma contém 100 unidades.

ITENS MÁGICOS

Pode ser tentador elaborar um tesouro de forma a incluir diversos itens mágicos úteis para o dragão, como anéis, braçadeiras, poções e bastões. Entretanto, a menos que a criatura tenha acesso imediato a uma cidade próxima, onde conseguiria adquirir esses equipamentos, ela provavelmente não estará tão bem equipada quanto um guerreiro ou mago PdM típico. Além disso, é óbvio que um dragão inteligente (Inteligência 6 ou superior) consideraria uma tolice deixar de utilizar um item mágico para obter qualquer vantagem mas, diferente de um PdM — cujo poder com freqüência depende de seus equipamentos — o desafio de um dragão se baseia primariamente em suas habilidades inatas, não no tesouro que ele acumulou.

Exceto em situações especiais, um dragão não deveria ser capaz de utilizar mais de dois itens mágicos de seu tesouro. Mesmo que o Mestre obtenha equipamentos úteis em jogadas aleatórias, quase nenhum dragão possui a habilidade de identificar itens mágicos e não consegue determinar com facilidade o que seria útil ou atrapalharia seu desempenho. Além disso, essas criaturas têm dificuldades em usar muitos objetos encantados, em especial armas e armaduras (consulte Dragões e Itens Mágicos, no Capítulo Primeiro). Se o Mestre decidir equipar o dragão dessa forma, deveria considerar um prêmio excepcional de XP para o grupo (algo entre 10% e 50%, dependendo da situação) quando derrotá-lo, já que a presença desses equipamentos provavelmente aumentará a dificuldade do encontro.

Eis uma breve descrição da utilidade dos itens mágicos para os dragões conforme a categoria de equipamento:

Armaduras e Escudos: A maioria dos dragões não utiliza esses equipamentos, a menos que assumam uma forma capaz de empunhá-las.

Armas: Novamente, a menos que o dragão assuma uma forma capaz de utilizá-las, o melhor uso para a maioria das armas é enfiá-las em uma pilha de moedas para enfeitar o covil.

Poções: Os dragões sabem apreciar o valor das poções. Caso tenha a perícia Identificar Magia com um modificador de +15 ou superior, ele poderá 'escolher 10' para identificar a poção e não desperdiçará o item.

Anéis: Os dragões são capazes de usar anéis mágicos sem dificuldade. Mesmo que a criatura não saiba exatamente a função do item, é provável que o use apenas por questões estéticas.

Cajados: Se o dragão puder determinar a função do cajado, é provável que seja inteligente o bastante para descobrir uma forma de usá-lo a seu favor em um encontro.

Pergaminhos: Semelhante às poções, um dragão com um modificador razoável de Identificar Magia será capaz de decifrar os pergaminhos existentes em seu tesouro. Caso consiga usar o pergaminho, é mais provável que encontre uma utilidade para o item, em vez de deixá-lo se transformar em pó com o tempo. O tamanho do dragão pode dificultar a ativação do pergaminho, e o Mestre pode determinar que ler um pergaminho exige uma ação de rodada completa para os dragões Enormes ou maiores, ou mesmo determinar que essas criaturas não são capazes de sequer abrir o pequeno rolo mágico. Além disso, até que o dragão possa conjurar magias, sua lista de magias de classe não contém nenhum efeito.

Bastões: Semelhante aos cajados, os bastões são usados freqüentemente pelos dragões mais inteligentes que conseguem determinar sua função e ativá-los. Além disso, até que o dragão possa conjurar magias, sua lista de magias de classe não contém nenhum efeito.

Varinhas: Similar aos bastões, mas os dragões Enormes e maiores terão dificuldades em manipular objetos tão pequenos (a critério do Mestre)

Itens Maravilhosos: Os itens mágicos dessa categoria devem ser analisados caso a caso. Alguns, como os amuletos,

são facilmente utilizados para gerar benefícios para os dragões. Outros não servem na criatura, não são úteis ou simplesmente são mais bonitos no topo de uma pilha de moedas. Além disso, o grupo certamente se lembrará do dragão verde que tinha meia dúzia de *pedras iônicas* circulando o crânio.

EXEMPLOS DE TESOUROS

Apresentamos a seguir vinte e sete exemplos de tesouros para os dragões: um para cada Nível de Desafio. Cada referência contém aproximadamente o triplo do tesouro padrão obtido em um encontro do mesmo nível, conforme adequado aos dragões.

Caso deseje utilizar esses tesouros para criaturas que não possuem o triplo do tesouro padrão, reduza os valores proporcionalmente, conforme indicado na tabela a seguir. Por exemplo, o tesouro de ND 8 é adequado para um dragão de ND 12 que fornece o tesouro padrão, e o tesouro de ND 24 equivale aos valores de um dragão de ND 28 que possua o dobro do tesouro normal.

ND do Tesouro	Padrão	Dobro do Padrão
1	—	—
2	—	1
3	1	2
4	1	3
5	2	4
6	2	5
7	3	6
8	4	7
9	5	8
10	6	9
11	7	10
12	8	11
13	9	12
14	10	13
15	11	14
16	12	15
17	13	16
18	14	17
19	15	18
20	16	18
21	16	19
22	17	19
23	17	20
24	17	20
25	18	21
26	18	22
27	18	23
28	19	24

O valor do tesouro é fornecido no cabeçalho de cada entrada. Essa soma considera o valor total dos objetos contidos no tesouro (em muitos casos, alguns itens somente podem ser vendidos por metade do valor pelos PJs). Os itens marcados com um asterisco (*) provavelmente serão usados por um dragão com Inteligência 6 ou superior — perspicazes o suficiente para descobrir a natureza do objeto e sua ativação. O valor em peças de ouro de cada bem do tesouro é fornecido entre parênteses; os demais estão indicados no *Livro do Mestre*.

É possível substituir os itens de qualquer tesouro, conforme adequado à sua campanha. A menos que o Mestre deseje fornecer mais (ou menos) tesouro do que o valor padrão de cada encontro, qualquer objeto adicionado deve ser substituído por outro existente com um valor similar em PO.

Para os covis que tenham diversos dragões, utilize o tesouro equivalente ao Nível de Encontro total do covil.

ND 1 (889 PO, 7 PP)

Moedas: 3.697 PC, 114 PO.

Bens: Pérola negra (700 PO).

Itens: Bolsa de cola*.

ND 2 (1.799 PO, 5 PP, 5 PC)

Moedas: 4.235 PC, 1.972 PP, 505 PO.

Bens: 2 ágatas musgo (11 PO e 14 PO), âmbar (90 PO)

Itens: Mangual pesado (obra-prima), *poção de detectar pensamentos**, pergaminho divino de *desespero, imobilizar pessoa e silêncio*.

ND 3 (2.700 PO, 1 PP)

Moedas: 2.511 PP, 179 PO.

Bens: Nenhum

Itens: Kit de escalada, *poção de esplendor da águia**, *varinha de despedaçar** (21 cargas).

ND 4 (3.600 PO, 7 PP)

Moedas: 2.307 PP, 370 PO, 59 PL.

Bens: Granada vermelha (80 PO)

Itens: *machado de guerra anão +1*.

ND 5 (4.800 PO, 7 PP)

Moedas: 3.757 PP, 741 PO.

Bens: Quartzo azul (9 PO), 2 hematitas (50 PO cada), opala ignea (1.100 PO).

Itens: Camisão de cota de malha Médio (obra-prima), *broquel +1*, *poção de dificultar detecção*.

ND 6 (5.999 PO, 9 PP)

Moedas: 6.129 PP, 657 PO.

Bens: Ametista (9 PO), espinélio azul escuro (600 PO), roupa de cetim com um "M" bordado (50 PO).

Itens: Fogo alquímico* (2 frascos), antídoto (3 doses), *estatueta de poderes incríveis* (corvo de prata).

ND 7 (7.800 PO, 3 PP)

Moedas: 12.163 PP, 1.387 PO.

Bens: 2 ágatas íris (11 PO cada), coral (50 PO), água-marinha (700 PO), opala negra (1.300 PO).

Itens: Pergaminho arcano de *saltar, montaria fantasmagórica* e *respirar na água, varinha de toque do carniçal** (30 cargas).

ND 8 (10.200 PO)

Moedas: 1.730 PO, 133 PP.

Bens: Caixinha de música de vidro (90 PO), tapeçaria de cetim com cavaleiros cavalgando para a batalha (2.000).

Itens: *Poção de invisibilidade contra animais, poção de ataque certeiro**, *poção de agilidade do gato**, *poção de curar ferimentos leves**, *varinha de invocar criaturas I** (25 cargas).

ND 9 (13.500 PO)

Moedas: 4.839 PO.

Bens: 2 obsidianas (7 PO cada), 3 pérolas brancas (100 PO cada), 6 âmbares (150 PO).

Itens: Pergaminho arcano de *imagem silenciosa* e *invisibilidade*, pergaminho divino de *detectar armadilhas* e *dissipar magia*, *chapéu do disfarce*, escudo grande de adamante, *sabre +1*, *varinha de detectar portas secretas* (35 cargas).

ND 10 (17.400 PO)

Moedas: 13.680 PP, 2938 PO.

Bens: Estatueta de vidro de um lobo (100 PO), busto de marfim de um mago infame (160 PO), pequena pirâmide de cristal (700 PO), pintura de uma cena pastoral (900 PO), tiara de prata com esmeraldas minúsculas (1.600 PO).

Itens: *Poção de remover medo*, *poção de transformação momentânea*, pergaminho arcano de *proteção contra flechas*, *escudo grande de metal animado +1*.

ND 11 (22.500 PO)

Moedas: 6.775 PO, 785 PL.

Bens: 5 obsidianas (9 PO cada), 4 coralinas (60 PO cada), 3 espinélios vermelhos (70 PO cada), 3 granadas vermelhas (90 PO cada), 6 espinélios azuis escuros (200 PO cada), 3 rubis-estrelas (900 PO cada).

Itens: *Poção de saltar*, *poção de curar ferimentos leves*®, pergaminho divino de *fogo das fadas* e *pele de árvore*, *poção de aumentar*, pergaminho divino de *curar ferimentos leves*, *detectar o mal* e *augúrio*, *varinha de invisibilidade*® (29 cargas).

ND 12 (29.400 PO)

Moedas: 3.488 PO, 294 PL.

Bens: Ágata listrada (10 PO), turmalina (60 PO), pérola prateada (130 PO), granada violeta (400 PO), tornozeleira de prata (30 PO), estátua de carvalho de um cão de caça em tamanho natural (230 PO), cântaro e tigela de cristal (300 PO cada), carrilhão dos ventos de mitral (400 PO), broche de prata com a inscrição "A Minha Amada Amarathea" (800 PO), vestimentas sagradas de samito com o símbolo de Pelor (1.000 PO), pingente de ouro com rubi (1.700 PO).

Itens: Pergaminho divino de *força do touro*, pergaminho arcano de *servo invisível* e *mão espectral*, pergaminho arcano de *mãos flamejantes*, *transformação momentânea* e *reflexos*, *poção da levitação*, *poção de resistência a elementos*®, pergaminho arcano de *sugestão* e *idiomas*, *espada curta +1*, *varinha de mísseis mágicos*® (5º nível, 34 cargas), *kama congelante +1*.

ND 13 (39.000 PO)

Moedas: 4.848 PO.

Bens: Olho de tigre turquesa (12 PO), 3 citrinas (60 PO cada) 2 granadas marrom-esverdeadas (80 PO cada), 2 granadas violetas (300 PO cada), 3 topázios amarelo ouro (400 PO cada).

Itens: *Anel de proteção +4*®.

ND 14 (51.000 PO)

Moedas: 19.410 PO.

Bens: 2 jaspes (40 PO cada), 4 âmbares (70 PO cada), topázio amarelo ouro (300 PO), trompete do arauto laminado em ouro (90 PO), tornozeleira de prata incrustada de hematitas (340 PO), manto de penas de águia gigante (1.100 PO), bracelete de mitral incrustado de safiras (7.000 PO), cinturão de mitral incrustado de safiras (8.000 PO).

Itens: *Poção de deslocamento*®, *varinha de reflexos*® (15 cargas), *varinha de curar ferimentos críticos* (25 cargas), *aljava de Ehlonna*.

ND 15 (66.000 PO)

Moedas: 12.021 PO, 1.683 PL.

Bens: 4 quartzos azuis (8 PO cada), alexandrita (400 PO), 3 águas marinhas (500 PO cada), 2 pérolas negras (700 PO cada), manto de pele de javali (80 PO), broche de prata em forma de folha de carvalho (110 PO), anel de prata com a insígnia de uma folha de carvalho (130 PO), par de taças idênticas de cristal (400 PO), cadeira de ossos com tapeçaria de pele de urso (500 PO), túnica de veludo branca com pequenos rubis (600 PO), xadrez com peças de obsidiana e marfim (1.200 PO), espelho grande de platina (1.400 PO), bracelete de ouro incrustado com esmeraldas (3.000 PO), estátua de um pseudo-dragão em cristal de tamanho real (6.000 PO).

Itens: *Escudo grande de madeira +2*, *cajado do enxame* (32 cargas).

ND 16 (84.000 PO)

Moedas: 5.411 PO, 1.839 PL.

Bens: 5 ágatas musgo (8 PO cada), 5 azuritas (10 PO cada), 6 hematitas (12 PO cada), 5 zircônios (40 PO cada), 4 olivinas (50 PO cada), 5 jades (80 PO cada), 5 opalas negras (900 PO cada), espelho pequeno de prata (50 PO), pente de carvalho incrustado com madrepérola (60 PO), tapete de pele de giral-lon (500 PO), par de braçadeiras de platina (600 PO cada), candelabro de prata (700 PO), tapeçaria de lã mostrando o céu noturno com estrelas de diamantes (1.200 PO), espineta antiga com chaves de marfim de mamute (1.600 PO), colar de ouro com lápis-lazúli (2.100 PO), aliança de casamento de platina (2.500 PO), aliança de casamento de platina com um diamante (3.000 PO), cetro de platina com esmeraldas (5.000 PO), coroa de platina com esmeraldas (7.000 PO).

Itens: *Poção de restauração menor*, pergaminho arcano de *enfeitiçar pessoa*, *tranca arcana* e *arrombar*, *escanvelho anti-golem* (todos), *manto de Carisma +2*, *varinha de força do touro*® (48 cargas), *lança afiada +2*.

ND 17 (108.000 PO)

Moedas: 15.667 PO, 1.421 PL.

Bens: 8 quartzos azuis (8 PO cada), 4 rodocrositas (11 PO cada), 8 sardônicos (30 PO cada), 11 pedras da lua (60 PO cada), 7 pérolas douradas (110 PO cada), 5 esmeraldas (1.400 PO cada), espelho de prata altamente polida e finamente acabado (1.000 PO), braseiro de prata entalhado com ondas (1.300 PO), bandolim (obra-prima) incrustado com madrepérola (1.500 PO), mesa de chá de carvalho com tampo de mármore esculpido com um vilarejo élfico (2.000 PO), toga fiada com milhares de asas de borboleta tratadas por alquimia para manter a coesão e as cores (4.000 PO), aparelho de jantar pintado a mão descrevendo cenas da vida subaquática e feito de porcelana dos corais dos tritões (5.000 PO), colar de ouro com diversos pingentes de rubi (7.000 PO), coroa de ouro incrustada com rubis e diamantes (11.000 PO).

Itens: Pergaminho divino de *curar ferimentos graves*, *prece* e *remover doenças*, *varinha de relâmpago*® (38 cargas), *amuleto de armadura natural +4*®.

ND 18 (141.000 PO)

Moedas: 16.905 PO.

Bens: 16 pérolas de água doce (10 PO cada), 4 ônix (50 PO cada), 6 águas marinhas (500 PO cada), 3 granadas violetas (600 PO cada), garfo de salada de prata (20 PO), caneca de obsidiana polida (100 PO), tinteiro de cristal (110 PO), lanterna de bronze (110 PO), caixa de rapé de prata (150 PO), travesseiro de seda com fios de ouro (180 PO), estante de nogueira feita a mão com portas de vidro (200 PO), tapeçaria de lã com o símbolo sagrado de Kord (300 PO), 3 correntes de ouro (400 PO), par de braçadeiras de ouro gravadas com chamas (500 PO), vaso de cristal (600 PO), alfinete de chapéu de mitral incrustado com pequenos rubis (600 PO), túnica de seda com um "W" bordado (600 PO), par de botas de couro de naga (800 PO), carrinho de serviço de teca (800 PO), pintura da Rainha Hammerskjold dos anões (900 PO), 2 travessas de prata (900 PO cada), tornozeleira de prata com minúsculos talismãs de jade em forma de elefante (1.200 PO), cetro cerimonial de madeira negra com uma orbe dourada no castão (1.300 PO), diadema de platina (1.300 PO), candelabro de ouro esculpido como a garra de um dragão (1.400 PO), cinto de prata incrustado de rubis (1.400 PO), estatueta de ônix de um centauro (1.700 PO), estatueta de ônix de um pégaso (1.700 PO), par de brincos de diamante (2.000 cada), capa de penas de vrock (3.000 PO), pingente de platina incrustado com três esmeraldas idênticas (5.000 PO), tiara de ouro com um grande jacinto (7.000 PO).

Itens: Pergaminho divino de *presa mágica maior* e *toque enferrujante*, pergaminho arcano de *círculo mágico contra a ordem* e *detectar vidência*, pergaminho arcano de *força do touro* e *muralha de pedra*, *cajado da terra e pedras* (23 cargas), *anel de movimentação livre*°.

ND 19 (183.000 PO)

Moedas: 32.819 PO, 1.728 PL.

Bens: Mochila de veludo (30 PO) com 3 lápis-lazúli (7 PO cada), 7 hematitas (50 PO cada), 6 pérolas rosadas (110 PO cada), 3 pérolas negras (800 PO cada), 2 safiras (1.200 PO cada), 2 dados de 6 faces de mitral (40 PO cada), chapéu com penas de faisão (60 PO), cinturão de couro de basilisco (70 PO), anel de latão com uma citrina (70 PO), conjunto de 9 frascos cristalinos com 9 tampas únicas e incrustadas de jóias, acondicionados numa valise de madeira negra (90 PO por frasco, 90 PO pela valise), jarro de bronze entalhado com padrões geométricos (100 PO), presilha de prata de mantos (140 PO), botas de couro de basilisco (150 PO), estatueta de mármore de um gárgula (150 PO), manto de pele de leão (200 PO), colher, garfo e faca folheadas a ouro, com minúsculas pérolas negras no cabo (300 PO cada), par de manoplas de aço com uma ametista no punho (400 PO cada), estátua de mármore de um filhote de dragão azul em tamanho natural (500 PO), carpete antigo com o símbolo de Heironeous (600 PO), anel de ouro com a runa élfica da paz (600 PO), presa de mamute folheada a ouro, entalhada com orcs vestindo peles pesadas e caçando mamutes (800 PO), xadrez de ônix e madrepérola (800 PO), lamparina de cristal (900 PO), cetro real de ouro com um escaravelho preso em âmbar no castão (1.000 PO), empunhadura de espada cravejada de ametistas (1.000 PO), círculo de folhas de ouro finamente entalhado (1.100 PO), par de brincos de ouro com uma única pérola negra (1.100 PO cada), ocarina esculpida com o osso de um mamute petrificado, pintada com uma camada metálica mostrando orcs em uma dança ritual (1.300 PO), caixinha de música de cedro com minúsculos dançarinos de cristal (1.500 PO), conjunto de mesa e cadeira de ébano com pernas esculpidas como as patas de um dragão (1500 PO para a mesa, 900 PO para a cadeira), bracelete de prata incrustado com minúsculas granadas violetas (1.600 PO), túnica de veludo bordado e cravejado com hematitas (1.900), órgão de câmara antigo feito de madeira negra com entalhes de marfim de morsa (2.000 PO), binóculos de teatro com corrente de prata, lentes de cristal e armação de prata cravejada de topázios, rubis e esmeraldas minúsculas (3.000 PO), 2 conjuntos de armaduras de batalha cerimoniais com alto-relevo de ouro (4.000 PO cada), pilar de arenito de 60 cm esculpido com serpentes enroladas com olhos de rubi (5.000 PO), ampulheta de cristal preenchida com pó de diamante e bases esculpidas como dragões adormecidos, um de ouro e outro de prata (6.000 PO), cálice de platina entalhado com um litoral tempestuoso e cravejado de safiras (10.000 PO).

Itens: *Vassoura de vôo*, *anel de resistência a elementos menor (ácido)*°, *pedra iônica (esfera verde e rosa)*°, pergaminho arcano de *criar passagens*, *desintegrar* e *controlar mortos-vivos*, *escudo grande de metal +5*.

ND 20 (240.000 PO)

Moedas: 59.063 PO.

Bens: Ágata íris (5 PO), 3 cristais de rocha (30 PO cada), 7 âmbares (60 PO cada), 2 crisoberilos (110 PO cada), 2 granadas vermelhas (130 PO cada), conjunto de prata com 6 taças de chá entalhadas (60 PO cada) e um bule de chá com adornos em esmalte azul e gravuras de fitas enroladas e formas geométricas (160 PO), elmo de aço com duas pedras da lua idênticas (110 PO), 2 cubos de vidro com a imagem do rosto de uma criança (130 PO cada), caixa de jóias de ébano com um "L" em monograma (150 PO), corrente de ouro com um pingente de âmbar (150 PO), bracelete de ouro incrustado com âmbar (200 PO), suporte para livros de ametista (300 PO), bastão de carvalho com anéis de prata (400 PO), par de botas de couro de wyvern com biqueira de mitral (400 PO), 2 braçadeiras de prata (600 PO cada), par de brincos de ouro e anel de nariz conectados por uma corrente de ouro (700 PO o conjunto), 3 candelabros de prata (700 PO cada), conjunto de estatuetas de bronze com um grifo, um pegaso e um basilisco (800 PO cada), 2 peitorais de aço cerimoniais folheados a ouro cravejados de esmeraldas (900 PO cada), lírios delicados e multicoloridos de vidro soprado adornados com ouro (1.000 PO), cetro cravejado de hematitas (1.500 PO), capa de veludo esverdeado franjado com penas de águias gigantes (1.600 PO), manopla de adamante incrustada com dois rubis em forma de olhos (1.700 PO), espelho pequeno folheado a ouro e entalhado com um castelo nas nuvens (1.700 PO), caneca de cerveja de gigantes esculpida de um único bloco de mármore, com gravuras em baixo-relevo mostrando deuses poderosos festejando e celebrando (1.800 PO), narguilé de 90 cm de ouro laminado com a superfície entalhada mostrando dragões entrelaçados e duas piteiras feitas de couro de dragões vermelhos filhotes (1.900 PO), estatueta de ouro de um homem musculoso, com as mãos no punho de uma espada longa com a ponta fincada no solo entre seus pés (2.000 PO), turíbulo de platina com o símbolo de Vecna (2.000 PO), extensa coleção de livros com detalhes do mundo natural (3.000 PO; +4 de bônus de circunstância nos testes de Conhecimento [natureza]), tornozeleira de platina com contas de cristal púrpura e azul opalescentes (3.000 PO), par de fivelas de cinto incrustadas com diamantes, uma com o símbolo de Pelor e outra com o símbolo de Heironeous (4.000 PO cada), carruagem ornamentada com assentos de seda, esculturas refinadas e mosaicos de ouro (6.000 PO).

Itens: *Estatueta de poderes incríveis* (corcel de obsidiana), *varinha de arrombar* (21 cargas), *periapto da saúde*, *escudo de madeira negra grande +3*, *tomo dos grandes pensamentos +2*, perga-

minho arcano de *névoa mortal, imagem persistente, teletransporte maior, evaporação* e *esfera prismática, machado de batalha +3*.

ND 21 (261.000 PO)

Moedas: 20.211 PO, 4.192 PL.

Bens: 13 hematitas (8 PO cada), 10 pedras da lua (60 PO cada), 5 pérolas brancas (100 PO cada), 13 topázios amarelo ouro (400 PO cada), 6 granadas violetas (500 PO cada), 11 pérolas negras (700 PO cada), 8 esmeraldas (900 PO cada), 8 opalas ígneas (1.100 PO cada), 7 rubis-estrelas (1.500 PO cada), 3 jacintos (6.000 PO cada).

Itens: *Varinha de lâmina afiada* (42 cargas), *arco curto composto* [+2 de For] +3, pergaminho divino de *poder divino* e *cancelar encantamento*, *bastão de detecção de metais e minerais*, pergaminho arcano de *vôo, missão menor* e *muralha de fogo*, pergaminho arcano de *arma mágica maior, relâmpago, velocidade* e *confusão*, *anel de andar na água*, pergaminho arcano de *cone glacial, bola de cristal*® (com *ver o invisível*), *bastão de absorção*® (16 níveis restantes, 17 níveis armazenados).

ND 22 (288.000 PO)

Moedas: 30.818 PO, 1.732 PL.

Bens: 2 malaquitas (11 PO cada), 3 espinélios azuis escuros (400 PO cada), 5 alexandritas (600 PO cada), 4 corindon púrpuras escuros (1.200 PO cada), 3 tapeçarias finas com filigranas de prata tecidas nos pespontos (100 PO cada), 4 flâmulas de seda bordadas com símbolos de heráldica (110 PO cada), par de brincos em forma de libélulas feitos de vidro verde, esmalte azul e fios de ouro (200 cada), caneta de pena de cocatriz e tinteiro do crânio petrificado de uma pixie (400 PO), 4 dados de 6 faces de jade (400 PO cada), carrinho de serviço de teca com versos élficos ancestrais talhados em ouro (400 PO), globo de neve de cristal com suporte de pata de dragão branco filhote (500 PO), trombeta de dois canos esculpida no fêmur de um cão infernal (500 PO), véu de tecido fino com citrinas minúsculas (500 PO), escultura de água marinha de ondas arrebentando com um tritão de prata no topo (600 PO), martelo de forja cerimonial com uma opala ígnea incrustada na cabeça (600 PO), pintura de um halfling clérigo de Yondalla usando roupas verdes e brilhantes (600 PO), trompete de latão finamente acabado com estampas de água-forte (700 PO), placa ornamental com a inscrição "Bem-Vindo ao Ponto Prateado" (800 PO), cortina de contas de cristal lapidadas nas cores do arco-íris penduradas numa fina corrente de ouro (900 PO), coleção de livros de couro de conhecimento arcano (1.000 PO; +2 de bônus de circunstância nos testes de Conhecimento [arcano]), estátua folheada a ouro de um anão protetor empunhando um machado grande em tamanho natural (1.100 PO), barril dos anões revestido de mitral com torneira incrustada com uma esmeralda (1.300 PO), estatueta de mármore de 30 cm de um mago élfico com relâmpagos cristalinos saltando de suas mãos estendidas (1.300 PO), cetro de platina com a cabeça esculpida de um ilitide de marfim no castão (1.300 PO), caixa de cerejeira revestida de veludo com camadas de ouro (1.400 PO), estatueta de esmeralda de uma pixie (1.500 PO), pequenas lentes de rubi numa armação de ouro (1.500 PO), estátua sustentada por arames de um elfo usando um manto incrustado de jóias (1.700 PO), filactéria de cristal vazia usada para guardar perfume (2.000 PO), trompete de chifre de unicórnio com bocal de ouro (2.100 PO), escultura intrincada de jaspe com as cores do arco-íris que parece um dragão quando observado de um lado e um gato adormecido do lado oposto (2.600 PO), vaso de cristal gravado com água-forte mostrando dragões planando nas nuvens (3.000 PO), adaga cerimonial esculpida de uma única ametista púrpura (3.500 PO), anel de ouro com diamante com a inscrição "Sempre" (3.500 PO), teia de aranha de ouro com uma aranha de adamante em miniatura (3.500 PO), busto de mármore de um humano com elmo, feições dracônicas e olhos de safira (3.500 PO), fivela de cinto de diamante com o símbolo de St. Cuthbert (4.000 PO), estatueta de platina de uma mulher de manto segurando um livro aberto no colo (4.000 PO), tríptico esmaltado em cores brilhantes em três painéis de electrum, mostrando diabos e anjos em conflitos desesperados (5.000 PO), meia-máscara de couro de dragão incrustada com pérolas negras e brancas (9.000 PO).

Itens: *Bastão das maravilhas, espada da sutileza, poção de vôo*®, *anel de andar na água, varinha de curar ferimentos moderados* (33 cargas), *camisão de malha de resistência ácida +2, anel de proteção +5*®, *cubo de resistência ao frio, varinha de invisibilidade maior*® (26 cargas).

ND 23 (318.000 PO)

Moedas: 55.691 PO, 18.804 PL.

Bens: 6 obsidianas (9 PO cada), 5 zircônios (70 PO cada), 4 pérolas negras (200 PO cada), 8 águas marinhas (700 PO cada), 9 opalas brancas (1.000 PO cada), diamante azul (3.000 PO), 5 anéis de platina (50 PO cada), 4 chaves de cristal (80 PO cada), caixa de fumo de madeira negra finamente esculpida (100 PO), par de taças de ouro com a inscrição "Brinde a Saúde!" em élfico (100 PO cada), 3 braçadeiras de prata com a insígnia de uma lanterna de ônix (200 PO cada), sela de cavalo com pedras da lua (300 PO), lençóis de seda (300 PO), estátua de granito rústico de um dragão com olhos de coralina (400 PO), garrafa elegante de perfume de vidro chumbado com tampa em forma de pegaso (600 PO), espelho com moldura de nogueira incrustado com 4 pérolas prateadas idênticas (700 PO), estatueta de ouro e jóias de um sapo (800 PO), conjunto de 6 cadeiras de coral finamente entalhadas (900 PO cada), coleção de livros de couro de conhecimento religioso (1.000 PO; +2 de bônus de circunstância nos testes de Conhecimento [religião]), taça de osso com bordos de prata com o símbolo de Vecna (1.000 PO), par de brincos de safira para criaturas Grandes (1.200 PO cada), violino antigo folheado com jade (1.300 PO), estátua de pedra em tamanho natural de um halfling clérigo de Yondalla com a mão estendida em amizade (1.300 PO), guarda-roupas de carvalho com símbolos de Boccob incrustados em madrepérola (1.300 PO) com 5 conjuntos de vestimentas sagradas de seda com o símbolo de Boccob (110 PO cada), broche de ouro com minúsculos jacintos (1.400 PO), cinto de prata cravejado de granadas vermelhas (1.400 PO), pintura refinada de uma aurora dourada embutida numa moldura folheada a ouro (1.500 PO), orbe de ônix polida engenhosamente armada com granadas, simulando um planetário (1.600 PO), 4 anéis com sinetes de ouro com um "N" em diamantes (2.000 PO), candelabro refinado de ouro e ametista (2.100 PO), altar de mármore com o símbolo de Boccob incrustado em platina e rubis (2.400 PO).

Itens: *Poção de curar ferimentos graves*®, *peitoral de aço da fortificação leve e da resistência ao ácido +1, poção de pele de árvore*® (12º nível de conjurador), *espada bastarda defensora +3, urgrosh anão +3/+3, anéis do portal, pérola do poder* (nível II).

ND 24 (348.000 PO)

Moedas: 18.030 PO, 3.855 PL.

Bens: 6 espinélios verde escuros (110 PO cada), 7 pérolas douradas (160 PO cada), 7 alexandritas (600 PO cada), 7 safiras azuis (1.200 PO cada), 3 peças de xadrez de ônix (cavalo, torre e rainha 10 PO cada), pião de metal dourado que apita enquanto gira (40 PO), tornozeleira de mitral com sininhos de ouro (60 PO cada), 3 cubos de ferro com rostos de anões

diferentes em cada face (80 PO cada), manto de viagem dupla face de pele de lobo atroz com fios de ouro na costura (90 PO), 3 tornozeleiras de prata com hematitas (110 PO cada), solidéu de seda preta bordado com prata (200 PO), túnica de seda escarlate bordada com chamas dançantes (200 PO), tapeçaria com um grande dragão negro matando diversos cavaleiros (300 PO), camafeu de ouro de uma elfa com a letra élfica "R" no verso (400 PO), estátua de um paladino de armadura de batalha em tamanho natural (600 PO), foice e vaso cerimoniais de ouro com entalhes de folhas de azevinho (700 cada), conjunto incompleto da Biografia do Grande Tirano Alonzo (falta o livro 7 de 10, 700 PO ou 1.000 PO se estiver completo), colar de prata com uma granada violeta (700 PO), narguilé de cristal para um dragão Enorme (800 PO), xadrez de vidro manchado (900 PO), par de castiçais de platina com runas élficas dizendo "Que a Luz de Corellon Larethian o Abençoe" (1.100 PO cada), estante pequena de livros de madeira negra folheada a chumbo com portas herméticas folheadas a chumbo (1.200 PO), 2 alfinetes de gravata de diamante (1.300 PO cada), luva de seis dedos de seda cinza bordada com ouro e incrustada com pequenas pérolas (1.300 PO), pintura fabulosa de um litoral devastado (1.500 PO), tubo de pergaminhos de mitral entalhado com dragões voando (1.600 PO), tapete de pele de urso atroz (1.900 PO), óculos cristalinos com armação de ouro (2.000 PO), guarda-roupas de carvalho entalhado em ébano com crânios em lanças (2.000 PO), máscara de guerra ornamental com olhos de rubi (2.400 PO), estatuetas de esmeralda de um leão e uma leoa (4.000 PO cada), candelabro de cristal de 12 velas ornamentado com castiçais de ouro (5.000 PO), trono de coral estofado com pele de tubarão e cravejado de minúsculas pérolas brancas e rosadas (6.000 PO), bainha de adamante para espada longa cravejada de rubis (7.000 PO), anel pesado de ouro branco com safiras (9.000 PO).

Itens: *Manual da rapidez de movimentos +1, fio congelante, amuleto da saúde +6*®, *cajado das florestas* (26 cargas), pergaminho divino de *reviver os mortos* e *campo antimagia, escaravelho de proteção*®.

ND 25 (384.000 PO)

Moedas: 1.752 PO, 10.687 PL.

Bens: 8 ágatas musgo (11 PO cada), 10 hematitas (70 PO cada), 9 jades (90 PO cada), 8 ametistas (100 PO cada), 6 topázios amarelo ouro (300 PO cada), 20 granadas violetas (600 PO cada), 6 safiras-estrela negras (1.200 PO cada), 8 rubis-estrelas (1.300 PO cada), 7 diamantes branco-azulados (5.000 PO cada).

Itens: *Varinha de imobilizar pessoa*® (43 cargas), *espada longa +3, varinha de flecha ácida de Melf*® (35 cargas), *pedra iônica*® (*esfera vermelho escuro*), pergaminho arcano de *muralha de gelo, imobilizar monstro, muralha de energia* e *mão vigorosa de Bigby*, pergaminho arcano de *vigor do urso, agilidade do gato* e *lentidão, machado grande +4, espelho da oposição, armadura de batalha da resistência ao frio +5*.

ND 26 (423.000 PO)

Moedas: 32.050 PO, 1.580 PL.

Bens: 4 pérolas de água doce (10 PO cada), 6 espinélios vermelhos (80 PO cada), 8 pérolas rosadas (120 PO cada), 5 opalas negras (900 PO cada), 2 colheres de sopa de ouro (30 PO cada), conjunto de seis porcelanas de osso para salada (50 PO cada), conjunto de seis porcelanas de osso para sopa (90 PO cada), conjunto de seis porcelanas de osso para jantar (100 PO cada), terrina de ouro (500 PO), espelho pequeno de prata com cabo de madeira negra (600 PO), lira folheada com marfim (600 PO), conjunto de seis taças de cristal (800 PO cada), cântaro de cristal (900 PO), tigela de cristal (900 PO), 2 travessas de ouro (1.000 PO cada), vaso de cristal (1.100 PO), manto de penas de grifo (1.200 PO), máscara de veludo incrustada de rubis (1.300 PO), par de brincos de ouro com um diamante (1.400 PO cada), tornozeleira de ouro com ametistas (1.500 PO), pintura da Batalha dos Prados de Emridy (1.900 PO), 6 bainhas de mitral incrustadas com granadas violetas (2.000 PO cada), 2 elmos de mitral incrustados com coríndon púrpura com a marca de forja do famoso armeiro anão Duggerdin o Negro (2.100 PO cada), frasco de ouro entalhado com um "E" (2.200 PO), ídolo de adamante de Moradin (3.000 PO), 2 grimórios em branco com capas de adamante entalhadas com dragões alçando vôo (4.000 PO cada), par de luvas de seda bordadas com um "G" e incrustadas com pequenas safiras (4.000 PO cada), broche de prata em forma de chamas cravejado de opalas ígneas (5.000 PO), leque de penas de fênix cravejado de rubis (6.000 PO), colar de platina cravejado de safiras (7.000 PO), tiara de platina com um diamante (7.000 PO), anel de ouro fabuloso com um diamante e duas safiras idênticas (12.000 PO).

Itens: *Bastão de detecção de inimigos*®, *gema da luminosidade*®, *+4/+3 mangual atroz*, pergaminho arcano de *piscar, deslocamento, imobilizar mortos-vivos* e *âncora dimensional, varinha de arrombar* (28 cargas), *anel de invisibilidade*®, *cajado da vida* (8 cargas), *cimitarra +4*, pergaminho divino de *conto das rochas, palavra do caos, aura sagrada* e *explosão solar, armadura de batalha da fortificação moderada +2, vestimenta da fé*.

ND 27 (465.000 PO)

Moedas: 15.985 PO, 1.300 PL.

Bens: 5 granadas vermelhas (90 PO cada), 1 água marinha (500 PO), 5 granadas violetas (700 PO cada), 2 pérolas negras (800 PO cada), 3 safiras azuis (1.100 PO cada), 6 coríndons amarelo fogo (1.100 PO cada), 4 rubis-estrelas (1.200 PO cada), 5 opalas ígneas (1.600 PO cada), 3 diamantes branco-azulados (3.000 PO cada), 2 diamantes azuis (4.000 PO cada), 2 diamantes amarelos (5.000 PO cada), esmeralda verde brilhante (4.000 PO), 4 jacintos (7.000 PO cada), conjunto de quatro canetas finamente adornadas (200 PO cada), tapeçaria mostrando árvores castigadas pelo vento (500 PO), caneca de obsidiana (600 PO), cornucópia de marfim de cachalote com uma paisagem marítima entalhada na lateral (700 PO), espelho pesado de bronze com filigranas detalhadas (750 PO), tigela de ônix entalhada com soldados marchando para a batalha (750 PO), escova de prata incrustada com turquesa (800 PO), tapeçaria com fios de ouro mostrando uma batalha épica (900 PO), estátua de um velejando apoiado em uma base de madrepérola (1.700 PO), par de brincos de platina com esmeraldas (1.750 PO cada), colar incrustado de jade (1.800 PO), busto de obsidiana de um nobre elfo (2.000 PO), sandálias de couro de basilisco acolchoadas com pele de lobo branco e incrustadas de safiras e pedras da lua (2.400 PO), monóculos de prata incrustado de jade (3.200 PO), coroa cravejada de alexandritas (7.500 PO), pilar de castanheira esculpida com chamas e incrustada de opalas ígneas (10.000 PO), cetro de vidro com um diamante marrom e outras gemas (12.000 PO), estátua de mármore de um pavão com dezenas de jóias multicoloridas (18.000 PO).

Itens: Pergaminho divino de *restauração, controlar os ventos, sementes de fogo* e *palavra de recordação, varinha de tempestade glacial* (37 cargas), *cimitarra anárquica vorpal +1, bola de cristal* (com *visão da verdade*), *peitoral de aço da resistência à magia* (15) *+4*.

APÊNDICE II – SUMÁRIO DOS DRAGÕES

A listagem a seguir inclui todos os dragões publicados nos produtos oficiais de DUNGEONS & DRAGONS até o lançamento deste livro. Os suplementos da lista incluem os seguintes:

Livro dos Monstros	(LMo)
Livro dos Monstros II	(LMo II)
Fiend Folio	(FF)
Monstros de Faerûn	(MdF)
Magia de Faerûn	(MF)
Aventuras Orientais	(AO)
Livros dos Níveis Épicos	(LNE)
Revista Dragon Magazine	(Dragon #)
Draconomicon	DN

DRAGÕES VERDADEIROS

Dragão	Categoria	Fonte
Ametista	Pedra Preciosa	LMo II
Azul	Cromático	LMo
Batalha	Planar	DN
Branco	Cromático	LMo
Bronze	Metálico	LMo
Canção	—	MdF
Caos	Planar	DN
Chiang Lung	Lung	AO
Cobre	Metálico	LMo
Cristal	Pedra Preciosa	LMo II
Energia	Épico	LNE
Esmeralda	Pedra Preciosa	LMo II
Estígio	Planar	DN
Etéreo	Planar	DN
Ferrugem	Planar	DN
Latão	Metálico	LMo
Li Lung	Lung	AO
Lung Wang	Lung	AO
Mariom	—	MdF
Negro	Cromático	LMo
Oceanus	Planar	DN
Ouro	Metálico	LMo
Pan Lung	Lung	AO
Piroclástico	Planar	DN
Prata	Metálico	LMo
Presas	—	MdF
Prismático	Épico	LNE
Profundezas	—	MdF
Radiante	Planar	DN
Safira	Pedra Preciosa	LMo II
Shen Lung	Lung	AO
Sombras	—	MdF
T'ien Lung	Lung	AO
Tarteriano	Planar	DN
Topázio	Pedra Preciosa	LMo II
Tun Mi Lung	Lung	AO
Uivante	Planar	DN
Verde	Cromático	LMo
Vermelho	Cromático	LMo
Yu Lung	Lung	AO

DRAGÕES MENORES

Dragão	Fonte
Ancião do fogo infernal	LMo II
Ancião solar	FF
Barautha	*Dragon* 284
Dragão fada	DN
Dragonel	DN
Dragonete da água	DN
Dragonete da fumaça	DN
Dragonete da tempestade	DN
Dragonete da terra	DN
Dragonete do ar	DN
Dragonete do fogo	DN
Dragonete do gelo	DN
Dragonete do limo	DN
Dragonete do magma	DN
Dragonete do mar	FF
Ermalikankari	*Dragon* 284
Escalamadrião	MF
Ibrandlin	MdF
Infra-dragão chifrado	LMo II
Infra-dragão espinhoso	LMo II
Infra-dragão salivante	LMo II
Linnorm aterrador	LMo II
Linnorm cinza	LMo II
Linnorm devorador de corpos	LMo II
Mardallond	*Dragon* 284
Pseudo-dragão	LMo
Tartaruga dragão	LMo
Trilligarg	*Dragon* 284
Vallochar	*Dragon* 284
Verme terrestre da colina	DN
Verme terrestre da floresta	DN
Verme terrestre da montanha	DN
Verme terrestre da planície	DN
Verme terrestre da selva	DN
Verme terrestre da tundra	DN
Verme terrestre do deserto	DN
Verme terrestre do pântano	DN
Verme terrestre do subterrâneo	DN
Vorme da areia	*Dragon* 296
Vorme da colina	*Dragon* 296
Vorme da floresta	*Dragon* 296
Vorme da lava	*Dragon* 296
Vorme da montanha	*Dragon* 296
Vorme da planície	*Dragon* 296
Vorme da tempestade	*Dragon* 296
Vorme da tundra	*Dragon* 296
Vorme das cavernas	*Dragon* 296
Vorme do mar	*Dragon* 296
Vorme do pântano	*Dragon* 296
Vorme do rio	*Dragon* 296
Wyvern	LMo

MODELOS PARA DRAGÕES

Modelo	Fonte
Dracolich	DN (versão 3.0 em FR)
Dragão esquelético	DN
Dragão fantasmagórico	DN
Dragão vampírico	DN
Dragão zumbi	DN

MODELOS RELACIONADOS A DRAGÕES

Modelo	Fonte
Dracônico	DN
Meio-dragão	Lmo

DRAGÕES MENORES POR ND

A listagem a seguir apresenta, em ordem crescente, os Níveis de Desafio dos dragões menores. A tabela da próxima página indica o ND de todos os dragões verdadeiros.

ND 1: infra-dragão espinhoso, pseudo-dragão
ND 2: infra-dragão salivante
ND 3: infra-dragão chifrado
ND 5: dragonel, ibrandlin, trilligarg, vorme Pequeno (qualquer tipo)
ND 6: dragonete do ar, dragão fada, verme terrestre da planície, wyvern
ND 7: dragonete do gelo, mardallon, escalamadrião
ND 8: dragonete da água, verme terrestre do subterrâneo
ND 9: barautha, tartaruga dragão, dragonete da fumaça, vallochar, vorme Médio (qualquer tipo)
ND 10: dragonete do fogo, ermalkankari, verme terrestre da floresta
ND 11: dragonete da terra
ND 12: dragonete do limo, verme terrestre da colina
ND 13: dragonete do magma
ND 14: verme terrestre da tundra, ancião solar
ND 15: dragonete do mar, vorme Grande (qualquer tipo)
ND 16: verme terrestre da selva
ND 17: dragonete da tempestade
ND 18: verme terrestre do deserto
ND 20: verme terrestre do pântano, linnorm cinza
ND 22: verme terrestre da montanha
ND 23: vorme Enorme (qualquer tipo)
ND 25: linnorm aterrador
ND 26: ancião do fogo infernal
ND 28: linnorm devorador de corpos

ND Especial

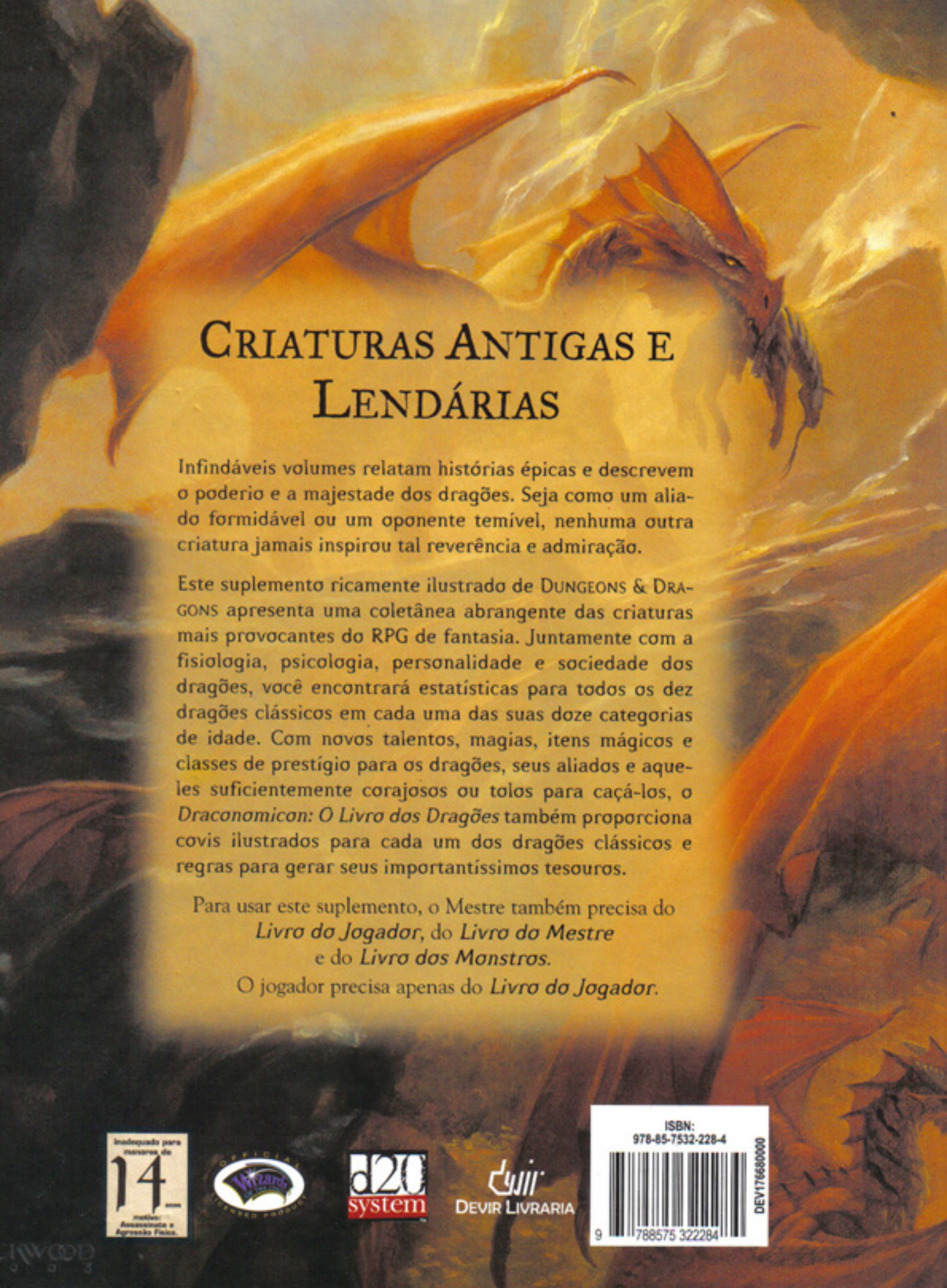
Modelo	Ajuste do ND
Dracolich	Base +3
Dracônico	Base +1
Dragão esquelético	Base x 0,5
Dragão fantasmagórico	Base +2
Dragão vampírico	Base +2
Dragão zumbi	(Base x 0,5) +1
Meio-dragão	Base +2

ND dos Dragões Verdadeiros conforme Idade e Tipo

Tipo	Filhote	Muito Jovem	Jovem	Adolescente	Adulto	Jovem Adulto	Antigo	Experiente Antigo	Muito Venerável	Ancião	Ancião	Grande
Ametista	4	5	7	9	12	15	17	19	20	22	24	26
Azul	3	4	6	8	11	14	16	18	19	21	23	24
Batalha	3	4	6	8	10	12	14	17	18	19	20	22
Branco	2	3	4	6	8	10	12	15	17	18	19	21
Bronze	3	5	7	9	12	15	17	19	20	22	23	24
Canção	2	4	6	8	10	13	15	18	19	21	22	24
Caos	3	4	6	8	11	13	15	16	17	19	20	22
Chiang lung	—	—	—	9	12	14	17	19	20	22	23	25
Cobre	3	5	7	9	11	14	16	18	20	22	23	24
Cristal	3	4	5	8	11	13	16	18	19	21	22	24
Esmeralda	3	5	7	9	12	15	17	19	20	22	23	25
Estígio	3	4	5	8	10	12	15	17	18	20	21	23
Etéreo	3	4	6	7	9	10	13	15	16	17	18	19
Ferrugem	3	4	6	8	10	13	15	17	18	20	22	24
Latão	3	4	6	8	10	12	15	17	19	20	21	23
Li lung	—	—	—	8	10	13	15	18	19	21	22	24
Lung wang	—	—	—	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Marrom	2	3	5	7	10	13	15	17	18	20	22	24
Negro	3	4	5	7	9	11	14	16	18	19	20	22
Oceanus	4	5	6	9	12	13	16	18	19	20	21	22
Ouro	5	7	9	11	14	16	19	21	22	24	25	27
Pan lung	—	—	—	7	9	11	14	16	18	19	20	22
Piroclástico	4	5	7	10	12	14	16	18	19	21	22	24
Prata	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Presas	2	3	4	6	8	10	12	15	17	18	19	21
Profundezas	2	4	6	8	11	14	16	18	19	21	22	24
Radiante	5	6	8	10	13	14	17	19	20	21	22	23
Safira	3	5	7	9	11	14	16	19	20	22	23	25
Shen lung	—	—	—	8	11	14	16	18	19	21	22	24
Sombras	2	3	5	7	10	12	15	17	18	20	21	23
T'ien lung	—	—	—	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Tarteriano	5	7	9	11	13	15	17	19	20	22	23	25
Topázio	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Tun mi lung	—	—	—	9	12	14	17	19	20	22	23	25
Uivante	5	8	10	12	14	16	18	20	22	23	25	26
Verde	3	4	5	8	11	13	16	18	19	21	22	24
Vermelho	4	5	7	10	13	15	18	20	21	23	24	26
Yu lung	2	4	6	—	—	—	—	—	—	—	—	—







Criaturas Antigas e Lendárias

Infindáveis volumes relatam histórias épicas e descrevem o poderio e a majestade dos dragões. Seja como um aliado formidável ou um oponente temível, nenhuma outra criatura jamais inspirou tal reverência e admiração.

Este suplemento ricamente ilustrado de Dungeons & Dragons apresenta uma coletânea abrangente das criaturas mais provocantes do RPG de fantasia. Juntamente com a fisiologia, psicologia, personalidade e sociedade dos dragões, você encontrará estatísticas para todos os dez dragões clássicos em cada uma das suas doze categorias de idade. Com novos talentos, magias, itens mágicos e classes de prestígio para os dragões, seus aliados e aqueles suficientemente corajosos ou tolos para caçá-los, o *Draconomicon: O Livro dos Dragões* também proporciona covis ilustrados para cada um dos dragões clássicos e regras para gerar seus importantíssimos tesouros.

Para usar este suplemento, o Mestre também precisa do *Livro do Jogador*, do *Livro do Mestre* e do *Livro dos Monstros*.
O jogador precisa apenas do *Livro do Jogador*.

Inadequado para menores de 14 anos. Motivo: Assassinato e Agressão Física.

ISBN: 978-85-7532-228-4
DEV176680000
9 788575 322284