

DINOSSAURO – (Dinosaur) (Monster Manual II pag 70)

Dinossauros, lagartos terríveis, são antigas bestas reptilianas que podem ser relacionados com dragões. Dentre as características que um típico dinossauro predador compartilha com muitos dragões são dentes afiados, uma disposição selvagem, um desenvolvido senso de territorialismo e um implacável desejo pela caça. Dinossauros herbívoros não são normalmente agressivos a menos que sejam feridos ou estejam defendendo sua prole, mas eles podem atacar se forem assustados ou molestados.

Dinossauros geralmente vivem em áreas acidentadas ou isoladas que humanoides raramente visitam: vales remotos montanhosos, platôs inacessíveis, ilhas tropicais e selvas densas. Eles podem popular as “terras perdidas” de uma campanha.

COMBATE

Dinossauros tiram total vantagem do seu tamanho e velocidade. Os carnívoros velozes espreitam a presa, ficando escondidos até que possam se aproximar o bastante para investir. Os grandes herbívoros frequentemente devastam e atropelam seus oponentes.

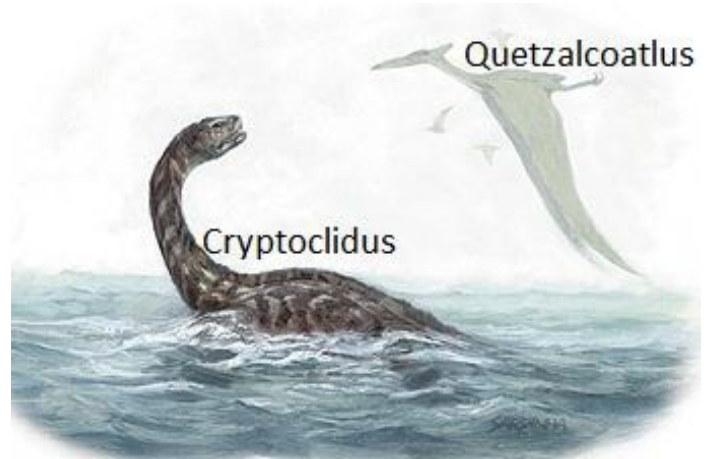
Faro (Ex): Um dinossauro pode detectar a aproximação de inimigos, farejar oponentes escondidos e rastrear através dos cheiros.

	Cryptoclidus Animal Grande (Aquático)	Alossauro Animal Enorme	Anquilossauro Animal Enorme
Pontos de Vida:	3d10+9 (25 pv)	10d10+30 (85 pv)	9d10+72 (121 pv)
Iniciativa:	+3	+1	-2
Deslocamento:	Nadar 18m	15m	6m
CA:	16 (-1 Tamanho, +3 Des, +4 Natural), toque 12, surpresa 13	14 (-2 Tamanho, +1 Des, +5 Natural), toque 9, surpresa 13	22 (-2 Tamanho, -2 Des, +16 Natural); toque 6, surpresa 22
Ataques:	Mordida +5 corpo a corpo	Mordida +12 corpo a corpo e 2 garras +7 corpo a corpo	Batida com a cauda +13 corpo a corpo
Dano:	Mordida 1d8+6	Mordida 2d8+7, garra 2d4+3	Batida com a cauda 2d6+13
Espaço/Alcance:	1,5m por 3m	3m por 3m	3m por 9m
Ataques especiais:	Agarrar aprimorado, engolir	Agarrar aprimorado, rasgar 2d8+3, engolir, atropelar 5d8+10	Atropelar 2d12+13
Qualidades especiais:	Visão no escuro 18m, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18m, visão na penumbra, faro	Visão no escuro 18m, visão na penumbra, faro
Testes de resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +2	Fort +10, Ref +8, Von +5	Fort +14, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 18, Des 16, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 9	For 24, Des 12, Con 17, Int 2, Sab 15, Car 11	For 29, Des 7, Con 26, Int 1, Sab 9, Car 8
Perícias:	Esconder +4, Ouvir +6, Observar +6	Ouvir +9, Observar +10	Ouvir +4, Observar +4
Clima/Terreno:	Aquáticos quentes	Florestas quentes, colinas, planícies e pântanos	Florestas quentes, colinas, planícies e pântanos
Organização:	Solitário ou turma (20-40)	Solitário ou par	Solitário, par ou manada (20-40)
ND:	3	7	7

Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre neutro	Sempre neutro	Sempre neutro
Progressão:	4-6 Dados de Vida (Grande), 7-9 Dados de Vida (Enorme)	11-20 Dados de Vida (Enorme), 21-30 Dados de Vida (Imenso)	10-18 Dados de Vida (Enorme), 19-27 Dados de Vida (Imenso)

CRYPTOCLIDUS

Cryptoclidus é um plesiossauro, um réptil aquático de 3m de comprimento parecido com os elasmossauros (veja o *Livro dos Monstros*). Seu pescoço, não é tão longo, proporcionalmente, como o do elasmossauro, mas as duas criaturas possuem corpo ovoide parecido. Cryptoclidus se impulsiona através da água “batendo” suas quatro nadadeiras em forma de remos. Sua cauda também é afilada.



Combate

Cryptoclidus normalmente caçam juntos peixes, lançando seu pescoço em ataques certos e abocanhando suas presas com seus dentes afiados. Entretanto, ele é capaz de viajar até a superfície da água e ocasionalmente procuram presas maiores.

Agarrar aprimorado (Ex): Se cryptoclidus atinge um oponente que seja pelo menos uma categoria de tamanho menor que a sua com uma mordida, ele causa dano normal e pode tentar iniciar a manobra agarrar como uma ação livre sem provocar ataque de oportunidade (bônus de agarrar +10). Se ele agarrar, ele pode tentar engolir o oponente. Como alternativa, o cryptoclidus tem a opção de manter a manobra agarrar normalmente, ou simplesmente usa sua mandíbula para segurar o oponente (-20 penalidade nos testes de agarrar, mas o cryptoclidus não é considerado como agarrado). Em ambos os casos, cada teste bem sucedido de agarrar feitas nas rodadas seguintes automaticamente causa o dano da mordida.

Engolir (Ex): Cryptoclidus podem engolir um oponente agarrado que seja pelo menos duas categorias de tamanho menores que o sua através de um teste bem sucedido de agarrar (bônus de agarrar +10). Uma vez dentro da garganta, o oponente sofre 1d8+4 pontos de dano de concussão mais 1d6+2 pontos de dano de ácido por rodada dos sucos digestivos do dinossauro. Um teste bem sucedido de agarrar permite que a criatura engolida escale a garganta e retorne até a boca, onde outro teste bem sucedido de agarrar é necessário para se livrar. Como alternativa, uma criatura engolida pode tentar cortar uma saída com garras ou uma arma leve cortante. Causando pelo menos 25 pontos de dano ao trato digestivo (CA 20) cria uma abertura grande o suficiente que permite a escapatória. Assim que a criatura engolida escape o buraco se fecha por contrações musculares; desta forma, outro oponente engolido deve cortar seu próprio caminho para fora. A garganta de um cryptoclidus Grande pode comportar 1 criatura Pequena, 4 Minúsculas ou 16 Diminutas ou menores.

ALOSSAURO

Alossauro é um grande dinossauro comedor de carne que habita áreas quentes. Ele come tanto mamíferos quanto pequenos dinossauros.

Alossauro mede 10m de comprimento e pesa 1.360kg. Um causa comprida equilibra sua grande cabeça, pescoço de “buldogue” em forma de S e corpo volumoso. Ele possui poderosas patas traseiras com garras e patas dianteiras pequenas, poderosas e com três dedos que terminam em incríveis garras. O topo da sua cabeça possui cristas ósseas e sua mandíbula possui dentes serrilhados afiados como lâminas.

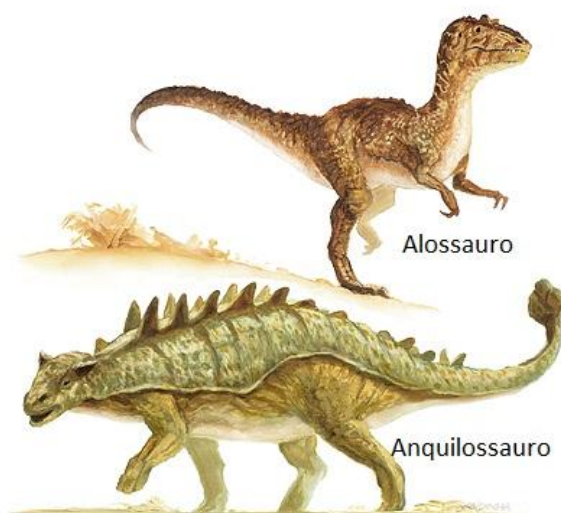
Combate

Alossauros comem quaisquer coisas que consigam pegar. Se sua presa é grande demais para engolir por inteiro, o dinossauro prende com sua poderosa mandíbula e começa a rasgar sua carne até que a criatura esteja morta.

Agarrar aprimorado (Ex): Se um alossauro atingir um oponente que seja pelo menos uma categoria de tamanho menor que a sua com uma mordida, ele causa o dano normal e pode tentar iniciar a manobra agarrar como uma ação livre sem provocar ataque de oportunidade (bônus de agarrar +22). Se ele agarrar, ele pode tentar rasgar na mesma rodada, e na próxima rodada pode tentar engolir o oponente. Como alternativa, o alossauro tem a opção de manter a manobra agarrar normalmente, ou simplesmente usar sua mandíbula para segurar o oponente (-20 de penalidade nos testes de agarrar, mas o alossauro não é considerado agarrado). Em ambos os casos, cada teste bem sucedido de agarrar que ele faça durante as rodadas seguintes automaticamente causa o dano pela mordida e permite que ele tente rasgar novamente.

Rasgar (Ex): Em qualquer rodada que o alossauro segure o oponente (veja Agarrar Aprimorado), ele pode fazer dois ataques de rasgar (+12 corpo a corpo) com suas pernas posteriores causando 2d8+3 pontos de dano cada. Alossauro pode também tentar rasgar quando ataca com bote um oponente.

Engolir (Ex): Alossauro pode tentar engolir um oponente agarrado que seja pelo menos duas categorias de tamanho menor que a sua através de um teste bem sucedido de agarrar (bônus de agarrar +22). Uma vez dentro da garganta, o oponente sofre 2d8+12 pontos de dano de concussão e 1d8 pontos de dano de ácido por rodada dos sucos digestivos do dinossauro. Um teste bem sucedido de agarrar permite que a criatura engolida escale através da garganta e retorne para a boca, onde outro teste bem sucedido de agarrar é necessário para escapar. Como alternativa, uma criatura engolida pode tentar cortar seu caminho através de garras ou uma arma cortante leve. Causando pelo menos 25 pontos de dano ao trato digestivo (CA 20) criando uma abertura grande o suficiente que permita que ele escape. Quando uma criatura escapar, contrações musculares fecham o buraco; desta forma, outra oponente engolido deve cortar o seu próprio caminho. A garganta de um alossauro Enorme pode comportar 1 criatura Média, 4 Pequenas, 16 Minúsculas ou 64 Diminutas ou menores.



Atropelar (Ex): Como uma ação padrão durante o seu turno e em cada rodada, o alossauro pode atropelar oponentes que sejam pelo menos uma categoria de tamanho

menor que a sua. Este ataque causa 5d8+10 pontos de dano de concussão. Um oponente atropelado pode tentar um ataque de oportunidade com uma penalidade de -4 ou um teste de Reflexos (CD 22) para reduzir o dano à metade.

ANQUILOSSAURO

Anquilossauro é um quadrupede herbívoro fortemente blindado. Um versátil comedor de plantas que habita, igualmente, florestas temperadas, pântanos úmidos e pradarias secas. Essas criaturas algumas viajam em manadas para aumentar a proteção contra grandes predadores.

O típico anquilossauro mede de 7,6m até 10,6m de comprimento, 1,3m de altura e de 2,1m até 2,4m de largura. Uma couraça óssea coberta de espinhos protege as costas e laterais, dando ao dinossauro a aparência de uma infernal máquina de cerco. Esta carapaça protege o dinossauro da maioria dos ataques – de fato, aqueles que tenham ferido um anquilossauro e viveram para contar a história juram que o único jeito de ferir a besta é atingindo-a no ventre.

Sua cabeça larga, achatada e couraçada protege seu cérebro minúsculo. Suas quatro pernas musculosas, capazes de sustenta-lo nas patas traseiras para que ele possa alcançar as folhas mais macias de suas plantas favoritas. Sua pesada cauda termina em um pesada clava, que o anquilossauro pode balançar com precisão e força devastadoras. Isto pode fazer com que até mesmo o predador mais determinado pense duas vezes antes de tentar se alimentar de um anquilossauro.

Combate

Anquilossauros raramente atacam a menos que ele ou a sua manada esteja em perigo. Embora ele seja lento para agir, a partir do momento que este dinossauro visualize uma criatura como inimigo, ele lutará até que um dos dois esteja morto. Em batalha, ele ficará imóvel, agitando a sua cauda para atingir qualquer criatura que se aproxime o suficiente. Se ele sofre 80 ou mais pontos de dano ou fica encurralado, ele tentará fugir, atropelando qualquer criatura que esteja no caminho.

Atropelar (Ex): Como uma ação padrão durante seu turno e a cada rodada, anquilossauros podem atropelar oponentes que sejam pelo menos uma categoria de tamanho menor que a sua. Este ataque causa 2d12+13 pontos de dano de concussão. Um oponente atropelado pode tentar tanto um ataque de oportunidade com -4 de penalidade ou teste de Reflexos (CD 23) para reduzir a metade o dano.

	Quetzalcoatlus Animal Enorme	Seismossauros Animal Colossal	Spinossauros Animal Imenso
Pontos de Vida:	10d10+50 (105 pvs)	32d10+288 (464 pvs)	20d10+120 (230 pvs)
Iniciativa:	+1	-1	+1
Deslocamento:	6m, voo 30m (ruim)	6m	12m
CA:	17 (-2 Tamanho, +1 Des, +8 Natural), toque 9, surpresa 16	11 (-8 Tamanho, -1 Des, +10 Natural), toque 1, surpresa 11	16 (-4 Tamanho, +1 Des, +9 Natural), toque 7, surpresa 15
Ataques:	Mordida +13 corpo a corpo e 2 asas +8 corpo a corpo	Batida com a cauda +31 corpo a corpo	Mordida +24 corpo a corpo e 2 garras +19 corpo a corpo
Dano:	Mordida 2d10+8, asa 2d6+4	Batida com a cauda 4d10+22	Mordida 2d8+13, garra 2d6+6

Espaço/Alcance:	10,6m por 3m	12m por 36m	6m por 6m
Ataques especiais:	Engolir	Atropelar 10d10+22	Presença aterradora, agarrar aprimorado, engolir, atropelar 2d8+19
Qualidades especiais:	Visão no escuro 18m, visão na penumbra	Visão no escuro 18m, visão na penumbra, fardo	Visão no escuro 18m, visão na penumbra, fardo
Testes de resistência:	Fort +12, Ref +8, Von +6	Fort +27, Ref +17, Von +12	Fort +18, Ref +13, Von +8
Habilidades:	For 26, Des 13, Con 20, Int 2, Sab 17, Car 11	For 40, Des 9, Con 29, Int 1, Sab 14, Car 14	For 36, Des 13, Con 23, Int 2, Sab 15, Car 10
Perícias:	Observar +16	Ouvir +7, Observar +7	Ouvir +11, Observar +11
Talentos:	Ataque aéreo (B), Arrebatador (B)	-	-
Clima/Terreno:	Florestas quentes, colinas e montanhas	Florestas quentes, planícies, colinas e pântanos	Florestas quentes, planícies, colinas e pântanos
Organização:	Solitário, par ou bando (3-5)	Solitário, par ou grupo (5-20)	Solitário ou par
ND:	8	12	13
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre neutro	Sempre neutro	Sempre neutro
Progressão:	11-20 Dados de Vida (Enorme); 21-30 Dados de Vida (Imenso)	33-64 Dados de Vida (Colossal)	21-40 Dados de Vida (Imenso); 41-60 Dados de Vida (Colossal)

QUETZALCOATLUS

Tecnicamente não é um dinossauro, quetzalcoatlus é um grande réptil voador. Este terrível predador plana sobre os céus procurando por presas. Embora ele não tenha aversão em comer carniça, ele prefere carne fresca e peixe. Quetzalcoatlus tem um pescoço longo e cabeça e um cérebro relativamente grande.

Suas “asas” são abas de pele se estendem e são controlados pelas patas traseiras e dedos especialmente desenvolvidos.

Combate

Quando está planando sobre as águas, ele voa baixo e observa peixes e répteis aquáticos abaixo da superfície. Ele também ataca pequenas criaturas, que estão na terra, quando as encontra. Vulnerável para outros predadores quando está no chão, quetzalcoatlus preferem dar rasantes, agarrando suas presas nas mandíbulas então se debate para ganhar altitude enquanto está engolido a sua presa.

Engolir (Ex): Quetzalcoatlus pode engolir um oponente agarrado que seja pelo menos duas categorias de tamanho menor que a sua através de um teste bem sucedido de agarrar (bônus de agarrar +23). Uma vez dentro do dinossauro, o oponente sofre 1d8+4 pontos de dano de concussão e 1d4 pontos de dano de ácido por rodada do estômago. Um teste bem sucedido de agarrar permite que a criatura engolida escale de volta pelo estômago e retorne para o bico, aonde outro teste bem sucedido de agarrar é necessário para se libertar. Como alternativa, uma criatura engolida pode tentar cortar uma saída com garras

ou armas leves cortantes. Causando pelo menos 15 pontos de dano no estômago (CA 15) criando uma abertura grande o bastante que permita a escapatória. Uma vez que uma criatura engolida saia, espasmos musculares fecham o buraco; desta forma, outro oponente engolido deve abrir a sua própria saída. O estômago de um quetzalcoatlus Enorme pode comportar 1 criatura Média, 4 Pequenas, 16 Minúsculas ou 64 Diminutas ou menores.

Talentos: Uma criatura que seja arremessado pelo quetzalcoatlus depois de ser agarrado voa 30m e sofre 10d6 pontos de dano. Se o quetzalcoatlus estiver voando, a criatura recebe o dano apropriado da queda, qual for o maior.

SEISMOSSAUROS

Seismossauros é o maior dos dinossauros conhecidos. Ele se alimenta de plantas, geralmente desfolhando vários quilômetros de terreno dentro de poucas semanas.

Seismossauros é um imenso dinossauro quadrupede com uma pequena cabeça, corpo volumoso e pescoço e cauda longos. As narinas estão localizadas no alto da cabeça.

Combate

Seismossauros são simplesmente grandes demais para terem inimigos naturais – ele diminui mesmo os alossauros e tiranossauros (veja *Livro dos Monstros*). Seismossauros é capaz de pisar inadvertidamente em um oponente ao invés de intencionalmente atingi-lo com a sua cauda.

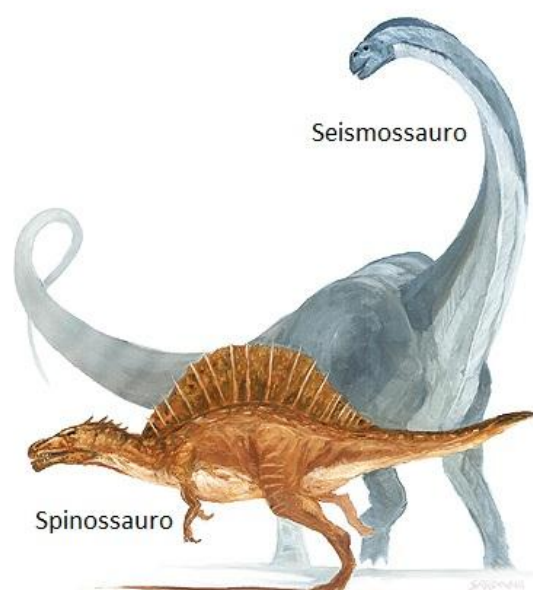
Atropelar (Ex): Como uma ação padrão durante o seu turno em cada rodada, o seismossauro pode atropelar os oponentes que sejam pelo menos uma categoria de tamanho menor que a sua. Este ataque causa 10d10+22 pontos de dano de concussão. Um oponente atropelado pode tentar tanto um ataque de oportunidade com -4 de penalidade ou teste de Reflexos (CD 41) para reduzir a metade o dano.

SPINOSSAURO

Spinossauro é o maior dinossauro bípede predador, equiparando ao tiranossauro. Ele tem braços mais longos se comparados com o tiranossauro, e ocasionalmente ele se move em quatro pernas. Spinossauro também possui uma grande e estriada barbatana nas suas costas. A função deste apêndice não é clara, mas os spinossauros possuem uma coluna relativamente flexível, desta maneira quando ele arqueia a costa a barbatana se estende. Spinossauros tem um cabeça grande com dentes afiados, duros e serrilhados dispostos em uma poderosa mandíbula inferior similar as dos crocodilos.

Combate

Embora sejam capazes de perseguir suas presas, os spinossauros preferem paralisar os oponentes com um rugido amedrontador sobrenatural. Quando ele decide perseguir a presa, ele atropela criaturas menores e agarra as maiores com as suas poderosas mandíbulas enquanto as rasga com suas garras.



Presença aterradora (Ex): Quando um spinossauro rugir (uma ação padrão), ele causa terror em todas as criaturas dentro de 9m que tenham Dados de Vida e Níveis menores que os dele. Cada oponente potencialmente afetado deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (CD 20) ou ficará tremendo por 5d6 rodadas. Um teste bem sucedido deixa o oponente imune a presença aterradora do spinossauro por 24 horas.

Agarrar aprimorado (Ex): Se um spinossauro atinge um oponente que seja pelo menos uma categoria de tamanho menor que a sua com a sua mordida, ele causa o dano normal e pode tentar iniciar a manobra agarrar como uma ação livre sem provocar ataque de oportunidade (bônus de agarrar +40). Se ele agarrar, ele pode tentar engolir o oponente na próxima rodada. Como alternativa, o spinossauro tem a opção de conduzir a manobra normalmente ou simplesmente usar suas mandíbulas para segurar o oponente (penalidade de -20 nos testes de agarrar, mas o spinossauro não é considerado como agarrado). Em qualquer caso, cada teste bem sucedido de agarrar feito nas rodadas seguintes automaticamente causa o dano da mordida.

Engolir (Ex): Spinossauros podem engolir oponentes agarrados que sejam pelo menos duas categorias de tamanho menores que a sua através de um teste bem sucedido de agarrar (bônus de agarrar +40). Uma vez dentro da garganta, um oponente sofre 2d8+10 pontos de dano de concussão mais 1d8+4 pontos de dano de ácido por rodada dos sucos digestivos do dinossauro. Um teste bem sucedido de agarrar permite que uma criatura engolida escale a garganta e retorne para a boca aonde outro teste bem sucedido de agarrar é necessário para se livrar. Como alternativa, uma criatura engolida pode tentar abrir uma saída através de garras ou armas leves cortantes. Causando pelo menos 25 pontos de dano ao trato digestivo (CA 20) cria uma abertura grande o suficiente que permite a escapatória. Uma vez que uma criatura engolida sai, espasmos musculares fecham o buraco; desta forma, outro oponente engolido deve abrir a sua própria saída. A garganta de um spinossauro Imenso pode comportar 2 criaturas Grandes, 8 Médias, 32 Pequenas ou 128 Minúsculas ou menores.

Atropelar (Ex): Como uma ação padrão durante o seu turno em cada rodada, o spinossauro pode atropelar oponentes que sejam pelo menos uma categoria de tamanho menor que a sua. Este ataque causa 2d8+19 pontos de dano de concussão. Um oponente atropelado pode tentar tanto um ataque de oportunidade com -4 de penalidade ou um teste de Reflexos (CD 33) para reduzir o dano à metade.

Perícias: Spinossauros recebem +2 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar.

Tradução, Revisão e Diagramação: Mariano Brandão Jr.

<http://dragoesdosreinos.wordpress.com>