



DRAGÕES PEDRALUNAR

Prévia de Fizban's Treasury of Dragons

As lendas antigas sugerem que quando os deuses começaram a povoar o mundo com seguidores Humanoides, um dragão fugiu para Faéria com uma ninhada de ovos que se encheram de magia feérica e se tornaram os primeiros dragões pedralunar. A magia do reino feérico inundou os ovos, que eclodiram nos primeiros dragões pedralunar. Seus descendentes agora são encontrados em toda Faéria.

Os dragões pedralunar são criaturas graciosas e elegantes com escamas opalescentes e mechas de pelo verde-esmeralda escorrendo pelo queixo, peito, costas e cauda. Um chifre forma um arco na parte de trás do crânio de um dragão pedralunar e outro na ponta do nariz; os dois chifres juntos formam uma forma que lembra uma lua crescente fina. Os dragões pedralunar são brincalhões e amam travessuras em seus primeiros anos, os bondosos amadurecem e tornam-se sábios professores e contadores de histórias que ancoram as comunidades Feéricas. Os piores deles são arrogantes e mal-educados, porém permanecem gentis por natureza e curiosos sobre todas as coisas — especialmente viajantes de lugares distantes.

Os dragões pedralunar podem se projetar no reino dos sonhos para se comunicar com as criaturas que dormem perto de seus covis. Dessa forma, eles inspiram artistas e poetas, encorajam grandes pensadores e estimulam os aventureiros a feitos heroicos. Às vezes, eles orientam os necessitados ou solicitam a ajuda de aventureiros para encorajá-los à grandiosidade.

Como regra, os dragões de pedralunares não estão particularmente interessados em ouro ou cobre, mas amam prata, platina e mithral. Eles também apreciam tesouros cujo valor não pode ser facilmente quantificado — uma música cantada com

o coração, uma mecha do cabelo de uma pessoa querida ou uma pintura de um lugar favorito. Uma história de tempos felizes lembrada com carinho é mais preciosa para um dragão pedralunar do que um saco de ouro.

Covil do Dragão Pedralunar

Para seus covis, os dragões pedralunar procuram lugares tocados pela lua; entre seus locais favoritos estão: picos solitários, clareiras na floresta e lagos plácidos. Sua natureza instável torna-os mais propensos a estabelecer vários covis do que outros dragões, mesmo em ainda jovem. Eles conectam seus lares espalhados com portais mágicos, muitas vezes dividindo seu tempo entre Faéria, o Plano Material e o Plano Etéreo.

O Nível de Desafio de um dragão lendário pedralunar aumenta em 1 quando ele está em seu covil.

Ações de Covil

Na contagem de iniciativa 20 (interrompendo a sequência de iniciativa), o dragão usa uma ação de covil para causar um dos seguintes efeitos; o dragão não pode usar o mesmo efeito duas rodadas seguidas:

Banir para o Sonhar. O dragão tem como alvo uma criatura que pode ver a até 36 metros dele e enviar essa criatura para um plano do sonhar. O alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Carisma CD 15 ou será banido para um semiplano até a contagem de iniciativa 20 da próxima rodada. Enquanto estiver lá, o alvo fica atordoado. Quando o efeito termina, o alvo reaparece no espaço que deixou ou no espaço desocupado mais próximo.

Download do original [encontra-se aqui](#).



DRAGÕES PEDRALUNAR

Prévia de Fizban's Treasury of Dragons

Dragão Pedralunar Adulto

Dragão Enorme, Normalmente Neutro

Classe de Armadura 19 (armadura natural)

Pontos de Vida 195 (17d12 + 85)

Deslocamento 12m, voo 24m.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	18 (+4)	20 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	23 (+6)

Salvaguas Int + 11, Sab + 10, Car + 11

Perícias Percepção + 10, Persuasão + 11, Furtividade + 9

Imunidades à Condição enfeitiçado

Sentidos percepção às cegas 18 m, visão no escuro 36 m, percepção passiva 20.

Idiomas Comuns, Dracônico, Élfico, Gnômico, Silvestre

ND 15 (13,000 EXP) **Bônus de Proficiência** +5

Resistência Lendária (3/Dia). O dragão escolhe se quer ser bem-sucedido em uma salvaguarda que tenha falhado.

Ações

Ataques Múltiplos. O dragão faz um ataque de Mordida e dois ataques de Garra.

Mordida. Arma de Combate Corpo a Corpo: +10 para acertar, alcance 3m., um alvo. *Acerto:* 16 (2d10 + 5) de dano perfurante mais 7 (2d6) de dano radiante.

Garras. Arma de Combate Corpo a Corpo: +10 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto:* 12 (2d6 + 5) pontos de dano cortante.

Dança Compulsiva. O dragão tem como alvo uma criatura que pode ver em seu covil, e uma valsa alegre começa a tocar onde apenas o alvo pode ouvir. O alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Inteligência CD 15 ou dançar até a contagem de iniciativa 20 na rodada seguinte. A criatura dançarina está incapacitada e deve usar todos o seu movimento para dançar.

Visões Desorientadoras. Imagens ilusórias e desorientadoras passam rapidamente pelo covil do dragão. Cada criatura no covil deve ter sucesso em uma Salvaguarda de Sabedoria CD 20 ou terá desvantagem em teste de atributo até a contagem de iniciativa 20 da próxima rodada.

Efeitos Regionais

A região ao redor do covil de um dragão pedra lunar lendário é alterada pela magia do dragão, criando um ou mais dos seguintes efeitos:

Comunicação Oniromante. Sempre que uma criatura que pode entender um idioma dorme ou entra em estado de transe ou devaneio dentro de 9,65 quilômetros do covil do dragão, o dragão pode estabelecer contato telepático com aquela criatura e conversar com ela em seus sonhos. A criatura se lembra da conversa com o dragão ao acordar.

Transição Planar. O véu entre os planos é reduzido perto do covil de um dragão pedralunar. Vários portais ligam o Plano Material, a Faéria e a Fronteira Etérea dentro de 9,65 quilômetros do covil. As criaturas podem passar por um portal em qualquer direção gastando 1,5 metro de movimento.

Se o dragão morrer, todos os portais próximos ao covil se fecham imediatamente.

