

# **DRAGÕES? NÃO, PORÉM SIM!**



**NOVAS CRIATURAS DRACÔNICAS  
PARA SUAS CAMPANHAS**

---

**LOHAN "INOCENCE" SANTOS**

# DRAGÕES? NÃO, PORÉM SIM!

---

Suplemento de Regras e Criaturas **não-oficial** para Old Dragon 2ed

**Este material NÃO DEVE ser comercializado.**

---

**ESCRITO POR:** Lohan “inocence” Santos

**REVISÃO:** Sem revisão.

**REVISÃO POR IA:** [ChatGPT](#).

**LAYOUT:** Lohan “inocence” Santos

**CAPA & ILUSTRAÇÕES:** [Criador de imagens](#) da Microsoft Bing, e possuem seus direitos reservados.

**DIAGRAMAÇÃO:** Lohan “inocence” Santos - Feito no Documentos Google, baseado no [template](#) de Igor Téuri.

A marca **Old Dragon™** pertence à [Editora Buró Brasil](#). Todos os direitos e produtos são reservados aos seus respectivos detentores.

As criaturas foram geradas utilizando as regras de criação de criaturas do Monstros & Inimigos (Livro III) – Old Dragon 2 ed

Todas as imagens foram geradas pelo [Criador de imagens](#) da Microsoft Bing, e possuem seus direitos reservados.

---

---

# NOTA DO AUTOR

---

Este material está em fase alfa e, infelizmente, tive que interromper temporariamente seu desenvolvimento devido a compromissos da vida adulta, como a conclusão da dissertação de mestrado, a seleção para o doutorado e outros desafios que o "Lohan do presente" enfrenta. Planejo retomar este projeto em breve, assim que essa fase turbulenta passar.

Aos que utilizarem este material, peço que compartilhem comigo qualquer feedback, seja sugestões de alterações, dúvidas ou ideias para conteúdo adicional. Ficarei feliz em responder às mensagens, em ouvir críticas e sugestões. Para entrar em contato, envie um e-mail para: [rpg.lohan@gmail.com](mailto:rpg.lohan@gmail.com).

Espero que este material traga uma nova dinâmica às criaturas dracônicas do seu mundo! Divirtam-se e aproveitem ao máximo. Enjoy!



◆ <b>INTRODUÇÃO</b> ◆	3
◆ <b>RAÇA</b> ◆	4
◆ DRACOS ◆	4
◆ <b>ESPECIALIZAÇÃO</b> ◆	6
◆ CAÇADOR DE DRAGÕES ◆	6
◆ FEITICEIRO DRACONIANO ◆	8
◆ <b>MAGIAS</b> ◆	10
◆ <b>MATERIAIS ESPECIAIS</b> ◆	13
◆ <b>ARTEFATOS LENDÁRIOS</b> ◆	14
◆ <b>DOENÇAS DRACÔNICAS</b> ◆	16
◆ <b>NOVOS OLHARES PARA OS DRAGÕES</b> ◆	17
◆ <b>BESTIÁRIO</b> ◆	19
◆ AMPHIPTERE ◆	19
◆ AMPHIPTERE AZUL ◆	20
◆ AMPHIPTERE BRANCA ◆	21
◆ AMPHIPTERE DE OSSOS ◆	22
◆ AMPHIPTERE PRETO ◆	23
◆ AMPHIPTERE VERDE ◆	24
◆ AMPHIPTERE VERMELHO ◆	24
◆ DRAGONOIDE ◆	26
◆ DRAGÃO-FADA ◆	27
◆ DRAKE ◆	28
◆ DRAKE ◆	29
◆ DRAKE DA TEMPESTADE ◆	30
◆ DRAKE DA ESCURIDÃO ◆	31
◆ DRAKE DE MAGMA ◆	32
◆ DRAKE DE OSSOS ◆	33
◆ LINDWURM ◆	34
◆ WYRM ◆	35
◆ WYRM MARINHO ◆	36
◆ ZUKRIN ◆	37

# ◆ INTRODUÇÃO ◆

Nos vastos e variados mundos de fantasia, poucas criaturas possuem o apreço e o respeito dos aventureiros como os dragões. Estes seres são o sonho de muitos que buscam provar seu valor e conquistar glórias eternas. Encontrar um dragão é a culminação de qualquer jornada e, muitas vezes, pode marcar o seu fim. Os dragões são mais do que simples obstáculos; são entidades poderosas, uma força da natureza, o ápice da fantasia.

## Sobre este suplemento

Em diversos universos, as variações dessas criaturas são vastas, e uma nova categoria

de monstros surge a partir dos dragões: os seres dracônicos. Este suplemento tem como objetivo explorar e expandir essa categoria, apresentando um novo bestiário de criaturas dracônicas, além de novos equipamentos, classes e raças.

## Sobre as criaturas

Neste contexto, procurei desenvolver versões das criaturas dracônicas que são amplamente reconhecidas na literatura, sob a minha perspectiva. Buscando proporcionar aos mestres e jogadores a oportunidade de explorar os conceitos dracônicos em outras criaturas.



# ◆ RAÇA ◆

## ◆ DRACOS ◆

*Nascido dos dragões, resilientes e adaptáveis.*



Pouco se sabe sobre o surgimento dos Dracos, mas acredita-se que tenham origem semelhante aos Dragonoides. Os dracos se diferem dos Dragonoides, principalmente pela ausência de asas e pela sua capacidade social. Conseguem conviver em sociedade com os diferentes tipos de raças.

São um povo de boa longevidade e caracterizado por ser muito disciplinado. Com corpos inteiramente cobertos por escamas que formam uma espécie de

armadura natural, essas criaturas possuem cabeças alongadas, com cristas que se estendem em direção às costas. Suas faces são marcadas por focinhos afilados e narinas amplas. A boca é repleta de dentes afilados, e os corpos são musculosos, com ombros largos e braços fortes. A cauda, longa e grossa, serve para equilibrar o corpo.

Devido à semelhança com Dragonoides, os Dracos são frequentemente alvo de desconfiança por parte das outras raças.

Como resultado, poucos Dracos vivem entre os humanos, e muitos preferem viver sozinhos em locais isolados ou em pequenos povoados de sua própria raça.

## Personalidade

Os Dracos possuem uma personalidade diversificada, refletindo a complexidade de suas origens híbridas. Sua natureza combina traços dracônicos e humanos, resultando em uma ampla gama de comportamentos e mentalidades.

Destacam-se por sua adaptabilidade e força, com uma inclinação natural para a estratégia e organização, herança de suas origens dracônicas. Apesar de sua versatilidade e capacidade de integração em diversas culturas, valorizam a disciplina e suas próprias tradições.

Embora sejam capazes de coexistir pacificamente com outras raças, os Dracos frequentemente evitam essa convivência devido a preconceitos que enfrentam de outras raças. Esses preconceitos podem gerar uma certa reserva e desconfiança, o que leva os Dracos a formar suas próprias comunidades.

## O Draco nas Aventuras

Os Dracos são conhecidos por sua adaptabilidade, astúcia e determinação, características que os tornam aptos a enfrentar desafios variados. Aventuram-se por motivos diversos, que vão desde a busca por poder até a necessidade de provar suas habilidades. O desejo de aprimorar suas capacidades é um motor constante para suas jornadas.

### Perguntas para se responder ao criar um draco:

◆ **Pergunta 1:** O que seu Draco busca provar? É para si mesmo, para sua raça, ou para outras raças?

◆ **Pergunta 2:** Como seu Draco se sente em relação à convivência com outras raças? Ele busca integração ou prefere manter uma distância?

◆ **Pergunta 3:** O que seu Draco valoriza? Como essa crença molda as suas ações e decisões?

## Habilidades da Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

**1 Couraça Dracônica:** os dracos compartilham, mesmo parcialmente, as escamas duras de um dragão. Com isso, um draco recebe um bônus de +1 em sua CA, porém não podem utilizar armaduras pesadas.

**1 Ancestralidade Dracônica:** dracos possuem uma conexão ancestral com os dragões associado a um dos seguintes elementos: Elétrico (Azul), Gelo (Branco), Veneno (Verde), Fogo (Vermelho) ou Ácido (Preto). A cor e essência do seu elemento, molda suas escamas e lhe confere resistência a esse elemento.

**Exemplo:** Se o Draco faz um JPD para salvar uma baforada de seu elemento e falha, ele recebe metade do dano, em caso de sucesso ele recebe um quarto do dano.

**1 Mente Inabalável:** devido a sua mente disciplinada, os dracos são resistentes mentalmente, recebendo um bônus de +1 em qualquer teste de JPS.

- 
- ◆ **Movimento** base dos Dracos é 9 metros.
  - ◆ **Infravisão** de 18 metros
  - ◆ **Alinhamento** tende a ordem

# ◆ ESPECIALIZAÇÃO ◆

## ◆ CAÇADOR DE DRAGÕES ◆

*Treinados desde a juventude para enfrentar as mais temíveis criaturas do mundo: os dragões.*

O Caçador de Dragões é um guerreiro que dedica sua vida a enfrentar dragões. Ele possui conhecimento sobre os hábitos, fraquezas e capacidades dessas criaturas. O Caçador de Dragões segue uma disciplina que molda seu comportamento e habilidades para lidar exclusivamente com o enfrentamento de dragões.

### Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Guerreiro especialista, o Caçador de Dragões perde suas habilidades de Guerreiro **Aparar** e **Maestria em Arma**, porém ganha **Rastreamento Dracônico** e **Conhecimento Dracônico**.

**1 Rastreamento Dracônico:** O Caçador de Dragões se torna especialista em detectar criaturas dracônicas. A qualquer rastro de criaturas dracônicas, o Caçador de Dragões possui 1-2 em 1d6 de chance de conseguir seguir o rastro.

**3** Aumenta para 1-4 em 1d6 de chance de conseguir seguir o rastro.

**1 Conhecimento Dracônico:** Os Caçadores de Dragões dedicam sua vida ao estudo dos dragões. Eles podem identificar fraquezas específicas de diferentes tipos de dragões, conhecer seus padrões de comportamento, habitats e

formas de ataque. O Caçador possui 1-2 em d6 para detectar fraquezas e comportamentos de uma criatura dracônica.

**3** Aumenta para 1-4 em 1d6 de chance de conseguir informações.

**3 Caçador de Dragões:** ataques contra criaturas dracônicas são considerados fáceis.

**6 Ataque Extra:** um Caçador de Dragões no 6º nível adquire um segundo ataque, corpo a corpo ou à distância. Este segundo ataque é realizado após o primeiro ataque, logo em sequência, antes da ação do próximo jogador na ordem da iniciativa com a mesma DA usada no primeiro ataque.

**10 Resistência Elemental:** Devido ao seu treinamento rigoroso, o Caçador de Dragões aprendeu a se proteger contra efeitos elementais. Quando faz uma jogada de proteção para reduzir o dano de ataques elementais pela metade, reduz o dano completamente.



## ◆ FEITICEIRO DRACONIANO ◆

Especializados em utilizar a essência dos dragões em suas magias.

O Feiticeiro Draconiano é um estudioso das forças primordiais dos dragões, dedicando sua vida ao estudo das energias que permeiam as criaturas dracônicas. Ele consegue canalizar o poder dos dragões em sua magia, adquirindo características físicas e mágicas semelhantes às dessas criaturas. Entretanto, esse poder tem seu preço.

À medida que os Feiticeiros Dracônicos avançam em seus estudos, seus corpos começam a manifestar efeitos colaterais. Um ou outro dente afiado surge, suas unhas se tornam mais espessas, e escamas esparsas, embora soltas, começam a aparecer pelo corpo, especialmente nos braços, pescoço e costas.

Essas mudanças não os transformam em dragões e não oferecem qualquer benefício, mas indicam a ligação que eles mantêm com essas.

### Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Mago especialista, o Feiticeiro Draconiano abre mão da lista de magias de 7º ao 9º círculo a qual um Mago normalmente teria acesso, conseguindo conjurar apenas magias até o 6º círculo, mas as habilidades de Mago **Ler Magias** e **Detectar Magias** são mantidas e evoluem normalmente.

**1 Magias Exclusivas:** O Feiticeiro Draconiano escreve em seu grimório, **Escamas do Dragão** e **Baforada do Dragão**, exclusivas para Feiticeiros Draconianos.

◆ **Sem Memorizar:** magias exclusivas não precisam ser memorizadas para serem conjuradas pelo Mago especialista.

◆ **Usos por dia:** cada magia exclusiva do especialista em seu grimório pode ser usada uma vez ao dia, além das habilidades e magias normais de especialista.

◆ **Usos Adicionais:** caso outros usos sejam realizados, a magia exclusiva consome espaço ocupado na memória do Mago por outras magias que ele tenha preparado.

◆ **Jogada de Proteção:** todas as Jogadas de Proteção contra magias exclusivas são realizadas com um teste difícil.

◆ **Lista de Magias:** as Magias Exclusivas de um Feiticeiro Draconiano estão descritas na lista de magias deste livro e identificadas com um ícone laranja ( **F** ).

**3 Escamas do Dragão Melhorada:** o Feiticeiro Draconiano escreve esta magia exclusiva em seu grimório.

**6 Forma do Dragão:** o Feiticeiro Draconiano escreve esta magia exclusiva em seu grimório.

**10 Transformação Dracônica:** o Feiticeiro Draconiano escreve esta magia exclusiva em seu grimório.



# ◆ MAGIAS ◆

## **F** Baforada do Dragão

Feiticeiro Draconiano 1

**Alcance:** 3 metros +1/nível

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPD reduz

O conjurador cuspe uma rajada elemental em cone, afetando todos na área de alcance da magia. O conjurador escolhe entre: elétrico, gelo, veneno, fogo ou ácido para efeito da baforada.

Cada criatura atingida recebe 1d4 pontos de dano +2 pontos de dano adicionais por nível do conjurador até um máximo de +20. Uma JPD reduz o dano pela metade.

## **Baforada do Dragão-Fada**

Arcana 5 Divina 4

**Alcance:** Pessoal

**Duração:** 2d4 turnos

**Jogada de Proteção:** JPC

Esta magia produz uma nuvem de pólenes de 9 metros de comprimento e 6 metros de largura de paralisia partindo das mãos do conjurador. Todas as criaturas humanoides dentro da nuvem ficam imobilizadas sem conseguirem sair do lugar, como se estivessem paralisadas. Uma JPC evita este efeito. Alvos com 2 DV a mais que o conjurador fazem a jogada de proteção muito fácil.

## **Cone Elemental**

Arcana 4

**Alcance:** Pessoal

**Duração:** instantânea

**Jogada de Proteção:** JPD

Esta magia produz um cone elemental de 12 metros de comprimento e 9 metros de largura,

partindo das mãos do conjurador. Todas as criaturas dentro do cone sofrem 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (máximo 10d6). Um JPD bem-sucedido reduz o dano pela metade.

## **F** Escamas do Dragão

Feiticeiro Draconiano 1

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 1 turno/nível

**Jogada de Proteção:** Nenhuma

O conjurador invoca escamas que recobrem todo o seu corpo, protegendo de dano elemental. As escamas podem ser: Azul (Elétrico), Branco (Gelo/Frio), Verde (Veneno), Vermelho (Fogo) ou Preto (Ácido). Suas escamas e resistência são moldadas pela cor e essência do seu elemento.

**Exemplo:** Se o Feiticeiro Draconiano faz um JPD para salvar uma baforada de seu elemento e falha, ele recebe metade do dano, em caso de sucesso ele recebe um quarto do dano.

## **F** Escamas do Dragão

### **Melhorada**

Feiticeiro Draconiano 2

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 1d6 + 1 turno/nível

**Jogada de Proteção:** Nenhuma

Assim como a magia **Escamas de Dragão**, o conjurador invoca escamas que recobrem todo o seu corpo protegendo de ataques físicos, sejam estes projéteis, ataques à distância, ou corpo a corpo e dano elemental. As escamas funcionam como uma armadura com bônus de +4 e resistência elemental. Se a Classe de Armadura

do conjurador já for 14 ou superior, esta não causa efeito, a não ser no que diz respeito à absorção do dano elemental.

As escamas podem ser: Azul (Elétrico), Branco (Gelo/Frio), Verde (Veneno), Vermelho (Fogo) ou Preto (Ácido). Suas escamas e resistência são moldadas pela cor e essência do seu elemento.

## F Forma do Dragão

Feiticeiro Draconiano 3

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 1d6 + 1 turno/nível

**Jogada de Proteção:** Nenhuma

O conjurador adquire características dracônicas, asas membranosas surgem em suas costas e as garras se formam em suas mãos. O conjurador adquire a capacidade de voar com movimento de 18 metros durante a duração da magia. Também adquire um ataque corpo-a-corpo com as duas garras, infligindo 2d4 + o dobro do modificador de Força de dano. Essa jogada será considerada um ataque armado.

## Invocar Dragões

Arcana 6 Divina 5

**Alcance:** Especial

**Duração:** 1 turno por nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Com esta poderosa magia, o conjurador invoca dragão para lhe servir temporariamente. O dragão invocado é escolhido de acordo com o terreno circundante e sempre é uma criatura adulta. A invocação é arriscada e demorada, levando 1 turno completo para ser concluída, e o dragão se materializa em 1d4 turnos após o término do ritual. Uma vez invocado, o dragão passa por um teste de submissão e caso de sucesso serve lealmente ao conjurador até o fim da magia, quando ele desaparece, ou até que seja morto ou dispensado.

◆ **Submissão:** O dragão invocado tem 1 em 1d6 de chance de se tornar hostil ao conjurador. Essa chance aumenta em 1 para cada Dragão Invocado dentro de um curto período de tempo.

## Muralha de Fumaça

Arcana 3

**Alcance:** 18 metros

**Duração:** 6 turnos + 1 turno/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador cria uma muralha de fumaça imóvel e opaca de fumaça ondulante com até 90 centímetros de espessura, 15 metros de altura e 15 metros de comprimento ao seu redor. A muralha de fumaça não pode ser evocada de forma que apareça onde objetos ou criaturas já estejam. A muralha de fumaça é impermeável à visão e à luz, mas não impede o movimento ou efeitos mágicos (exceto para aqueles que exigem uma linha de visão para o alvo, claro). Uma vez criada, a muralha de fumaça pode ser afetada por água ou ventos fortes, como uma nuvem comum de fumaça, embora outros ataques tenham efeitos correspondentes mínimos sobre ela.

## F Transformação Dracônica

Feiticeiro Draconiano 5

**Alcance:** pessoal

**Duração:** 1d6 + 1 turno/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

O conjurador consegue se transformar em um criatura dracônica (2DV por nível do conjurador). O conjurador transformado mantém o mesmo número de PV e JP e adquire a defesa, as habilidades especiais, ataques físicos e as capacidades especiais da criatura. Enquanto está transformado, o conjurador perde a capacidade de conjurar magias. Se morrer enquanto transformado, retornará a sua forma original.

## Voo Alado

Divina 4

**Alcance:** Pessoal

**Duração:** 1d6 turnos +1/nível

**Jogada de Proteção:** nenhuma

Esta magia concede ao conjurador um par de majestosas asas dracônicas nos ombros. O alinhamento do conjurador, a divindade e a

assinatura da magia podem afetar a aparência das asas (por exemplo, asas de morcego ou de águia). As asas permitem que o conjurador voe em qualquer direção a uma velocidade de até 18 metros por turno. O voo alado exige apenas tanta concentração quanto andar permitindo

que o conjurador ataque ou lance magias normalmente. O conjurador de voo alado não pode carregar mais do que seu peso máximo de carga. Se voo alado for dissipado, o conjurador cairá do ar.



# ◆ MATERIAIS ESPECIAIS ◆

Matou um dragão? Fugiu do ataque de um dragão? Será que é possível refletir essa experiência em equipamentos? A resposta é sim.

◆ **Gelo Eterno:** cristais translúcidos e resplandecentes, com uma tonalidade azulada que parece capturar a essência de um frio eterno. Apreciados como um material para armazenar e conservar alimento, também podem ser utilizados para fabricar armas.

O Gelo Eterno pode ser extraído em fragmentos de gelo deixados por uma baforada de um dragão branco.

Armas forjadas em Gelo Eterno ganham +2 de dano, porém possui a chance de 1 em 6 de estilhaçar a cada vez que atinge uma jogada crítica (falha ou sucesso). Seu preço é **6 vezes mais caro** do que o preço comum.

◆ **Aço-Vidro:** Uma fusão única entre a robustez do aço e a transparência do vidro, sua aparência é cristalina e brilhante.

O Aço-Vidro é encontrado em locais destruídos pelas baforadas de um Dragão Vermelho, é forjado pela combinação de ferro e areia, aquecido pelas baforada. Armas e Armaduras forjadas de Aço-Vidro Conta como um item mágico para habilidades e resistências. Itens forjados em Aço-Vidro são caros e despertam a cobiça no pior tipo de gente, pois possuem o preço **multiplicado por 10**.

◆ **Ossos de Dragão:** obtido a partir dos restos mortais de dragões. Esses ossos são

extremamente densos e fortes. Sua coloração pode variar entre um branco-acinzentado a um marfim escurecido, dependendo da idade e tipo de dragão.

As armas forjadas através dos ossos de dragões possuem bônus em 1 no acerto e 1 no dano. Melhoram o bônus de defesa das armaduras em 1.

Itens forjados em Ossos de Dragão são caros e despertam a cobiça no pior tipo de gente, pois possuem o preço **multiplicado por 10**.

◆ **Dracônio:** Forjado com escamas de dragão, variando em cor de acordo com o tipo de dragão usado na sua fabricação. Durante o processo de fabricação do aço, além de minério de ferro, carvão e cal, também é usado fragmento das escamas de um dragão.

As armas possuem bônus em 1 no acerto e 1 no dano, além de contar como armas mágicas, as armaduras garantem resistência ao dano elemental correspondente às escamas utilizadas em sua produção.

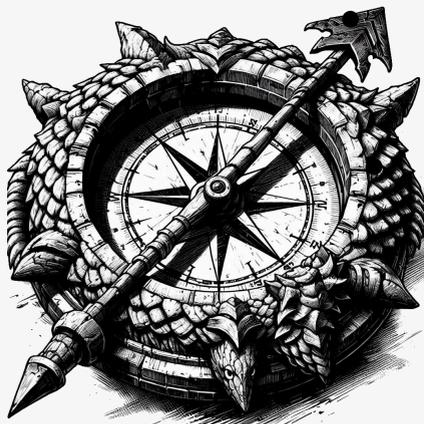
Itens forjados em Dracônio é extremamente raros, caros e despertam a cobiça no pior tipo de gente, pois possuem o preço **multiplicado por 15**.

As descrições dos materiais tratam apenas de dragões, mas nada impede de serem utilizadas outras criaturas dracônicas para a confecção dos itens.

# ◆ ARTEFATOS LENDÁRIOS ◆

*No passado, um grupo de heróis dedicou suas vidas a caçar criaturas dracônicas. Suas façanhas foram tão grandiosas que os deuses abençoaram seus equipamentos, tornando-os artefatos poderosos. Embora os heróis tenham se tornado lendas, acredita-se que seus equipamentos ainda existam, esperando por novos portadores.*

## ◆ CAÇA-DRAGÃO ◆



Uma bússola capaz de detectar criaturas dracônicas. Ela permite que seu portador uma vez por dia detecte a presença de criaturas dracônicas nas proximidades.

A cada dia, possui **1-2 em 1d6** de chance de detectar uma criatura dracônica a até 36 km de distância.

Uma vez detectada a Caça-Dragão aponta para a criatura independente da distância, até que a criatura seja morta ou até que a bússola seja utilizada novamente.

## ◆ ALJAVA DA CAÇA ◆



Uma aljava confeccionada com couro de dragão, sem limite de flechas. Flechas colocadas nessa Aljava têm seu peso diminuído pela metade. Na presença de uma criatura dracônica as flechas ganham um brilho tênue.

As flechas guardadas nessa aljava quando disparadas contra uma criatura dracônica recebe um bônus de 1d6 de dano extra.

## ◆ GUME DAS ESCAMAS ◆



Uma Espada Longa +2 com uma lâmina de aço incrustado com fragmentos das escamas de dragões abatidos. Ela emana uma leve fumaça azulada e vibra ao se aproximar de criaturas dracônicas.

A espada possui ataque muito fácil e causa 1d6 de dano extra a qualquer criatura de linhagem dracônica.

## ◆ ANEL DO CONTROLE DRACÔNICO ◆



Anel do Controle Dracônico. Este anel permite ao usuário usá-lo uma vez por turno para controlar uma criatura dracônica (sempre limitado a 6 dados de vida) o qual esteja fazendo contato visual com o usuário, JP nega o efeito.

O controle dura enquanto o usuário do anel estiver concentrado. O usuário não pode se mover ou atacar. Quando o controle é encerrado, a criatura fica livre para fazer o que desejar, sem nenhum elo empático com o usuário.

## ◆ ESCAMA DRACÔNICA ◆



Uma Armadura de Placas +2 coberta com diversas escamas dracônicas. Todo dano elemental oriundo de criaturas dracônicas é reduzido pela metade por essa armadura.

Se o usuário faz um JPD para salvaguarda de uma baforada e falha, ele recebe metade do dano, em caso de sucesso ele recebe um quarto do dano.

# ◆ DOENÇAS DRACÔNICAS ◆

*As criaturas dracônicas carregam consigo mais que poder e destruição direta – muitas vezes, sua simples presença pode desencadear doenças terríveis em uma região. Estas enfermidades, originadas da essência mágica e biológica dos dragões, espalham o caos sem a necessidade de um confronto direto.*

## Escamose Dracônica

◆ **Virulência:** Baixa (JPC evita contágio)

Uma infecção rara causada pela exposição ao sangue dracônico. A pele da vítima começa a endurecer e formar escamas, causando dor intensa e perda de mobilidade. Depois de ser infectada em 2d4 semanas a vítima perde toda sua mobilidade e se transforma em uma estátua viva de escamas.

## Febre do Fogo Interno

◆ **Virulência:** Baixa (JPC evita contágio)

Ao entrar em contato com uma criatura dracônica contaminada com a doença. A vítima sente um calor interno insuportável, como se estivesse sendo consumida por chamas invisíveis. Ao ser contaminado a vítima rola 2d6 dias para o começo dos sintomas, a partir desses dias, a vítima começa a sofrer com febres violentas. A cada dia com os sintomas a vítima tem 1-2 em 1d6 de morrer de hipertermia.

## Insônia Dracônica

◆ **Virulência:** Alta (Não permite uma jogada de proteção)

Uma doença mágica atrelada aos horrores, medo ocasionados por criaturas dracônicas. As vítimas são incapazes de

dormir, atormentadas por visões de dragões e pesadelos recorrentes.

Causando a privação de sono, alucinações, paranoia, fadiga extrema. Se não tratada, a insônia leva à loucura e eventualmente à morte por exaustão.

## Podridão Dracônica

◆ **Virulência:** Baixa (JPC evita contágio)

Aqueles que entram em contato com o veneno ou ácido de criaturas dracônicas sofrem desta condição. A carne começa a apodrecer lentamente. Manchas esverdeadas na pele, cheiro fétido de decomposição, sensação de queimação constante nas áreas afetadas. A doença causa a perda de 2d4 pontos de Constituição a cada 2d4+2 dias. Quando a criatura chegar a 0 de Constituição ela morre.

## Sangue Negro

◆ **Virulência:** Alta (Não permite uma jogada de proteção)

Causada por respirar o ar de covis contaminados. O sangue começa a ficar “ferroso” se tornando negro e pegajoso, causando falência de órgãos internos, manchas escuras na pele e dores intensas, levando à morte lenta e dolorosa em 2d6 dias.

# ◆ NOVOS OLHARES PARA OS DRAGÕES ◆

*Os dragões são criaturas que transcendem o mero conceito de monstros a serem derrotados. Eles representam forças antigas, sábias e poderosas, com personalidades, motivações, histórias e interesses próprios.*

Quando observamos os dragões, já sabemos que eles não são meras bestas. Possuem a capacidade de se comunicar, aprendem diversos idiomas, dominam a conjuração de magias, colecionam tesouros e, por fim, são criaturas de inteligência aguçada, estrategistas e calculistas.

Com isso, apresento novas ideias para a utilização dessas criaturas em campanha.

## **Tesouros**

O que é mais precioso para um dragão?

Certamente o seu tesouro. Moedas brilhantes, itens mágicos, gemas e obras de arte, as possibilidades são enormes.

Mas e se repensarmos? E se o tesouro for algo além do material? O tesouro pode ser um reino, uma pessoa, uma história... As possibilidades são vastas.

Além das moedas, considere novas perspectivas para os tesouros dos dragões; talvez o dragão nem sequer valorize os brilhos e ouro tanto quanto se imagina.

**Exemplo:** *Glacius, uma dragoa branca filhote que utilizei em minha campanha, não tinha interesse algum em objetos valiosos. Ela era afeiçãoada pela beleza humana. Durante suas caçadas, capturava pessoas bonitas e as levava para seu covil, onde eram transformadas em belas estátuas de gelo.*

*Isso não significa que ela não possuía tesouros de valor monetário; afinal, todos os viajantes desventurados carregavam consigo alguns de seus pertences.*

## **Covil**

Quando um dragão estabelece um covil, vai além de simplesmente criar um refúgio. O covil carrega consigo a identidade da criatura, refletindo seus gostos e preferências. Além disso, pode servir como refúgio para seus servos.

O covil de um dragão não é apenas um local a ser explorado por heróis e palco de desafios a serem superados. Ele influencia, desequilibra e provoca mudanças na natureza ao seu redor, alterando seus atributos e tornando o ambiente ainda mais hostil, adquirindo em partes atributos daquela criatura.

**Exemplo:** Durante o período do inverno, Glacius fez de uma pequena cadeia de montanhas o seu covil. Essas montanhas eram conhecidas por descongelar completamente com o fim do inverno. No entanto, com a chegada da primavera, as montanhas permaneciam congeladas, e fortes ventos gélidos continuavam a soprar.

Não entrarei em detalhes sobre as regras específicas, mas minha sugestão é utilizar o raio de 1 hex por idade para determinar o efeito natural do covil. Um dragão filhote influencia apenas o hex onde se encontra, enquanto um dragão adulto afeta também os hexes adjacentes, e assim por diante.

## Servos

Os servos de um dragão não são meros subordinados; eles representam extensões da vontade e do poder do dragão.

Quando um dragão estabelece um covil, ele não apenas cria um refúgio para si, mas também atrai criaturas que buscam sua proteção e aprovação, tornando-se seus servos.

Esses servos têm diversos propósitos, desde a proteção do covil até a realização dos desejos do dragão.

Eles podem variar desde bestas até seguidores humanoides, como dragonoides, drakolds, kobolds, humanos e outros. No entanto, é comum encontrar criaturas dracônicas em suas fileiras.

Servir um dragão não é uma tarefa fácil. Muitas vezes, aqueles que buscam proteção e servidão são vistos apenas como presas ou invasores e acabam sendo eliminados pela criatura.

**Exemplo:** As montanhas que Glacius tomou para si eram habitadas por clãs de orcs. Todos os clãs se dispuseram a servi-la, mas a aparência dos orcs não a agradava. Glacius, então, utilizou os orcs para aprimorar a construção de suas estátuas. Era possível encontrar Orcs congelados por toda a extensão das montanhas.

## Novas Habilidades

A tabela A7.5 do LB3 deve ser usada para calcular o novo valor de XP da criatura de acordo com as suas novas habilidades.

♦ **Forma Humanoide:** Permite que o Dragão assuma uma única forma humanoide, condizente com a sua natureza.

**Exemplo:** A forma humanoide da Glacius era de uma pequena menina humana, com olhos azulados, pele pálida e cabelos prateados.

Essa habilidade permite que eles se transformem em criaturas de diferentes raças, como anões, elfos, humanos e outras. Ao assumir uma forma humanoide, um dragão pode interagir e manipular outras criaturas de maneira mais sutil, podendo até mesmo se infiltrar em sociedades, influenciar eventos e manipular indivíduos.

♦ **Aura de Terror:** Ao vislumbrar um dragão, todos aqueles capazes de vê-lo são engolfados por um sentimento aterrorizante. Caso falhem em uma JPS, criaturas afetadas ficarão horrorizadas e sairão correndo por 1d4 rodadas para cada 3 Dados de Vida (DV) da criatura. Além disso, há uma chance de 1 a 4 em 1d6 de que as criaturas também soltem qualquer objeto que estejam segurando.

# ◆ BESTIÁRIO ◆

## ◆ AMPHIPTERE ◆

**A**mphipteres são criaturas aladas com uma aparência híbrida de serpente e dragão, que combinam a graça ágil de uma serpente com a imponência de um dragão. Possuindo um corpo alongado e escamoso e um par de asas poderosas. Suas escamas são duras e reluzentes, que variam em cor de acordo com seu elemento.

Em regiões isoladas, pouco movimentadas, onde seus covis são frequentemente encontrados, eles caçam e destroem os desafortunados que se aproximam.

### Idade

As estatísticas básicas de um Amphiptere referem-se a um Amphiptere Adulto. Os Mestres podem usar versões Jovens e Velhas com alternativas de poder.

### Baforada

O principal ataque de um Amphiptere é sua baforada, que pode ser utilizada até 3 vezes ao dia. Normalmente, é empregada no início do combate para desestabilizar os inimigos. As duas baforadas restantes são guardadas para momentos críticos.

**Dano:** um Amphiptere Adulto com 8 dados de vida causa 8 dados de dano (o tipo de dado varia conforme o tipo).

### Idiomas

Amphipteres são criaturas extremamente inteligentes, embora não consigam falar

elas conseguem compreender diversos idiomas. Normalmente, um Amphiptere compreende o idioma mais ouvido em sua vida, seja de presas constantes ou de viajantes que passam pelo local.

### Dormindo

Após uma alimentação adequada, os Amphipteres passam grande parte do tempo em repouso em seus covis. Sua necessidade de sono é intensa, e há uma chance de 2 em 1d6 de encontrá-los dormindo. Mesmo dormindo, estão alertas e não são alvos totalmente indefesos; ataques surpresa recebem um bônus de +2 e só podem ser feitos no primeiro ataque.

### Voando

Amphipteres são ágeis no voo, usando suas asas principalmente para se movimentar. Eles podem realizar ataques rasantes, que são difíceis de acertar, mas causam dano significativo. Ao atacar rasante, o dano é o da calda mais 2.

Defensores Surpresos recebem dano dobrado de ataques rasantes e os Amphipteres devem realizar o ataque como fácil. O voo de um Amphiptere Jovem é reduzido em 2 comparado ao do adulto.

### Comportamento e Covil

Em seus covis, os Amphipteres são imprevisíveis e ferozes, defendendo seu território com uma combinação de astúcia e força bruta.

## ◆ AMPHIPTERE AZUL◆

DRAGÃO, GRANDE E NEUTRO ◆ PLANÍCIES E DESERTOS

Os *Amphipteres Azuis* possuem escamas que brilham em tons que vão do azul celeste ao azul profundo, refletindo seu domínio sobre o elemento elétrico. Seu corpo é ágil e suas asas são projetadas para voo rápido e manobras ágeis.



ENCONTRO 1D4 (1D4) EXPERIÊNCIA 500XP

TESOURO (F) MOVIMENTO 9, 18V

DV [PV]	CA	JP	MO
7 [35]	16	10	9

1 x **MORDIDA** + 5 (2D8)

1 x **CAUDA** + 8 (1D8)

### Combate

Os *Amphipteres Azuis* são astutos e estratégicos. Utilizam sua baforada elétrica com precisão, muitas vezes no início do combate para desorientar e enfraquecer os inimigos. Após a baforada, atacam com mordidas e golpes de cauda, aproveitando a confusão para se reposicionar e manter a vantagem. Sua inteligência permite que eles adaptem suas táticas conforme o desenvolvimento da batalha.

◆ **Baforada:** Os *Amphipteres Azuis* podem, 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada elétrica em forma de nuvem. A nuvem se expande em 9 metros de largura, 12 metros de distância e 4 metros de altura. O dano causado pela baforada é igual ao número de seus dados de vida em d8. Por exemplo, um *Amphiptere Azul* com 7 dados de vida causará 7d8 de dano a todos na área de efeito. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

◆ **Imunidade:** Um *Amphiptere Azul* é imune a qualquer efeito elétrico.

### Utilidades

Suas escamas são altamente valorizadas por sua capacidade de conduzir eletricidade. Elas são usadas na criação de encantos mágicos e equipamentos de proteção contra eletricidade. O sangue dos *Amphipteres Azuis* é raro e pode ser empregado na confecção de itens mágicos que amplificam habilidades elétricas ou proporcionam proteção contra descargas elétricas.

## ◆ AMPHIPTERE BRANCA ◆

### DRAGÃO, GRANDE E NEUTRO ◆ GELEIRAS E PLANÍCIES GELADAS

Os *Amphipteres Brancos* têm escamas que variam de um branco prateado a um azul claro gelado, refletindo seu domínio sobre o elemento gelo. Seu corpo é robusto e adaptado para suportar o frio extremo, e suas asas são largas e adaptadas para a neve.



**ENCONTRO** 1D4 (1D4)    **EXPERIÊNCIA** 235XP

**TESOURO** (F)    **MOVIMENTO** 9, 15V

DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	14	8	8

1 x **MORDIDA** + 4 (1D10)

1 x **CAUDA** + 6 (1D6)

### Combate

Comportam-se de maneira selvagem e instintiva. Iniciam o combate com uma baforada gelada, cobrindo a área com um frio intenso para prejudicar e desacelerar os inimigos. Eles preferem ataques diretos e físicos, utilizando suas mordidas e golpes de cauda com força bruta. Menos inclinados a estratégias complexas,

atacam com a ferocidade de uma fera primordial.

◆ **Baforada:** Os *Amphipteres Brancos* podem, 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada gelada em forma de nuvem. A nuvem se espalha em 9 metros de largura, 12 metros de distância e 4 metros de altura. O dano da baforada é igual ao número de seus dados de vida em d8. Por exemplo, um *Amphiptere Branco* com 5 dados de vida causará 5d8 de dano a todos na área de efeito. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade. *Amphiptere Branco* com 5 dados de vida causará 5d8 de dano a todos na área de efeito.

◆ **Imunidade:** Um *Amphiptere Branco* é imune a qualquer efeito de gelo.

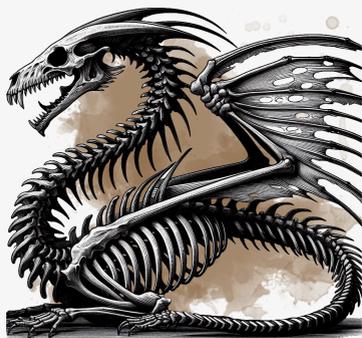
### Utilidades

Suas escamas são altamente cobiçadas por sua capacidade de resistir ao frio. São utilizadas na criação de armaduras e roupas mágicas que conferem resistência a temperaturas extremas e proteção contra efeitos de gelo. O sangue dos *Amphipteres Brancos* é valioso para a fabricação de poções e encantamentos que concedem habilidades relacionadas ao gelo e à conservação do frio.

## ◆ AMPHIPTERE DE OSSOS ◆

### DRAGÃO, GRANDE E NEUTRO ◆ SUBTERRÂNEOS

*Resultado de experiências necromânticas, esses Amphipteres mortos-vivos possuem corpos em decomposição cobertos por fragmentos de ossos e carne ressecada. Seus olhos brilham com uma luz fantasmagórica, enquanto suas garras e dentes se mantêm afiados.*



ENCONTRO 1 (1D4)

EXPERIÊNCIA 740XP

TESOURO (G)

MOVIMENTO 9, 15V

DV [PV]	CA	JP	MO
7+5 [40]	17	11	11

1 x **MORDIDA** + 7 (2D8)

1 x **CAUDA** + 8 (2D4)

altura. O dano da baforada é igual ao número de seus dados de vida em d8. Por exemplo, um Amphiptere de Ossos com 5 dados de vida causará 5d8 de dano a todos na área de efeito. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade. Qualquer alvo morto por uma baforada necrótica possui uma chance de 1-2 em 1d6 de se levantar como um Ghoull a serviço do Amphiptere de Ossos.

◆ **Imunidade:** Um Amphiptere de Ossos é imune a um Afastar Mortos-Vivos de um Clérigo.

### Ecologia

São solitários, mas podem estar acompanhados de mortos-vivos sob seu comando. Mantêm traços de sua forma viva, mas desprezam tudo o que é vivo. Não se alimentam nem dormem e são inimigos terríveis.

### Utilidades

Além de servir como troféu, os ossos de um Amphiptere de Ossos são esculpidos como marfim para criação de itens profanos para rituais de necromantes e cultistas.

### Combate

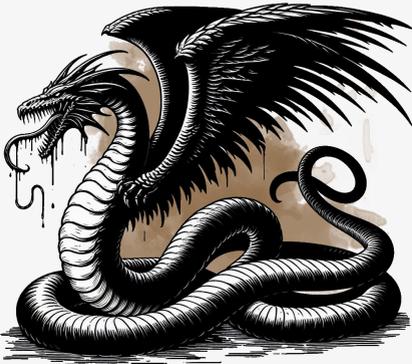
Atacam com fúria qualquer ser vivo que se oponha aos desejos de seu mestre. Embora não usem magias, sabem da ameaça que elas representam e priorizam atacar Magos e Clérigos. Preferem utilizar sua baforada necrótica para criar mais mortos-vivos.

◆ **Baforada:** Por 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada necrótica em forma de nuvem. A nuvem se espalha em 9 metros de largura, 12 metros de distância e 4 metros de

## ◆ AMPHIPTERE PRETO ◆

### DRAGÃO, GRANDE E CAÓTICO ◆ PÂNTANOS

Os *Amphipteres Pretos* possuem escamas de um preto profundo, quase refletindo uma cor ácida, que revelam seu domínio sobre o elemento ácido. Seu corpo é resistente e suas asas são adaptadas para se movimentar suavemente sobre pântanos e áreas lamacentas..



**ENCONTRO** 1D4 (1D4)    **EXPERIÊNCIA** 235XP  
**TESOURO** (F)            **MOVIMENTO** 9, 14V

DV [PV]	CA	JP	MO
5 [25]	14	8	8

1 x **MORDIDA** + 4 (1D10)  
1 x **CAUDA** + 6 (1D6)

### Combate

Os *Amphipteres Pretos* preferem estratégias de ataque indireto e covarde. Começam o combate com uma baforada ácida, corroendo e degradando as defesas dos inimigos. Após isso, atacam com mordidas e golpes de cauda, muitas vezes se escondendo em áreas lamacentas para evitar confrontos diretos. São conhecidos

por sua crueldade e táticas e “brincar” com seus oponentes antes de terminar a batalha.

◆ **Baforada:** Os *Amphipteres Pretos* podem, 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada ácida em forma de nuvem. A nuvem se expande em 9 metros de largura, 12 metros de distância e 4 metros de altura. O dano da baforada é igual ao número de seus dados de vida em d8. Por exemplo, um *Amphiptere Preto* com 5 dados de vida causará 5d8 de dano a todos na área de efeito. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

◆ **Imunidade:** Um *Amphiptere Preto* é imune a qualquer efeito ácido.

### Utilidades

Suas escamas são procuradas por sua resistência a substâncias ácidas e corrosivas. Elas são usadas para criar armaduras e equipamentos mágicos que oferecem proteção contra ácidos e corrosivos. O sangue dos *Amphipteres Pretos* pode ser usado na criação de poções e itens mágicos que conferem resistência a ácido ou aumentam a eficácia de ataques ácidos.

## ◆ AMPHIPTERE VERDE ◆

DRAGÃO, GRANDE E NEUTRO ◆ FLORESTAS

Os *Amphipteres Verdes* possuem escamas que vão do verde musgo ao verde esmeralda, refletindo seu domínio sobre o elemento veneno. Seu corpo é esguio e suas asas são adaptadas para se camuflar entre a vegetação densa.



ENCONTRO 1D4 (1D4)      EXPERIÊNCIA 340XP

TESOURO (F)                      MOVIMENTO 9, 16V

DV [PV]	CA	JP	MO
6 [30]	15	9	9

1 x **MORDIDA** + 5 (1D10)

1 x **CAUDA** + 6 (1D6)

### Combate

Os *Amphipteres Verdes* são furtivos e estratégicos, utilizando sua baforada venenosa para enfraquecer os inimigos antes de se engajar diretamente. Suas táticas incluem camuflagem e emboscadas, atacando de surpresa com mordidas e golpes de cauda enquanto permanecem ocultos na vegetação. São

conhecidos por desgastar os adversários com sua astúcia e habilidades de furtividade.

◆ **Baforada:** Os *Amphipteres Verdes* podem, 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada venenosa em forma de nuvem. A nuvem cobre 9 metros de largura, 12 metros de distância e 4 metros de altura. O dano causado pela baforada é igual ao número de seus dados de vida em d8. Por exemplo, um *Amphiptere Verde* com 6 dados de vida causará 6d8 de dano a todos na área de efeito. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

◆ **Imunidade:** Um *Amphiptere Verde* é imune a qualquer efeito venenoso.

### Utilidades

Suas escamas são apreciadas por sua eficácia na proteção contra venenos. Elas são usadas na confecção de armaduras e itens mágicos que protegem contra venenos e toxinas. O veneno dos *Amphipteres Verdes* é volátil e difícil de manusear, mas pode ser utilizado em poções e encantamentos que conferem resistência a venenos ou ampliam a eficácia de ataques venenosos.

## ◆ AMPHIPTERE VERMELHO ◆

DRAGÃO, GRANDE E NEUTRO ◆ MONTANHAS

Os Amphipteres Vermelhos têm escamas que variam do vermelho fogo ao carmesim profundo, refletindo seu domínio sobre o elemento fogo. Seu corpo é robusto e suas asas largas são adaptadas para voo rápido e ataques devastadores.



ENCONTRO 1D4 (1D4) EXPERIÊNCIA 740XP

TESOURO (F) MOVIMENTO 9, 21V

DV [PV]	CA	JP	MO
8 [40]	17	11	11

1 x **MORDIDA** + 7 (2D8)

1 x **CAUDA** + 8 (2D4)

### Combate

Destacam-se pela sua natureza destrutiva. Iniciam o combate com uma baforada de fogo, criando uma explosão devastadora que incinera os inimigos. Seus ataques físicos são brutais e intensos, utilizando mordidas e golpes de cauda com grande força. Em combate, demonstram uma

combinação de poder imenso e um desejo de causar destruição total, muitas vezes evitando ataques poderosos quando acreditam ter vantagem.

◆ **Baforada:** Os Amphipteres Vermelhos podem, 3 vezes ao dia, abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada de fogo em forma de cone. O cone se estende por 9 metros de largura e 12 metros de distância. O dano da baforada é igual ao número de seus dados de vida em d8. Por exemplo, um Amphiptere Vermelho com 8 dados de vida causará 8d8 de dano a todos na área de efeito. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

◆ **Imunidade:** Um Amphiptere Vermelho é imune a qualquer efeito de fogo.

### Utilidades

Suas escamas são procuradas por sua resistência ao calor e ao fogo. São utilizadas na criação de armaduras e itens mágicos que conferem proteção contra o calor e o fogo. O sangue dos Amphipteres Vermelhos é extremamente valioso e pode ser empregado na fabricação de itens mágicos que ampliam habilidades relacionadas ao fogo

## ◆ DRAGONOIDE ◆

### DRAGÃO, MÉDIO E NEUTRO ◆ QUALQUER

*Forjados através de rituais arcanos, os Dragonoides são seres híbridos entre o sangue de dragões e humanos.*

*Seus corpos são cobertos de escamas, e suas cabeças apresentam chifres e cristas. Possuem asas membranosas que se estendem das costas e caudas musculosas que se projetam a partir da base da coluna vertebral. São capazes de falar e utilizar armas, frequentemente utilizados como servos por dragões.*



ENCONTRO 1D6 (2D6) EXPERIÊNCIA 135XP

TESOURO - MOVIMENTO 9, 9V

DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	14	6	9

1 x ARMA + 3 (ARMA +1)

### Combate

Inicialmente, eles empregam o uso de armas normais, como espadas e arcos. Quando se sentem acuados, eles utilizam suas habilidades dracônicas.

◆ **Ancestralidade Dracônica:** Os Dragonoides possuem uma conexão ancestral com os dragões. Cada Dragonoide é associado a um dos seguintes elementos: Azul (Elétrico),

Branco (Gelo), Verde (Veneno), Vermelho (Fogo) ou Preto (Ácido). Suas escamas e habilidades são moldadas pela cor e essência do seu elemento.

◆ **Baforada:** Os Dragonoides podem abdicar do seu ataque físico para liberar uma baforada de 6 metros de largura, 9 metros de distância e 3 metros de altura uma vez por dia. O dano da baforada é igual ao número de seus dados de vida em d6 de seu elemento dracônico.

◆ **Imunidade:** é imune a qualquer efeito de seu elemento dracônico.

### Ecologia

Quando não estão a serviço de um dragão, os Dragonoides são encontrados em ambientes que correspondem aos elementos de sua linhagem dracônica. Eles formam pequenos grupos de 3 a 4 membros, liderados pelo mais forte. Vivem como nômades, os Dragonoides não conseguem se agrupar com outras raças inteligentes, seu senso de superioridade leva ao conflito.

### Utilidades

Sua cabeça, asas e chifres são preservados como troféus e seu couro é apreciado para fabricar tapetes. Seus testículos, língua e mamas em uma sopa são iguarias apetitosas que curam a exaustão.

## ◆ DRAGÃO-FADA ◆

### DRAGÃO, PEQUENO E NEUTRO ◆ QUALQUER

*Do tamanho de um gato e com asas de borboleta, o Dragão-Fada é uma criatura pacífica, compreende uma gama de idiomas e adoram conversar. Seu largo sorriso exhibe dentes afiados, e ele demonstra satisfação balançando a cauda. Sua alegria desaparece somente se for atacado.*



ENCONTRO 1D6 (2D6) EXPERIÊNCIA 200XP

TESOURO - MOVIMENTO 9, 9V

DV [PV]	CA	JP	MO
4+5 [25]	15	8	8

1 x **MORDIDA** + 3 (2D4)

Brincalhões por natureza, adoram pregar peças em viajantes, divertindo-se com suas reações. A única indicação de sua presença é uma risadinha abafada. Quando a diversão chega ao fim, pode optar por se revelar, dependendo da reação de suas “vítimas”.

#### Combate

Não costumam causar danos aos seus adversários. Utilizam da sua baforada para paralisar suas vítimas e fugir.

◆ **Invisibilidade:** Três vezes ao dia, pode ficar invisível como a magia Invisibilidade.

◆ **Baforada:** O Dragão-Fada pode abdicar dos seus ataques físicos para liberar uma baforada paralisante em forma de nuvem que cobre 9 metros de largura, 12 metros de distância e 4 metros de altura, três vezes ao dia. A baforada funciona como a magia “Imobilizar Pessoas”.

◆ **Magias:** Pode lançar magias como um Mago de 10º nível, preferindo magias de Ilusão.

#### Ecologia

Valorizam tesouros e boa companhia, e têm um senso de humor travesso. Os viajantes podem aproveitar essa característica oferecendo guloseimas, pães e pequenos itens como “tesouros” para obter informações ou passagem segura por seu território. A cor das suas escamas variam com a idade, os mais novos possuem cores quentes e os mais velhos frias.

#### Utilidades

O dragão-fada pode revelar ou negociar tesouros e itens mágicos que guarda. Além disso, seu corpo pode ser utilizado em rituais arcanos.

## ◆ DRAKE ◆

**D**rake é uma criatura robusta e de porte médio, com um corpo musculoso coberto por escamas que variam em cor de acordo com sua ancestralidade dracônica. Conhecidos como Cães-Dragões, os Drakes possuem um semblante imponente e olhos perspicazes. Sua postura mistura a ferocidade de um predador.

### **Idade**

As estatísticas básicas referem-se a um Drake Adulto. Os Mestres podem usar versões Jovens e Velhas com alternativas de poder.

### **Mordida Elemental**

Ao contrário dos Dragões e Amphipteres, os Drakes não possuem a capacidade de disparar baforadas. Em vez disso, cada tipo de Drake possui uma mordida carregada com um elemento específico, que causa dano adicional ao alvo com base em seu tipo de escamas. A mordida elemental pode ser usada em seus ataques de mordidas duas vezes por dia.

### **Idiomas**

Drakes são criaturas inteligentes e compreendem uma variedade de idiomas relacionados a seus proprietários e ao ambiente em que vivem, mas não possuem a capacidade de falar.

### **Comportamento**

Os Drakes exibem um comportamento versátil dependendo de seu ambiente e companhia.

Em matilhas, eles são organizados e coordenados, similar a lobos, utilizando sinais corporais e vocalizações para comunicar estratégias e hierarquias.

Sozinhos, os Drakes adotam uma postura mais independente e furtiva, lembrando felinos em seu estilo de caça. Eles são predadores astutos, que patrulham e marcam seu território.

### **Domesticação**

Drakes podem ser domesticados e são frequentemente utilizados como guardiões. Com treinamento adequado, é possível comandar um Drake. Mesmo quando domesticados, mantêm uma natureza feroz e territorial, sendo agressivos se provocados. Frequentemente atacam seus donos.

### **Colecionadores**

Assim como seus parentes dragões, os Drakes possuem uma forte inclinação para colecionar artefatos e tesouros. Drakes guardam os itens que encontram em seus territórios com o mesmo zelo de um dragão, acumulando troféus de suas caçadas ou itens de valor deixados por aventureiros e viajantes.

### **Comportamento e Covil**

Solitários não formam covis e patrulham seus territórios de forma independente. São furtivos e astutos, similares a felinos, refletindo uma estratégia de caça e defesa mais individualizada. Por outro lado, Drakes em matilhas montam covis localizados em áreas protegidas, como cavernas ou terrenos elevados, onde defendem e organizam seu espaço

## ◆ DRAKE ◆

### DRAGÃO, MÉDIO E NEUTRO ◆ QUALQUER

Os Drakes possuem um corpo musculoso e ágil, coberto por escamas que variam em cor de acordo com sua ancestralidade dracônica. Com o porte físico de um lobo e o tamanho de um humano, tem olhos perspicazes e uma postura que combina a ferocidade de um predador. Seus dentes e garras são afiados, e sua cauda é forte e ágil, ideal para ataques rápidos e movimentos ágeis.



ENCONTRO 1 (2D4)

EXPERIÊNCIA 375XP

TESOURO E (F)

MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
5+3 [28]	16	9	9

1 x **MORDIDA** + 6 (1D10)

1 x **GARRAS** + 4 (1D6)

### Combate

Em combate, os Drakes são ferozes e calculistas, adaptando sua estratégia ao ambiente e à situação. Quando em matilhas, eles agem de forma organizada, coordenando ataques e flanqueando inimigos. Sozinhos, os Drakes adotam uma postura mais furtiva, espreitando

suas vítimas como grandes felinos. Eles atacam de surpresa, utilizando emboscadas e o terreno ao seu favor para maximizar o impacto de seus ataques. Quando acuados ou enfrentando uma ameaça direta, eles recorrem à sua *Mordida Elemental*.

◆ **Ancestralidade Dracônica:** O Drake possui uma conexão ancestral com os dragões. Cada Drake é associado a um dos seguintes elementos: Azul (Elétrico), Branco (Gelo), Verde (Veneno), Vermelho (Fogo) ou Preto (Ácido). Suas escamas e habilidades são moldadas pela cor e essência do seu elemento.

◆ **Mordida Elemental:** Quando um Drake realiza um ataque de mordida, ele pode causar 2d6 de dano elemental adicional até duas vezes ao dia.

◆ **Imunidade:** O Drake é imune a qualquer efeito de seu elemento dracônico.

### Utilidades

Os Drakes possuem quase todas as partes do seu corpo aproveitadas após a morte. Suas escamas podem ser usadas para criar armaduras, enquanto dentes e presas são transformados em ferramentas ou armas. Os órgãos internos e o sangue do Drake são valiosos para alquimia.

## ◆ DRAKE DA TEMPESTADE ◆

DRAGÃO, MÉDIO E NEUTRO ◆ DESERTOS & PLANÍCIES

Os Drakes das Tempestades possuem um corpo musculoso e ágil, coberto por escamas azuladas que brilham com uma energia elétrica sutil.



ENCONTRO 1 (2D4)

EXPERIÊNCIA 785XP

TESOURO F (C)

MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
8+5[45]	17	11	9

1 x **MORDIDA** + 8 (2D8)

1 x **GARRAS** + 5 (1D6)

### Combate

Durante o combate, o Drake das Tempestades usa de sua agilidade para se posicionar de forma vantajosa e conjurar *Controlar o Clima*, criando uma tempestade

que desorienta os inimigos. Em seguida, ele usa *Convocar Relâmpagos* para atingir os alvos com ataques elétricos. Se necessário, o Drake das Tempestades se aproxima e utiliza suas garras e mordida elétrica para atacar diretamente os adversários que sobreviveram

◆ **Mordida Elemental:** Quando um Drake realiza um ataque de mordida, ele pode causar 3d6 de dano elétrico adicional até três vezes ao dia.

◆ **Imunidade:** O Drake da Tempestade é imune a qualquer efeito elétrico.

◆ **Arauto da Tempestade:** O Drake da Tempestade pode conjurar as magias **Controlar o Clima** e **Convocar Relâmpagos** três vezes ao dia cada. Para efeitos da magia, cada dado de vida conta como um nível de conjurador.

### Utilidades

As escamas são usadas para criar armaduras e itens mágicos com habilidades elétricas. Seus dentes e presas são transformados em joias ou armas mágicas. Órgãos internos e sangue são valiosos para alquimia.

## ◆ DRAKE DA ESCURIDÃO ◆

DRAGÃO, GRANDE E CAÓTICO ◆ FLORESTAS E PÂNTANOS

Os Drakes das Sombras têm um corpo musculoso e ágil, coberto por escamas negras e roxas que parecem absorver a luz ao seu redor, tornando-os quase invisíveis na escuridão. Suas garras são longas e afiadas, feitas para cortar qualquer obstáculo.



ENCONTRO 1 (2D4)      EXPERIÊNCIA 785XP

TESOURO F (C)      MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
8+5[45]	17	11	9

1 x **MORDIDA** + 8 (2D8)

1 x **GARRAS** + 5 (1D6)

### Combate

Os Drakes da Escuridão preferem evitar confrontos diretos e são notórios por serem traiçoeiros. Eles se aproximam furtivamente, usando a escuridão ao seu redor para criar armadilhas e desorientar suas presas. Em seguida, dão um bote certeiro, atacando a presa com mordidas e garras, geralmente para matar rapidamente.

◆ **Mordida Elemental:** Quando um Drake realiza um ataque de mordida, ele pode causar **3d6 de dano de ácido** adicional até três vezes ao dia.

◆ **Imunidade:** O Drake da Tempestade é imune a qualquer efeito elétrico.

◆ **Arauto da Escuridão:** O Drake da Escuridão sempre está sobre o efeito da magia **Visão da Verdade** e **Escuridão Contínua** ao seu redor.

### Utilidades

Não é conhecida uma forma viável de utilizar suas escamas, presas e garras. São quebradiças e de aparência não apreciada. Porém, seus órgãos internos e sangue ainda são valiosos para alquimia.

## ◆ DRAKE DE MAGMA ◆

DRAGÃO, GRANDE E NEUTRO ◆ MONTANHAS E VULCÕES

Os *Drakes de Magma* possuem um corpo musculoso e robusto, coberto por escamas largas vermelhas e laranjas que parecem derreter e brilhar como lava em erupção. Suas escamas têm um aspecto incandescente, refletindo o intenso calor gerado pelo seu corpo.



ENCONTRO 1 (2D4)      EXPERIÊNCIA 785XP

TESOURO F (C)      MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
8+5[45]	17	11	9

1 x **MORDIDA** + 8 (2D8)

1 x **GARRAS** + 5 (1D6)

habilidades para lançar chuvas de meteoros e bolas de fogo, causando grande destruição. Implacáveis, eles se aproximam para atacar diretamente com suas garras e mordida flamejante, frequentemente se alimentando das presas carbonizadas após a batalha.

◆ **Mordida Elemental:** Quando um Drake realiza um ataque de mordida, ele pode causar **3d6 de dano de fogo** adicional até três vezes ao dia.

◆ **Imunidade:** O Drake é imune a qualquer efeito de seu elemento dracônico.

◆ **Presságio da Erupção:** O Drake de Magma pode conjurar as magias **Meteóro Instantâneo** e **Bola de Fogo** três vezes ao dia cada. Para efeitos da magia, cada dado de vida conta como um nível de conjurador e seus meteoros utilizam o bônus da mordida.

### Combate

São presságios de erupções vulcânicas e frequentemente são vistos com esferas de lava flutuando ao seu redor. Durante o combate, o Drake de Magma provoca explosões de fogo ao seu redor e usa suas

### Utilidades

Não é conhecida uma forma viável de utilizar as partes de seu corpo. Uma vez resfriadas são quebradiças e instáveis.

## ◆ DRAKE DE OSSOS ◆

DRAGÃO, GRANDE E CAÓTICO ◆ QUALQUER

*Resultado de experiências necromânticas, esses Drakes de Ossos possuem corpos em decomposição cobertos por fragmentos de ossos e carne ressecada. Seus olhos brilham com uma luz fantasmagórica, enquanto suas garras e dentes se mantêm afiados.*



ENCONTRO 1D4 (2D4) EXPERIÊNCIA 580XP

TESOURO (B) MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
7+10 [45]	15	11	11

1x **MORDIDA** +8 (2D8)

1x **GARRAS** +5 (1D6+2)

### Combate

Atacam com fúria qualquer ser vivo que se oponha aos desejos de seu mestre. Sabem da ameaça que as magias representam e priorizam atacar Magos e Clérigos. Preferem utilizar sua mordida necrótica para recuperar suas forças.

◆ **Mordida Necrótica:** Quando um Drake de Ossos realiza um ataque de mordida, ele pode causar **3d6 de dano necrótico** adicional, até três vezes ao dia.

◆ **Dreno:** Toda vez que utiliza da Mordida Necrótica, recupera uma quantidade de vida igual a metade do dano causado pela mordida.

◆ **Presságio da Morte:** Quando uma criatura é morta pelo Drake de Ossos, ela pode ressurgir como um Zumbi em 1-2 em um d6. Esse zumbi não fica sob o controle da criatura, porém avançam pelo desejo de devorar suas vítimas, com uma fome voraz.

◆ **Imunidade:** Um Drake de Ossos é imune a um Afastar Mortos-Vivos de um Clérigo.

### Utilidades

Além de servir como troféu, os ossos de um Drake de Ossos são esculpidos como marfim para criação de itens profanos para rituais de necromantes e cultistas.

## ◆ LINDWURM ◆

### DRAGÃO, IMENSO E CAÓTICO ◆ FLORESTAS E PÂNTANOS

*Com apenas um par de pernas, corpos extensos e alongados, cobertos por camadas de escamas duras, os Lindwurm serpenteiam por florestas e pântanos em busca de alimento. Suas cabeças são grandes e possuem dentes afiados; uma mordida pode ser fatal.*



ENCONTRO 1 (1D4)      EXPERIÊNCIA 1400XP

TESOURO 1 (F)      MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
10+15 [65]	16	11	7

1 x **MORDIDA** + 8 (2D8+VENENO)

1 x **GARRAS** + 5 (1D6)

### Combate

Mestres em camuflagem, os Lindwurm aguardam o momento certo para atacar. Utilizam a força bruta, empregando mordidas venenosas e golpes de garra. O veneno de suas mordidas geralmente é fatal. Após desferir mordidas em um combate prolongado, os Lindwurm costumam recuar e observar sua presa de longe, a perseguindo por grandes distâncias enquanto esperam que o veneno faça efeito e a presa morra.

◆ **Veneno:** Causa a morte em 1d4 turnos.

◆ **Camuflagem Natural:** Lindwurm pode se misturar facilmente ao ambiente. Em 1-3 em d6 para se esconder em terrenos naturais como vegetação densa ou águas rasas.

### Ecologia

Habitam principalmente florestas densas e pântanos, onde suas habilidades de camuflagem são mais eficazes, porém podem ser vistas em outros ambientes. São solitários por natureza e evitam interações com outras criaturas, exceto durante a época de acasalamento. Seu comportamento é diurno e eles são conhecidos por serem caçadores pacientes, aguardando longos períodos para atacar suas presas.

### Utilidades

As escamas dos Lindwurm são usadas na confecção de roupas e móveis para nobres. Seu veneno é muito apreciado por assassinos e se não contaminada sua carne é uma iguaria muito apreciada.

## ◆ WYRM ◆

### DRAGÃO, COLOSSAL E NEUTRO ◆ SUBTERRÂNEO

*De corpo longo e robusto, o Wyrms possui escamas que imitam rochas e o solo. Adaptado para se movimentar em cavernas e túneis. A cabeça é grande, com dentes robustos e protuberâncias ósseas ao longo do corpo.*



ENCONTRO 1

EXPERIÊNCIA 4900XP

TESOURO -

MOVIMENTO 28

DV [PV]	CA	JP	MO
20+250 [350]	20	14	11

2 x **CAUDA** +16 (3D6+8)

1 x **MORDIDA** +14 (3D8+8)

### Combate

Os Wyrms ignoram as criaturas em seu caminho, permanecendo focados apenas em encontrar alimento. Aqueles que se encontram em seu caminho geralmente são superados apenas pela sua presença. Os tremores provocados pelo seu deslocamento desestabilizam o terreno, resultando em desabamentos e colapso de túneis e estruturas próximas à região.

◆ **Engolir:** Em um ataque bem sucedido de mordida, o alvo deve ser bem sucedido em uma JPD. Em caso de fracasso a criatura é completamente engolida.

◆ **Atropelar:** Sua imensa forma pode invadir o espaço de qualquer criatura. Ao entrar na área ocupada por uma criatura, causando 1D10 de dano para cada dado de vida da Wyrms. Um teste de JPD pode reduzir o dano pela metade.

### Ecologia

Os Wyrms da Terra vivem principalmente em cavernas profundas, túneis e regiões subterrâneas. São solitários por natureza, exceto durante a época de acasalamento. Estes Wyrms têm uma dieta composta principalmente de minerais. Participam ativamente na manutenção da estrutura geológica de seus habitats, contribuindo para a formação e a estabilidade das cavernas e túneis. Quando um Wyrms se aproxima o suficiente da superfície terrestre, pode ocasionar pequenos terremotos.

### Utilidades

O corpo do Wyrms, após a morte, pode fornecer grandes quantidades de material para construção, como pedra e metais, que são usados em forjas e construção. Além disso, túneis feitos por Wyrms são apreciados pela quantidade de metais e pedras preciosas deixadas pelo caminho nas fezes dos Wyrms.

## ◆ WYRM MARINHO ◆

### DRAGÃO, COLOSSAL E CAÓTICO ◆ OCEANOS

Possui escamas adaptadas para um ambiente subaquático, para se movimentar com agilidade nas correntes e oceanos. Sua cabeça é grande, com dentes afiados e barbatanas que se estendem ao longo do corpo. É considerado um ancestral dos dragões, provavelmente uma das primeiras criaturas draconianas a surgir.



ENCONTRO 1

EXPERIÊNCIA 4900XP

TESOURO M

MOVIMENTO 28

DV [PV]	CA	JP	MO
20+200 [300]	20	14	11

2 x **ENCONTRÃO** +14 (3D6+8)

1 x **MORDIDA** +16 (3D8+8)

### Combate

Costumam ignorar as criaturas menores em seu caminho, porém, são altamente agressivos em relação a grandes criaturas e frequentemente atacam e destroem embarcações que cruzam seus domínios. Sua movimentação gera ondas e correntes poderosas desestabilizando embarcações e estruturas submersas.

◆ **Engolir:** Em um ataque bem sucedido de mordida, o alvo deve ser bem sucedido em uma JPD. Em caso de fracasso a criatura é completamente engolida.

◆ **Turbilhão:** Com movimentos do corpo pode manipular correntes marinhas ao seu redor. Causando uma mudança drástica nas correntes e nas marés em uma área ao seu redor. Ao utilizar essa habilidade, o Wyrmar pode criar correntes fortes e turbulentas que desestabilizam embarcações, arrastando criaturas marinhas.

### Ecologia

Os Wyrms Marinhos habitam principalmente profundezas oceânicas, grutas subaquáticas, se aproximando da superfície exclusivamente para caçar. São solitários por natureza, exceto durante a época de acasalamento. Sua dieta é composta principalmente de criaturas marinhas de grande porte, podendo confundir as embarcações com criaturas marinhas. Durante sua caça é frequente que a sua movimentação forme grandes ondas, provocando naufrágios.

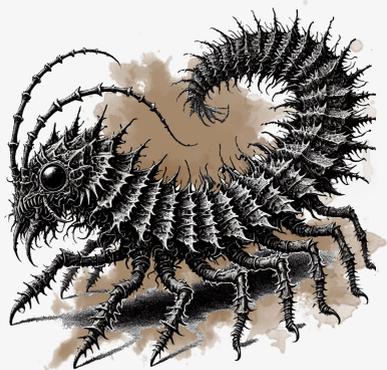
### Utilidades

Devido à incapacidade de metabolizar estruturas metálicas, os Wyrms frequentemente acumulam riquezas de embarcações destruídas em seu corpo, incluindo ouro e artefatos preciosos.

## ◆ ZUKRIN ◆

### DRAGÃO, PEQUENO E NEUTRO ◆ QUALQUER

*Com um corpo segmentado, coberto de escamas espinhosas. São adaptados para se camuflar entre as escamas de suas vítimas, tornando-se quase invisíveis enquanto se alimentam do sangue de seu hospedeiro.*



ENCONTRO 1D4 (2D6) EXPERIÊNCIA 95XP

TESOURO - MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
3 +5[20]	14	6	7

1 x **MORDIDA** + 4 (2D4 + VENENO)

### Combate

Em combate, o Zukrin passa longos períodos escondido, aguardando a passagem de um hospedeiro adequado, como um dragão ou outro réptil de grande porte. Ele prefere atacar furtivamente, prendendo-se ao seu alvo sem ser notado e se posicionando em locais de difícil acesso, como a base das asas ou entre escamas. Se for descoberto o Zukrin evita o combate direto, preferindo fugir. Se encurralado, ele utiliza suas mandíbulas afiadas e os espinhos de sua carapaça para

se proteger. Sua mordida injeta um veneno paralisante que, ao longo do tempo, pode ser letal para criaturas menores.

◆ **Veneno:** Causa a paralisia por 1d4 turnos. JPC nega efeito.

### Ecologia

O Zukrin pode ser encontrado em qualquer ambiente. É um ser extremamente paciente e pode ficar semanas em repouso até encontrar uma criatura dracônica de grande porte. Quando se fixa a um hospedeiro, tende a se deslocar para regiões de difícil alcance, como a base das asas ou o pescoço, onde consegue se alimentar sem ser detectado. Quando não consegue se fixar a um hospedeiro, o Zukrin assume um comportamento predatório, atacando pequenas criaturas que cruzam seu caminho.

### Utilidades

O veneno do Zukrin é valorizado para a criação de poções de paralisia. Além disso, os Zukrins podem atuar como depósitos de sangue de criaturas dracônicas; quando bem alimentados, é possível extrair o sangue de seus hospedeiros diretamente de dentro do corpo do Zukrin.