



GARRAS, PRESAS E ASAS

Aventura para personagens de 1º nível

Di'Follkyer



GARRAS, PRESAS E ASAS

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Di'Follkyer

Arte da Capa

Cláudio Pozas

Publicação Original

Dragão Brasil #12

Diagramação

Ninja Egg RPG

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Junho/2014

ÍNDICE

Hora do lanche.....	4
Encontro com o Ancião.....	4
O labirinto do gigante.....	6
Final.....	12
Apêndice.....	12

O INÍCIO

Hora do lanche

Tudo começa quando os personagens descansam, cada qual em seu covil - que pode ficar em geleiras distantes, pântanos venenosos ou no topo das mais altas montanhas. Cada dragão pode ter adotado como lar uma grande caverna, castelo ou torre abandonada, onde mortais penetram em busca de aventura. São lugares infestados de monstros, mas nenhum deles atreve-se a incomodar o dragão que vive ali - e ele permite a presença desses seres, que protegem o covil em sua ausência.

Certo dia, quando os jovens dragões estão em seus lares, recebem a inesperada visita de um grupo de PNJs.

São aventureiros contratados para transmitir uma mensagem ao monstruoso habitante daquele lugar.

“Jovem e poderoso dragão trazemos uma convocação de seu irmão de escamas, Keryst, o Ancião. Ele solicita sua presença em seu covil, nas Montanhas Sanguinárias.”

Depois que a mensagem for entregue, os aventureiros vão pedir permissão para se retirarem. O tesouro do dragão é tentador, mas eles foram bem pagos pelo trabalho e não estão interessados em lutar (na verdade, eles planejam voltar mais tarde, quando o dragão estiver ausente). Cabe a cada dragão decidir o que fará com seu lanche... quero dizer, seus mensageiros.

Os dragões que decidirem-se pela luta não vão encontrar muitas dificuldades em vencer os aventureiros. Cabe ao Mestre determinar o nível e os poderes exatos de cada um, mas eles já receberam alguns

ferimentos para chegar até aqui. Cada grupo PNJ carrega 300 peças de ouro (foi este o pagamento para entregar a mensagem) que podem ser acrescentados às posses do dragão. O Mestre deve tomar cuidado para que os aventureiros não matem ou machuquem demais os dragões, que são muito jovens ainda. Além disso, a aventura está só começando.

Keryst, o Ancião. Um dragão dourado de três mil anos, dos mais respeitados do mundo. O Mestre deve dizer aos personagens que eles não podem imaginar qual seria o assunto. Por que um dragão tão antigo estaria interessado neles? Sua convocação não pode ser recusada sem atrair a ira dos outros dragões, de modo que é melhor esticar as asas e alçar voo.

Encontro com o ancião

Todos os dragões chegam a seu destino em poucos dias. Logo atingem as Montanhas Sanguinárias, cordilheira habitada por todo tipo de criaturas horríveis, onde a presença humana é quase nenhuma - exceto por poucas tribos de bárbaros que usam grifos como montarias. A gigantesca caverna de Keryst, contudo, jamais foi pisada por pés humanos.

Quando os dragões encontram-se, fazem as apresentações. Dragões de cores idênticas podem ter se conhecido anteriormente (talvez sejam até irmãos de ninhada) se os jogadores quiserem. Assim que entram na caverna, o reluzir dourado denuncia a presença de um gigantesco dragão em seu interior. e uma voz imponente diz:

“Aproximem-se, jovens irmãos de escamas. Sintam-se honrados, pois terão a chance de mostrar maturidade mais cedo do que seria esperado. Uma missão importante os aguarda.”



Nesse momento um grande dragão branco surge na escuridão. É uma fêmea adulta, com aproximadamente cem anos. Ela parece doente, está mancando e mostra grande mágoa nos olhos de pupilas verticais.

O Dragão Dourado toma a palavra novamente:

“Nossa irmã Kham passou por uma experiência tenebrosa. Foi atacada em seu covil enquanto dormia, recebendo ferimentos severos. Quando despertou, seus queridos ovos haviam desaparecido. Desde então ela está sendo atormentada por sonhos angustiantes. Ouve a voz da divina Mãe-Deusa de sete cabeças, avisando-a de que este seqüestro foi apenas o primeiro. Ovos de dragões estão sendo levados para um labirinto, em uma grande montanha a três dias de vôo daqui.

Não sabemos qual a finalidade do roubo e nem quem são os responsáveis por tamanho ultraje, mas sinto que há algum grande plano envolvido.

Vão, meus jovens. Resgatem a prole desta mãe angustiada e destruam os responsáveis pelo crime. Mostrem a esses tolos mortais que não podem ameaçar nossa supremacia. Destruam todos os responsáveis - mas não antes de descobrir suas reais intenções.”

Talvez algum jogador tenha a péssima idéia de perguntar a Keryst se existe pagamento envolvido. Caso isso aconteça, o Ancião vai menear a cabeça e murmurar algo parecido com “Ah, a ambição da juventude...” e responderá:

“Perdão sua insolência porque são jovens e imaturos. A sobrevivência de nossa espécie é mais preciosa que todos os tesouros do mundo. Mas não fiquem

aborrecidos, estou certo de que encontrarão muitos tesouros com os seqüestradores depois que acabarem com eles. Agora partam sem demora.”

Se perguntada a respeito, a fêmea Kham dirá que está muito ferida e não pode voar - pois, do contrário, adoraria acompanhar os jovens para congelar os malditos que levaram seus filhos. Keryst, por sua vez, dirá que assuntos muitos mais importantes requerem sua atenção.

Nada mais resta a fazer, exceto partir. Durante a viagem, os personagens vão sobrevoar diversos vilarejos, fazendo com que camponeses corram apavorados por toda parte. Se algum dragão quiser destruir uma vila para matar o tédio, nada de errado com isso (humanos não valem nada mesmo).

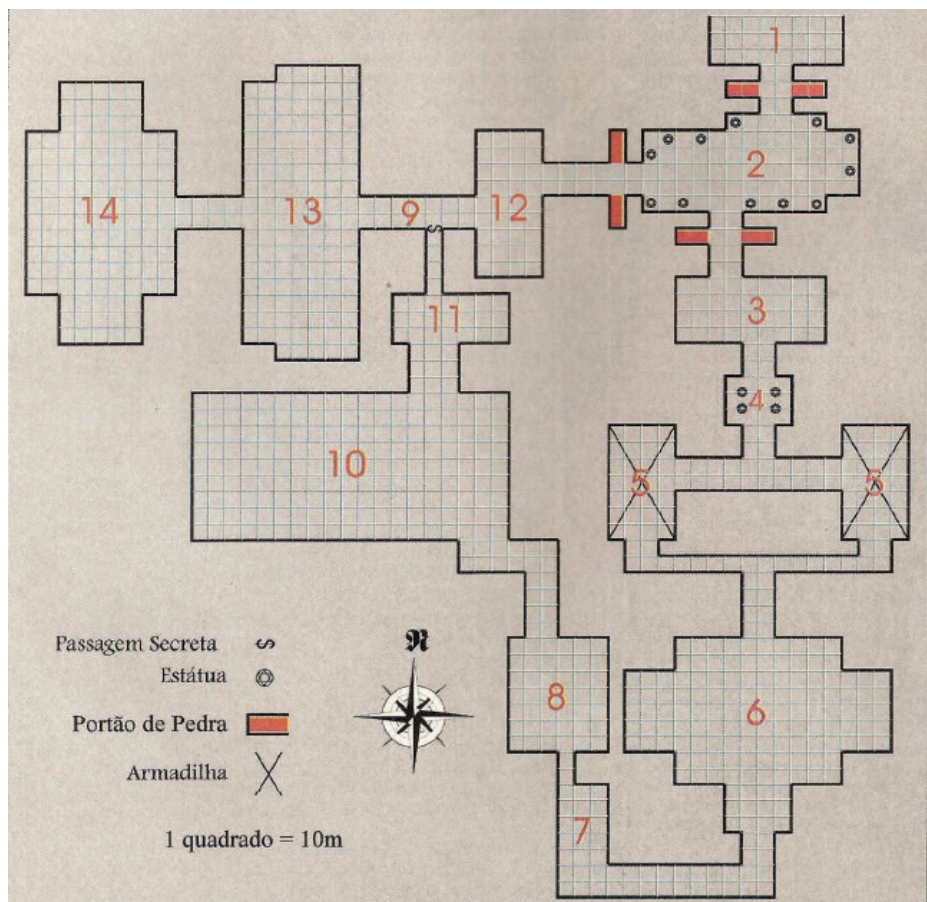
Mas não haverá tempo para procurar tesouros nas cabanas.

Os dragões também vão sobrevoar selvas e florestas, onde podem dormir longe de mortais incômodos. Alguns monstros errantes podem perturbar seu sono, e servirão para que os jogadores experimentem melhor os poderes de seus personagens (uns punhado de 6d6 homens-lagarto para cada dragão seria um bom aquecimento).

O labirinto dos gigantes

Assim que os dragões chegam à montanha, descobrem facilmente o labirinto. Escavado no interior da rocha, ele é de dimensões gigantescas, com corredores imensos. O teto fica a uns bons dez metros de altura - o que é suficiente pra vãos curtos, mas não para permanecer no ar o tempo todo.

1) Entrada: esta vasta câmara dá acesso ao interior da montanha. Os dragões podem ver o reluzir de peças de prata espa-



lhadas pelo chão, como se formando uma trilha até o corredor. Enquanto decidem se entram ou recolhem as moedas, os personagens ouvem os guardas do aposento 3, trancando uma das portas.

2) Sala das Estátuas: esta velha caverna foi escavada no interior da montanha. As paredes não têm marcas e o teto parece polido. A sala tem enormes estátuas com formas humanas, medindo quase 10m de altura. Umas são de pedra, outras de metal, todas espalhadas pelos cantos como se vigiando o aposento. Duas enormes portas trancadas levam a outras salas.

As estátuas não são mágicas e nem vivas. Qualquer uma pode ser destruída se receber 40 pontos de dano - seja por garras, mandíbulas ou sopro. Se resolverem examiná-las, os dragões perceberão que elas representam gigantes. Aliás, apenas gigantes poderiam manejar aquelas imensas portas - que na verdade são enormes placas de pedra rolando sobre trilhos, entrando e saindo das laterais. Essas portas são grossas demais para que os personagens consigam destruir com suas garras, mas podem ser despedaçadas se receberem 50 pontos de dano por bafo-radas.

A porta sul, que leva ao aposento 3, está trancada. A porta oeste leva ao aposento 12, e pode ser aberta com uma jogada de Força dos dragões.

Durante a escalada os heróis estarão e uma posição bem vulnerável: todos os ataques serão penalizados em -2, e não contam os bônus de Destreza para a CA - porque não haverá como se esquivar. Também não poderão ser usadas armas de duas mãos. Personagens que estejam voando ou flutuando não sofrem essas restrições.

3) Guardas Gigantes: esta é a sala adjacente ao aposento das estátuas. Oito Gigantes da Colina estão aqui vigiando, armados com suas clavas, e irritam-se com a chegada dos dragões.

Gigante da colina (8)

CA 16, JP 16, XP --, PV 55

1 clava gigante+8 (2d8+3)

Não fornecemos o valor de XP dos gigantes porque isso não interessa a dragões. Mas cada gigante desta sala carrega consigo cerca de 400 moedas de prata. contém nada de valor a não ser sujeira.

4) Armadilha dos Relâmpagos: quatro estátuas de ferro vigiam a larga passagem, voltadas para o centro. Duas ocupam a alcova oeste e duas a leste. A passagem continua para o sul, aparentemente levando uma bifurcação em "T".

Assim que o primeiro dragão entrar na sala, ativará uma armadilha mágica: luzes são lançadas dos olhos de uma estátua, atingindo os olhos da estátua opostas, e outra, e outra, formando uma teia de linhas luminosas que energizam o ar durante 1 turno.

São raios elétricos, e vão causar 5d6 pontos de dano ao dragão que estiver entre

as estátuas - ou metade se conseguirem uma Jogada de Proteção modificada pela Destreza. Os raios são fortes o bastante para ferir até mesmo um dragão azul com menos de 5 DVs, mas ele consegue automaticamente sua jogada de proteção.

A armadilha será ativada cada vez que uma criatura passar entre as estátuas. Ela só pode ser evitada se os dragões passarem por trás das estátuas, ou se destruírem uma delas (serão necessários 40 pontos de dano para isso).

5) Alçapões Gigantes: cada uma destas salas contém um alçapão gigante que será ativado quando três dragões entrarem na sala ao mesmo tempo. Assim que isso acontecer, o chão abrirá, derrubando os dragões dentro de um fosso com 30m de profundidade - com lanças no fundo! Cada dragão que cair deve fazer um teste de Destreza com penalização de -2 para abrir as asas e deter a queda, voando para fora. Aqueles que não conseguirem sofrerão 5d6 pontos de dano, causados pela queda e pelas estacas.

6) Sala Congelada: uma corrente de ar gelado flui desta sala, fazendo com que os dragões brancos do grupo sintam-se confortáveis. Quando entram, os personagens descobrem um imenso salão cheio de gelo; algum tipo de mágica mantém a temperatura abaixo de zero. Estalactites de gelo pendem do teto.

Esta sala abriga um grupo de quatro Gigantes do Gelo. Eles invadiram o distante e gelado covil de Kham, atacaram-na quando dormia e levaram seus ovos - obedecendo às ordens de Zomberas, o líder dos gigantes. Assim que avistam os dragões, os gigantes atacam à distância jogando blocos de gelo. Gigantes do Gelo sempre conseguem suas Jogadas de Proteção contra Bafurada de dragão branco.

Gigante do gelo (4)

CA 16, JP 11, XP --, PV 100

1 machado+12 (4d6+6)

1 bloco de Gelo+6 (3d6)

Em um dos cantos da sala está o tesouro dos Gigantes do Gelo: um baú contendo 5.000 peças de ouro por gigante. Dois dos três ovos roubados estão aqui - ainda vivos, por terem sido mantidos congelados. Fora do gelo, um ovo de dragão branco dura 24 horas antes de morrer.

7) Sala de Passagem: Esta sala não contém nada importante. Serve apenas como passagem entre os aposentos 6 e 8. Se achar conveniente, o Mestre pode colocar aqui dois Gigantes da Pedra.

Gigante de pedra (2)

CA 17, JP 11, XP --, PV 85

1 machado+11 (4d6+4)

Cada gigante terá 300 peças de ouro.

8) Caverna dos Gigantes da Pedra: esta sala é mais rústica e serve de abrigo aos Gigantes da Pedra. Uma grande fogueira arde no centro e as paredes estão forradas com peles de animais - como se fosse o lar de homens-das-cavernas.

Três Gigantes da Pedra estão à volta da fogueira. Com eles existem seis ursos das cavernas, seus "bichos de estimação". Os gigantes vão atacar primeiro com pedras, e só depois partem para a luta corporal.

Gigante de pedra (3)

CA 17, JP 11, XP --, PV 85

1 machado+11 (4d6+4)

Urso da caverna (6)

CA 14, JP 14, XP --, PV 50

2 garras+4 (4d4+4)

1 mordida+4 (2d6+4)

9) Passagem Secreta: existe na parede sul deste corredor uma passagem secreta. Os dragões só poderão achá-la se vierem pelo corredor sul ou se conseguirem a informação da existência da passagem na área 14.

10) Sala dos Matadores de Dragões: entrando neste aposento, os dragões sentem um tenebroso cheiro de morte. Sua primeira visão é a de um grande trono, feito com ossos de um dragão morto. Toda a sala está repleta de esqueletos draconianos. Sobre o trono está sentado um guerreiro com armadura, e ao seu lado há uma mulher - também usando couraça. Quando os dragões entram no recinto, o guerreiro levanta-se e começa a falar:

"Vê, minha amada esposa Jasha ? Nosso plano funcionou como prevíamos. Os malditos lagartos vieram resgatar seus ovos, roubados pelos gigantes que contratamos, e caíram em nossa armadilha. Agora poderemos matá-los para cumprir nossa sagrada missão: exterminar todos os dragões deste mundo!"

Os dragões não sabem o tamanho da encresna em que se meteram. O roubo dos ovos foi apenas um pretexto para atraí-los. Eles estão enfrentando dois matadores de dragões - guerreiros fanáticos que juraram caçar e matar todas essas feras. Eles estudaram a fundo todos os seus segredos, conhecem todos os seus hábitos e fraquezas. E querem suas caveiras!

Se os dragões tentarem atacar os dois guerreiros com suas baforadas, vão cair do cavalo: eles não estão realmente ali. Apenas deixaram uma ilusão mágica para enganar os dragões e fazê-los desperdiçar seus sopros. A ilusão foi provocada por um amuleto no pescoço de Jasha,

que pode invocar a magia Ilusão combinado com Ventriloquismo, uma vez por dia (neste momento o Mestre deve ignorar Jogadas de Proteção). Na verdade os matadores de dragões estão de tocaia em meio aos ossos e atacam de surpresa.

Lamir e sua esposa são, respectivamente, homens de armas de 9º e 7º Nível - e estão muito bem equipados para enfrentar dragões. Ambos vestem couraças mágicas +3 (ordeiras) e empunham espadas de duas mãos +2, +5 contra dragões (ordeiras). Antes da luta, Jasha leu um pergaminho de Proteção Contra Magia, que irá protegê-la contra feitiços. Jasha usa um Anel de Proteção +3 (ordeiro) e um Anel de Invisibilidade (ordeiro), enquanto Lamir usa um Anel de Proteção +2 (ordeiro) e um Anel de Resistência ao Fogo (caótico).

Lamir

CA 19, JP 16, XP --, PV 47

1 espada longa +7 (1d10+4)

Jasha

CA 18, JP 17, XP --, PV 40

1 espada longa +6 (1d10+3)

Este será um combate difícil, e é bem provável que alguns dragões não sobrevivam. Caso um dos matadores de dragões caia morto, o outro correrá em seu socorro - afinal, eles são marido e mulher. Se tiver essa chance, o guerreiro sobrevivente carregará o outro nos ombros e fugirá por uma passagem secreta escondida entre os ossos, pequena demais para que os dragões possam persegui-los. O matador de dragões tentará encontrar um Clérigo que possa ressuscitar seu cônjuge, e certamente não terá sido a última vez que os dragões viram Lamir e Jasha.

Se os dois guerreiros forem mortos, os

dragões poderão ficar com seus itens mágicos para acrescentar a seus tesouros. Além disso, a sala guarda três baús contendo 30.000 peças de ouro cada um deles, provavelmente roubado de outros dragões;

11) Sala da Fúria: um dos três ovos roubados está aqui. Quebrado, com seu embrião morto. Deixado assim pelos guerreiros apenas para enfurecer os dragões que viessem em seu socorro.

Não há mais nada importante na sala.

12) Sala de Passagem: esta sala não contém nada importante. Serve apenas como passagem entre os aposentos 2 e 9. Se achar conveniente, o Mestre pode colocar aqui três Gigantes da Pedra.

Gigante de pedra (3)

CA 17, JP 11, XP --, PV 85

1 machado+11 (4d6+4)

13) Guardas Gigantes: nas extremidades deste imenso salão estão oito Gigantes da Colina, em dois grupos, prontos para atacar os dragões que entrarem no recinto. Eles protegem a sala 14, e vão atacar à distância, arremessando grandes blocos de pedra.

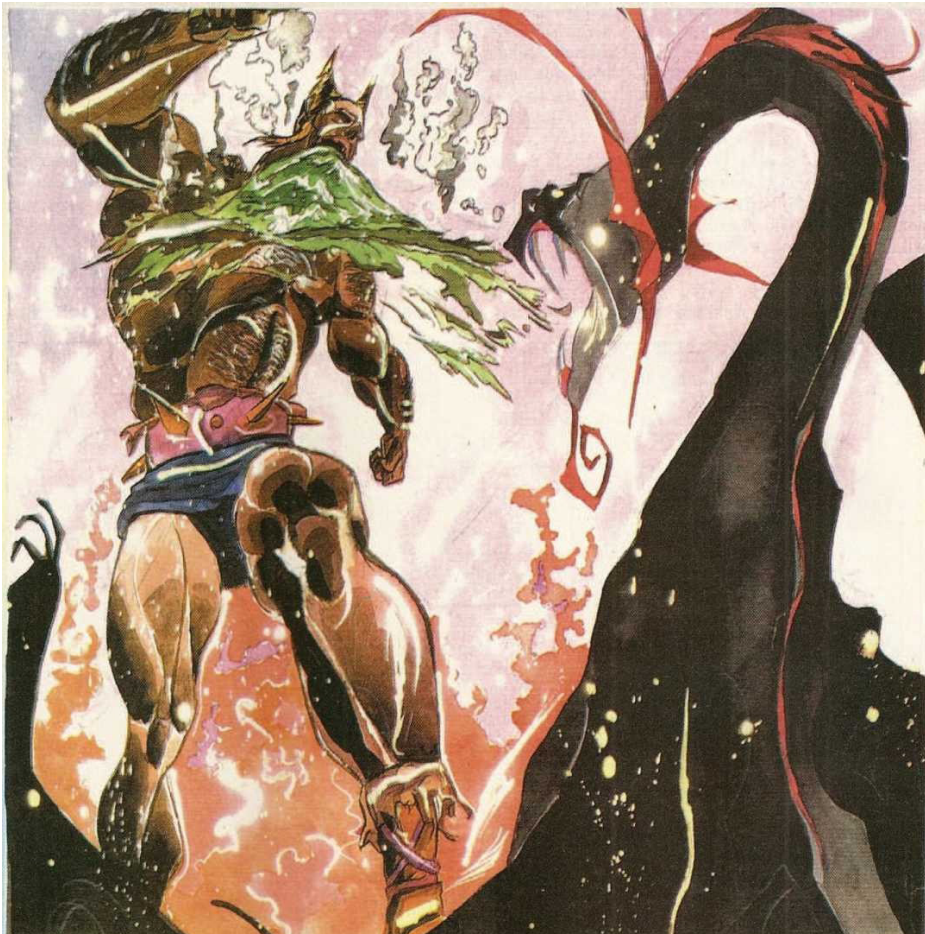
Gigante da colina (8)

CA 16, JP 16, XP --, PV 55

1 clava gigante+8 (2d8+3)

1 rocha arremessada+4 (3d6)

14) Sala do Líder dos Gigantes: depois de enfrentar os Gigantes da Colina, os dragões estarão livres para entrar neste aposento. É uma sala muito quente, com lagos de lava vulcânica espalhados ao redor. Na parede oposta à entrada existe um enorme trono de pedra, flanqueado por duas piras de chamas. Aos pés do trono estão sete Cães do Inferno, e sen-



tado nele está aquele que parece ser o líder desta comunidade de gigantes. Ele é Zomberas, um Gigante do Fogo. Recebeu uma fortuna dos matadores de dragões para abrigá-los em seu labirinto e atrair os dragões para a armadilha.

Zomberas

CA 18, JP 11, XP --, PV 120
1 machado+14 (4d6+8)

Cão do inferno (7)

CA 15, JP 15, XP --, PV 60
1 mordida+5 (2d6+5)

Gigantes do Fogo sempre conseguem suas Jogadas de Proteção contra Baforada de dragão vermelho.

Quando Zomberas e seus cães forem derrotados, os dragões descobrirão na sala 50.000 moedas de ouro e alguns itens mágicos (definidos pelo mestre)- sendo este último o pagamento dos matadores de dragões. Em meio ao tesouro existe também um mapa deste trecho do labirinto, revelando a passagem secreta na área 9.

Final

Supondo que os dragões tenham sobrevivido, resgataram os dois ovos restantes e exterminaram Zomberas e os matadores de dragões, eles podem voltar ao covil de Keryst. Os ovos precisam receber um sopro de dragão branco por dia durante a viagem, para que o calor não os mate (se não houver um dragão branco no grupo, isso será um problema).

Kham ficará chocada com a morte do filhote não-nascido, mas também se mostrará imensamente grata pela devolução dos outros dois. Talvez até dê a eles os nomes de seus salvadores (até dragões têm algumas fraquezas humanas...). Keryst apenas acenará em aprovação, contente com o desempenho de seus jovens irmãos.

Eles conquistaram o respeito do Ancião, e também a inimizade de Lamir e Jasha. Agora os jogadores devem comunicar ao Mestre o que desejam fazer: caçar os matadores de dragões ou apenas voltar para seus covis, envelhecer e avançar de nível - e enquanto os desprezíveis “matadores” envelhecem e viram pó!

Cabe ao Mestre decidir quão depressa passa o tempo na campanha dos dragões. Para eles o tempo corre de maneira diferente, e não é estranho que uma aventura ocorra muitos anos depois de outra.

Apêndice

O uso de dragões como personagens jogadores vai exigir algumas mudanças nas criaturas tal como são mostradas no Livro de Regras Básicas. O que vamos apresentar aqui não é uma nova “classe de personagem”; dragões não podem fazer parte de um mesmo grupo com heróis humanos e semi-humanos, pois seria um desequilíbrio muito grande. Estas regras, contudo, permitem o uso de personagens dragões em aventuras e campanhas.

A principal mudança a ser feita nos dragões jogadores será torná-los todos iguais: no Livro de Regras Básicas os dragões variam em poder - sendo os dragões brancos mais fracos, e os vermelhos mais fortes. Se deixarmos as coisas assim, nenhum jogador vai querer dragões brancos! Portanto, vamos estabelecer novos padrões para a raça draconiana: daqui por diante eles terão os mesmos Dados de Vida, Classe de Armadura, Jogadas de Proteção, dano de ataques e feitiços.

Tipos de Dragões: os jogadores poderão jogar com os cinco dragões cromáticos - branco, negro, verde, azul e vermelho. Dragões dourados não são permitidos, por serem poderosos demais. Em aventuras com dragões, os dourados geralmente são usados como PNJs mais antigos e sábios. Sua capacidade de assumir forma humana, inclusive, pode ser um valioso recurso para o Mestre.

Atributos: os seis atributos básicos dos personagens também são usados para dragões, com poucas diferenças: Força dá bônus ou penalização nos danos causados com mordida e garras, mas não afeta as jogadas de ataque - que são baseadas nos Dados de Vida; Destreza afeta somente a CA; Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma funcionam da mesma forma

(dragões nunca podem ter Inteligência ou Sabedoria inferiores a 15).

Os atributos físicos dos dragões (Força, Destreza e Constituição) nunca devem ser comparados aos atributos equivalentes de humanos e semi-humanos: um dragão com Força 9 é muito mais forte que um Guerreiro com Força 15.

Classe de Armadura: todos os dragões jogadores têm Classe de Armadura 17. Ela pode ser alterada com uma Destreza alta ou baixa.

Alinhamento: é obrigatório que os dragões tenham o alinhamento de sua cor correspondente. Brancos e azuis são Neutros, vermelhos, negros e verdes são Caóticos. Lembre-se de que ser caótico não significa necessariamente ser mau (embora muitos dragões SEJAM maus).

Dados de Vida: no Livro de Regras Básicas alguns dragões têm mais Dados de Vida que outros - mas, com os “nossos” dragões, vamos estabelecer que todos têm a mesma quantidade de DVs. Como outros personagens jogadores, eles ganharão Dados de Vida com o tempo. Não existem “níveis de experiência” para dragões, seus Dados de Vida vão subir com a idade e com a quantidade de tesouros que conseguirem acumular. Para ganhar mais um Dado de Vida, o dragão deve satisfazer as duas exigências - idade e tesouro. Dragões não ganham Pontos de Experiência por matar outras criaturas (na verdade, eles não precisam de Pontos de Experiência). Um dragão não perde Dados de Vida quando perde seu tesouro, mas terá que acumular tudo de novo para poder evoluir.

Filhotes são considerados dragões de “Nível 0”, como as pessoas comuns em relação aos aventureiros. Eles não sabem voar e ainda dependem dos mais velhos

para quase tudo. Antes de completarem cinco anos, abandonam o convívio com os pais e encontram seu próprio covil - onde começam a guardar seus tesouros. Quando esse tesouro atinge o valor de 5.000 peças de ouro, eles “avançam um nível” e tornam-se jovens, dragões de primeiro nível.

Ataques e Danos: os dragões vão usar a tabela de ataque dos monstros, de acordo com seus Dados de Vida. O dano das garras e da mordida varia com a idade de cada dragão - quanto mais velho, maior. Esse dano pode receber bônus ou penalizações de acordo com a Força.

Jogadas de Proteção: os dragões têm Jogadas de Proteção iguais às de um Homem de Armas de Nível igual a seus Dados de Vida, mais sua resistência natural contra ataques iguais a seu sopro.

Magias: todos os dragões jogadores sabem falar. Eles falam o idioma comum, do alinhamento e dos dragões, além de outras línguas em quantidade determinada pela Inteligência.

Os cinco dragões jogadores possuem a capacidade de memorizar e lançar magias de Mago e de Clérigo, de acordo com sua idade. Seu efeito é igual a mesma magia usada por um conjurador de nível igual aos Dados de Vida do dragão. As magias não precisam ser estudadas em livros, apenas surgem nas mentes dos dragões quando eles despertam. Para isso eles precisam dormir pelo menos durante seis horas. Um detalhe: as magias dos dragões são aleatórios, escolhidos pelo Mestre ou por sorteio - e não pelos jogadores.

Habilidades Especiais: os dragões jogadores conservam todos os outros poderes da raça. Podem usar seu sopro até três vezes por dia, devendo dormir pelo menos seis horas para restaurá-lo. O ta-

Tabela 1 - Dragões

Título	Dados de Vida	Mordida	G a r r a s (cada)	Idade (em anos)	Tesouro (em p.o)	Magias/Nível 1-2-3-4
Filhote	1d8	2d4	1d4-2	0-5	0	1
Jovem	2d8	2d6	1d4-1	6-12	5000	3
Imaturo	4d8	2d8	1d4	13-25	15000	4
Jovem Adulto	6d8	2d10	1d4+1	26-50	35000	3-3
Adulto	8d8	3d8	1d6	51-100	70000	4-4
Velho	10d8	3d10	1d6+1	101-400	140000	3-3-3
Antigo	12d8	4d8	1d8	401-600	250000	4-4-4
Venerável	14d8	4d10	1d8+1	601-1000	500000	3-3-3-3
Ancião	18d8	6d8	1d10	1000+	1000000	4-4-4-4

manho e formato do sopro é o mesmo. Eles são imunes a formas normais ou menores de suas baforadas (o sopro de um dragão maior sempre vai causar dano, mas o dragão consegue automaticamente sua Jogada de Proteção). A velocidade de vôo permanece inalterada. Os dragões jogadores não são obrigados a seguir os costumes de outros dragões - como sempre atacar primeiro com um sopro, estar adormecido ou render-se a aventureiros que os tenham subjugado.

Interpretação: ao interpretar um dragão o jogador deve ter em mente que trata-se de uma criatura orgulhosa e arrogante. Como os seres mais antigos do mundo, eles desprezam os humanos e sua sociedade atribulada. Podem vir a respeitar uns poucos deles por sua bravura ou sabedoria, mas no geral os humanos são tratados pelos dragões como insetos. Sua moral não serve e suas vidas são desprezíveis. Não valem nem o trabalho de caçá-los - a menos que tenham tesouros!

Dragões amam, acima de tudo, a própria vida. Farão qualquer coisa para salvá-la, mesmo que signifique humilhar-se e implorar (dragões Caóticos vão querer vingar-se mais tarde). Também gostam de

elogios, e podem achar prazeroso ouvir adulações dos humanos antes de devorá-los.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia