



# PEQUENO GUIA DE MONSTROS MEGAFAUNA II

Sérgio “O Alquimista” Gomes  
Júnior “Marquês do Bestiário” Brizola

Salve Bravos!

Quando fizemos o primeiro megafauna, a cerca de um ano atrás, mais ou menos, confesso que não tinha muitas esperanças de que houvesse um segundo volume. Na época eu e o Sakai (do finado, porém nunca esquecido, Homeless Dragon tínhamos a ideia de fazer um bestiário simples com um monte de monstros dos mais variados tipos, mas optamos por incluir apenas animais pré-históricos, e por fim, dinossauros e dinossauiromorfos.

Com o tempo me desanimei em lançar o volume 2. O Homeless Dragon acabou e a Casa do Alquimista quase fechou suas portas umas duas vezes. Tentei um segundo número com ajuda do Júnior, mas os TCCs da vida não deixaram o projeto avançar, até que revisando alguns materiais encontrei a descrição de seis criaturas e pensei, “porque não”?

Trazemos para vocês agora 10 criaturas, dez monstros pré-históricos. Não se assuste se os nomes e as descrições não se parecerem com o que vocês conhecem destes animais, pensamos como seria se tais feras existissem em um mundo de fantasia medieval e como seriam vistas pela população em geral, e também tomamos certa liberdade poética em sua descrição.

No mais esperamos que gostem e se divirtam!

Abraços a todos, especialmente à **Zztop Boss** e a todos que nos incentivaram nesse projeto!

## Sumário

Agressividade e Adestramento.....	3
Agressividade.....	3
Adestramento .....	3
Ensinando Comandos .....	4
Executando Comandos.....	4
Comandos .....	4
Domesticando animais .....	5
Andarilho-da-vingança.....	6
Anhangá .....	8
Aveferoz .....	10
Dentes-pequenos .....	12
Dragonete Azul.....	14
Leucarião .....	16
Porquinhos-das-Uvas.....	18
Portador-do-fim.....	20
Smonwaroll.....	22
Vergas.....	24
O Albino.....	24
<b>LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0.....</b>	<b>27</b>

## Edição e diagramação

Sérgio “O Alquimista” Gomes

## Texto e Estatísticas

Sérgio “O Alquimista” Gomes

Júnior “Marquês do Bestiário” Brizola

## Imagens

**Emily Willoughby** (Capa e página 20), **Game Icons** (Páginas 3, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 20, 22 e 24), **Fred Wierum** (Páginas 8, 10 e 28), **Nobu Tamura** (Páginas 14, 18, 22 e 24), **Rainbowarms** (Página 12) e **Alberto Camara** (Página 5). Todas as imagens estão disponíveis sob a licença Creative Commons. A imagem utilizada na página 6 encontra-se em **domínio público**.

*Esta é uma obra feita de fãs para fãs e não deve ou pode ser comercializada.*

Contato: [casadoalquimista@gmail.com](mailto:casadoalquimista@gmail.com)

## Agressividade e Adestramento

---

Durante a leitura dos quadros de criaturas você vai se deparar com dois símbolos, o de Agressividade e o de Adestramento.



**Agressividade**



**Adestramento**

Temos a certeza que ao se deparar com eles o explorador ou o forjador de mundos irá pensar: O que diabos é isso?

Bem, basicamente são duas novas medidas adicionadas a tabela dos monstros que nos dizem o quanto um animal é agressivo ou fácil/difícil de treinar.

### Agressividade

Old Dragon não possui tendências compostas como outros jogos que seguem a mecânica d20, tendo apenas três eixos de alinhamento (caótico, neutro e ordeiro), e em vias de regras todos os animais seguem a tendência *neutra*. Mas se olharmos a

natureza que nos rodeia veremos que mesmo que não haja uma discussão moral entre animais, seu comportamento pode ser mais ou menos agressivo, mas independente disso, ele será sempre neutro, você não encontrará leões ordeiros ou baleias caótica por aí – pelo menos não o tempo todo.

A Agressividade é um modificador que vai de 1 a 10, na verdade uma a dez chances de reação em 1d10. Assim, um animal com agressividade 1 tem 1 chance (1 em 1d10) de ser violento e atacar uma criatura sem prévia provocação, e uma criatura com agressividade 8 tem 8 chances (1 à 8 em 1d10) de ser agressivo.

### Adestramento

Assim como ferocidade, o Treino é um atributo que varia de -5 a +5 e mostra o quanto o animal pode aprender truques e ser domesticado. Qualquer animal, mesmo o mais selvagem pode ser domesticado, mas sempre que o companheiro quiser ensinar ou dar um comando ao animal ele deve realizar um teste de adestramento.

## Ensinando Comandos

Um animal pode aprender um número de comandos iniciais igual a seu valor de Inteligência. A cada cinco níveis do companheiro ele pode tentar ensinar um novo truque ao animal.

Treinar um companheiro demora um número de dias igual a 10 vezes os DVs do animal, com os seguintes modificadores:

- -1 dia para cada ponto de Adestramento acima de 0;
- -1 dia caso o animal seja jovem;
- -2 dias caso o animal seja domesticado;
- +4 dias caso o animal seja selvagem;
- +2 dias caso o animal seja adulto;
- +1 dia para cada ponto de Adestramento abaixo de 0.

Estes valores são cumulativos, assim um animal com 5 dados de vida, selvagem, adulto e com valor de Adestramento 4 demora 52 dias ( $50 + 4 + 2 - 4$ ) para aprender um truque.

## Executando Comandos

Mesmo que um animal aprenda um truque ainda é necessário um teste de comando: sempre que você pedir a um companheiro animal que execute um truque o personagem deve rolar um teste de Carisma acrescido ou subtraído do valor de Treino. O valor

final deve ser maior do que a JP do companheiro animal.

## Comandos

Uma criatura pode aprender comandos básicos para auxiliar seu companheiro.

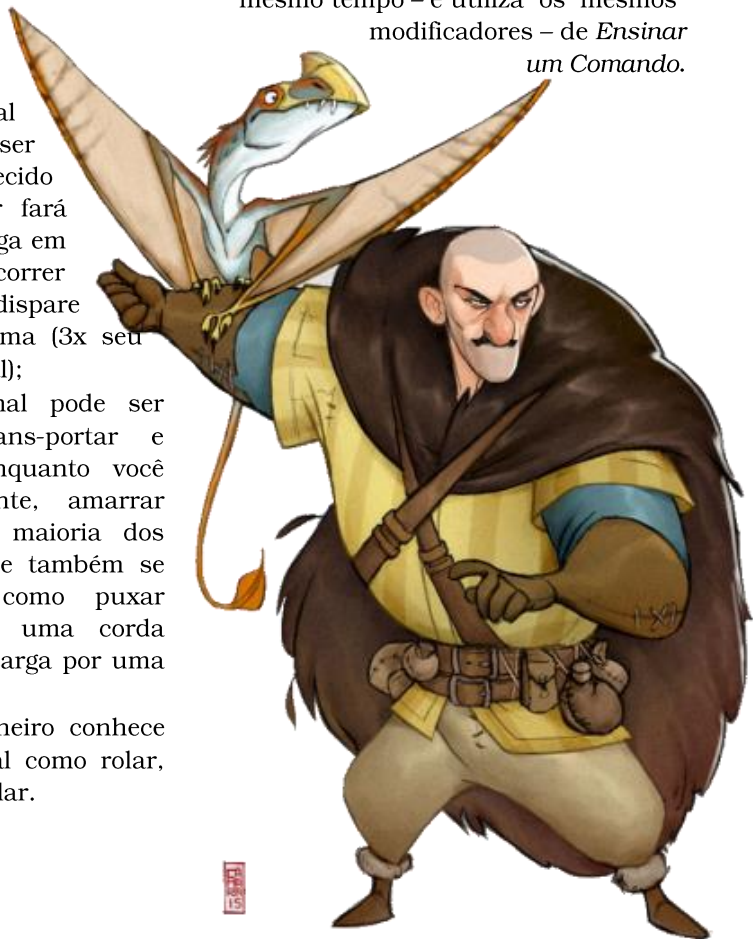
- **Atacar.** Este comando faz com que a criatura ataque o alvo designado ou o alvo mais próximo;
- **Buscar.** Com este comando o animal irá até o objeto designado por seu companheiro e o trará de volta;
- **Caçar.** Animais predatórios podem ser ensinados a caçar sozinhos e trazer a presa de volta para você, em vez de comê-la por conta própria;
- **Encontrar.** O animal pode usar seus sentidos únicos para procurar coisas e rastrear/caçar. O animal possui 5% de chance de encontrar o objeto/alvo por ponto de Sabedoria;
- **Entregar.** Você ensinou ao animal como ir até locais conhecidos e retornar para você, além de como transportar e entregar mensagens e pacotes pequenos;
- **Junto e Senta.** Este comando é muito mais complexo do que pode parecer, pois faz com que o animal ignore alguns instintos básicos (como fugir de um perigo) para se aproximar e permanecer sentado ou deitado a seu lado;
- **Socorrer.** Seu animal foi treinado para lembrar direções e locais de

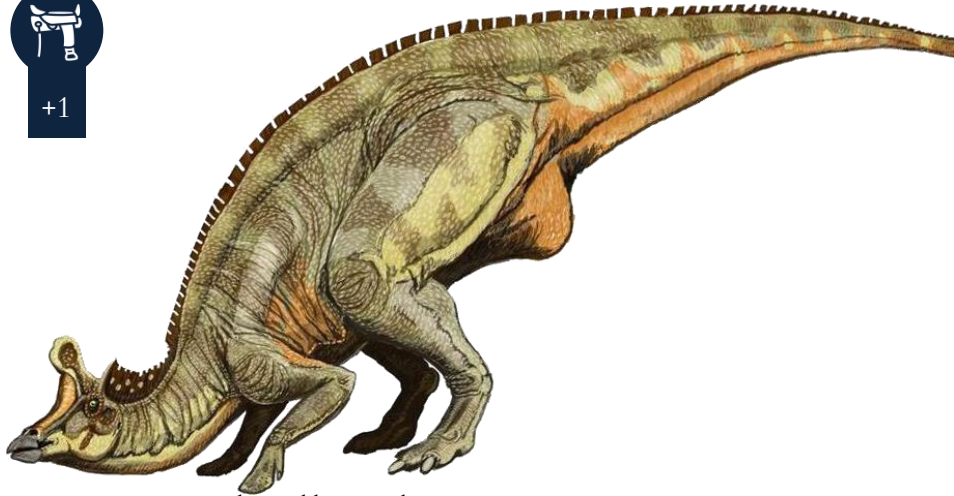
coisas importantes – como pessoas. Se você estiver ferido ou perdido, você pode enviar seu animal para procurar ajuda – ele sempre retornará para você. Os animais treinados neste truque também encontrarão o caminho para você se você estiver separado;

- **Trotar/Correr.** Com este comando, um animal que você possa montar segue para um local designado, sem a necessidade de sua guia. O local designado deve ser previamente conhecido pelo animal. Trotar fará com que o animal siga em velocidade normal, correr fará com que ele dispare em velocidade máxima (3x seu deslocamento normal);
- **Trabalhar.** O animal pode ser treinado para transportar e rebocar cargas. Enquanto você poderia, teoricamente, amarrar sacos ao lado da maioria dos animais, este truque também se aplica a coisas como puxar carrinhos, arrastar uma corda para levantar uma carga por uma polia ou arar terra;
- **Truque.** O companheiro conhece algum truque teatral como rolar, fingir de morto ou falar.

## Domesticando animais

Consideramos que os animais possuídos pelos personagens já sejam previamente domesticados – comprados de um mercador ou criador – mas animais selvagens podem ser capturados e treinados pelos personagens. Para não complicar a vida dos jogadores, considere que para domesticar um animal o personagem demora o mesmo tempo – e utiliza os mesmos modificadores – de *Ensinar um Comando*.





## Andarilho-da-vingança (Lambeosaurus lambei)

Altura. 4m | Comprimento. 9-15m | Peso. 1000-3000kg

ImensoeNeutro | Floresta, Deserto, Planície  
 Encontros: 1d2 Prêmios: -  
 XP: 945 Mov. 12m  
 Moral 8

<b>FOR.</b>	24	<b>CON.</b>	21	<b>DES.</b>	14
<b>INT.</b>	2	<b>SAB.</b>	9	<b>CAR.</b>	4

### Combate

**CA.** 16 **JP.** 15 **DV.** 8+45(90/114)

**1.Pancada** +8 (2d6+5)

### Habilidades Especiais

**Estouro da manada.** 1 vez ao dia o andarilho da vingança pode soltar um berro horrível. Os inimigos que escutem esse berro deverá fazer ser bem sucedida em uma JP modificada pela constituição ou não poderá agir no próximo turno desorientado pelo berro. Além disso esse grito tem 70% de chances de chamar 2d6 andarilhos-da-vingança para auxiliar no combate.

A maioria dos dragões de bando é bastante pacífica e medrosa. Com exceção a algumas espécies de corneteiros e dedos da adaga, o simples ato de se gritar mais alto próximo a um bando é o suficiente para uma debandada de proporções catastróficas, mas todo cuidado é pouco a se avistar um Andarilho-da-vingança.

Esta criatura massiva e de olhar apavorado é uma das tantas espécies de dragões andarilhos que vagam por aí, mas ao contrário de seus parentes, um andarilho-da-vingança é extremamente violento e territorial, partindo para a agressão logo que identifica qualquer coisa que não seja parecida consigo.



Difícilmente visto em bandos próprios, tais criaturas acompanham bandos de outros dragões-andarilhos, compartilhando seus espaços de alimentação e procriação, e devo salientar que é um fato estranho ver que estas criaturas são extremamente passivas quando em outros bandos, mas extremamente agressivas quando com os seus. É comum que em bandos de 50 ou 100 andarilhos haja um ou no máximo 2 andarilhos-da-vingança. As espécies não parecem ser compatíveis entre si, pois sua cruzada não gera descendentes férteis.

## Ecologia

Ao contrário de outros dragões-andarilhos, os andarilhos-da-vingança são solitários e evitam a presença de outros membros da mesma espécie, investindo violentamente contra seus iguais da mesma forma que investe contra seus algozes. É interessante ver um dragão desta espécie, notadamente desprovido de armas naturais, investir contra predadores potencialmente letais. Isto poderia parecer suicídio se o animal não fosse incrivelmente ágil e dono de força física e massa muscular invejáveis.

Tais feras parecem demonstrar certa inteligência e coordenação: quando um indivíduo mais velho ou filhote da espécie é morto, o maior dos andarilhos-da-vingança emite um

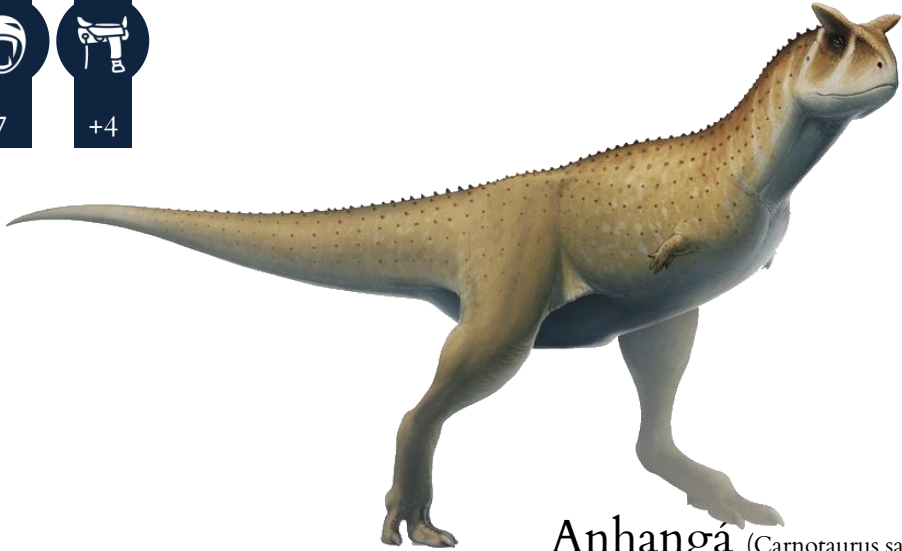
horrendo e agressivo urro, e em poucos instantes uma massa enlouquecida de gigantes bico-de-pato se lança contra a ameaça, sem se importar com as consequências. Relatos afirmam que algumas perseguições duraram dias, seguidas de um rastro de morte e destruição.

## Utilidade

Não há uma utilidade conhecida para os andarilhos-da-vingança: sua carne não tem valor comercial, seu couro é mediocrementemente comum e seu temperamento os afasta de ser opção como animais de fazenda.

Alguns indivíduos são enviados para grandes arenas e encontram seu fim nas mãos de gladiadores em início de carreira – não sem antes levar alguns deles para o inferno – ou como animais exóticos e agressivos em algum reino distante. Relatos pouco confiáveis contam sobre tribos orcs que utilizariam tais criaturas como armas de montaria, mas tal informação jamais fora confirmada e, a meu ver, parece bastante fantasiosa, afinal, se nós não conseguimos domesticar tais bestas, porque humanoides tão rudes o fariam?

Liber Draconis, Tomo 4 – Dragões-andarilhos



**Anhangá** (*Carnotaurus sastrei*)

Altura. 3m | Comprimento. 9m | Peso. 2000kg

Grande e Neutro | Qualquer  
Encontros: 1d3 Prêmios: -  
XP: 1.015 Mov. 10m  
Moral 9

<b>FOR.</b>	18	<b>CON.</b>	17	<b>DES.</b>	15
<b>INT.</b>	2	<b>SAB.</b>	10	<b>CAR.</b>	12

#### Combate

**CA.** 16 **JP.** 15 **DV.** 8+32(72/93)

**1.Pancada** +8 (2d6+5)

#### Habilidades Especiais

**Visão na penumbra.** 25 metros

**Camuflagem.** Um Anhangá pode alterar a coloração se suas escamas com o objetivo de se mesclar com os arredores, conferindo uma penalidade de -3 a suas jogadas de surpresa dos adversários.

*“Após muitos anos de cavalgadas e caçadas aprendi a confiar nos instintos de meus cavalos. De tempos em tempos, mesmo o mais bem treinado cavalo de guerra começa o que gosto de chamar de ‘dança do pavor’, um movimento errático onde colocam a cabeça de lado e expõe a parte lateral oposta do corpo, andando de lado e emitindo relinchos desesperados.*

*Sempre que um grande predador esta por perto a dança começa e neste cú de mundo nossos cavalos dançam como meretrizes bêbadas em taberna do cais, mas... Aquela dança em particular me incomodava. A neve cobria todo o vale, as florestas pareciam um pálido e fantasmagórico*



*reflexo do ontem, e a neve costuma refletir muita luz, principalmente em dias claros como aquele. Os animais sentiam o olhar do predador sobre si, mas eu, um mero elfo não consegui, mesmo sabendo que algo estava errado.*

*Então a fera atacou.*

*Tive dificuldade de vê-la chegando, uma criatura maciça, cabeça grande, olhos amarelos e couro pálido. Dois chifres escuros completavam a cabeçorra. A criatura veio em nossa direção com a boca aberta e rosnando como o diabo. Atingiu um dos cavaleiros de lado, quase derrubando seu andarilho de batalha.*

*Outro! – gritou um dos nossos – Outros! – maldito plural que segue a má notícia!*

*Outras duas criaturas vieram da floresta e então percebi, sua pele se camuflava, tomando o tom do ambiente, por isso não vimos sua aproximação. Garth, nosso mago, tratou de lançar um belo e certo relâmpago na maior das criaturas. Tonta, foi alvo fácil para a lança de nosso Cavaleiro de Behemoth. As duas criaturas menores voltaram para a floresta.*

## Ecologia

*Nunca havíamos visto estas criaturas por essas bandas, mas nos foi dito depois que eram Anhangás, animais que de tão raros são tidos como*

*míticos. Não são destas bandas e acompanham grandes rebanhos de herbívoros para devorar seus fracos e doentes. Tivemos o azar de tropeçar em um grupo familiar, talvez a mãe e dois filhotes inexperientes, já que os machos costumam devorar os filhotes.*

## Utilidades

*Não satisfeitos em deixar a carcaça de um animal raro para trás, decidimos voltar à floresta. Mesmo que alguns dias houvessem transcorrido, a neve e o frio ajudaram a preservar o cadáver. O que vi foi de cortar o coração: os dois filhotes estavam deitados ao lado do corpo da mãe. Colocamos com muito esforço a carcaça na carroça e os filhotes nos seguiram por todo caminho. Estavam fracos e famintos, e os acolhemos em um celeiro, com a devida proteção. As criaturas se mostraram mais espertas do que transpareciam e já aprenderam alguns truques, aceitando a sela sem reclamar.*

*Fico feliz em dizer, nobre senhor, que em poucos meses duas bestas de guerra sedentas de sangue serão montaria de seus fieis cavaleiros.*

*Passar bem, e que os deuses nos abençoem.”*

*Dos relatos de Calien d'Angeloi, caçador do condado de Buron*



5



+5



## Aveferoz (Velociraptor mongoliensis)

Altura. 90cm | Comprimento. 2m | Peso. 25kg

Médio e Neutro | Floresta e Deserto

Encontros: 2d4+3

Prêmios: -

XP: 280

Mov. 10m

Moral 7

<b>FOR.</b>	10	<b>CON.</b>	12	<b>DES.</b>	16
<b>INT.</b>	3	<b>SAB.</b>	12	<b>CAR.</b>	5

### Combate

**CA.** 14 **JP.** 16 **DV.** 4+4(25/37)

**2.Garras** + 4 (1d6 +2)

**1.Mordida** + 5 (1d6 +1)

### Habilidades Especiais

**Bando.** Os aveferozes recebem um bônus de +2 no ataque e no dano se estiverem em número maior de que os oponentes.

O contato com as aveferozes foram a prova que mesmo as menores criaturas podem ser portadoras de uma morte lenta e dolorosa. Com apenas 90cm de altura e cobertas por penas douradas, estas criaturas de bando são bastante brincalhonas umas com as outras e, segundo um observador da época "formam bonitos grupos familiares, onde os mais velhos rodeiam os indivíduos mais jovens, ensinando-lhes os segredos da caça". Inicialmente já se tinha a ideia de que estes seres eram caçadores, mas não que fossem hábeis ou organizados. Indivíduos isolados eram abatidos e sua carne, couro e penas bastante apreciados. Com o tempo e a demarcação de

feudos, o progresso trouxe as fazendas, e com eles criaturas herbívoras - e parte da cadeia alimentar das aveferozes - passaram a ser confinadas em espaços restritos, tornando os ataques dos aveferozes cada dia mais fáceis e bem sucedidos, e em determinado momento seu número explodiu.

Preocupados com seus rebanhos cada vez mais visados, grupos de aldeões e milicianos parcamente armados saíram em busca destes grupos, com sonhos de batalhas fáceis e mesas cheias, mas foram abatidos um a um pelas técnicas sofisticadas de caça em bando, onde um pequeno grupo atrai, separa ou persegue seus alvos e outro grupo, maior e mais hábil os ataca pelas laterais, mordendo com seus dentes maldosamente cortantes e suas garras curvas de 10cm nas patas traseiras, expondo as entranhas e órgãos vitais da vítima, e quando o último alvo tomba, um horripilante e selvagem festim de sangue acontece...

## Ecologia

Aveferozes são animais de bando, caçam como bando e pensam como bando, efetivos e mortais, mas como animais de bando podem ser bastante sociáveis, seja com outros de sua espécie ou com outras criaturas que classifiquem como bando e, embora a relação entre carnívoros costume ser péssima,

aveferozes já foram vistos em companhia de *Portadores-do-fim* e até mesmo com *Grandes Tiranos*.

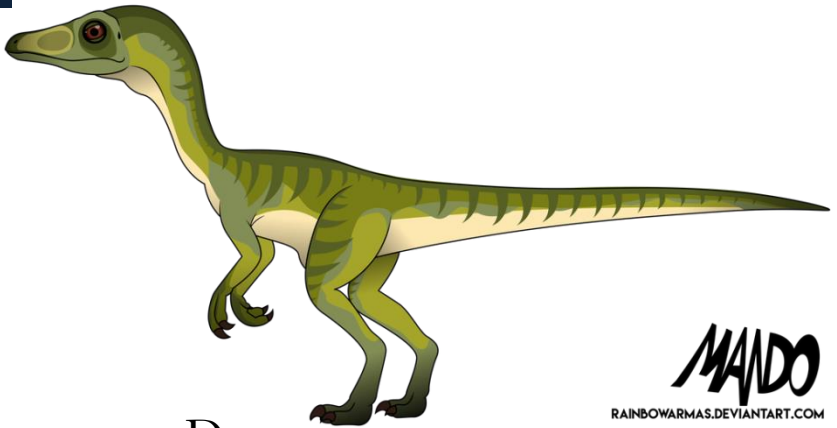
Aveferozes são estritamente carnívoros e habitam especialmente grandes vales e savanas, evitando - mas podendo ocorrer em - grandes florestas e alagados. São inexistentes em regiões frias.

Os machos da espécie costumam ser menores e menos ferozes que as fêmeas, mas ainda sim mais ferozes e ariscos que outras criaturas em contato com os povos civilizados.

## Utilidade

Pequenos e espertos, os aveferozes são apreciados por alguns falcoeiros e caçadores, quando criados desde filhotes. Eles também costumam ser adotados como animais de estimação quando bem treinados e nestas ocasiões não são mais violentos que um gato doméstico. Em pontos isolados ou nos becos mais sinistros, violentas rinhas são realizadas utilizando aveferozes em seus ringues em batalhas que geralmente terminam com a morte de um dos desafiantes.

*Liber Draconis, Capítulo 2 – Proto-aves e Aves superiores*



**MADO**  
RAINBOWARMAS.DEVIANTART.COM

## Dentes-pequenos (Compsognathus longipes)

Altura. 35cm | Comprimento. 1m | Peso. 3kg

Médio e Neutro | Floresta e Deserto

Encontros: 2d4+3

Prêmios: -

XP: 37

Mov. 5m

Moral 5

<b>FOR.</b>	5	<b>CON.</b>	11	<b>DES.</b>	14
<b>INT.</b>	3	<b>SAB.</b>	10	<b>CAR.</b>	6

### Combate

**CA.**                      **JP.**                      **DV.** 1+2(7/10)

**1.Mordida** +2 (1d4+1+toxina)

### Habilidades Especiais

**Toxina.** Uma criatura mordida por um Dentes-pequenos deverá fazer uma JP modificada pela constituição ou perderá 1d4 pontos de força.

De todos os animais pequenos e perigosos, os Dentes-pequenos sejam talvez os mais temidos, e o motivo é simples: Dentes-pequenos roubam crianças.

Outrora animais selvagens, estas pragas se apossaram das cidades, fazendo das alcovas e esgotos seu campo de caça, atacando pequenos mamíferos como ratos e morcegos, além de insetos e pequenos lagartos. Eles eram tratados como bichos de estimação da cidade – afinal, eram criaturinhas coloridas e alegres e que, além disso, reduziam pragas! Isto fez com que recebessem alimento e até abrigo por parte dos moradores. O problema é que estes répteis se

reproduzem. E se reproduzem muito! Em pouco tempo o número de Dentes-pequenos tornou-se maior que o de presas, e a fome fez com que animais menores – como gatos, coelhos e cães – fossem atacados. Depois foram as crianças.

Com o tempo, os Dentes-pequenos tornaram-se indesejáveis e, motivados pela fome, utilizaram sua ótima visão e audição para sequestrar e atacar crianças na calada da noite. Mais de um corpo desfigurado foi encontrado nos berços ou camas do reino...

## Ecologia

Dentes-pequenos são pragas urbanas e são encontrados em bandos de até 20 indivíduos liderados pela fêmea mais velha e mais agressiva. Alguns mais dóceis ainda podem ser encontrados como animais de estimação, mas estes são menores, mais coloridos e assustadiços.

Estes animais pequenos estão perfeitamente adaptados a vida nas cidades, sendo quase inexistentes em áreas selvagens. Quando encontrados fora de aglomerações urbanas fazem sua morada em masmorras e catacumbas. Possuem escamas verde-brilhante e listras marrons ou vermelhas pelo corpo. Seus dentes são afiados e sua mordida dolorosa é carregada com uma toxina de alto

potencial alergênico, e mais de uma criança já foi vítima de tal toxicidade. Esta toxina em altas doses – como o resultado de um ataque em bando, por exemplo – pode derrubar facilmente um guerreiro.

As comunidades selvagens podem chegar a centenas de indivíduos, maiores e mais agressivos que seus primos da cidade. Muitos apelam para o canibalismo quando a fome é grande.

## Utilidades

Algumas comunidades utilizam o couro dos Dentes-pequenos para confecção de roupas, mas sua fama como pragas faz com que poucos realmente deem alguma utilidade a eles.

Liber Draconis, Capítulo 2 – Proto-aves e Aves superiores



1



+1



## Dragonete Azul (*Archaeopteryx lithographica*)

Altura. 25cm | Comprimento. 51 cm | Peso. 1kg

Pequeno e Neutro | Floresta

Encontros: 1d6

Prêmios: -

XP: 37

Mov. 5m, P10m

Moral 5

<b>FOR.</b>	4	<b>CON.</b>	10	<b>DES.</b>	13
<b>INT.</b>	3	<b>SAB.</b>	12	<b>CAR.</b>	10

### Combate

**CA.** 14 **JP.** 16 **DV.** 4+4(25/37)

**2.Garras** +2 (1d2+2)

**1.Mordida** +1 (1d4+1)

### Habilidades Especiais

**Visão na Penumbra.** 25 metros.

Dizem as lendas que quando dragões vivem muito tempo em determinado local, a terra tende a abraçar algumas de suas características, convergindo mais e mais rumo a sua essência dracônica primordial. Segundo estas lendas, um belo e antigo pássaro se enamorou de um dragão dos sonhos e sua essência deu origem ao pássaro conhecido como “dragonete azul” em algumas regiões.

Esta criatura de penas azuis – mais brilhantes nos machos – usa suas asas para planar de uma árvore a outra e seu voo não é dos melhores. Ele se alimenta de pequenos



pássaros, insetos e roedores, mas não dispensa caças maiores quando em bandos numerosos.

Dragonetes azuis vivem em florestas densas e seu canto longo, rouco e cadenciado pode ser ouvido a centenas de metros de distância, confundindo muitos que o ouvem, pois se diz que não é possível saber onde uma destas criaturas realmente se encontra. Segundo as canções dos antigos, sua essência, metade ser do ar, metade filho dos sonhos, faz com que estas criaturas tornem-se invisíveis ou mesmo que entrem em sonhos dos viajantes, das donzelas apaixonadas ou das crianças fantasiosas... ou pelo menos é o que se diz.

## Ecologia

Dragonetes azuis vivem em arvores, saltando de galho em galho ou planando médias distâncias em busca de comida e abrigo. Suas penas são coloridas em vários tons de azul e seus bicos são amarelo-alaranjados, rombudos, com fileiras de dentes afiados, além de possuírem garras nos pés e nas “mãos”. Esta criatura vive em casais monogâmicos, mas são pais bastante dispersos, abandonando seus filhotes pouco depois da choca. Seus ninhos são grandes caramanchões de matéria orgânica e terra, que fazem vezes de incubadoras.

Dragonetes azuis preferem florestas fechadas, em especial as mais úmidas e próximas à montanhas.

## Utilidade

Penas de dragonetes azuis são utilizadas para a confecção de adornos mundanos ou para a criação de penas de escrita. Elas também são usadas como amuletos de boa sorte. Magos – em especial aqueles que se aventuram nos reinos dos sonhos – acreditam que eles sejam guias especiais entre o mundo dos sonhos e o plano material.

Poucos se atrevem a comer um dragonete azul, pois acreditam que sejam protegidos por poderosas magias dracônicas. É considerado um sinal de boa sorte ver um destes animais cantando. Druidas, em especial aqueles ligados aos reinos feéricos, gostam de construir dolmens próximos a locais onde estas criaturas são comuns.

Liber Draconis, Tomo 2 – Proto-aves e Aves superiores



## Leucarião (Styxosaurus snowii)

Altura. 2,5m | Comprimento. 10m | Peso. 2000kg

Enorme e Neutro | Mares e Oceanos  
 Encontros: 1 ou 1d6 Prêmios: -  
 XP: Mov. 5m, N12m  
 Moral 8

<b>FOR.</b>	14	<b>CON.</b>	16	<b>DES.</b>	16
<b>INT.</b>	3	<b>SAB.</b>	12	<b>CAR.</b>	8

### Combate

**CA.** 16 **JP.** 12 **DV.** 11(88/111)

**1.Mordida** +7 (1d8+2)

### Habilidades Especiais

**Visão na Penumbra.** 25 metros.

**Pancada.** Lançando-se contra uma embarcação, um leucarião pode causar 2d8+3 pontos de dano estrutural ao casco.

Algumas feras como os Aguiyi Eze foram transformados contra sua vontade em bestas, mas outras, como o caso que iremos relatar, foram transformada pelo mais puro amor.

Este é o caso do leucarião.

Versado nas artes da animagia, Leucarião era um homem apaixonado pelo mar, por suas criaturas e principalmente por t'Nahi, uma sereia de olhar curioso e perguntas infinitas. Ela vivia em uma comunidade nos recifes próximos à torre do mago e as conversas diárias se transformaram em um caso de amor. Aceito sem dificuldades pela comunidade, Leucarião passava a maior parte do tempo com o povo que

o adotara como um aliado e irmão, mas vez ou outra ainda precisava voltar à terra para recobrar forças e cuidar de seus negócios, e numa destas ocasiões a comunidade foi atacada por sahuagins. Ao retornar Leucarião viu o povoado destruído e seguiu o rastro de seus agressores.

Segundo as histórias, o mago, tomado pela fúria, teria assumido uma forma quimérica, com corpo de tartaruga e pescoço de serpente, mas em proporções gigantescas. Alguns especulam que esta seria a imagem idealizada de Leucarião teria dos ancestrais dragões ou que aquela foi a única forma que sua mente perturbada compreendia, mas ela era efetiva e pouco depois o animago alcançaria os alçózes dos recifes, apenas para vê-los destroçando o corpo de sua amada.

Enlouquecido, Leucarião dizimou os bárbaros e perdendo a consciência de seu ser foi absorvido pelo monstro que se tornara, passando a ser uma fera do mar.

Apiedado dele, o Senhor de Todos os Mares trouxe sua amada de volta a vida, mas Leucarião não era mais a mesma criatura que t'Nahi havia conhecido. Ouvindo as súplicas da filha do mar, o Senhor de Todos os Mares a transformou em uma criatura semelhante a sina de seu

amado para que ela o acompanhasse até o fim de seus dias.

## Ecologia

Leucariões são seres carnívoros aquáticos, com pescoços longos e corpos que lembram o de uma tartaruga, mas com curvas lisas e arredondadas, couro liso, macio e acinzentado, olhos protegidos por uma membrana translúcida e fina, dentes afiados e longos, próprios para pesca. Eles são predadores vorazes, mas na grande maioria das vezes ignoram os povos do mar, com exceção aos sahuagin, que caçam e saboreiam com apreço.

## Utilidades

O couro dos leucariões é utilizado por comunidades litorâneas para confecção de cabanas, sua carne para alimentação e sua gordura para iluminação. Povos do mar tentam criar associações com estas criaturas, que são um tanto bem dispostas em relação a eles, e é comum que enormes cardumes destas criaturas passem por dentro de suas cidades sem causar problemas ou danos.

Entre os povos do mar é comum que os mais idosos e fracos se dirijam até o meio de um cardume, na esperança de serem devorados por um leucarião e poder renascer como um deles.



## Porquinhos-das-Uvas (Bagaceratops rozhdestvenskyi)

Altura. 50cm | Comprimento. 1m | Peso. 6kg

Pequeno e Neutro | Qualquer  
 Encontros: 1d4+2 Prêmios: -  
 XP: 125 Mov. 6m  
 Moral 5

<b>FOR.</b>	8	<b>CON.</b>	10	<b>DES.</b>	10
<b>INT.</b>	1	<b>SAB.</b>	4	<b>CAR.</b>	8

### Combate

**CA.** 14 **JP.** 17 **DV.** 2+1(11/77)

**1.Cabeçada** +1 (1d4)

### Habilidades Especiais

**Odor repugnante.** Aqueles que ficarem a uma distância de 1 metro de um Porquinhos-das-uvvas das uvvas deverão fazer uma JP de Constituição para não ficar nauseada com o terrível odor.

**Esguicho.** 3 vezes ao dia essa criaturinha mau cheirosa pode expelir um jato de urina que alcança uma distância de ate 5 metros. Para desviar e necessário uma JP de Destreza, em caso de falha a vítima ficara nauseada automaticamente por 1d4 minutos.

“Os diabinhos fediam. Fediam como se o próprio diabo, após mergulhar em um poço de merda e secado ao sol tivesse dormido com um gambá. A urina nauseabunda era esguichada com uma precisão diabólica, com seus rabinhos balançando de um lado para o outro. Pareciam gostar da situação, como se suas carinhas rechonchudas e bicudas se acabassem em uma gargalhada marota.

Fiquei curioso para saber o que eram, então nosso guia desandou a falar: ‘São porquinhos-das-uvvas, milorde, animaizinhos bagunceiros e particularmente burros. São parentes dos chifres-pequenos, carinhas irritantes que se tornaram uma praga nas vinícolas e alambiques. Por mais estranho que pareça, os bostinhas passaram gostar de álcool e de uvvas

*maduras, causando um prejuízo dos bons.*

*Sinceramente poderíamos deixá-los por aí, eles não são perigosos, passeiam pelas ruas – principalmente na feira – comendo restos de comida. A cidade quase não tem roedores, e se não tem roedores, não atraem dentes-pequenos, mas eles acabaram desenvolvendo o hábito de roubar uvas e invadir o depósito da taberna, e isso fica complicado principalmente quando o número deles fica alto demais. Por isso nós os caçamos. Não queremos o mal deles, mas é a vida deles ou a nossa. Além disso, se ficam irritados ou com medo urinam no atacante. Ou uns nos outros. Ou nas paredes. Ou em qualquer coisa que estiver perto, e se você for mijado por um deles camarada... são quatro ou cinco dias a pé, porque seu cavalo não vai querer você por perto. Bom... ninguém vai!*

## Ecologia

*Os porquinhos-das-uvas vivem em casais. Eles se arrumam e nunca mais se separam. Tem um filhote ou dois a cada cinco ou seis anos, mas quando a comida é farta é uma barrigada por ano. Olha como são bonitinhos! Já vi alguns deles na floresta e lá são amarelos e arredios, aqui na cidade assumem esse tom violeta das escamas, não sei por que.*

*Na cidade eles são bem curiosos e gostam de dormir na soleira das*

*casas, e já que estão acostumados com a gente, tem o péssimo hábito de passar por entre as nossas pernas... é cada tombo que até os deuses duvidam. Tem gente que tem um ou dois de animal de estimação, mas eu não gosto. Não quero que ninguém roube minha cerveja quando eu não estou olhando.*

## Utilidades

*Tenha um desses na casa e nunca mais você terá ratos – o guia continuou – mesmo quando eles não tem esse fedor os ratos correm deles. Aqui tem tantos que nem os homens-ratos chegam aqui. O couro é bom e resistente. Depois de limpar e lavar bem perde a inhaça e dá pra usar tranqüilo. Fica macio depois de curtido. Os ovos também são uma delícia, mas não dá pra comer a carne... muito amarga e dura.*

*Se não estiverem nervosos são bons animaizinhos de estimação e os magos dizem que se sentem mais fortes quando eles estão por perto... vai saber...'*

*O guia se desinteressou pelo assunto alguns minutos depois. Bem na hora em que um dos cavalos atingiu uma das criaturas por acidente e fomos cobertos por urina mal-cheirosa”.*

Dos diários do Duque Estrada.



7



+4



## Portador-do-fim (Utahraptor ostrommaysorum)

Altura. 2m | Comprimento. 4m | Peso. 500kg

Grande e Neutro | Floresta

Encontros: 2d6

Prêmios: -

XP: 610

Mov. 12m

Moral 8

<b>FOR.</b>	16	<b>CON.</b>	15	<b>DES.</b>	17
<b>INT.</b>	3	<b>SAB.</b>	12	<b>CAR.</b>	8

### Combate

**CA.** 16 **JP.** 15 **DV.** 6+8(40/58)

**2.Garras** +6 (1d8+3+sangramento)

**1.Mordida** +5 (1d6+4)

### Habilidades Especiais

**Sangramento.** As garras de um Portador-do-fim tem 45% de chance de causar sangramento (1d6 pontos de dano por 1d4 turnos).

**Líder do bando.** O Portador-do-fim mais forte e considerado o alfa do bando. Sua mera presença confere a seus aliados bônus de +3 no ataque e no dano.

Quando ouvir um pio rouco e longo na floresta, corra, corra como se sua vida dependesse disso, pois a morte lhe mandou um aviso...

Descrito por estudiosos como uma ave enorme de penas castanho-acinzentados (mais escura nos machos), silenciosa como um ladino e feroz como um leão. Com cerca de dois metros de altura, os portadores-do-fim parecem versões maiores e mais violentas das aveferozes, utilizando métodos de caça parecidos – bandos organizados efetivos e letais – mas que atacam de forma mais clínica, lançando seus pesos pesados para enfraquecer a presa enquanto os mais leves os acompanham retalhando a presa.



Uma das características mais marcantes dos portadores-do-fim, além de seu pio rouco, emitido alguns segundos antes do ataque, é a enorme garra curva em seus pés, uma foice cortante de 25cm afiada pela mãe natureza para rasgar o grosso couro dos andarilho e de outros herbívoros de grande porte.

## Ecologia

Portadores-do-fim são animais de bando, sendo bastante carinhosos com seus filhotes, e fazendo com que mesmo os mais velhos e fracos tenham uma função no grupo. Mas a docilidade para por aí. Como predadores vorazes e bem equipados, mantém o controle de seus territórios em nível passional: mesmo grandes predadores correm o risco de se tornar a próxima refeição de um bando.

É comum também que bandos de áreas limítrofes entrem em disputas por território ou alimento, e em alguns casos, canibalismo, rapto de fêmeas e assassinato de filhotes são comuns.

Estas bestas preferem florestas como seus lares, principalmente florestas de pinheiro, mas não dispensam qualquer lugar onde a caça exista e que seja possível se esconder.

Um fato estranho é que alguns indivíduos mais dóceis aproximam-se de algumas comunidades e as adotam como “bando”. Em geral estes indivíduos estão sempre muito feridos. Tais criaturas são bastante dóceis com os habitantes do local, mas podem ficar agressivos com estranhos. Pelo medo que sua fama traz, estas criaturas costumam vagar pelas ruas vivendo de restos, mas mais de uma milícia local já adotou estas criaturas como mascotes.

## Utilidades

As garras dos portadores-do-fim são utilizadas para a confecção de armas e suas penas para itens mágicos de invisibilidade. Quando criados desde jovens podem ser usados como animais de caça quando mais jovens ou como montarias leves.

Liber Draconis, Capítulo 2 – Proto-aves e Aves superiores



## Smonwaroll (Deinocheirus mirificus)

Altura. 5m | Comprimento. 11m | Peso. 750kg

Médio e Neutro | Pântano e Litoral  
 Encontros: 1d2+2 Prêmios: -  
 XP: 735 Mov. 10m  
 Moral 10

<b>FOR.</b>	18	<b>CON.</b>	17	<b>DES.</b>	13
<b>INT.</b>	2	<b>SAB.</b>	11	<b>CAR.</b>	8

### Combate

**CA.** 14 **JP.** 16 **DV.** 7+15(53/74)  
**2.Garras** +4 (1d8+3+sangramento)

### Habilidades Especiais

**Sangramento.** As garras do Smonwaroll tem 25% de chances de causar um ferimento profundo, de modo que o alvo perde 2 PV por turno até que receba a magia curar ferimentos graves.

Ouvi essa de um bárbaro bêbado em uma taberna. Descrevia uma criatura que vive em suas terras, um animal enorme, que descreveu como um “pato imenso com garras de urso”:

*“Podem rir, podem rir! Aquilo é um pato do inferno enviado das profundezas pelo próprio diabo! – Riu copiosamente antes de beber um longo gole de cerveja – aposto que qualquer um dos machões aí se cagaria todo quando visse o Smonwaroll! É claro que é a merda de um pato! Um pato gigante! Com garras de urso! – bradava enquanto imitava as garras do animal com os dedos nodosos e grossos – Mas é uma delícia assado com cerveja!”*

*Sempre que alguma tribo inimiga engraçadinha vem fazer das suas lá nas minhas terras nossos batedores correm pro ninho dos bichos. São bestas enormes com quase quatro metros de altura, garras do tamanho de uma adaga e deve pesar tanto quanto um elefante! É nervoso como a sogra do capeta! – Homens riam ao fundo! – Ei! – Interpelou outro homem – lembra como ele contava essa história antes de aprender a falar igual gente? Urrik mata pato da morte! Urrik come pato da morte! – Mais gargalhadas, Urrik com uma mira certa acerta um osso de galinha entre os olhos do homem. Mais gargalhadas. Urrik fica sério e sua voz toma um tom noturno.*

*Meu irmão foi morto por um deles – as gargalhadas cessam – é um rito de passagem. Ver um daqueles animais estranhos virando a cabeça de um lado pro outro, o bico alaranjado e as penas castanhas não nos prepara para o pior. Achamos graça daqueles bichos enfiando a cabeça nas poças d'água ou do barulho ridículo e vamos como um bando de idiotas pra cima deles.*

*O problema é que são violentos. O braço de um deles é maior do que eu. Eles tem uns quatro metro de altura e uns onze da cabeça até a cauda. Puta que pariu, é um pato gigante! Essas merdas são vistas comendo folhas e cocô! Mas quando eles te olham, você vê maldade nos olhos deles – em uma mesa, um homem faz um sinal para espantar os maus espíritos.”*

## Ecologia

*“Sabe, esses bichos vivem em bandos, mas bandos pequenos, com uns três ou quatro. Quando estão tomando sol ficam tão imóveis que às vezes passamos por eles e nem percebemos até ser tarde e tomarmos uma carreira. Eles comem folhas e frutas, adoram maçãs... mas quando ficam irritados! Corra para as montanhas – tentou elevar a voz e fazer uma troça, falhando miseravelmente – botam ovos. Um por estação. São gostosos com cerveja. Quando os filhotes nascem ficam com a família até arranjam um companheiro e sumirem... eu nunca vi um desses por essas bandas, mas no litoral sul, perto dos pântanos salgados você vê um deles toda hora...”*

## Utilidades

*“Mas sabe qual é a melhor parte! Esses bichos são uma delícia! Naquelas bandas smonwaroll com presunto e ovos de crocodilo são o prato da casa! Delícia! – voltou a seu tom normal de voz – Principalmente com cerveja e raparigas! – gritos de viva e cantorias tomam o lugar, o tom sombrio se dissipa – mas sabe de uma coisa? – ele diz baixinho olhando pra mim – valiosos mesmo são os ovos! E eu conheço um cara que pagaria uma fortuna por eles!”*

A cantoria sobe. Alguém oferece uma rodada de cerveja. Naquela noite fechei um ótimo negócio.

Dos relatos de Calien d'Angeloi, caçador do condado de Buron



## Vergas (*Kosmocerotops richardsoni*)

Altura. 2,1m | Comprimento. 4,5m | Peso. 2000kg

Imenso e Neutro | Floresta e Montanha  
 Encontros: 2d2+1 Prêmios: -  
 XP: 1300 Mov. 12m  
 Moral 5

<b>FOR.</b>	20	<b>CON.</b>	18	<b>DES.</b>	8
<b>INT.</b>	3	<b>SAB.</b>	10	<b>CAR.</b>	9

### Combate

**CA.** 12 **JP.** 12 **DV.** 10(90/120)  
**1.Marrada** +10 (1d6 +1)

### Habilidades Especiais

**Emagamento.** A marrada de um diabo de chifres tem 15% de chance de causar esmagamento (1d6 pontos de dano adicional).

Vergas foram, outrora, seres temidos por viajantes devido a extrema agressividade e força, incomum em herbívoros. A força do progresso, porém, transformou-os em escravos da vontade dos homens, em bestas se liberdade e com sua fera interior cada vez menos presente.

Estes animais imensos são aparentados os tricórnios e compartilha algumas características comuns, como o couro grosso, bico curvo, crista óssea enfeitada com chifres sobre a cabeça, pernas truncudas e dois pequenos esporões sobre as sobrançelas. Eles seriam oponentes dignos até mesmo para o mais eficiente dos guerreiros, mas o

longo tempo de servidão os tornou particularmente mansos.

Alguns druidas e clérigos da natureza alentam para o potencial destrutivo inerte nestas criaturas e no eventual ódio que estes animais tenham adquirido com o tempo.

Embora não sejam levando a sério, cada vez mais casos de ataques de animais tidos como mansos por seus criadores tem se tornado cada vez mais comuns e em determinadas regiões, lendas sobre um demônio de chifres albino de olhos vermelhos profundos e intensos, que vem arrasando grandes fazendas de vergas veem ganhando força. Ele seria bem maior que os indivíduos da espécie e seria acompanhado por uma enorme manada que passaria uma centena de feras.

## Ecologia

Vergas sofreram domesticação, por isso, encontrá-los na natureza é algo muito raro. Os poucos que vivem em estado selvagem preferem florestas fechadas onde podem se camuflar e se esconder dos predadores. Alguns grupos já foram avistados em montanhas, mas este não parece ser seu habitat natural, preferindo savanas ou florestas.

## Utilidades

Além da óbvia utilidade como animais de tração e carga, vergas são usados como animais de montaria para viagens curtas, pois suportam muito peso, mas não por muito tempo. Estas criaturas se tornaram doces demais para serem usadas como bestas de guerra, tornando-se assustadiças – dizem que é perigoso manter-se muito perto de uma manada durante uma crise de pânico, pois é quase impossível prever a direção que irão correr, e um animal em pânico pode facilmente deixar outros animais em pânico! – portanto são inúteis para a guerra.

Seu excremento é bastante usado como adubo e na fabricação de um pó mágico que traz medo ao coração dos mais valentes.

## O Albino

Rezam as lendas que nos bosques do norte um enorme Verga albino, selvagem e poderoso marcha junto a um exército de bestas-feras cujo ódio pela escravidão era tão poderoso que permitiu que suas amarras psíquicas fossem quebradas, e mais uma vez marchassem como seres livres pelo mundo que os escravizou.

A enorme criatura não tem nome sendo conhecida apenas como “O Albino”.

O Albino é uma visão poderosa e temível: Um enorme Verga, com cerca de 5 metros de altura e 11 de comprimento, pesando seis toneladas, couro e chifres brancos como a neve e olhos vermelhos-sangue que exalam fúria primitiva.

Não se sabe onde ou quando o Albino começou sua onda de destruição, mas dezenas de vilas e fazendas já foram arrasadas por ele e seu exército.

Alguns druidas e clérigos da natureza enxergam o Albino como um semideus ou um avatar da fúria da natureza. Seja como for, ele é um adversário inteligente, feroz e agressivo. Alguns caçadores alegam ter matado o Albino, mas o fato de ainda estar no plano material levanta as suspeitas de que esta criatura seja realmente imortal.

Imenso e Neutro | Qualquer  
Encontros: Único Prêmios: 45%  
XP: Mov. 18m  
Moral 12

<b>FOR.</b>	35	<b>CON.</b>	26	<b>DES.</b>	12
<b>INT.</b>	7	<b>SAB.</b>	16	<b>CAR.</b>	15

### Combate

**CA.** 18 **JP.** 8 **DV.** 20(260/320)  
**RD.** 10

**1.Marrada** +27 (2d8+12)

**2.Garras** +27 (1d10+12)

### Habilidades Especiais

**Visão na Penumbra.** 25 metros.

**Emagamento.** A marrada do Albino tem 45% de chance de causar esmagamento (2d6 pontos de dano adicional).

**Sangramento.** O chifre do Albino tem 35% de chances de causar um ferimento profundo, de modo que o alvo perde 2 PV por turno até que receba a magia curar ferimentos graves.

**Líder do bando.** O Albino é considerado o alfa do bando. Sua mera presença confere a seus aliados bônus de +3 no ataque e no dano.

**Imortal.** Enquanto houver um verga em seu exército o Albino retornará à vida em 1d4 dias..

### O Albino como Divindade

Caso o mestre deseje utilizar o Albino como uma divindade considere que seus sacerdotes podem escolher os domínios Natureza ou Guerra no 5º, 8º ou 16º nível.



# Pequeno Guia de Monstros

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

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.  
Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).  
Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

---

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

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

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

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

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

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

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your

Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ilustrações aqui presentes não foram utilizadas com a intenção de ferir nenhum direito de licença ou registro.

 CASA DO  
ALQUIMISTA



Nos acompanhe em  
[casadoalquimista.blogspot.com](http://casadoalquimista.blogspot.com)  
[www.facebook.com/CasadoAlquimista](http://www.facebook.com/CasadoAlquimista)

COMPATÍVEL COM

**OD**  
Old Dragon