

Dragões Athasianos

Créditos

Desenvolvimento de Regras: Doug Hagerty, Cliff Hill, Jon Sederqvist

Agradecimentos: Nels Anderson, Chris Flipse, Mark Hope, Paul Liss, Geoff Wobbema

Tradução: Fabiano de Oliveira

Revisão e Edição: Fabrício G. M. Lopes e Bruno Fernandes Santos

As regras a seguir requerem o *Livro do Jogador 3.5*, publicado pela Wizards of the Coast e traduzido pela Devir Livraria, e o *Livro Básico de Dark Sun 3.5* o *Livro Expandido dos Psiônicos 3.5*, ambos disponíveis no site do projeto Dark Sun Brasil (<http://www.darksun.com.br/>). Por favor, coloque comentários no fórum de Dark Sun em <http://boards1.wizards.com/forumdisplay.php?f=290> ou através do e-mail contato@darksun.com.br.

Dragão Athasiano

“O Dragão de Tyr é uma verdadeira lenda, uma fera reptiliana incomparável em poder e terrivelmente má. Ele reivindica mil vidas toda vez que visita nossa grande cidade. Por decreto de nosso rei-deus, mil escravos são enviados para morrer sob as garras da fera. Essa não é uma morte honrosa, filho, então nós desprezamos o dragão e amaldiçoamos o silte que ele cruza para chegar aqui.”

- Um pai draji para seu filho

Dragões são indivíduos incrivelmente poderosos que dominaram tanto a magia arcana quanto o psionismo. Em sua busca por poder, esses indivíduos escolheram submeter-se a uma metamorfose, transformando-se em dragões reptilianos. Dragões comandam uma terrível magia capaz de drenar a força vital de homens e animais, deixando apenas caveiras secas para trás. São mestres do Caminho e da Arte e podem combinar esses poderes sobrenaturais em encantamentos psiônicos, o que lhes permite explorar poderes ainda mais vastos. Os tirânicos reis-feiticeiros estão todos, com exceção de um, trilhando a estrada do dragão. Outros dragões existem, mas eles são poucos e permanecem escondidos, já que os reis-feiticeiros são rápidos em derrubar possíveis antagonistas aos seus poderes.

Rajaat escolheu humanos como seus campeões, que mais tarde avançaram para se tornarem reis dragões. Portanto, os dragões conhecidos da Região de Tyr e do Norte são de origem humana, mas é uma possibilidade teórica de que possam existir outros dragões de origem não humana em outros lugares de Athas. Dragões PdM são poderosos seres que pouco se preocupam com homens comuns. A personalidade de cada dragão é única, mas comum a quase todos os dragões é o desejo de completar o próximo passo de sua metamorfose. A fúria primitiva da fera queima dentro deles e o poder que eles podem alcançar os seduzem. Dragões PdM, às vezes, usarão aventureiros em seus grandes esquemas, para recuperar itens importantes, descartar os inimigos ou outras tarefas para as quais eles possam ser empregados. Às vezes, um rei-dragão se divertirá enviando mortais em missões perigosas com conseqüências horríveis se eles falharem, mas normalmente isso também faz parte de um plano cuidadosamente forjado.

Dado de Vida: d12

Requisitos

Para se tornar um dragão athasiano, o personagem deve preencher os seguintes critérios.

Perícias: **Conhecimento (arcano)** 24 graduações, **Conhecimento (psionismo)** 24 graduações.

Talentos: **Grande Fortitude**, quaisquer 2 talentos metamágicos e 2 talentos metapsiônicos.

Magias: Precisa ser capaz de lançar magias arcanas de 9º nível e manifestar poderes psiônicos de 6º nível.

Especial: Precisa ser um profanador e ter lançado a magia *metamorfose profanadora I*.

Perícias de Classe

As perícias de classe do dragão athasiano (e a habilidade chave de cada) são **Concentração (Con)**, **Ofício (Int)**, **Decifrar Escrita (Int)**, **Saltar (For)**, **Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int)**, **Ouvir (Sab)**, **Ler e Escrever (nenhuma)**, **Profissão (Sab)**, **Identificar Psionismo (Sab)**, **Observar (Sab)** e **Identificar Magia (Int)**.

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de **Inteligência**.

Características de Classe

Armas e Armaduras: Dragões athasianos não ganham o uso adicional de nenhuma arma ou armadura.

Magias e Poderes por Dia: Começando no 2º nível e a cada nível posterior, o dragão athasiano ganha um nível efetivo de conjurador e manifestador, respectivamente, numa classe conjuradora arcana e numa classe manifestadora existentes, para propósitos de determinar efeitos, de magias e poderes, dependentes de nível (incluindo escalonamento), romper **resistência a magia/resistência a poder** e dissipar efeitos. Ele não recebe magias adicionais por dia, **pontos de poder**, poderes conhecidos ou aprende novas magias, nem ganha qualquer benefício que um personagem daquelas classes ganharia.

Magia Dracônica (Sob): Dragões athasianos podem escolher abastecer suas magias com energia de quaisquer criaturas vivas ao invés de plantas; quando usando criaturas vivas, o “terreno” é tratado como fértil. Lançar magias dessa maneira é considerado profanação e está sujeito a todas as regras aplicáveis. Criaturas vivas pegadas pelo raio de profanação do dragão athasiano, quando ele está usando magia dracônica, sofrem 2 pontos de dano por nível da magia sendo lançada (magias de nível 0 causam 1 ponto de dano). Magia dracônica requer uma peça de obsidiana obra-prima de valor mínimo de 250 pc como foco.

Ataque Completo (Ext): Quando fazendo uma ação de ataque total, dragões athasianos podem manifestar um poder psiônico de 1º nível e lançar uma magia arcana de 1º nível simultaneamente, além de seus ataques normais da ação de ataque total. A magia e o poder precisam ter um tempo de manifestação/lançamento de 1 ação. Os níveis máximos da magia e do poder aumentam a cada nível ímpar. No 3º nível da classe de prestígio o dragão athasiano pode manifestar um poder de 2º nível e lançar uma magia de 2º nível simultaneamente. No 5º nível o dragão athasiano pode manifestar um poder de 3º nível e lançar uma magia de 3º nível simultaneamente, etc. Este uso de psionismo e magia conta no limite de um poder acelerado e uma magia acelerada por rodada.

Encantamento Psiônico (Sob): Dragões podem combinar psionismo e magia arcana de maneira única para aumentar seus conjuros e manifestações. No 2º nível e a cada nível par seguinte, dragões aprendem um encantamento psiônico escolhidos da seguinte lista:

Caminho da Menor Resistência: O dragão athasiano usa a menor resistência do alvo a magia ou a poder se ele conhecer os equivalentes psiônicos e arcanos de um poder ou uma magia (ex. *enfeitiçar pessoa* e *enfeitiçar pessoa psiônico*). Independente se o dragão athasiano usar o poder ou a magia, ele usa a menor das resistências (**resistência a magia** ou **resistência a poder**) do alvo quando fazendo um teste para ultrapassar a resistência. O caminho da menor resistência se aplica a todas as magias e poderes para os quais o dragão athasiano conheça ambas variantes, psiônica e arcana.

Escalonamento Arcano: O dragão athasiano pode gastar o slot de uma magia preparada para aumentar seus limites para escalar poderes psiônicos durante a manifestação. Usar o escalonamento arcano é uma ação livre que não provoca ataque de oportunidade. Adiciona o nível do slot da magia ao nível de manifestador do dragão athasiano para propósitos de determinar a quantidade máxima de **pontos de poder** que ele pode gastar enquanto manifestando um único poder. Por exemplo, Tethrades, um dragão athasiano com 20 níveis de manifestador, gastou o slot de uma magia de 8º nível para aumentar em 8 o máximo de **pontos de poder** que ele pode gastar para escalar um poder. Esses pontos adicionais não podem ser usados para aplicar talentos metapsiônicos adicionais.

Longo Alcance: O dragão athasiano pode usar magias e poderes de toque em alvos a até 9 m. de distância. Longo alcance pode ser selecionado mais de uma vez. A cada vez que for selecionado, ele aumenta o alcance do toque em 9 m., até um máximo de 27 m.

Metamistura: O dragão escolhe um talento metapsiônico. Ele pode agora aplicar esse talento metapsiônico a suas magias para melhorá-las como se estivesse usando um talento metamágico de

Nível	Especial	Magias por Dia
1º	Magia dracônica, ataque completo I	
2º	Encantamento psiônico	+1 nível efetivo de conjurador e de manifestador da classe conjuradora arcana e da classe manifestante existentes
3º	Ataque completo II	+1 nível efetivo de conjurador e de manifestador da classe conjuradora arcana e da classe manifestante existentes
4º	Encantamento psiônico	+1 nível efetivo de conjurador e de manifestador da classe conjuradora arcana e da classe manifestante existentes
5º	Ataque completo III	+1 nível efetivo de conjurador e de manifestador da classe conjuradora arcana e da classe manifestante existentes
6º	Encantamento psiônico	+1 nível efetivo de conjurador e de manifestador da classe conjuradora arcana e da classe manifestante existentes
7º	Ataque completo IV	+1 nível efetivo de conjurador e de manifestador da classe conjuradora arcana e da classe manifestante existentes
8º	Encantamento psiônico	+1 nível efetivo de conjurador e de manifestador da classe conjuradora arcana e da classe manifestante existentes
9º	Ataque completo V	+1 nível efetivo de conjurador e de manifestador da classe conjuradora arcana e da classe manifestante existentes
10º	Encantamento psiônico	+1 nível efetivo de conjurador e de manifestador da classe conjuradora arcana e da classe manifestante existentes

mesmo tipo. Por exemplo, ele pode usar **Maximizar Poder** para maximizar os efeitos numéricos variáveis da magia, ou usar **Estender Poder** para dobrar a duração da magia. Usar metamistura é uma ação livre que não provoca ataque de oportunidade. O dragão athasiano precisa gastar **pontos de poder** como normal quando usando um talento metapsiônico para melhorar uma magia. Trate a magia como um poder psiônico de mesmo nível para propósitos de determinar o custo em **pontos de poder**. O dragão athasiano não pode gastar mais **pontos de poder** dessa maneira que seu nível de manifestador. Se um talento metapsiônico tiver o mesmo efeito que um talento metamágico já aplicado à magia, não haverá efeito adicional. Metamistura pode ser selecionada mais de uma vez. A cada vez, deve ser aplicado a talento metapsiônico diferente. Mais de um talento metapsiônico pode ser aplicado a uma magia usando metamistura. O dragão athasiano ainda não pode gastar mais **pontos de poder** que seu nível de manifestador quando melhorando os efeitos de uma magia com múltiplos talentos metapsiônicos afetados pela metamistura.

Metapotência: O dragão athasiano escolhe um talento metamágico e um talento metapsiônico que possua que garantem o mesmo efeito em valores numéricos (por exemplo, **Estender Magia** e **Estender Poder**) e ganha bônus de sinergia. Quando aplicando qualquer dos talentos, multiplica seus efeitos por 1,5. Por exemplo, se aplicado a **Estender Magia** ou **Estender Poder**, a metapotência permite a esses talentos aumentar a duração da magia ou do poder em 150% ao invés de dobrá-la. Se aplicado a **Potencializar Magia** e **Potencializar Poder**, metapotência permite a esses talentos aumentarem o dano da magia ou do poder em 75% ao invés de 50%. Metapotência não tem efeito sobre **Maximizar Magia** e **Maximizar Poder**. O custo aumentado em níveis de magia ou **pontos de poder** não é afetado pela metapotência. Por exemplo, uma magia potencializada afetada pela metapotência ainda usa um slot de magia dois níveis acima do nível atual da magia. Metapotência pode ser selecionada múltiplas vezes. A cada vez, deve ser aplicada a um par combinante diferente de talentos metamágico e metapsiônico.

Profanação Psiônica: O dragão athasiano pode ampliar os efeitos de seu raio de profanação para drenar a força psiônica das criaturas. Quanto lançando uma magia, o dragão athasiano pode escolher que seu raio de profanação drene 1 **ponto de poder** por nível da magia lançada de todas as criaturas pegas no raio. Usar profanação psiônica custa 1 **ponto de poder** para cada dois níveis da

magia, arredondados para cima. Por exemplo, uma magia de 8º nível requer que o dragão athasiano gaste 4 **pontos de poder** e causa a perda de 8 **pontos de poder** em todas as vítimas.

Ex-Dragões Athasianos

Um dragão athasiano que se torne um preservador não pode progredir em níveis como dragão athasiano, apesar de reter todas as suas habilidades de dragão athasiano. Entretanto qualquer uso das habilidades ataque completo, magia dracônica ou armazenar energia instantaneamente retornarão o dragão athasiano a condição de profanador. Um dragão athasiano que avance até o 5º estágio ou mais da metamorfose, por meio do lançamento da magia *metamorfose profanadora V*, não pode mais se tornar um preservador. Nota que se tornar um ex-dragão athasiano é o primeiro passo na busca da redenção e para se tornar um avangion.

Magias de Metamorfose Profanadora

Metamorfose Profanadora I

Transmutação

CD de Identificar Magia: 50

Componentes: V, G, F

Tempo de Lançamento: 1 dia

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Para Desenvolver: 450.000 pc; 9 dias; 18.000 XP.

Semente: *metamorfose* (CD 28), revelar (*). Fatores: Mudar tipo para dragão (+50 CD), falar/entender/ler qualquer idioma (+115 CD), eterno (+10 CD). Fator mitigante: alvo pessoal (-2 CD), sacrificar 1.000 Dados de Vida de criaturas vivas (-50 CD), tempo de preparação 1 ano (-12 CD), aumentar tempo de lançamento para 1 dia (-22 CD), 17d6 contragolpe (-17 CD), estrutura de 5.000.000 pc (-50 CD).

Esta magia transforma um conjurador arcano num Dragão Athasiano de primeiro estágio. O tipo do conjurador se torna dragão; ele perde todos os tipos anteriores e ganha todas as vantagens do novo tipo. O conjurador não pode mais morrer de velhice e não sofre mais penalidades nas habilidades por envelhecimento. O conjurador ganha a habilidade de compreender e falar qualquer idioma de criaturas com as quais interaja, como na habilidade *idiomas*. Esta magia precisa ser lançada como uma magia profanadora. Lançar esta magia exige que o conjurador gaste seu foco psiônico e perca 100 pontos de poder. Se o conjurador não for capaz de perder 100 pontos de poder, a magia falha imediatamente. A magia precisa ser lançada dentro de uma estrutura foco especializada, desenhada especificamente para as primeiras três magias de *metamorfose profanadora*, que custe não menos que 5.000.000 pc (50.000 po). Fisicamente, o novo dragão muda muito pouco, com exceção de sua massa que normalmente dobra. O dragão pode manter sua altura original e simplesmente ganhar massa, ou também pode ganhar altura, ou pode simplesmente ficar mais denso. As mudanças físicas são incontrolláveis e imprevisíveis. Apesar de ainda manter características humanóides, a face do dragão se alonga levemente e suas narinas ficam mais compridas. A espinha do dragão se torna mais

saliente e escamas rudimentares aparecem nos ombros e nas costas.

Exemplo: A massa de um profanador humano pode aumentar até 180 kg.

Metamorfose Profanadora II

Transmutação

CD de Identificar Magia: 53

Componentes: V, G, F

Tempo de Lançamento: 1 dia

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Para Desenvolver: 477.000 pc; 10 dias; 19.080 XP. Semente: *metamorfose* (CD 28). Fatores: +2 For (+90 CD), +2 Con (+90 CD). Fator mitigante: alvo pessoal (-2 CD), sacrificar 1.000 Dados de Vida de criaturas vivas (-50 CD), tempo de preparação 1 ano (-12 CD), aumentar tempo de lançamento para 1 dia (-22 CD), 17d6 contragolpe (-17 CD), estrutura de 5.000.000 pc (-50 CD).

Esta magia transforma um conjurador arcano num Dragão Athasiano de segundo estágio. Neste estágio a natureza rudimentar do dragão começa a criar raízes e aumenta a força e vigor do conjurador, garantindo +2 de **bônus de melhoria** para **Força** e **Constituição**. Esta magia pode ser lançada apenas depois da *metamorfose profanadora I*, o conjurador precisa ser do tipo dragão e só pode lançá-la usando a habilidade de classe magia dracônica. Lançar esta magia exige que o conjurador gaste seu foco psiônico e perca 106 pontos de poder. Se o conjurador for incapaz de perder 106 pontos de poder, a magia falha imediatamente. A magia precisa ser lançada dentro de uma estrutura foco especializada, desenhada especificamente para as primeiras três magias de *metamorfose profanadora*, que custe não menos que 5.000.000 pc (50.000 po). Neste ponto a forma física do dragão muda ainda mais, aumentando em altura e peso. Sua face se alonga mais e os primeiros sinais de escama aparecem em seu nariz. A espinha do dragão se torna ainda mais saliente e o toco de uma cauda aparece.

Exemplo: O peso de um profanador humano pode aumentar até 230 kg e sua altura pode chegar a 3 m.

Metamorfose Profanadora III

Transmutação

CD de Identificar Magia: 56

Componentes: V, G, F

Tempo de Lançamento: 1 dia

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Para Desenvolver: 504.000 pc; 11 dias; 20.160 XP. Semente: *metamorfose* (CD 28). Fatores: +1 For (+45 CD), +1 Con (+45 CD), +3 armadura natural (+90 CD). Fator mitigante: alvo pessoal (-2 CD), sacrificar 1.000 Dados de Vida de criaturas vivas (-50 CD), tempo de preparação 1 ano (-12 CD), aumentar tempo de lançamento para 1 dia (-22 CD), 16d6 contragolpe (-16 CD), estrutura de 5.000.000 pc (-50 CD).

Esta magia transforma um conjurador arcano num Dragão Athasiano de terceiro estágio. O dragão ganha adicionais +1 de **bônus de melhoria** para **Força** e **Constituição** e sua **armadura natural** melhora em +3. Esta magia pode ser lançada apenas depois da *metamorfose profanadora II*, o conjurador precisa ser do tipo dragão e só pode lançá-la usando a habilidade de classe magia dracônica. Lançar esta magia exige que o conjurador gaste seu foco psiônico e perca 112 **pontos de poder**. Se o conjurador for incapaz de perder 112 **pontos de poder**, a magia falha imediatamente. A magia precisa ser lançada dentro de uma estrutura foco especializada, desenhada especificamente para as primeiras três magias de *metamorfose profanadora*, que custe não menos que 5.000.000 pc (50.000 po). O dragão continua a crescer em peso e altura. Todos os membros se alongam drasticamente, incluindo os dedos. O pescoço do dragão também se alonga, elevando sua cabeça e face, agora reptilianas, muito acima de seus ombros; todo o pelo some ao término desta magia.

Exemplo: O peso de um profanador humano pode aumentar até 330 kg e ele pode ganhar mais uns 30 cm de altura.

Metamorfose Profanadora IV

Transmutação

CD de Identificar Magia: 60

Componentes: V, G, F

Tempo de Lançamento: 3 dias

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Para Desenvolver: 540.000 pc; 11 dias; 21.600 XP. Semente: *metamorfose* (CD 28), *fortalecer* (*). Fatores: redução de dano 15/magia (+240 CD), ganha 2 ataques de garra (+30 CD.) Fator mitigante: alvo pessoal (-2 CD), sacrificar 2.000 Dados de Vida de criaturas vivas (-100 CD), tempo de preparação 2 anos (-24 CD), aumentar tempo de lançamento para 3 dias (-26 CD), 21d6 contragolpe (-21 CD), estrutura de 12.500.000 pc (-125 CD).

Esta magia transforma um conjurador arcano num Dragão Athasiano de quarto estágio. As mudanças são muito mais drásticas neste estágio, assim como as vantagens. O dragão ganha **redução de dano 15/magia** e 2 ataques de garra como um dragão do mesmo tamanho. Esses ataques de garra são tratados como arma primária do dragão. Esta magia pode ser lançada apenas depois da *metamorfose profanadora III*, o conjurador precisa ser do tipo dragão e só pode lançá-la usando a habilidade de classe magia dracônica. Lançar esta magia exige que o conjurador gaste seu foco psiônico e perca 120 **pontos de poder**. Se o conjurador for incapaz de perder 120 **pontos de poder**, a magia falha imediatamente. A magia precisa ser lançada dentro de uma estrutura foco especializada, desenhada especificamente para as segundas três magias de *metamorfose profanadora*, que custe não menos que 12.500.000 pc (125.000 po). Pode ser uma nova estrutura ou a original usada pelas primeiras três magias pode ser aprimorada para atender aos requisitos. A origem humanóide do dragão agora é dificilmente reconhecida, já que seu peso e altura continuam a aumentar. Escamas agora cobrem cada parte de seu corpo, exceto sua barriga e a parte de baixo dos membros, reforçando a armadura natural do dragão. As pernas se tornam visivelmente inumanas, desenvolvendo grossas coxas, panturrilhas ossudas e pés em forma de garra. Neste ponto o dragão também pode arquear severamente nos ombros e cintura e pode se mover ou ereto ou de quatro patas. Suas perigosas garras agora podem ser usadas como armas.

Exemplo: O peso de um profanador humano pode aumentar até 450 kg e ele pode chegar a 3,6 m. de comprimento.

Metamorfose Profanadora V

Transmutação

CD de Identificar Magia: 63

Componentes: V, G, F

Tempo de Lançamento: 3 dias

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Para Desenvolver: 567.000 pc; 12 dias; 22.680 XP. Semente: *metamorfose* (CD 28). Fatores: Tamanho aumenta 1 categoria (+95 CD), ganha os ataques de mordida e cauda (+60 CD), ganha adicionais +6 de armadura natural (+180 CD). Fator mitigante: alvo pessoal (-2 CD), sacrificar 2.000 Dados de Vida de criaturas vivas (-100 CD), tempo de preparação 2 anos (-24 CD), aumentar tempo de lançamento para 3 dias (-26 CD), 23d6 contragolpe (-23 CD), estrutura de 12.500.000 pc (-125 CD).

Esta magia transforma um conjurador arcano num Dragão Athasiano de quinto estágio. Primeiro o tamanho do dragão aumenta em 1 uma categoria, ganhando todas as características inerentes (Se aumentar de médio para grande, por exemplo, ele ganharia +8 Força, -2 Destreza, +4 Constituição, +2 de armadura natural e -1 no ataque/CA). Neste ponto a armadura natural do dragão se torna mais forte, aumentando em outros +6 (isso se acumula com qualquer aumento de armadura natural devido a mudança no tamanho). Neste ponto o dragão também ganha ataques de mordida e cauda como um dragão do seu tamanho. Os ataques de mordida e cauda são tratados como ataques naturais secundários para o dragão. Esta magia pode ser lançada apenas depois da *metamorfose profanadora IV*, o conjurador precisa ser do tipo dragão e só pode lançá-la usando a habilidade de classe magia dracônica. Lançar esta magia exige que o conjurador gaste seu foco psiônico e perca 126 pontos de poder. Se o conjurador for incapaz de perder 126 pontos de poder, a magia falha imediatamente. A magia precisa ser lançada dentro de uma estrutura foco especializada, desenhada especificamente para as segundas três magias de *metamorfose profanadora*, que custe não menos que 12.500.000 pc (125.000 po). Pode ser uma nova estrutura ou a original usada pelas primeiras três magias pode ser aprimorada para atender aos requisitos. Agora com o dobro de sua altura original em comprimento do focinho até a cauda crescente, o peso do dragão continua a aumentar e suas mandíbulas se sobressaem consideravelmente. As mudanças ocorridas neste ponto fazem o dragão entrar num período de selvageria descontrolada conhecido como loucura animalesca, que dura um número de meses igual a jogada de contragolpe desta magia, durante os quais a razão do personagem é substituída pelo desejo de destruição e poder. Quaisquer plantas (e animais no caso de dragões que pegaram a classe de prestígio dragão

athasiano) se tornam a fonte de ódio para o dragão, rivalizando com o ódio dos mortos-vivos pelos vivos, e são devastadas pela cólera infindável do dragão. Essa necessidade selvagem pela destruição vem da incrível dor que aflige o corpo do dragão durante este estágio da *metamorfose*. Não mais de sua raça original, mas não totalmente um dragão ainda, sua necessidade de terminar o processo quase o leva a loucura. Por escolha do Mestre, o personagem pode se tornar um PdM durante esse período.

Exemplo: Um profanador humano agora teria completado seus 3,6 m. de comprimento e pesaria por volta de 800 kg.

Metamorfose Profanadora V

Transmutação

CD de Identificar Magia: 66

Componentes: V, G

Tempo de Lançamento: 3 dias

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Para Desenvolver: 594.000 pc; 12 dias; 23.760 XP. Semente: *metamorfose* (CD 28). Fatores: +2 For (+90 CD), +2 Con (+90 CD), ganha presença aterradora (+70 CD), ganha adicionais +3 de armadura natural (+90 CD). Fator mitigante: alvo pessoal (-2 CD), sacrificar 2.000 Dados de Vida de criaturas vivas (-100 CD), tempo de preparação 2 anos (-24 CD), aumentar tempo de lançamento para 3 dias (-26 CD), 25d6 contragolpe (-25 CD), estrutura de 12.500.000 pc (-125 CD).

Esta magia transforma um conjurador arcano num Dragão Athasiano de sexto estágio. Neste estágio a armadura natural do dragão aumenta outros +3, ele ganha adicionais +2 bônus de melhoria em Força e Constituição e a habilidade presença aterradora. Essa habilidade entra em efeito sempre que o dragão atacar, dar investida ou sobrevoar. Criaturas num raio de 9 m. x ½ dos DV do dragão estão sujeitas ao efeito se tiverem menos DV que o dragão. Uma criatura potencialmente afetada que seja bem-sucedida num teste de Vontade (CD 10 + ½ dos DV do dragão + modificador de Car do dragão) permanece imune à presença aterradora daquele dragão por 24 horas. No caso de falha, criaturas com 4 DV ou menos entram em pânico por 4d6 rodadas e aquelas com 5 DV ou mais ficam abaladas por 4d6 rodadas. Dragões athasianos ignoram a presença aterradora de outros dragões. Esta magia pode ser lançada

apenas depois da *metamorfose profanadora V*, o conjurador precisa ser do tipo dragão e só pode lançá-la usando a habilidade de classe magia dracônica. Lançar esta magia exige que o conjurador gaste seu foco psiônico e perca 132 pontos de poder. Se o conjurador for incapaz de perder 132 pontos de poder, a magia falha imediatamente. A magia precisa ser lançada dentro de uma estrutura foco especializada, desenhada especificamente para as segundas três magias de *metamorfose profanadora*, que custe não menos que 12.500.000 pc (125.000 po). Pode ser uma nova estrutura ou a original usada pelas primeiras três magias pode ser aprimorada para atender aos requisitos. Neste momento, a forma do dragão é completamente arqueada, mas ele ainda consegue ficar totalmente ereto de vez em quando. Tanto suas escamas quanto suas patas traseiras são reforçadas significativamente. As mudanças ocorridas neste ponto fazem o dragão entrar num período de selvageria descontrolada conhecido como loucura animalesca, que dura um número de meses igual a jogada de contragolpe desta magia, durante os quais a razão do personagem é substituída pelo desejo de destruição e poder. Quaisquer plantas (e animais, no caso de dragões que pegaram a classe de prestígio dragão athasiano) se tornam a fonte de ódio para o dragão, rivalizando com o ódio dos mortos-vivos pelos vivos, e são devastadas pela cólera infundável do dragão. Essa necessidade selvagem pela destruição vem da incrível dor que aflige o corpo do dragão durante este estágio da metamorfose. Não mais de sua raça original, mas não totalmente um dragão ainda, sua necessidade de terminar o processo quase o leva a loucura. Por escolha do Mestre, o personagem pode se tornar um PdM durante esse período.

Exemplo: Um profanador humano agora teria 4,8 m. de altura e pesaria 1 tonelada.

Metamorfose Profanadora VII

Transmutação

CD de Identificar Magia: 70

Componentes: V, G, Ritual

Tempo de Lançamento: 1 dia

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Para Desenvolver: 630.000 pc; 13 dias; 25.200 XP. Semente: *metamorfose* (CD 28). Fatores: Tamanho aumenta 1 categoria (+95 CD), ganha sopro (+60 CD), ganha adicionais +3 de armadura

natural (+90 CD). Fator mitigante: alvo pessoal (-2 CD), sacrificar 2.000 Dados de Vida de criaturas vivas (-100 CD), aumentar tempo de lançamento para 1 dia (-22 CD), 28d6 contragolpe (-28 CD), 3 conjuradores adicionais, contribuindo com uma magia de 9º nível cada (-51 CD).

Esta magia transforma um conjurador arcano num Dragão Athasiano de sétimo estágio. Primeiro o tamanho do dragão aumenta em 1 categoria, ganhando todas as características inerentes (se aumentar de grande para enorme, por exemplo, ele ganharia +8 Força, -2 Destreza, +4 Constituição, +3 de armadura natural e -1 no ataque/CA). A armadura natural do dragão aumenta outros +3 (o que se acumula com qualquer melhoria da armadura natural devido ao aumento de tamanho) e o dragão ganha a habilidade de usar sopro. O sopro é um cone superaquecido de areia que causa 1d12 de dano para cada 2 DV do dragão. Este dano é metade por fogo e metade perfuração devido à abrasividade da areia superaquecida. O tamanho do sopro é igual ao de um dragão da mesma categoria de tamanho. Criaturas pegadas na área de efeito podem tentar um teste de Reflexos para diminuir o dano pela metade (CD do teste de Reflexos é 10 + 1/2 DV do dragão + modificador de Con do dragão.) Esta magia pode ser lançada apenas depois da *metamorfose profanadora VI*, o conjurador precisa ser do tipo dragão e só pode lançá-la usando a habilidade de classe magia dracônica. Lançar esta magia exige que o conjurador gaste seu foco psiônico e perca 140 pontos de poder. Se o conjurador for incapaz de perder 140 pontos de poder, a magia falha imediatamente. O dragão continua a ganhar peso e comprimento. As mudanças ocorridas neste ponto fazem o dragão entrar num período de selvageria descontrolada conhecido como loucura animalesca, que dura um número de meses igual a jogada de contragolpe desta magia, durante os quais a razão do personagem é substituída pelo desejo de destruição e poder. Quaisquer plantas (e animais no caso de dragões que pegaram a classe de prestígio dragão athasiano) se tornam a fonte de ódio para o dragão, rivalizando com o ódio dos mortos-vivos pelos vivos, e são devastadas pela cólera infundável do dragão. Essa necessidade selvagem pela destruição vem da incrível dor que aflige o corpo do dragão durante este estágio da metamorfose. Não mais de sua raça original, mas não totalmente um dragão ainda, sua necessidade de terminar o processo quase o leva a loucura. Por escolha do Mestre, o personagem pode se tornar um PdM durante este período.

Exemplo: Um profanador humano neste ponto teria mais de 6 m. de comprimento e pesaria 2 toneladas.

Metamorfose Profanadora VIII

Transmutação

CD de Identificar Magia: 73

Componentes: V, G, Ritual

Tempo de Lançamento: 1 dia

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Para Desenvolver: 657.000 pc; 14 dias; 26.280 XP. Semente: *metamorfose* (CD 28), *fortalecer* (*). Fatores: Ganha a forma de deslocamento escavar (+20 CD), ganha resistência a magia/resistência a poder igual a DV +11 (+135 CD), ganha adicionais +3 de armadura natural (+90 CD). Fator mitigante: alvo pessoal (-2 CD), sacrificar 2.000 Dados de Vida de criaturas vivas (-100 CD), aumentar tempo de lançamento para 1 dia (-22 CD), 31d6 contragolpe (-31 CD), 3 conjuradores adicionais, contribuindo com uma magia de 8º nível cada (-45 CD).

Esta magia transforma um conjurador arcano num Dragão Athasiano de oitavo estágio. A **armadura natural** do dragão aumenta adicionais +3, ele ganha o a forma de deslocamento escavar de um dragão do mesmo tamanho e resistência a magia/resistência a poder igual aos DV do dragão +11. Esta magia pode ser lançada apenas depois da *metamorfose profanadora VII*, o conjurador precisa ser do tipo dragão e só pode lançá-la usando a habilidade de classe magia dracônica. Lançar esta magia exige que o conjurador gaste seu foco psiônico e perca 146 pontos de poder. Se o conjurador for incapaz de perder 146 pontos de poder, a magia falha imediatamente. O peso e comprimento do dragão continuam a aumentar, principalmente devido a sua cauda totalmente crescida. As mudanças ocorridas neste ponto fazem o dragão entrar num período de selvageria descontrolada conhecido como loucura animal, que dura um número de meses igual a jogada de contragolpe desta magia, durante os quais a razão do personagem é substituída pelo desejo de destruição e poder. Quaisquer plantas (e animais no caso de dragões que pegaram a classe de prestígio dragão athasiano) se tornam a fonte de ódio para o dragão, rivalizando com o ódio dos mortos-vivos pelos vivos, e são devastadas pela cólera infundável do dragão. Essa necessidade selvagem pela destruição vem da incrível dor que

aflige o corpo do dragão durante este estágio da metamorfose. Não mais de sua raça original, mas não totalmente um dragão ainda, sua necessidade de terminar o processo quase o leva a loucura. Por escolha do Mestre, o personagem pode se tornar um PdM durante este período.

Exemplo: Um profanador humano neste ponto teria por volta de 7,5 m. de comprimento e pesaria 5 toneladas.

Metamorfose Profanadora IX

Transmutação

CD de Identificar Magia: 76

Componentes: V, G, Ritual

Tempo de Lançamento: 1 dia

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Para Desenvolver: 684.000 pc; 14 dias; 27.360 XP. Semente: *metamorfose* (CD 28). Fatores: Tamanho aumenta 1 categoria (+95 CD), ganha vôo alado (+60 CD), ganha adicionais +3 de armadura natural (+90 CD). Fator mitigante: alvo pessoal (-2 CD), sacrificar 2.000 Dados de Vida de criaturas vivas (-100 CD), aumentar tempo de lançamento para 1 dia (-22 CD), 34d6 contragolpe (-34 CD), 3 conjuradores adicionais, contribuindo com uma magia de 7º nível cada (-39 CD).

Esta magia transforma um conjurador arcano num Dragão Athasiano de nono estágio. Neste ponto da transformação o tamanho do dragão aumenta em 1 categoria, ganhando todas as características inerentes (se aumentar de enorme para imenso, por exemplo, ele ganharia +8 Força, +4 Constituição, +4 de armadura natural e -2 no ataque/CA). O dragão também ganha asas que lhe dão deslocamento de vôo de acordo com seu tamanho: médio até enorme – 45 m. (pobre), imenso – 60 m. (pobre). O dragão athasiano ganha um ataque de asa. O dano para o ataque de asa é equivalente ao de um verdadeiro dragão de mesmo tamanho. O ataque de asa é tratado como ataque natural secundário. A **armadura natural** do dragão ainda aumenta outros +3 (isso se acumula com qualquer melhoria a **armadura natural** recebida através do incremento de tamanho). Esta magia pode ser lançada apenas depois da *metamorfose profanadora VIII*, o conjurador precisa ser do tipo dragão e só pode lançá-la usando a habilidade de classe magia dracônica. Lançar esta magia exige que o conjurador gaste seu foco psiônico e perca 152 pontos de poder. Se o conjurador for incapaz de

perder 152 pontos de poder, a magia falha imediatamente. O dragão continua a aumentar em comprimento e peso e asas brotam de suas costas. As mudanças ocorridas neste ponto fazem o dragão entrar num período de selvageria descontrolada conhecido como loucura animalesca, que dura um número de meses igual a jogada de contragolpe desta magia, durante os quais a razão do personagem é substituída pelo desejo de destruição e poder. Quaisquer plantas (e animais no caso de dragões que pegaram a classe de prestígio dragão athasiano) se tornam a fonte de ódio para, o dragão, rivalizando com o ódio dos mortos-vivos pelos vivos, e são devastadas pela cólera infundável do dragão. Essa necessidade selvagem pela destruição vem da incrível dor que aflige o corpo do dragão durante este estágio da metamorfose. Não mais de sua raça original, mas não totalmente um dragão ainda, sua necessidade de terminar o processo quase o leva a loucura. Por escolha do **Mestre**, o personagem pode se tornar um **PdM** durante este período.

Exemplo: Um profanador humano neste ponto teria por volta de 9 m. de comprimento e pesaria 10 toneladas.

Metamorfose Profanadora X

Transmutação

CD de Identificar Magia: 80

Componentes: V, G, M

Tempo de Lançamento: 1 minute

Alvo: Pessoal

Duração: Instantâneo

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência à Magia: Sim

Para Desenvolver: 720.000 pc; 15 dias; 28.800 XP. Semente: *metamorfose* (CD 28), *fortalecer* (*). Fatores: ganha +3 de armadura natural (+90 CD), ganha redução de dano 15/épico e metal (+230 CD). Fator mitigante: alvo pessoal (-2 CD), 39d6 contragolpe (-39 CD), matar pessoalmente oponente de 20 DV+ e capaz de lançar magias de 9º nível a menos de 1 hora antes de lançar a magia (-225 ad hoc CD).

Esta magia transforma um conjurador arcano na forma final do Dragão Athasiano. Neste ponto o dragão ganha os incrementos finais para suas habilidades. A **redução de dano** do dragão se torna 15/épico e metal e sua **armadura natural** aumenta em +3. Neste último estágio da metamorfose em dragão, o profanador ganha a principal habilidade draconiana: a habilidade de armazenar orbes de obsidiana psiônicos e/ou mágicos de qualquer tipo

dentro deles mesmos e ainda serem capazes de usá-los. O dragão consegue isso engolindo o orbe. Uma vez engolido, o orbe é armazenado no estômago do dragão, onde pode ser usado normalmente. Esta magia pode ser lançada apenas depois da *metamorfose profanadora IX*, o conjurador precisa ser do tipo dragão e só pode lançá-la usando a habilidade de classe magia dracônica. Lançar esta magia exige que o conjurador gaste seu foco psiônico e perca 160 pontos de poder. Se o conjurador for incapaz de perder 160 pontos de poder, a magia falha imediatamente. Esta magia precisa ser lançada sobre os restos de uma poderosa criatura (com não menos que 20 DV e capaz de lançar magias de 9º nível) que o profanador tenha matado pessoalmente. A magia precisa ser lançada no máximo 1 hora após a morte da criatura. Neste estágio final da metamorfose, o dragão deixa a forma humanóide completamente para trás em favor de ser um dragão puro.

Exemplo: Um profanador humano neste ponto teria por volta de 12 m. de comprimento e pesaria 25 toneladas.