

Uma aventura para o RPG *Mighty Blade II*

O Poço dos Dragões



Escrito por Tiago Junges

O Poço dos Dragões

Resumo da Aventura: Uma grande fenda se abriu no meio de uma floresta, revelando um grande templo dracônico aonde diversas criaturas ali descansavam.

Gancho da Aventura: O grupo pode estar vivendo ou de passagem em uma cidade próxima. Após o ataque dos Wyverns, o lorde da cidade irá oferecer 600 moedas para o grupo que impedir a saída de mais criaturas.

A Cidade: O mestre fica livre para inventar o que quiser na cidade. Se estiver jogando em Drakon, você pode posicionar em Yak, Dharma ou outra cidadezinha que você quiser criar em alguma estrada. Se estiver sem idéia de nome para a cidade, chame-a de Renwick.

Na Cidade

Independentes da localização do grupo, durante a noite todos escutam um grande estrondo distante. Parece o som de um trovão, mas não estava chovendo. Na manhã do dia seguinte, a cidade é atacada por Wyverns, e a pequena guarda da cidade tenta conter os monstros. Se o grupo não ajudar, as criaturas mataram todos os soldados da guarda e começaram a destruir as casas e matar os civis.

Combate: 4 Wyverns

Após a confusão, os habitantes da cidade estão nervosos e com medo de um futuro ataque. Algumas horas depois, um mensageiro do Lorde lê na praça central um pronunciamento do próprio lorde: *“Atenção habitantes de [Renwick]! Devido aos eventos recentes, estou convocando a todos aqueles dispostos a ajudar com o bem estar de nossa cidade. Ofereço 600 coroas para aquele que impedir que mais fatalidades aconteçam. Assinado, Lorde Finegor”*. O povo começa a falar, mas ninguém parece disposto. O lorde não falará com os heróis a menos que eles dêem uma boa razão para os guardas. O lorde mora em um pequeno palacete perto da entrada principal da cidade.

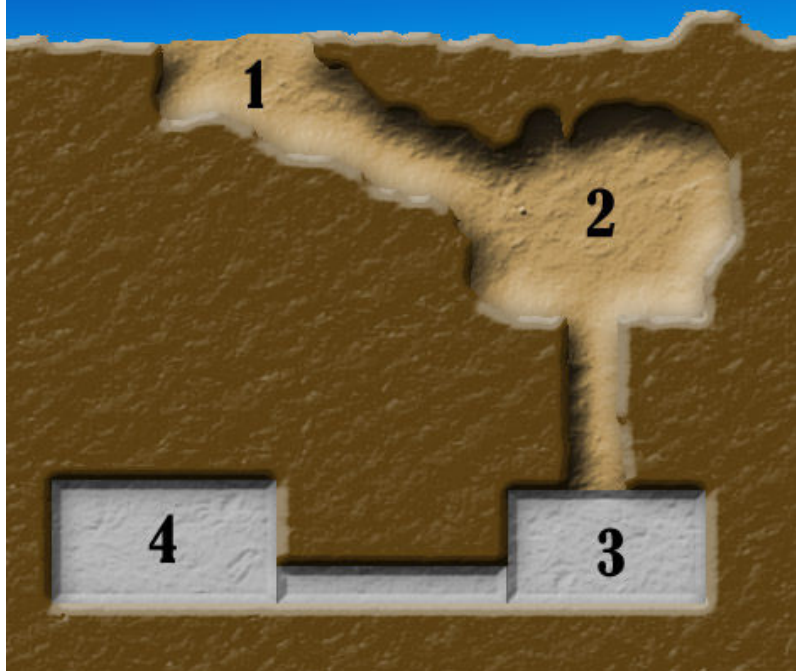
A Floresta

O barulho parece ter vindo da direção da floresta ali perto. A viagem é curta e logo o grupo chega à floresta. Ao entrar, o grupo encontra alguns animais comuns despedaçados e espalhados pelo chão. Parece que um animal muito violento os dilacerou, e entrando cada vez mais para dentro o grupo encontra mais e mais animais estripados. Dois Canidrakos pulam de traz das arvores e atacam o grupo, um de cada lado. Todos os personagens devem fazer um teste de Inteligência (Percepção; Dif 12). Cada jogador que falhar não poderá agir no primeiro turno do combate.

Combate: 2 Canidrakos

Adiante o grupo encontra um grande lobo ferido. Ele está com 0 (zero) pontos de vida e poderá morrer se o grupo não o ajudar (mesmo com um simples curativo). Ajudá-lo não terá grande influencia na história, mas é um momento interessante para a interação do grupo.

O Poço dos Dragões (Visão Lateral)



1- A Fenda

O grupo segue até o centro da floresta, aonde eles encontram um enorme buraco no chão com 10m de diâmetro. O buraco é comprido e segue para baixo. Investigando o local o grupo descobre que o chão cedeu e desabou na cavidade subterrânea. Mas possivelmente foi forçado a desabar por baixo.

Se o grupo decidir cavar a terra desabada, só encontrarão árvores e plantas que estavam na superfície. Se cavarem e investigarem por mais de 2 horas, encontrarão um Wyvern morto soterrado. Se continuarem cavando por mais 2 horas encontrarão mais um Wyvern e dois Canidrakos. Mais nada poderá ser encontrado.

Seguindo o túnel, os heróis poderão ver marcas de garras nas laterais. Aqueles que vencerem um teste de Inteligência (Dif 14) saberão que se trata de garras de Wyverns.

2- A Gruta do Poço

É uma grande gruta e muito alta. Abaixo se pode ver o grande fosso que ilumina a sala como se tivesse fogo dentro dele. O grupo verá dois Wyvern parados em volta do fosso. Qualquer barulho irá alertar os Wyverns que atacam imediatamente. Descer até aonde está os Wyverns necessita um teste de Força

(Dif 13). Se falhar, cairá no chão recebendo 4 pontos de dano e alertará os Wyverns.

Combate: 2 Wyverns

Em volta do fosso os jogadores encontrarão esqueletos de aventureiros mortos e muitos anos. As armas destes já estão velhas, enferrujadas e inúteis. Com um teste de Inteligência (Dif 10) é possível encontrar uma poção de vida, 50 moedas e uma adaga feita de um tipo de cristal azul. Faça um teste para cada item. Cada jogador pode tentar procurar cada item uma vez só.

Os jogadores agora só têm uma opção: Descer o fosso. As paredes estão vermelhas e quentes. Lá em baixo é possível ver algum movimento, mas a fumaça quente de fogo sobe pelo fosso. Deixe que os jogadores sugiram o que fazer para conseguir descer. Qualquer idéia deve ser bem vinda! Este é um momento interessante para os jogadores usarem a criatividade e pro mestre deixar o controle nas mãos deles. Se os heróis ficarem muito tempo ali, um Wyvern sobe o fosso e ataca os jogadores. Caso note que os jogadores estão sem idéias ou entediados, apresente uma solução sutilmente. Uma corda banhada no sangue de Wyverns pode ficar imune às chamas. Use sua criatividade.



O Poço dos Dragões



3- A Antecâmara

Ao descer neste grande câmara, os jogadores notarão que as pedras das paredes de toda a sala possuem escritas de uma língua morta desconhecida. Em uma parede está uma grande porta de metal fechada, e do outro lado, encolhido em um canto, está um humano velho usando um manto sujo e rasgado. Ele está segurando um escudo grande vermelho com o desenho de um dragão, e uma varinha na outra mão. Sujo e tossindo muito, o velho grita quando os heróis chegam:

– *Vocês não aprendem? Saiam daqui criaturas infernais!* – O velho nota que não são os wyvern e então abaixa a varinha e diz – *Pelos deuses! Vocês vieram me resgatar?*

O velho esteve em uma expedição a muitos anos atrás (ele é incapaz de saber o tempo que esteve ali). Seu grupo faleceu ao enfrentar a Hidra da próxima sala, mas ele sobreviveu e se protege com o escudo que o torna imune a fogo. Ele sobreviveu este tempo todo, pois carrega consigo um saco cheio de *Sementes Alquímicas*. Ele irá pedir ajuda para sair daquele local e em troca ele dá aos jogadores seu escudo, uma poção de vida e 10 *Sementes Alquímicas*.

OBSERVAÇÃO: Todas as portas desta masmorra são de metal e grandes o suficiente para dragões passarem por ela.

4- O Salão da Hidra

A porta para esta sala está fechada, mas é facilmente aberta. Um grande salão de teto abobadado e desenhos entalhados nas paredes. No fundo, repousado sob um altar, uma criatura dracônica gigante está deitada ao chão. Ao se aproximar, uma voz grave e muito forte diz:

– *Já estava na hora! Humanos têm um cheiro tão agradável.*

– *Cheiro e gosto!* – Diz outra voz semelhante.

Então, a criatura se levanta e estufa o peito erguendo suas cinco cabeças.

Combate: Hidra comum

Em volta da hidra, os heróis verão corpos podres de dois guerreiros. Uma espada longa, duas adagas e um machado podem ser encontrados com os corpos. Vencendo um teste de Inteligência (Percepção) ao procurar tesouros, o herói irá notar um anel de bronze no dedo de um dos guerreiros. Este anel é possivelmente mágico (como mestre, escolha um poder simples para este. Mas deixe que os jogadores descubram o poder apenas usando-o).

5- A Sala dos Ovos

Esta porta está selada. Apenas com um teste de Força (Dif 15) os heróis conseguirão abrir. Esta sala parece estar a uma temperatura mais agradável, nem quente nem fria. No centro estão vários ovos de vários tipos, cores e tamanhos, sendo o menor com 50cm e o maior com 1m de altura. Apenas vencendo um teste de Inteligência (dif 14) os jogadores poderão identificar os ovos. Ali tem ovos de Wyverns, Canidrakos e Dragões do Fogo. A sala está coberta por um gás fino e quase incolor. Todos devem testar Inteligência (Percepção; Dif 15) ou não notarão o gás. Se ficarem na sala por algum tempo, sentirão tonturas e começarão a ficar paranóicos. Todos devem vencer um teste de Vontade (Dif 13) ou irão ficar desesperados sem razão. Neste estado, eles não poderão agir nem lutar por 1 hora. Se ficar exposto ao gás por mais de 1 hora, irão perder 1 ponto de vida por minuto.

Os 5 ovos de Wyvern e os 4 ovos de Canidrakos estão em estagio avançado. Apenas os dois ovos de Dragão do Fogo que estão no início da incubação que dura em média 200 anos. Se os ovos forem levados para longe da masmorra, o dragão do fogo irá atrás deles e matará tudo e todos que o impedirem.

6- A Sala do Dragão do Fogo

Ao abrir a porta os heróis sentirão o grande calor vindo dali. A sala está dentro de uma grande gruta coberta por magma resfriado. No meio desta gruta de teto alto está um imponente dragão do fogo de escamas negras. Ele diz:

- *Vejo que meus súditos me trouxeram oferendas. Quanta generosidade!*

Combate: Dragão do Fogo Jovem

Todos que ficarem na sala durante o combate receberão 1 ponto de dano de fogo por turno, devido ao intenso calor da sala. Os heróis só terão chance se levarem o combate até a sala 4. O dragão não atacará diretamente se o herói estiver carregando um de seus ovos. Neste caso ele só o atacará com fogo (o ovo é imune a fogo). Se o dragão estiver sem escapatória e prestes a morrer, ele atacará para matar qualquer um mesmo que esteja carregando um dos ovos.



Fechar a porta não será suficiente para segurar o dragão, que destruirá esta com um golpe. Se os heróis fugirem, o dragão irá atrás. Caso os jogadores despistem o dragão, ele irá atacar e destruir todas as cidades das redondezas.

Atenção! Aventura para heróis de nível alto!

Esta aventura foi planejada para heróis poderosos e experientes. Como mestre, você deve alertar os jogadores da dificuldade e que podem morrer. Dependendo dos personagens e se possuem itens mágicos, a aventura pode ser perigosa até mesmo para jogadores de nível 10.

Se mesmo depois de alertar os jogadores do perigo eles quiserem jogar, você pode facilitar colocando o velho da sala 3 para lutar ao lado dos heróis.

Velho: F2A3I6V7; Vida 60; Mana 80; Escolha 5 magias de feiticeiro.

Sementes Alquímicas

Nível: 1

Raridade: Comum

Aura: Azul Claro

Ingredientes: Éter e Semente de Finália

Estas sementes parecem pequenos feijões vermelhos. Nasceram de uma planta muito rara chamada Finália, e adquirem sua propriedade mágica quando mergulhada em uma solução de Éter em uma temperatura exata.

A Finália é uma planta muito rara e só é encontrada em pouquíssimas regiões do mundo. Um destes raros locais fica em Tebryn na orla do lago distante.

ESPECIAL

Ingerir uma semente alquímica alimenta um indivíduo por um dia inteiro.

Dragões e Semelhantes

Canidrako

Os canidrakos são criaturas descendentes de dragões. São quadrúpedes e medem em média 1,5m de altura. Podem ter qualquer cor de escamas, mas normalmente são vermelhos ou brancos. Suas asas atrofiadas não o permitem voar.

Vivem em cavernas e locais quentes e se alimentam de outras criaturas. Reproduzem-se iguais a dragões e podem por até três ovos por gestação.

Lendas dizem (assim como os Wyverns e Pseudo-dragões) que se originaram a partir de fetos mal formados de dragões. Mas esta hipótese não é muito bem aceita entre os estudiosos.



Canidrako

Atributos

Força	5
Agilidade	6
Inteligência	1
Vontade	5

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 6/perfuração + 4/fogo)

Habilidades:

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do canidrako receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem até 10 metros.

Furtividade

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos (se for proficiente).

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O canidrako é imune a Fogo.

Canidrako da Nave (ou do Frio)

Atributos

Força	5
Agilidade	6
Inteligência	1
Vontade	5

Pontos de Vida: 40

Pontos de Mana: 30

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (For; Dano = 6/perfuração + 4/frio)

Habilidades:

Mordida Gélida

Habilidade - Reação

Mana: 30

Descrição: Ao morder um oponente, você pode paralisar-lo. O alvo não poderá agir por um minuto (toda batalha).

Furtividade

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos (se for proficiente).

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O canidrako é imune a Frio.



Wyvern

Wyverns são criaturas semelhantes a dragões, porém mais fracos e não possuem a mesma inteligência ou patas dianteiras. Podem medir até 5m de comprimento (2m de altura).

Costumam morar em lugares altos e vazios, como ruínas de velhas torres de vigia. Reproduzem-se como dragões e podem por 2 ovos por gestação. Se alimentam de animais que habitam as redondezas de seu covil.

Lendas dizem (assim como os Canidrakos e Pseudo-dragões) que se originaram a partir de fetos mal formados de dragões.

Atributos

Força	6
Agilidade	6
Inteligência	1
Vontade	4

Pontos de Vida: 60

Pontos de Mana: 30

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Garras (Agi; Dano = 6/corte)

Mordida (For; Dano = 6/perfuração)

Habilidades:

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em voo, você não pode parar, mas pode planar.

Ataque Rasante

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Se estiver distante do oponente, você pode voar até ele e fazer um ataque normal que causa +6 de dano.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O wyvern é imune a Fogo.

Hidra

A Hidra é um réptil gigante parecido com dragões. Pode medir até 6m de altura. Não possui asas e tem cinco cabeças.

Vivem isoladas em cavernas perdidas e são excelentes guardiões. Alguns veneram dragões pela sua perfeição. Mas não é raro encontrar hidras revoltadas e ambiciosas em busca de território.

Além da Hidra comum, existe a terrível Hidra de Lerna. Uma hidra capaz de regenerar suas cabeças. Não é possível diferenciar uma hidra de lerna de uma hidra comum. A única diferença é que quando uma de suas cabeças é cortada, nascem duas no local.

Hidras de lerna são mais raras de se encontrar e mais perigosas. O sangue da hidra de lerna possui o mesmo efeito de uma poção de vida, mas somente antes de coagular.

DICA DE MESTRE: A cada 20 pontos de dano perdido, a hidra perde uma cabeça. No caso da hidra de lerna, anote quais cabeças foram cortadas e quantas faltam. Para efeitos de calculo, a hidra de lerna terá no máximo 10 cabeças quando morrer.

Hidra (Comum)

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	7

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 30

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Mordida* (For; Dano = 7/perfuração)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque da hidra deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Múltiplas Cabeças

Habilidade - Suporte

Descrição: A hidra pode fazer um ataque para cada cabeça por turno. A cada 20 pontos de dano, a hidra perde uma de suas cabeças.



Hidra de Lerna

Atributos

Força	6
Agilidade	5
Inteligência	3
Vontade	7

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 30

Defesa: 13

Ataque Corporal:

Mordida* (For; Dano = 10/perfuração)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque da hidra deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Múltiplas Cabeças

Habilidade - Suporte

Descrição: A hidra pode fazer um ataque para cada cabeça por turno. A cada 20 pontos de dano, a hidra perde uma de suas cabeças.

Regenerar Cabeças

Habilidade - Reação

Descrição: Quando uma de suas cabeças é cortada, duas novas cabeças nascerão no lugar. A menos que a hidra recebeu dano de fogo este turno.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: A hidra pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O wyvern é imune a Frio.

Serpentes Marinhas

Estas poderosas criaturas, normalmente chamados de Dragões Aquáticos, são descendentes distantes dos dragões. Vivem nas regiões mais profundas dos oceanos, mas podem ser encontrados vagando qualquer mar.

Alimentam-se de diversos animais aquáticos, preferindo sempre baleias e outros mamíferos marinhos. Costumam atacar embarcações apenas por diversão, e não costumam se alimentar de humanos.

A maioria não possui patas, e alguns possuem nadadeiras no lugar de patas e asas. Sua coloração é muito variada, priorizando as cores metálicas.

Serpente Marinha (comum)

Atributos

Força	8
Agilidade	7
Inteligência	3
Vontade	8

Pontos de Vida: 100

Pontos de Mana: 30

Defesa: 11

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 20/perfuração)
Rabo (For; Dano = 30/Contusão)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 14). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Serpente Marinha (Colosso dos Mares)

Atributos

Força	12
Agilidade	10
Inteligência	3
Vontade	8

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 80

Defesa: 12

Ataque Corporal:

Mordida (Agi; Dano = 30/perfuração)
Rabo (For; Dano = 50/Contusão)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif 20). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Engolir

Habilidade - Ação

Descrição: Se você acertou uma mordida no turno passado, você pode fazer outro ataque de mordida. Se acertar você engoliu a vítima. Ela ainda pode fazer um teste de Agilidade (Dif 18) para tentar escapar, caso contrário a vítima morrerá no estomago da criatura se ela não for derrotada.

Imunidade (Frio)

Habilidade - Suporte

Descrição: Esta criatura é imune a Frio.



Dragões

Os dragões se dividem em 3 grandes famílias: Dragões do Fogo (Pirodrakos), Dragões do Frio (Criodrakos) e Pseudo-dragões. Ninguém sabe suas origens, mas as semelhanças fisiológicas parecem evidentes.

É impossível identificar o sexo de um dragão. A única característica é que a fêmea costuma se refugiar com seus ovos até que se choquem. Assim que seus filhotes nascem, ela os abandona. Estes filhotes então crescem se alimentando de outros animais que a mãe possivelmente deixou vivendo nas cavernas. Quando atingem a juventude (após 500 anos) eles lutam para decidir quem vai ficar com o covil, e o mais forte devora seus irmãos.

A ficha dos dragões a seguir, está separada por idade, aonde o Jovem tem entre 500 a 1000 anos, o Adulto tem até 5000 anos e o velho tem mais de 10.000 anos.

Dragões do Fogo

Estes são sem dúvida os dragões mais temíveis de todos. Existem em maior número que os dragões do frio, e se utilizam de pseudo-dragões como lacaios. São arrogantes e desejam sempre dominar mais territórios. Seu covil normalmente é em cavernas grandes e escuras, masmorras perdidas e cavernas em vulcões ativos. Gostam de se alimentar de humanos e criatura de mesmo tamanho.

A coloração dos dragões do fogo é a mais variada de todas. Podem possuir qualquer cor possível. As cores mais comuns é o verde, vermelho ou preto. Esta variedade se deve ao fato que dragões do fogo adquirem características do ambiente que os cerca. Dragões que vivem em cavernas escuras e úmidas, ou pântanos normalmente assumem a cor preta. Dragões que vivem em vulcões ou cavernas quentes assumem a cor vermelha. Dragões que vivem escondidos em grandes florestas escuras ou cavernas cobertas com plantas e limo podem assumir a cor verde. Tudo depende de quantos anos este dragão ficou dormindo nestes ambientes.

Dragões do Fogo são inteligentes e muitos deles escravizam raças mais fracas para construir fortalezas e masmorras para eles. Em extrema raras ocasiões, dragões do fogo podem se juntar com outros de sua raça para dominar uma determinada região.

Dragão do Fogo Jovem

Atributos

Força	8
Agilidade	6
Inteligência	5
Vontade	6

Pontos de Vida: 120

Pontos de Mana: 120

Defesa: 15

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 20/corte)

Mordida (For; Dano = 20/perf.)

Cauda (For; Dano = 18/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão jovem deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão jovem é imune a Fogo.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do dragão receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 10 metros.

Dragão do Fogo Adulto

Atributos

Força	10
Agilidade	8
Inteligência	7
Vontade	8

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 200

Defesa: 20

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 30/corte)
Mordida (For; Dano = 30/perf.)
Cauda (For; Dano = 20/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão adulto deve testar Força (Dif 12). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão adulto é imune a Fogo.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 60

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do dragão receberão 40 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 20 metros.

Dragão do Fogo Velho

Atributos

Força	14
Agilidade	10
Inteligência	10
Vontade	12

Pontos de Vida: 300

Pontos de Mana: 300

Defesa: 26

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 50/corte)
Mordida (For; Dano = 50/perf.)
Cauda (For; Dano = 30/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão velho deve testar Força (Dif 15). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão velho é imune a Fogo.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Sopro de Fogo

Habilidade - Ação

Mana: 60

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro de fogo do dragão receberão 80 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 30 metros.

Dragões do Frio

Os dragões do frio são difíceis de encontrar e normalmente vivem em regiões glaciais. São excelentes nadadores e se alimentam normalmente de peixes e mamíferos das zonas polares. Apesar disto, preferem o sabor de humanos e semelhantes. Alguns inclusive saem dos pólos e regiões frias para atacar vilas de humanos para ter uma boa refeição.

Alguns dragões do frio fazem seu lar em altas montanhas cobertas de neve para ficarem mais perto das civilizações. Diferente dos dragões do fogo, os dragões do frio são mais pacientes e não possuem grande ganância por poder. Apesar disto também são cruéis e se divertem com humanos que tentam os enfrentar.

São mais inteligentes e alguns inclusive possuem sede de conhecimento. Podendo ter grandes bibliotecas de livros roubados de humanos (especialmente de magia).

Sua coloração varia do branco ao prateado.

Dragão do Frio Jovem

Atributos

Força	7
Agilidade	6
Inteligência	6
Vontade	6

Pontos de Vida: 120

Pontos de Mana: 120

Defesa: 15

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 20/corte)

Mordida (For; Dano = 20/perf.)

Cauda (For; Dano = 18/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão jovem deve testar Força (Dif 10). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão jovem é imune a Frio.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em vôo, você não pode parar, mas pode planar.

Sopro Gélido

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro gélido do dragão receberão 10 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 10 metros.



Dragão do Frio Adulto

Atributos

Força	9
Agilidade	8
Inteligência	8
Vontade	8

Pontos de Vida: 200

Pontos de Mana: 200

Defesa: 20

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 30/corte)
Mordida (For; Dano = 30/perf.)
Cauda (For; Dano = 20/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão adulto deve testar Força (Dif 12). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão adulto é imune a Frio.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em voo, você não pode parar, mas pode planar.

Sopro Gélido

Habilidade - Ação

Mana: 60

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro gélido do dragão receberão 20 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 20 metros.

Dragão do Frio Velho

Atributos

Força	12
Agilidade	10
Inteligência	12
Vontade	12

Pontos de Vida: 300

Pontos de Mana: 300

Defesa: 26

Ataque Corporal:

Garra (For; Dano = 50/corte)
Mordida (For; Dano = 50/perf.)
Cauda (For; Dano = 30/cont.)

Habilidades:

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque do dragão velho deve testar Força (Dif 15). Se falhar, cairá no chão e perderá seu próximo turno.

Resistência Dracônica

Habilidade - Suporte

Descrição: O dragão velho é imune a Frio.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até o alcance corporal do dragão, receberá um ataque de rabo instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

Asas Pesadas

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em voo, você não pode parar, mas pode planar.

Sopro Gélido

Habilidade - Ação

Mana: 60

Descrição: Todos que tiverem na área do sopro gélido do dragão receberão 40 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno. Esta área engloba todos que estiverem na frente do dragão e até 30 metros.