

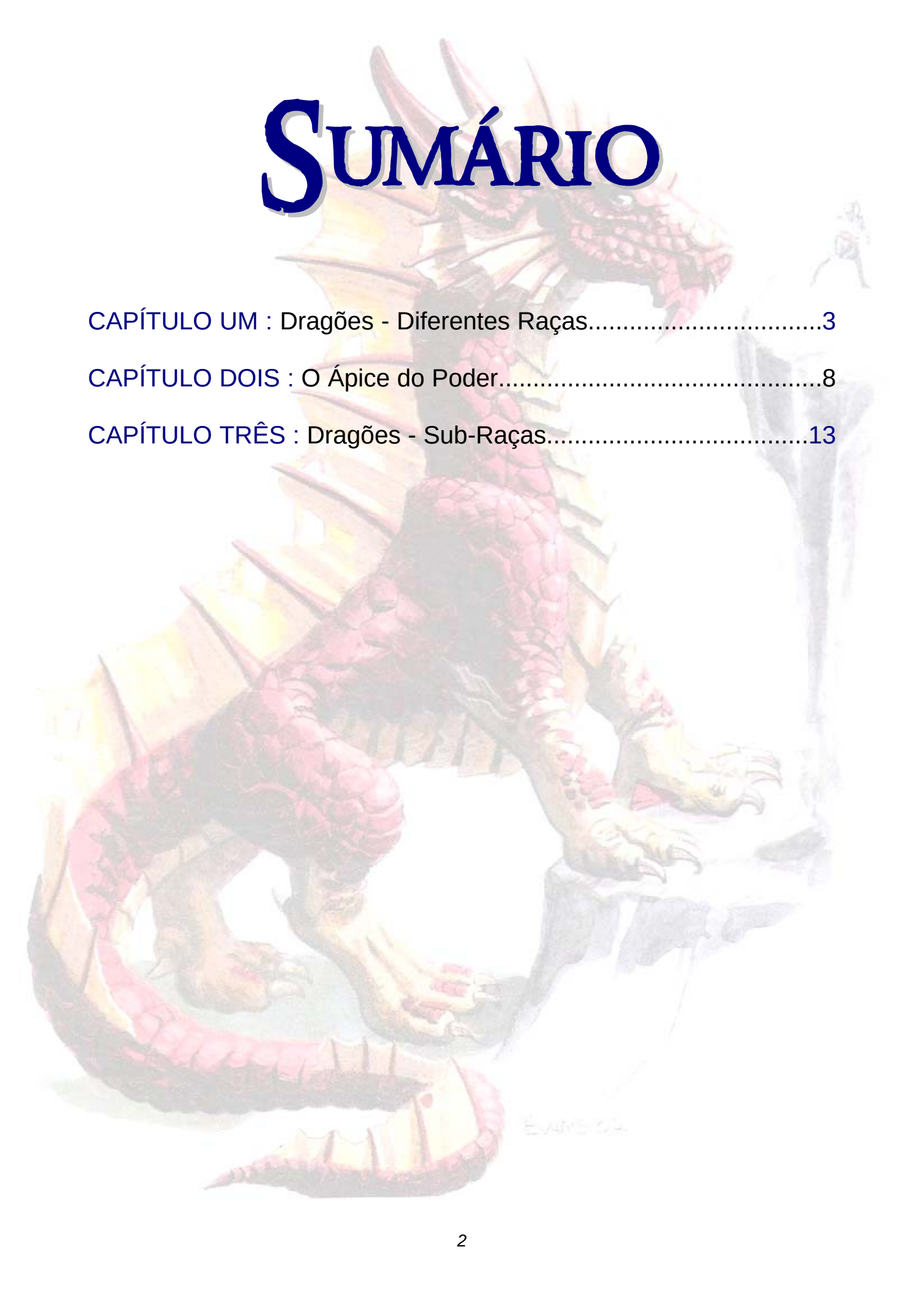
S^oENHOR DOS ANÉIS

DRAGÕES



A RUÍNA DOS POVOS LIVRES

SUMÁRIO



CAPÍTULO UM : Dragões - Diferentes Raças.....3

CAPÍTULO DOIS : O Ápice do Poder.....8

CAPÍTULO TRÊS : Dragões - Sub-Raças.....13

DRAGÕES - DIFERENTES RAÇAS

(...)Túrin encarou esses olhos enquanto erguia a espada; e de imediato caiu no encantamento paralizante dos olhos sem pálpebras do Dragão(...)"

- O Silmarillion

Este capítulo introduz quatro novas linhagens de Dragões, podendo ser usados como base dos ajustes que serão explicados nos capítulos seguintes.

DRAGÃO NEGRO

Atributos: Porte 26 (+10), Agilidade 14 (+4), Percepção 22 (+8) Força 26 (+10), Vitalidade 24 (+9), Espírito 28 (+11)

Reações: Vigor +10, Presteza +8, Força de Vontade +11, Sabedoria +10

Defesa: 14

Taxa de Deslocamento: 96

Perícias: Combate com Armas Naturais (Garras, Dentes, Cauda) +18, Jogos (Charadas) +14, Inquirir (Interrogar) +17, Discernimento +20, Intimidar (Poder) +27, Observar (Audição, Avistar) +17, Persuadir (Confundir) +20, Língua: Sindarin +10, Língua: Westron +14, Língua: Quenya +12, Língua: Khuzdul +10, Língua: Fala Negra +10, Saber: Raça (Dragões) +10, Saber: Raça (Elfos) +5, Saber: Raça (Anões) +5, Saber: Raça (Homens) +5, Saber: Sauron +5

Encantos: Língua dos animais, Romper Grilhões, Escravizar Animal, Desorientação, Urdidura da Névoa, Estilhaçar Armas Brancas.

Vantagens: Visão Noturna 2

Defeitos: Ganancioso, Ódio (Anões)

Habilidades **Especiais:** Armadura (18), Confundir, Hálito de Fogo¹, Invulnerável (Fogo, Ácido), Ataques Múltiplos (Garras, Dentes, Cauda), Arma

Natural (Garras, 5d6), Arma Natural (Dentes, 5d6), Arma Natural (Cauda, 3d6), Recuperação Lenta², Golpe de Cauda, Terror, Ataque a Distância (Disparo), Corrosão (disparo/metal, madeira/1d6 rodadas), Vôo

Tamanho: Gigantesco (9 Níveis de Ferimento, 5 Sádios)

Saúde: 34

Coragem: 6

Renome: 10 (para mestres da sabedoria), 3 (para outras pessoas menos instruídas)

Equivalente de NA: 30

¹ O hálito de Fogo do Dragão Negro inflige 6d6 pontos de dano.

² Depois de 15 anos de descanso o Dragão Negro recupera 1 ponto de saúde por ano.

Descrição

Os dragões negros, ou "Dragões dos Pântanos" são uma espécie a parte dos dragões. Suas peles são negras e suas escamas duras e exalam um cheiro podre que infesta seus covis, deixando qualquer um que se aventure a penetrar lá em um estado quase nauseante. Estes dragões apresentam chifres retorcidos no topo de suas cabeças, chegam a medir de 20 a 25 metros e com uma envergadura de asas de até 18 metros. A cada ano que se passa sua carapaça "apodrece" mais, e acaba endurecendo mais. Esta raça consegue procriar sozinha, sem a necessidade de fêmeas. Estes dragões podem não só cuspir fogo mas também soltar um "ácido" que corroe o ferro e outros materiais "frágeis". Têm

um temperamento
um tanto arisco
e matam



primeiro perguntam depois. Tão gananciosos quanto os anões, estes dragões como o resto de seus primos possuem seus covis cheios de tesouros antigos e valiosos.

História

Durante a guerra travado entre Morgoth e os altos-elfos pela posse das silmarills, em segredo o Inimigo começou a desenvolver esta raça, para ser a raça dominadora dos recém-criados dragões. Mas com sua derrota, estes experimentos foram deixados de lado e apenas retomados quando Sauron se revelou para a Terra-Média e guerreou contra os númenorianos. Durante a guerra entre Sauron e Númenor, Sauron retomou os experimentos começados por seu mestre, ele terminou apenas quando sua derrota era iminente, e não ousou mostrar a seus inimigos o único existente da raça, na esperança de mais tarde poder usa-los em seu ressurgimento. Mas nem mesmo Sauron pode controlar a besta que criou, ela fugiu e procriou, disseminando a raça pelos ermos. Mas hoje em dia já se tornou tão raro encontrar um dragão negro, que eles são praticamente desconhecidos.

Habitat

Estas criaturas hediondas e caóticas preferem os lugares onde houveram grandes batalhas ou pântanos profundos para serem seus covis. A maioria vive nos Pântanos dos Mortos, outros nos Campos de Lis e uma parte menor ainda vive nos pântanos que cercam Dol Guldur. Nunca saem muito de seus covis, apenas o necessário para se alimentar.

Sociedade

Os dragões negros preferem essencialmente a solidão, e nunca se teve notícia (se é que alguém sabe de sua existência) de um grupo de Dragões Negros, já que estes procriam sozinhos quase nunca é necessá-

rio que eles se juntem. Qualquer que se atreva a penetrar os seus covis geralmente acabam atolados em um pântano misterioso para esperar pela morte...

Uso

Os dragões negros preferem emboscar suas vítimas, usando o ambiente como cobertura. Quando lutam, eles tentam confundir seus oponentes sobre onde o dragão se encontra, para poder mais tarde surpreendê-los. Eles evitam voar durante batalhas, e tentam afundar na água de seus pântanos sempre que possível, para poder atacar seus oponentes quando eles se encontrarem perto demais para fugir. Apenas em grande necessidade eles enfrentam seus oponentes de frente. Quando em desvantagem eles tentam levantar vôo e fugir para o pântano mais próximo a fim de se esconder nas águas. Os dragões negros podem procriar apenas uma vez em toda sua vida, e quando o fazem eles têm de hibernar por 8 anos. Sempre coloque um Dragão Negro em cena quando os personagens entrarem por necessidade em um pântano misterioso e profundo. Tome cuidado, os dragões negros podem ser muito mais mortais do que seus primos menos bestiais, e a chance de os heróis sobreviverem aos mortais ataques desta besta são quase mínimas.

DRAGÃO VERDE

Atributos: Porte 19 (+6), Agilidade 17 (+5), Percepção 17 (+5) Força 27 (+10), Vitalidade 17 (+5), Espírito 19 (+6)

Reações: Vigor +10, Presteza +5, Força de Vontade +6, Sabedoria +6

Defesa: 15

Taxa de Deslocamento: 96

Perícias: Combate com Armas Naturais (Garras, Dentes, Cauda) +10, Inquirir (Interrogar) +8, Discernimento +10, Intimidar

(Medo) +20, Observar (Olfato, Avistar) +20, Persuadir (Confundir) +8, Língua: Sindarin +8, Língua: Westron +8, Língua: Fala Negra +10, Combate de Alcance (Ácido) +16, Saber: História (Dragões) +5

Encantos: *Língua dos Animais, Escravizar Animal, Urdidura da Névoa, Ler o Coração, Exibição de Poder, Romper Grilhões*, alguns Dragões Verdes conhecem *Mudez* e *Bruma de Celebridade*

Vantagens: Visão Noturna 2

Defeitos: Ódio (Dragões Negros)

Habilidades

Armadura (14), Ataques Múltiplos (garras, cauda, dentes), Arma Natural (garras 4d6), Arma Natural (dentes 7d6), Arma Natural (cauda 5d6), Recuperação Lenta, Golpe de Cauda, Terror, Ataque a Distância (Disparo), Corrosão (disparo/metall, madeira, carne/1d6 rodadas, NA 15/2d6 pontos de ferimento), Invulnerável (ácido), Vôo

Tamanho: Gigantesco (9 níveis de ferimento, 5 níveis Sadios)

Saúde: 27

Coragem: 3

Renome: 15

Equivalente de NA: 20

Habilidades Especiais Únicas

Recuperação Lenta: O Dragão Verde apresenta uma taxa extremamente lenta de cura natural. Após 10 anos de descanso, uma Dragão Azul recupera 1 ponto de saúde a cada 2 anos.

Fedor: Um Dragão Verde exala de suas escamas o cheiro do mais pútrido dos pântanos. Ao iniciar um combate com ele o adversário deve fazer um Teste de Vigor contra um NA de 15, se falhar ele fica sujeito a um modificador de -3 em todos os resultados de testes enquanto permanecer na presença do Dragão Verde.

Descrição

Os Dragões Verdes são criaturas maléficas, beligerantes e encenqueiras. Quando peque-

no as escamas de um Dragão Verde tem um tom verde escuro quase preto, mas quando envelhecem as escamas vão ficando mais claras adquirindo a coloração de florestas. Possui fileiras de espinhos na cabeça e ao longo de seu dorso, o que o torna mais assustador, e geralmente são maiores dos que as outras raças de dragões chegando a medir até 35 metros de comprimento.

História

Grandes feiticeiros a serviço de Sauron na época da Última Aliança, uniram seus poderes e feitiços para criarem estes dragões novos aos olhos dos homens e elfos, mas não foram usados pois quando estava acabado o experimento a guerra estava no fim. Após a derrota de Sauron, muitos fugiram para grandes florestas ou pântanos, o que faz com que alguns entrem em conflito com os dragões negros, o que resulta em grandes perdas para os verdes...

Habitat

Preferencialmente grandes florestas como Fangorn, ou a Floresta das Trevas servem como lar para estes seres terríveis, desde que possua uma encosta numa montanha. Raríssimos dos dragões desta espécie ainda servem seus antigos criadores, os mais poderosos Warlocks e Necromantes que se pode encontrar...

Sociedade

Os Dragões Verdes são a espécie mais ativa de todas as conhecidas. Caçam com frequência, e possuem uma sociedade bem desenvolvida, onde eles negociam território entre eles mesmos, apesar de um

macho nunca correr ao auxílio de outro. As fêmeas da espécie são muito bem tratadas, e grandes tesouros são oferecidos a elas pela oportunidade de acasalar.

Uso

Os Dragões Verdes são os mais fáceis de se encontrar, embora não os mais fracos. Possuem vastos tesouros, que conseguem de suas presas, e sempre que eles se unem para derrotar um Dragão Negro da área, eles dividem o

Reações: Vigor +5, Presteza +7, Força de Vontade +10, Sabedoria +10

Defesa: 13

Taxa de Deslocamento: 96

Perícias: Combate com Armas Naturais (Garras, Dentes, Cauda) +8, Inquirir (Interrogar) +10, Discernimento +12, Intimidar (Majestade) +22, Observar (Olfato, Avistar) +18, Persuadir (Confundir) +10, Língua: Sindarin +10, Westron +10, Fala Negra +12, Combate de Alcance

(Cone de Gelo)

+14, Jogos

(Advinhas) +9

Saber: História

(Dragões) +5,

Saber: História

(Terra-Média) +5

Encantos:

Língua dos Animais,

Escravizar Animal, Urdidura

da Névoa, Ler o Coração,

Exibição de Poder, Romper

Grilhões, Grilhões, Desorientação,

Estilhaçar Armas Brancas,

Voz de Persuasão, Mudez, En-

canto de Cura, Invocação, Cen-

telhas Ardentes, Chama de Ar-

nor, Rajada de Feitiçaria, Es-

quecimento alguns Dragões

Azuis conhecem encantos adi-

cionais como

Encanto de

Ruína,

Linguagem

da Mente e Raio

Defeitos: Arrogante, Ódio (anões, outras raças de dragões), Ganancioso

Habilidades

Especiais:

Armadura (10), Ataques

Múltiplos (garras, cauda,

dentes), Arma Natural (garras

3d6), Arma Natural (dentes

4d6), Arma Natural (cauda 3d6),

Recuperação Lenta, Golpe de

Cauda, Terror

Tamanho: Gigantesco (9 níveis de ferimento, 5 níveis Sadios)

Saúde: 17

Coragem: 3

Renome: 16 (20 para Warlocks e Necromantes)

Equivalente de NA: 25

Atributos: Porte 27 (+10), Agilidade 12 (+3), Percepção 21 (+7) Força 16 (+5), Vitalidade 12 (+3), Espírito 21 (+7)

DRAGÃO AZUL



Habilidades Especiais Únicas

Magia Natural: Todos os encantamentos que causam dano do Dragão Azul causam +2d6 pontos de dano além do normal.

Recuperação Lenta: O Dragão Azul apresenta uma taxa extremamente lenta de cura natural. Após 10 anos de descanso, um Dragão Azul recupera 1 ponto de saúde a cada 2 anos.

Confundir: O Dragão Azul é capaz de confundir qualquer oponente com quem conversar. A cada rodada que o Dragão Azul falar, todos aqueles que puderem ouvir suas palavras terão de passar num teste resistido de Sabedoria contra a perícia Persuadir +7(Confundir) do dragão, caso contrário perderão uma ação devido a sua confusão.

Hálito Gélido: Como uma ação plena um Dragão Azul consegue expelir de sua bocarra um cone de ar gélido de até 50 metros de extensão, e largura igual à distância do alvo em relação ao dragão. Quem for apanhado nesta conflagração sofre 2d6 pontos de dano e terá de passar num teste de presteza contra um NA de 10, caso contrário ficará paralizado pelo gelo mágico por 1d6 minutos, até uma tocha ser aplicada sobre ele durante 1 rodada ou até ele passar num teste de Força contra um NA de 20.

Descrição

Os Dragões Azuis, mais popularmente conhecidos como "Magos Dracônicos", são grandes usuários de magia entre os dragões. Seu conhecimento, sabedoria e poder mágico são extensos de modo a se comparar com os mais sábios da Terra-Média. Possuem orelhas ornamentadas, Um chifre na frente, e espinhos por toda sua cabeça. Sua cauda é uma arma letal, pois possui escamas que cortam como lâminas. É a linhagem de dragões que melhor se adaptou aos climas quentes de



Rhûn e do Harad, sendo encontrada apenas lá.

História

Pouco se sabe sobre esta misteriosa linhagem, exceto de que um dia serviram a Morgoth e seus generais, e que são da mesma família de Glaurung, o Senhor dos Dragões.

Habitat

Os Dragões Azuis preferem grandes cavernas subterrâneas, onde se possa encontrar bastante areia. Geralmente eles possuem seus covis nas regiões montanhosas de Rhûn, ou nas areias do Harad.

Sociedade

Os Dragões Azuis sendo orgulhosos e arrogantes são extremamente solitários, apesar de sua cobiça por ouro e outras coisas os levarem a dominar outros seres para seus propósitos. Um Dragão Azul nunca corre ao auxílio de outro, nem faz parte de um grupo.

Uso

Os Dragões Azuis, sendo poderosos usuários de magia estão entre os mais poderosos de sua espécie. Sempre são traiçoeiros, e tentam persuadir e confundir seus oponentes antes de lançar seus poderosos encantos sobre eles. Mesmo o maior dos Heróis poderia sucumbir diante de tanto poder.

DRAGÃO BRANCO

Atributos: Porte 18 (+6), Agilidade 15 (+4), Percepção 18 (+6) Força 25 (+9), Vitalidade 16 (+5), Espírito 17 (+5)

Reações: Vigor +9, Presteza +6, Força de Vontade +6, Sabedoria +6

Defesa: 14

Taxa de Deslocamento: 96

Perícias: Combate com Armas: Armas Naturais (Garras, Dentes, Cauda) +12, Jogos (Adivinhas) +14, Persuadir (Confundir) +15, Inquirir (Interrogar) +12, Discernimento +11, Intimidar (Medo) +15, Língua: Westron +14, Língua: Sindarin +12, Observar (Olfato, Avistar) +20, Saber: História (dragões) +4

Encantos: *Língua dos Animais, Escravizar Animal, Urdidura da Névoa, Ler o Coração, Exibição de Poder, Romper Grilhões, Estilhaçar Armas Brancas, Voz de Persuasão, Encanto de Cura*, alguns Dragões Brancos conhecem *Mudez, Bruma de Celebridade e Esquecimento*

Defeitos: Ódio (outras raças de dragões)

Habilidades

Armadura (14), Ataques Múltiplos (garras, dentes, cauda), Arma Natural (garras, 3d6), Arma Natural (dentes, 6d6), Arma Natural (cauda, 5d6), Recuperação Lenta, Golpe de Cauda, Terror, Vão

Especiais:

Tamanho: Gigantesco (9 níveis de ferimento, 5 níveis Sadios)

Saúde: 25

Coragem: 3

Renome: 6

Equivalente de NA: 20

Habilidades Especiais Únicas

Recuperação Lenta: O Dragão Branco apresenta uma taxa extremamente lenta de cura natural. Após 10 anos de descanso, um Dragão Branco recupera 2 ponto de saúde por ano.

Descrição

Os Dragões brancos são criaturas maléficas, seus rostos expressam pura ferocidade, apesar de serem classificados como os menos agressivos entre todos de sua espécie. Suas asas têm um tom claro rosado, e suas escamas brilham como a neve. Possuem um focinho afinado, uma papada espinhosa e uma crista sustentada por um único espinho curvado para trás. Têm uma cauda muito poderosa e uma velocidade extremamente rápida quando em voo, sendo praticamente impossível visualizar esta espécie entre as nuvens. Apesar da aparência, os dragões brancos não são ligados ao combate contra outros dragões, preferem o diálogo e só utilizam seus poderes quando ameaçados.

História

Não há nenhum relato sobre esta espécie de dragão a não ser pelo que é contado pelos



magos e mestres da sabedoria. Dizem que esta espécie se uniu para combater o poder e impedir o ataque contra seus territórios, dos dragões alados, e numa de suas tentativas fracassadas fugiram para o nordeste de Arda, onde muitos foram derrotados pelos dragões negros, e os que sobreviveram se esconderam e desapareceram sobre as montanhas.

Habitat

Preferencialmente grandes cavernas subterrâneas congeladas ou florestas desabitadas, onde possam esconder todo o seu tesouro.

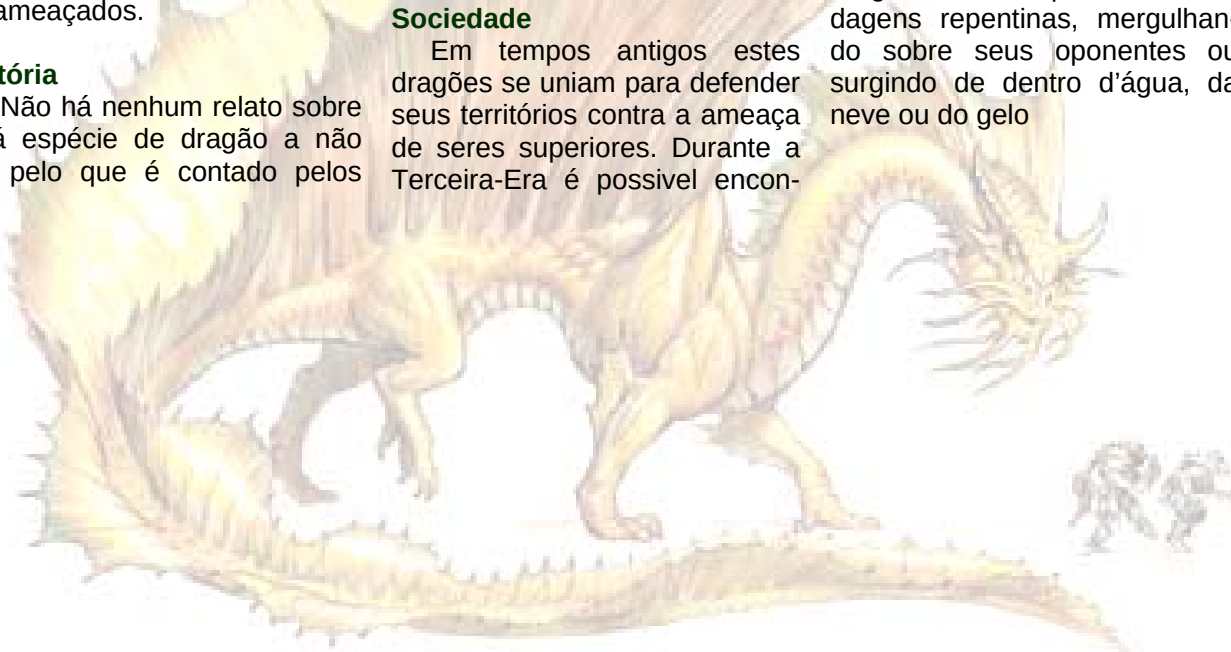
Sociedade

Em tempos antigos estes dragões se uniam para defender seus territórios contra a ameaça de seres superiores. Durante a Terceira-Era é possível encon-

trar muito poucos dragões dessa espécie, devido serem os mais fracos e inativos entre todos os dragões. Os que ainda vivem sobre a face de Arda, estão adormecidos, ou se encontram isolados em cavernas ocultas e florestas desabitadas.

Uso

Os dragões brancos são os mais fracos entre todos os dragões, mas podem apresentar uma grande ameaça para os jogadores. Nunca deixam seus territórios, e se o fazem é por estarem ameaçados por outros mais poderosos. Ao se sentirem ameaçados ou perturbados, os dragões brancos preferem abordagens repentinas, mergulhando sobre seus oponentes ou surgindo de dentro d'água, da neve ou do gelo.



O ÁPICE DO PODER

"(...)E Beleriand fulgurou com a glória de suas armas, pois as hostes dos Valar se apresentavam sobre formas jovens, belas e terríveis;(...)"
- O Silmarillion

Este capítulo apresenta as variações de poder dos dragões conforme a idade destes.

IDADE

A **Idade** é o principal fator na vida de um dragão, pois influencia tudo: desde seus feitiços, até o poder de suas garras. Do mesmo modo como os homens mortais envelhecem, os dragões também o fazem, apesar de não morrerem por idade avançada. A **tabela 2.1** da nome as cinco categorias de idade dos dragões existentes.

Como já foi dito antes, a **Idade** possui influência sobre uma série de fatores. Sendo os principais deles: **Tamanho**, **dano** causado por **Garras**, **Dentes** e **Cauda**, **Encantos** conhecidos, **Modificadores de Atributos** e **Níveis de Ferimento**. Mas também existem outras variações que são específicas para certas raças de dragões. Estas são: **Alcance do Hálito de Fogo**,

Habilidades Especiais e Habilidades Especiais Únicas

TERMOS DE JOGO

Já foram descritas as principais variações influenciadas pela idade. Mas cada raça de dragão é única, portanto cada uma delas deve possuir suas próprias tabelas. Algumas vezes podem haver certas variações, ou detalhes importantes sobre as tabelas, mas 4s principais variações estão abaixo:

Encantos: Os encantos que não estiverem na tabela de aprendizado destes conforme a idade são considerados como já conhecidos.

Habilidades Especiais (Únicas): As que não forem listadas nas respectivas tabelas são consideradas como já obtidas ao nascer.

Tabela 2.1 : Idade

Categoria	Idade
Filhote	0-100
Jovem	101-400
Adulto	401-1000
Antigo	1001-4000
Ancião	4000+

Fichas Base: Todos os dragões listados no primeiro capítulo são considerados como de idade Adulto.

Tabelas: Algumas tabelas podem não ser necessárias.

AS RAÇAS E SUAS VARIAÇÕES

Serão agora retratadas as possíveis modificações devido a **Idade** sobre as várias raças de dragões existentes.

Dragão Negro:

Tabela 2.2 : Dragão Negro -Tamanho, Dano e Níveis de Ferimento

Categoria	Tamanho (em metros)	Garras	Dentes	Cauda	Níveis de Ferimento
Filhote	5-10	1d6	3d6	1d6	7 (+3 Níveis Sadios)
Jovem	10-25	3d6	4d6	2d6	8 (+4 Níveis Sadios)
Adulto	25-27	5d6	5d6	3d6	8 (+4 Níveis Sadios)
Antigo	27-30	7d6	6d6	4d6	8 (+4 Níveis Sadios)
Ancião	30-35	9d6	7d6	5d6	9 (+5 Níveis Sadios)

Tabela 2.3 : Dragão Negro - Modificadores de Atributos e Encantos Aprendidos

Categoria	Força	Agilidade	Percepção	Porte	Vitalidade	Espírito	Encantos Aprendidos
Filhote	-3	+2	-2	-6	-2	-8	-
Jovem	-1	+1	-1	-3	-1	-4	<i>Escravizar Animal</i>
Adulto	±0	±0	±0	±0	±0	±0	<i>Desorientação</i>
Antigo	+1	-1	+1	+1	+1	+1	-
Ancião	+3	-2	+3	+3	+3	+3	-

Tabela 2.4 : Dragão Negro – Alcance do Hálito de Fogo e Habilidades Especiais

Categoria	Alcance do Hálito de Fogo e do Hálito Corrosivo	Habilidades Especiais
Filhote	12,5 m	Armadura (6)
Jovem	16,5 m	Armadura (12)
Adulto	20 m	Armadura (18)
Antigo	30 m	Armadura (20)
Ancião	42,5 m	Armadura (22)

Dragão Verde:

Tabela 2.5 : Dragão Verde - Tamanho, Dano e Níveis de Ferimento

Categoria	Tamanho (em metros)	Garras	Dentes	Cauda	Níveis de Ferimento
Filhote	5-15	2d6	5d6	1d6	7 (+3 Níveis Sadios)
Jovem	15-25	3d6	6d6	3d6	8 (+4 Níveis Sadios)
Adulto	25	4d6	7d6	5d6	9 (+5 Níveis Sadios)
Antigo	25-30	5d6	8d6	6d6	9 (+5 Níveis Sadios)
Ancião	30-35	6d6	9d6	7d6	10 (+6 Níveis Sadios)

Tabela 2.6 : Dragão Verde - Modificadores de Atributos e Encantos Aprendidos

Categoria	Força	Agilidade	Percepção	Porte	Vitalidade	Espírito	Encantos Aprendidos
Filhote	-7	+2	-2	-2	-3	-2	-
Jovem	-3	+1	-1	-1	-1	-1	<i>Urdidura da Névoa</i>
Adulto	±0	±0	±0	±0	±0	±0	<i>Escravizar Ani-</i>
Antigo	+1	-1	+1	+1	+1	+1	<i>Ler o Coração</i>
Ancião	+3	-3	+2	+2	+2	+2	-

Tabela 2.7 : Dragão Verde – Alcance do Hálito de Fogo e Habilidades Especiais

Categoria	Alcance do Hálito de Fogo e do Hálito Corrosivo	Habilidades Especiais
Filhote	12,5 m	Armadura (4)
Jovem	16,5 m	Armadura (9)
Adulto	20 m	Armadura (14)
Antigo	25 m	Armadura (16)
Ancião	37,5 m	Armadura (18)

Dragão Azul:

Tabela 2.8: Dragão Azul - Tamanho, Dano e Níveis de Ferimento

Categoria	Tamanho (em metros)	Garras	Dentes	Cauda	Níveis de Ferimento
Filhote	5-10	1d6	2d6	1d6	7 (+3 Níveis Sadios)
Jovem	15-20	2d6	3d6	2d6	8 (+4 Níveis Sadios)
Adulto	20-25	3d6	4d6	3d6	9 (+5 Níveis Sadios)
Antigo	25-30	4d6	5d6	4d6	9 (+5 Níveis Sadios)
Ancião	30-35	5d6	5d6	5d6	9 (+5 Níveis Sadios)

Tabela 2.9 : Dragão Azul - Modificadores de Atributos

Categoria	Força	Agilidade	Percepção	Porte	Vitalidade	Espírito
Filhote	-3	+3	-2	-7	-2	-3
Jovem	-1	+2	-1	-3	-1	-1
Adulto	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Antigo	±0	±0	+1	+1	+1	+1
Ancião	+1	-1	+2	+3	+2	+2

Tabela 2.10 : Dragão Azul – Encantos Aprendidos

Categoria	Encantos Aprendidos
Filhote	-
Jovem	<i>Escravizar Animal, Urdidura da Névoa, Desorientação, Encanto de Cura</i>
Adulto	<i>Esquecimento, Exibição de Poder, Mudez</i>
Antigo	<i>Voz de Persuasão, Mudez, Invocação</i>
Ancião	<i>Ler o Coração</i>

Tabela 2.11 : Dragão Azul – Alcance do Hálito de Fogo e Habilidades Especiais

Categoria	Alcance do Hálito de Fogo e do Hálito Corrosivo	Habilidades Especiais
Filhote	5 m	Armadura (3)
Jovem	15 m	Armadura (6)
Adulto	20 m	Armadura (10), Magia Natural
Antigo	25 m	Armadura (12)
Ancião	30 m	Armadura (14)

Dragão Branco:

Tabela 2.12 : Dragão Branco - Tamanho, Dano e Níveis de Ferimento

Categoria	Tamanho (em metros)	Garras	Dentes	Cauda	Níveis de Ferimento
Filhote	5-10	1d6	4d6	2d6	7 (+3 Níveis Sadios)
Jovem	15-20	2d6	5d6	4d6	8 (+4 Níveis Sadios)
Adulto	20-25	3d6	6d6	5d6	8 (+4 Níveis Sadios)
Antigo	25-30	4d6	7d6	6d6	9 (+5 Níveis Sadios)
Ancião	30-35	5d6	8d6	7d6	9 (+5 Níveis Sadios)

Tabela 2.13 : Dragão Branco - Modificadores de Atributos e Encantos Aprendidos

Categoria	Força	Agilidade	Percepção	Porte	Vitalidade	Espírito	Encantos Aprendidos
Filhote	-5	+3	-2	-3	-3	-2	-
Jovem	-3	+1	-1	-1	-1	-1	<i>Urdidura da Névoa</i>
Adulto	±0	±0	±0	±0	±0	±0	<i>Desorientação</i>
Antigo	+1	-1	+1	+1	+1	+1	<i>Ler o Coração</i>
Ancião	+2	-3	+2	+2	+2	+2	-

Tabela 2.14 : Dragão Branco – Alcance do Hálito de Fogo e Habilidades Especiais

Categoria	Alcance do Hálito de Fogo e do Hálito Corrosivo	Habilidades Especiais
Filhote	12 m	Armadura (5)
Jovem	15,5 m	Armadura (8)
Adulto	20 m	Armadura (14)
Antigo	25 m	Armadura (15)
Ancião	36 m	Armadura (17)

As tabelas a seguir serão as designadas para as raças de dragões do suplemento: **Animais Cruéis e Mágica Prodigiosa**. Todas possuem os mesmos critérios usados anteriormente, limitados apenas pelo suplemento. Haverá uma ligeira mudança no modelo das tabelas para que elas sejam melhor adaptáveis a estes tipos de dragões.

Dragão do Frio:

Tabela 2.15: Dragão do Frio - Tamanho, Dano e Níveis de Ferimento

Categoria	Tamanho (em metros)	Garras	Dentes	Cauda	Níveis de Ferimento
Filhote	5-12	2d6	4d6	3d6	7(+3 Níveis Sadios)
Adolescente	12-24	3d6	6d6	4d6	8(+4 Níveis Sadios)
Adulto	24-36	4d6	7d6	5d6	9(+5 Níveis Sadios)
Antigo	36-48	5d6	8d6	6d6	9(+5 Níveis Sadios)
Ancião	48-60	6d6	9d6	7d6	10(+6 Níveis Sadios)

Tabela 2.16 : Dragão do Frio - Modificadores de Atributos

Categoria	Força	Agilidade	Percepção	Porte	Vitalidade	Espírito
Filhote	-6	+2	-4	-4	-2	-3
Jovem	-3	+1	-2	-2	-1	-1
Adulto	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Antigo	+1	-1	+1	+1	+1	+1
Ancião	+2	-2	+2	+2	+2	+2

Tabela 2.17 : Dragão do Frio – Encantos Aprendidos e Habilidades Especiais

Categoria	Encantos Aprendidos	Habilidades Especiais
Filhote	-	Armadura (4)
Jovem	<i>Escravizar Animal, Ler o Coração</i>	Armadura (8)
Adulto	<i>Mudez, Esquecimento, Voz de Persuasão</i>	Armadura (12)
Antigo	<i>Urdidura da Névoa</i>	Armadura (14)
Ancião	<i>Desorientação, Poder da Terra</i>	Armadura (16)

Dragão do Fogo:

Tabela 2.18: Dragão do Fogo - Tamanho, Dano e Níveis de Ferimento

Categoria	Tamanho (em metros)	Garras	Dentes	Cauda	Níveis de Ferimento
Filhote	5-10	1d6	3d6	2d6	7(+3 Níveis Sadios)
Adolescente	10-20	2d6	4d6	3d6	8(+4 Níveis Sadios)
Adulto	20-30	3d6	5d6	4d6	9(+5 Níveis Sadios)
Antigo	35-40	4d6	6d6	5d6	9(+5 Níveis Sadios)
Ancião	45	5d6	7d6	6d6	9(+5 Níveis Sadios)

Tabela 2.19 : Dragão do Fogo - Modificadores de Atributos

Categoria	Força	Agilidade	Percepção	Porte	Vitalidade	Espírito
Filhote	-4	+2	-4	-4	-2	-6
Jovem	-2	+1	-2	-2	-1	-3
Adulto	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Antigo	+1	-1	+1	+1	+1	+1
Ancião	+2	-2	+2	+3	+2	+3

Tabela 2.20 : Dragão do Fogo – Encantos Aprendidos

Categoria	Encantos Aprendidos
Filhote	-
Jovem	<i>Escravizar Animal, Ler o Coração, Invocação</i>
Adulto	<i>Mudez, Esquecimento, Voz de Persuasão, Comandar</i>
Antigo	<i>Urdidura da Névoa</i>
Ancião	<i>Linguagem da Mente, Encanto de Desobstrução</i>

Tabela 2.21 : Dragão do Fogo – Alcance do Hálito de Fogo e Habilidades Especiais

Categoria	Alcance do Hálito de Fogo e do Hálito Corrosivo	Habilidades Especiais
Filhote	10 m	Armadura (6)
Jovem	20 m	Armadura (12)
Adulto	40 m	Armadura (18)
Antigo	50 m	Armadura (20)
Ancião	60 m	Armadura (22)

Dragão Alado

Tabela 2.22 : Dragão Alado - Tamanho, Dano e Níveis de Ferimento

Categoria	Tamanho (em metros)	Garras	Dentes	Cauda	Níveis de Ferimento
Filhote	5-10	1d6	2d6	1d6	7(+3 Níveis Sadios)
Adolescente	10-15	1d6	3d6	2d6	8(+4 Níveis Sadios)
Adulto	15-25	2d6	4d6	3d6	8(+4 Níveis Sadios)
Antigo	30-35	3d6	5d6	4d6	9(+5 Níveis Sadios)
Ancião	40	3d6	6d6	5d6	9(+5 Níveis Sadios)

Tabela 2.23 : Dragão Alado - Modificadores de Atributos

Categoria	Força	Agilidade	Percepção	Porte	Vitalidade	Espirito
Filhote	-2	+2	-2	-4	-2	-3
Jovem	-1	+1	-1	-2	-1	-1
Adulto	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Antigo	+1	-1	+1	+2	+1	+1
Ancião	+2	-2	+1	+4	+2	+2

Tabela 2.24 : Dragão Alado – Encantos Aprendidos

Categoria	Encantos Aprendidos
Filhote	-
Jovem	<i>Ler o Coração, Invocação</i>
Adulto	<i>Mudez, Esquecimento, Voz de Persuasão, Comandar Comandar</i>
Antigo	<i>Encanto de Cura, Encanto de Ruína</i>
Ancião	<i>Linguagem da Mente, Urdidura da Névoa</i>

Tabela 2.25 : Dragão Alado – Alcance do Hálito de Fogo e Habilidades Especiais

Categoria	Alcance do Hálito de Fogo e do Hálito Corrosivo	Habilidades Especiais
Filhote	6 m	Armadura (5)
Jovem	12 m	Armadura (11)
Adulto	25 m	Armadura (16)
Antigo	31 m	Armadura (18)
Ancião	37 m	Armadura (20)

DRAGÕES - SUB-RAÇAS

“ – Minha armadura é como dez camadas de escudos, meus dentes são espadas, minhas garras lanças, o choque de minha cauda é como um raio, minhas asas como um furacão, e minha respiração é a morte!”

- Smaug, O hobbit

DRAGÃO MARINHO

Atributos: Porte 16 (+5), Agilidade 16 (+5), Percepção 17 (+5), Força 23 (+8), Vitalidade 15(+4), Espírito 25 (+10)

Reações: Vigor +9, Presteza +9, Força de Vontade +10, Sabedoria +10

Defesa: 15

Taxa de Deslocamento: 180

Perícias: Combate com armas: Armas Naturais (dentes, cauda) +13, Inquirir (Interrogar) +12, Discernimento +11, Intimidar (Medo) +20, Língua: Westron +8, Observar (Avistar) +20, Rastrear (vibrações na Água) +16

Encantos: Língua dos Animais, Invocação de Animais, Exibição de Poder, Divisar (abaixo da água), Projetar a voz (abaixo da água), Linguagem da Mente, Ler o Coração e Modelar a Água.

Habilidades Especiais: Armadura (10), Pressão Aquática, Arma Natural (dentes, 4d6), Arma Natural (Cauda, 3d6-3), Recuperação Lenta, Terror

Tamanho: Titânico (10 Níveis de Ferimento, 6 níveis sadios)

Saúde: 23

Coragem: 6

Renome: 2

Equivalente de NA: 30

Neste capítulo será introduzida uma nova sub-raça de Dragão, os Dragões Marinhos, uma espécie titânica e extremamente rara de se encontrar na Terceira Era.

Habilidade especiais Únicas

Pressão Aquática: Como uma ação plena, um dragão marinho é capaz de soltar uma rajada de pressão contra os inimigos no alcance de 20 metros e largura 10. Os alvos recebem 2d6+10 pontos de dano e devem fazer um teste de Força contra NA 20 para não ser mandado para longe.

Recuperação Lenta: Após 10 anos de descanso um dragão marinho recupera 3 pontos de saúde por ano.

Descrição

Os dragões marinhos são enormes criaturas desprovidas de garras e braços. São mais como uma serpente gigante, mas não são. Seu corpo é azul escuro, e pode chegar a 260 metros.

História

Morgoth, numa tentativa de impedir os que iam da Terra-Média a Valinor, ou vice-versa, criou grandes monstros desprovidos de braços nem pernas, que pudessem respirar abaixo da água.

Mas foram uma perda de tempo. A grande maioria foi para as profundas fendas dos oceanos. Os poucos que ficaram nas regiões mais elevadas, que atacam os barcos, são raros.

Os sobreviventes de seus raros ataques o vêem como

uma grande serpente marinha e os chamam de Sombra do Mar.

Costuma se alimentar de grandes criaturas, desde lulas gigantes até krakens marinhos.

Habitat

Os dragões marinhos costumam viver em grandes fendas nas profundezas do oceano, guardando os tesouros que roubam das embarcações a tempos afundadas.

Por serem tão ocultos assim, provavelmente quase ninguém sabe sobre eles. Mas não são desafiantes muito agradáveis quando acordados de seu curto sono de 3 meses.

Sociedade

Os dragões marinhos são os dragões mais sociáveis que existe. Dividem-se em grupos, por fendas. Num grupo, há mais ou menos 6 dragões. Há um líder no grupo, que lidera até ser morto. O dragão que desafiar o líder é expulso do grupo. Se dois dragões acharem um tesouro, eles o dividirão igualmente.

Uso

Os Dragões Marinhos são grandes adversários contra grupos de aventureiros que naveguem em alto mar. Estas criaturas perseguem navios em busca de tesouros e fazem de tudo para trazê-los para as profundezas.