

DRAGÕES

REIS CAÍDOS



CONTÉM MATERIAL
INADEQUADO
PARA MENORES DE
18



Sistema
Daemon

DRAGÕES

REIS CAÍDOS

Criação e Desenvolvimento: Hatalábio Almeida, Henrique Santos, Leonardo Bocaletti, Alex Tadeu e demais membros do fórum da editora Daemon.

Revisão: Hatalábio Almeida

Capa: Blizzard

Arte Interna: Paizo, Wizard of The Coast

Programação Visual: Lobo Lancaster

Diagramação: Lobo Lancaster



Compatível com
TREVAS:
Campanha Épica!

ÍNDICE

HISTÓRIA DOS DRAGÕES	04
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	20
RAÇAS DRACÔNICAS	
-AQUAMARINE.	22
-AZUL	24
-BRANCO	26
-CORROMPIDOS	28
-DOURADOS	30
-MARRONS	32
-NEGRO	34
-PSÍQUICOS	36
-VERDE	38
-VERMELHO	40
-HÍBRIDOS	42
-MEIO-DRAGÃO	44
FRAQUEZAS	46
PODERES.	48
APRIMORAMENTOS	60
DRAGÕES NOTÁVEIS	62

Desaconselhável para menores de 18 anos Se você tiver qualquer dúvida ou sugestão, enviar e-mail para:

henrique_morcego@hotmail.com

hatalibio@hotmail.com

mxyzplk@daemon.com.br

daemon@daemon.com.br

Esta é uma obra de ficção sem fins lucrativos. Apesar dos fatos citados neste livro poderem ter sido extraídos de lendas, religiões, culturas e histórias reais de diversos povos, a magia e os rituais aqui descritos não devem ser utilizados, podendo ferir os participantes. Toda ordem secreta, seita draconiana/cavaliária e raças de dragões citados aqui são tratados de forma ficcional. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

INTRODUÇÃO

Um sábio uma vez disse que a pressa é inimiga da perfeição. Bem, com certeza esse conceito se aplica à esse netbook, cujo qual demorou um bom tempo para ficar pronto, mas me orgulho em dizer que é um dos melhores que já fizemos até hoje. Ele é o esforço conjunto de fãs do Sistema Daemon para produzir um suplemento que realmente abarcasse a realidade dos dragões no cenário de TREVAS, como lhes permitir para Personagens-Jogadores e como tornar sua existência superiormente interessante, com tramas, personalidades históricas e muito mais. Inserimos aqui um obrigado especial pela colaboração de Henrique "Morcego" Santos, que produziu com sua excelência costumeira o histórico dos dragões bem como os Dragões Verdes, também Leonardo "Helix" Bocaletti, que produziu os Dragões Aquamarine e Negros, Hatalíbio "Dr. H" Almeida, que criou os Dragões Brancos, Espectrais e os Dragões de Sangue. Desculpem se deixei alguém de fora ou não fui preciso nos agradecimentos, mas foram muitas horas de vóo e escrita com esses reis lagartos para lembrar de tudo! E um obrigado especial para Lobo Lancaster, que diagramou essa incrível obra com excelência! Espero que todos se divirtam jogando com dragões em suas campanhas tanto quanto nós nos divertimos em produzir esse netbook pra vocês!

HISTÓRIA DOS DRAGÕES

COSMOLOGIA DO DRAGÃO DOS ÉONS

Ninguém sabe ao certo a origem dos Dragões. Durante milhares de anos, desde as eras antigas, o Mito da Criação dos Dragões foi passado de geração para geração de Dragões. Embora surgidas em épocas e sob condições tão diferentes, todas as raças dracônicas do plano terrestre compartilham desde o início dos tempos de uma origem única, através de uma entidade intangível que simboliza a própria existência dracônica. Esta entidade é chamada por todos eles de Dragão dos Éons. Há poucos estudiosos dragões que se dedicaram à descoberta existencial do Dragão dos Éons, mas nunca chegando a nenhum indício - o máximo que conseguem sugerir é que o Dragão dos Éons seria uma manifestação do Plano Arquetipal, a idéia original que se disseminou pelos Planos das Idéias, Astral, Etéreo e Físico na forma das raças e dos indivíduos que formam as civilizações dracônicas. Segundo sua crença, toda a história dos Dragões acompanha a vida deste Dragão dos Éons.

NASCIDO DO OVO CÓSMICO

Num tempo antes do tempo se iniciar, um ovo cheio de energia espiritual e vital viajou pelo Aether até adentrar na Orbe de Thulcandra, quando adormeceu por momentos antes de chocar. Do Ovo Cósmico, chamado Terra, nasceu o Dragão dos Éons. Quando a Terra acabara de surgir na Orbe, este plano estava repleto de energia que fluía livremente por ele, formando verdadeiros vales marcados pelas Linhas de Ley se cruzando, como gigantescos Nodes naturais, de onde Dragão dos Éons bebia energia mística e observava o surgimento da vida.

Dentre as formas de vida surgidas no plano, uma espécie de répteis colossais acabou por se instalar nesses vales, passando a habitar as regiões de maior fluxo místico. Após milhares de anos habitando esses vales, os gigantes répteis foram cada vez mais sendo modificados pelas energias místicas de seu habitat, sendo lentamente imantados pela Magia e tendo seus corpos e suas mentes alterados pela grande energia das Linhas de Ley.

Segundo o mito, o Dragão dos Éons que habitava os Nodes de forma onipresente acabou se tornando parte dos grande répteis, de forma que esses seres primitivos desenvolveram consciência e

passaram a ser capazes de realizar pensamentos lógicos e racionais, e não demorou muito para que percebessem a própria natureza de sua existência mágica. Com o tempo, esses Dragões primitivos se tornaram capazes de manipular essas energias místicas, seguindo seu rastro até a Arvore da Vida, onde foram finalmente capazes de compreendê-la em toda a sua essência. Esses répteis gigantes que foram tocados pela magia em sua forma mais pura, um dia viriam a ser chamados de Dragões Primordiais.

Os primeiros Dragões, apesar de serem poucos, eram muito poderosos, o que resultou num rápido domínio destes em todo o plano da Terra. Não havia um único território em todo o planeta que não estivesse sob o controle de um desses seres colossais ou de suas crias. Um deles, chamado Kolifaroe, por seus hábitos menos dominadores, dedicou-se à exploração do lugar de onde teria vindo o Dragão dos Éons, o espaço sideral. Com seu extraordinário conhecimento tecnomágico, Kolifaroe viajou a outras Orbes e através do Aether, sem nunca obter uma resposta sobre a origem dos Dragões e finalmente voltar à Terra e recolher-se em seu observatório. Outro membro dos Dragões Primordiais foi Sjouhyr, geomante dedicado aos segredos e tesouros das profundezas do solo e dos mares - seu conhecimento tecnomágico sobre cristais, metais e magma eram incomparáveis.

Apesar de toda a prosperidade que surgia na posição altíssima da Orbe, quase todos os seus reis alados ainda eram ignorantes a respeito do que ocorria nas posições opostas da Orbe, mesmo com as profecias de Varlafotrax, o Cego, que anunciavam sucessivas feridas no corpo e na alma do Dragão dos Éons, o que foi interpretado pelos poucos que lhe davam ouvidos como várias extinções das raças dracônicas através dos éons. Mesmo com tal ignorância sobre os planos inferiores, alguns encontros foram memoráveis, como a discussão de Daefigh, o Dragão Primordial que colecionava nuvens, com o Grande Coiote Formado nas Águas, um nativo do plano decadente de Ní'hodilqil. O Grande Coiote conseguiu romper a barreira que o impedia de viajar para o plano altíssimo dos Dragões Primordiais, mas foi detectado por Daefigh logo que se manifestou na Terra. Trazendo um exército de monstros-vespa tenebrites, O Grande Coiote Formado nas Águas ameaçou infestar a Terra, mas foi combatido por poderosos espíritos

que guiavam e fortaleciam Daefigh. O exército de monstros-vespa foi completamente obliterado e o Grande Coiote expulso da Terra, mas ao custo da vida de Daefigh, que se sacrificou. Antes de seu último suspiro, Daefigh entregou a seu filho Yahvur sua poderosa lança feita dos ferrões dos monstros-vespa tenebritas, chamada Yuggothamerich.

Após a profecia de Varlafotrax, eventos obscuros arquitetados por deuses-monstro esquecidos de Ni'hodilqil e os desesperados monstros de Tenebras geraram a destruição completa de seu próprio plano, causando assim o Giro da Roda dos Mundos que viria a selar o destino dos Dragões Primordiais para sempre e a terminar o Éon dos Dragões Primordiais.

INFÂNCIA ENTRE ESTRANHOS

Em uma posição menos energética da Orbe, os Dragões que passaram a nascer na Terra não mais possuíam a forte energização que fluía por seu plano natal, o que causou grandes mudanças em sua raça. Com a queda orbital do plano, os novos Dragões a nascerem já não mais possuíam a força e o poder divino que seus pais traziam desde o nascimento, se tornando a primeira geração dos Dragões modernos, herdeiros do plano que quase todos os Dragões Primordiais deixaram quando grande parte deles morreu durante o Giro.

Esses novos Dragões, com o tempo, passaram a cultuar os Dragões Primordiais sobreviventes e mesmo os falecidos como se estes fossem verdadeiros Deuses e Reis, gerando novamente diversos reinados dracônicos sobre a Terra, com os mais fracos e novos servindo aos mais antigos e poderosos como soldados e caçadores.

Durante a História dos Dragões, muitos foram aqueles que sofreram mudanças drásticas em sua existência, transformando a si, e a toda a sua prole e companheiros, numa nova raça dracônica, assumindo forma, aparência e habilidades únicas, em sua maioria derivadas de um dos Caminhos da Magia. Das mais diversas formas, os Dragões foram lentamente se modificando e se diferenciando uns dos outros, conforme as diferentes raças dos Dragões Elementais surgiam, e mesmo outras raças não-elementais, como os Dragões Bestiais.

Havia outras raças inteligentes e poderosas convivendo e resistindo às incursões dracônicas, como os Atlantes, as Aves Celestiais e os misteriosos

insetóides Artródiros. Não há relatos conclusivos sobre a origem real dos Atlantes, uma vez que os Dragões Aquamarine afirmam que os Atlantes tenham sido uma evolução de uma raça escrava aos Dragões dos oceanos, enquanto os próprios Atlantes declarem existir e governar os mares mesmo antes de Sjouhyr descobrir o poder dos cristais aquamarine, e ainda há as lendas da atual raça humana que deixam a origem de Atlântida para o Éon seguinte aos Éon dos Dragões Elementais e das Aves Celestiais. De qualquer forma, as boas relações entre os Dragões Aquamarine e os Atlantes eram benéficas a ambas as civilizações.

Não apenas Sjouhyr sobreviveu ao Giro da Roda dos Mundos, como também o benevolente Yahvur, que tomou para si um grande território e reinou em parceria diárquica com as Aves Celestiais - inclusive, esta relação amigável gerou os primeiros Rapinantes (ou Serpentes Emplumadas), híbridos de Dragões e Aves Celestiais. Mesmo os Dragões Primordiais falecidos no Giro ainda conseguiam influenciar de certa forma os Dragões Elementais, como a devoção dos Dragões Verdes à Dragonesa Primordial Beira ou os ritos bárbaros dos Dragões Marrons à Dragonesa de Barro Prush sob a câmara tecnomágica do Dragão Primordial Kolifaroe.

Uma cabala de Dragões chamada Syv Forskere, composta pelos sete Dragões mais desenvolvidos na Magia, na Árvore da Vida e nos estudos astrais, foi formada para expandir os domínios dracônicos em outros planos da Orbe e para conhecer melhor a natureza da Magia e, quem sabe, obter mais informações sobre o Dragão dos Éons e como impedir que a profecia-maldição de Varlafotrax voltasse a acontecer, como estava fadado por toda a eternidade. Um dos membros da cabala mística, chamado Vestergaard, foi o primeiro Dragão a realizar uma viagem astral ao plano imediatamente superior e aliar-se aos Ljosálfar de Alfheimr, em Paradísia, e também se tornar o Dragão Branco, dando-lhe o epíteto de O Primeiro. Outro membro muito importante dos Syv Forskere foi Akhpar Mansu, o Luminar, o Dragão Dourado que instituiu as leis espaço-temporais da Metamagia Dracônica, tornando-se o mais poderoso Mago dracônico do Éon, também chamado de "o mais próximo do Dragão dos Éons".

Quando todas as novas espécies dracônicas se consolidaram, seus territórios foram definidos de acordo com seus próprios gostos e afinidades

elementais. Os Dragões Vermelhos ficaram com vulcões e grandes formações rochosas, como canyons e montanhas, às vezes encontrando Dragões Azuis, que preferiam os cumes das montanhas mais altas, mas também o próprio céu e nuvens. As áreas pantanosas e lamacentas ficaram para os subestimados Dragões Marrons, embora Dragões Negros também tivessem preferência por pântanos e charcos (mas também por áreas subterrâneas e sombrias), enquanto as florestas e selvas foram ocupadas pelos Dragões Verdes. A pureza cristalina das regiões polares foi o que atraiu os Dragões Brancos ainda residentes na Terra a formarem seus refúgios (os Dragões Brancos restantes passaram a viver entre os Ljosálfar de Paradísia) e as regiões costeiras, insulares e as próprias profundezas oceânicas passaram ao controle dos Dragões Aquamarine. Os majestosos Dragões Dourados não definiram uma característica da natureza específica, erguendo seus palácios-templo em qualquer local onde houvesse um Node interessante a ser estudado. Por fim, os Dragões Bestiais tomaram grandes regiões selvagens a sudoeste do centro do mundo em suas savanas de caça.

Com o surgimento do plano superior de Paradísia, uma nova ameaça surgiu à Terra, na forma de pretensos conquistadores; vez ou outra um paradisiaco surgia e tentava encantar Dragões Elementais, Aves Celestiais, Artródiros e Atlantes com seus poderes luminares, mas quase sempre eram rejeitados, até feridos e devorados (especialmente pelos Dragões Vermelhos, Marrons e Negros, Atródiros e Rapinantes). Consta em todos os tratados históricos deste éon a Guerra dos Globos de Luz, que durou séculos de carnificina ininterrupta entre os nativos terrestres contra a raça Tarh, comandada pelo poderoso guerreiro das tempestades Tarhuwant. As batalhas foram duras para todas as raças envolvidas, principalmente entre o Dragão Branco Illuyanka e Tarhuwant, até que Illuyanka removeu um olho e o coração do paradisiaco, impondo trégua a todas as raças. Enquanto o Dragão Branco mantivesse o coração e um dos olhos do guerreiro das tempestades, o paradisiaco não poderia arriscar sua recém-adquirida mortalidade.

Porém, o filho de Tarhuwant, de nome Sarruma, se apaixonou pela filha de Illuyanka, a Dragonesa Branca chamada Hupasiyas, e ambos aceitaram se casar para selar a paz entre os terrestres e os paradisiacos. Quando Tarhuwant descobriu que seu coração e seu olho estavam entre as relíquias que o novo genro de Illuyanka teria acesso, o líder

dos Tarh enganou o filho e invadiu o palácio de Ankara, nome do reino de Illuyanka. Recuperando suas partes e obtendo a ajuda de uma Dragonesa de Sangue chamada Inaras, Tarhuwant ganha de volta sua imortalidade e poderes épicos, enfrentando novamente Illuyanka e desta vez o aniquilando juntamente com seu próprio filho Sarruma e a esposa Hupasiyas. Tarhuwant então se casa com Inaras e forma uma tetrarquia com seus irmãos Tigris, Ullikummi e Tashmishu sobre o reino hiperbóreo de Ankara, escravizando os dragões, rapinantes e atlantes cidadãos do reino. A nova política de Ankara criou relativa paz entre os reinos terrestres e o novo domínio Tarh.

REBELDIA DA JUVENTUDE

Após séculos de guerras territoriais e de agrupamentos sociais, a geopolítica terrestre do éon dos dragões elementais e aves celestiais finalmente chegou a seu auge na forma dos Vinte Reinos, divididos entre todas as raças viventes. Indo do reino hiperbóreo de Ankara (regido pela tetrarquia paradisiaca de Tarhuwant e seus irmãos) à terra causticante de Storlaede no centro do mundo (governado por Tramander, o Puro), passando pelas terras submersas da Atlântida, pela cordilheira-formigueiro dos Artródiros e pelo império benevolente de Yahvur, todas as regiões foram tomadas e seus limites territoriais definidos. Mesmo territórios sem estrutura política consolidada (como a tribo druídica de Bheur, dos Dragões Verdes, a tribo berserker do Mar de Barro, dos Dragões Marrons, as savanas planáticas dos Dragões Bestiais e os ninhos independentes das Aves Celestiais no Arquipélago de Gehfevha) foram convencioneados como integrantes dos Vinte Reinos, mantendo a soberania de seus líderes. O único reino em relativa desarmonia era o governado por Tramander: Storlaede, o reino dos Dragões Vermelhos, expandia-se exponencialmente. A raça era a mais guerreira de todas, tomando territórios e poder para si, instaurando postos avançados, covis de milhares de quilômetros de cavernas e territórios de caça que matariam outros dragões de fome se estes não pagassem oferendas para o Império Vermelho (como também era chamado).

A harmonia entre os Vinte Reinos começou a ruir quando Coriman, uma entidade paradisiaca, vislumbrou o tecido temporal do futuro e viu um mundo em chamas, governado por reis dragões tiranos com poder que superaria os mais poderosos deuses supremos edhênicos, cujos

CAPÍTULO I - HISTÓRIA DOS DRAGÕES

impérios ultrapassariam a barreira dos próprios planos. Para anular este possível destino, Coriman amaldiçoou toda a raça dos dragões a apresentar uma fúria incontrollável e uma avareza sem igual em seus corações, que forjaria alianças frágeis e traições. Quando tal maldição alcançou os dragões, a sociedade daquelas criaturas começou a decair, porém, não sem que fosse detectada.

Os sete dragões do Syv Forskere perceberam a aderência da maldição paradisiana em suas essências astrais, o que os levou a uma atitude extrema chamada de Rompante Furioso: segundo a historiografia dracônica, os sete dragões (entre eles, Vestergaard e Akhpar Mansu) viajaram até Paradísia para perseguir Coriman e desfazer a maldição, numa trilha de morte e destruição no plano superior até chegarem ao palácio de blocos flutuantes do oráculo paradisiano. Após uma épica batalha entre os membros do Syv Forskere e os soldados do destino de Coriman, apenas Vestergaard e Akhpar Mansu sobraram vivos de todos os sete dragões, mas todo o exército do destino foi destruído e a vida de Coriman arrebatada, com a volta dos dois dragões vitoriosos a seu plano de origem, já indispostos a manter uma aliança entre os Dragões Brancos e os Dragões Dourados.

Com a maldição, a bestialidade draconiana aflorou ao máximo: irmão voltou-se contra irmão, e os impérios começaram sua decadência. A amaldiçoada natureza furiosa e avarenta dos dragões e seu senso de sobrevivência extremos levaram duas raças a

se unirem temporariamente para amenizarem os conflitos entre suas raças e ainda a conquistarem todo o plano: o Pacto da Chama Sombria foi criado entre os seguidores de Sarkhoul e os Dragões Vermelhos de Storlaede. Tramander, o Dragão-Rei Vermelho, realizou esta aliança com a filha do Dragão-Rei Negro Sarkhoul, Vulpaxyn, criando uma casta de Dragões de Sangue subordinada a ambos os reinos dracônicos, sob a liderança do filho de Tramander e Vulpaxyn, chamado Ragrash.

O período da decadência do Império Vermelho durou 300 anos até culminar a guerra entre as duas raças e a eliminação do Pacto da Chama Sombria, gerada pela própria cria de ambos os reinos envolvidos - Ragrash já estava bastante avançado no domínio de seus próprios exércitos de Fadas Unseliee, seres goblinóides e entidades sombrias da Arcádia. Nenhuma das raças parecia gerar alianças duradouras uns com os outros, traindo e eliminando aliados tão rapidamente quanto inimigos.

O estopim considerado por todas as raças para o início da Grande Guerra Dracônica foi a aniquilação do pacífico Yahvur pelas mãos de seu filho Sarkhoul. Os Dragões Negros e Vermelhos, às vezes aliados, às vezes inimigos, se lançaram contra as mais pacíficas e remotas vilas e comunidades dracônicas, realizando verdadeiras chacinas contra aqueles que, segundo eles, manchavam o nome de sua espécie.

Grandes alianças se formaram para lutar contra as forças caóticas de Tramander, de Sarkhoul e de



Ragrash, como a aliança entre os Dragões Azuis, Verdes e Aquamarine, que temporariamente se uniram para combater a ameaça que se impunha sobre seu plano. Enquanto a maioria dos Dragões Elementais se unia contra o Ragrash e os reinos dos Dragões Vermelhos e Negros, existiam aqueles que viam a guerra sob uma perspectiva diferente, percebendo nela uma oportunidade para adquirir mais poder e riquezas em cima dos reinos derrotados. Um dos grupos a tomar essa posição foi dos Dragões Vermelhos de Kur, que se recusaram a se aliar às outras raças dracônicas, matando seus mensageiros e lhes mandando de volta seus crânios carbonizados, além de oferecerem seus serviços mercenários e aproveitarem o caos para atacar as Aves Celestiais. A recusa dos Dragões Vermelhos de Kur não era esperada pela aliança dracônica, e lhes fez enxergar a verdadeira natureza de seus semelhantes, o que acabou por enfraquecer suas relações devido à desconfiança e à possibilidade de traição existente intrínseca à ganancia natural de sua raça. Fragilizada e instável, em pouco tempo a aliança dracônica viria a se desfazer devido a traições e ações egoístas dos Azuis, Verdes e Aquamarine, e junto com o fim da aliança dracônica se foi também a última esperança para o fim da guerra. Para piorar a guerra dracônica, raças como dos Atlantes e das Aves Celestiais passaram a caçar todos os dragões que encontravam, para assim se livrarem do jugo imperialista deles e suas civilizações finalmente florescerem sem a dominação de outra raça.

Uma morte chocante foi a da dragonesa-mãe dos Dragões Marrons, a deusa de barro Prush. Ela e todo o templo sagrado de barro foram aniquilados por um enorme grupo de Dragões Vermelhos e Negros. Nesta dura batalha, o general Prushtar Morde-Nuvem, líder dos Dragões Marrons, matou sangrentamente o general Zukratam, dos Dragões Negros, provando que os Dragões Marrons não eram a raça inferior que os outros dragões pensavam. As táticas de batalha furiosa corporal destes Dragões Marrons se tornaram lendárias.

Nas profundezas marinhas, os Atlantes impunham uma derrenha guerra contra os Dragões Aquamarine, obrigando-os a abrirem mão da aliança dracônica com os Dragões Verdes e Dragões Azuis para conseguirem proteger seu próprio território submerso. As consequências desta guerra oceânica foram trágicas aos Aquamarine, que dispersaram para nunca mais formarem um reinado dracônico. O mago-guereiro Onphydes, dos Dragões Aquamarine, foi capturado e morto, com seu crânio transformado em Crânio do Conhecimento

para ensinar aos Atlantes os segredos dos cristais aquamarines.

As Aves Celestiais acabaram encontrando o fim de sua espécie durante a Batalha da Revoada Vermelha, quando um exército de 300 soldados de Ragrash, composto por uma grande proporção de Dragões Vermelhos, invadiu o Arquipélago de Gehfevha, destruindo os ninhos sagrados das Aves Celestiais, chacinando as fêmeas e filhotes que lá se protegiam da guerra que começara apenas na porção continental, alcançando ilhas e arquipélagos em todo o plano após pouco tempo.

Após muito tempo em guerra e com todos os lados desgastados e enfraquecidos, Tramander convoca todas as raças dracônicas em busca de uma saída pacífica a todos os envolvidos, antes que toda a civilização dracônica chegasse a um trágico fim. Após reunir quatro mil dragões de todas as espécies na capital do Império dos Dragões Negros, antigamente o reino de Yahvur. Quando todos os desejosos por uma saída pacífica lá se encontravam, Tramander realizou o ritual mais odioso e danoso à Roda dos Mundos, o Grande Momento: suas energias malignas retiraram a vida de absolutamente todos os quatro mil dragões, num ato cruel sem tamanho à história dracônica. Após este holocausto apocalíptico, os Dragões Vermelhos de Kur fugiram da Terra para o plano imediatamente inferior, Ark-a-nun, onde ainda poderiam vender seus serviços mercenários.

Segundo lendas obscuras das sociedades dracônicas, um meteoro atingiu a Terra e obliterou praticamente toda a vida, acabando com este éon e forçando o giro da Roda dos Mundos. Ainda não houve comprovações sobre este meteoro, embora se teorize que poderia ter sido uma magia poderosíssima do Caminho Terra, um ataque massivo dos últimos Dragões Marrons contra a integridade do próprio planeta, ou até o uso derradeiro da lança Yuggothamerich pelas mãos de Sarkhoul. De qualquer forma, a poderosa lança se perdeu na Terra durante o giro, e todos os paradisianos Tarh que não conseguiram retornar a Paradísia foram obliterados.

MATURIDADE COM NOVOS ESTRANHOS

Com a devastadora guerra do Éon dos Dragões Elementais e Aves Celestiais, uma mínima quantidade de dragões sobreviveu para vislumbrar o novo éon que acompanhava o giro da Roda dos Mundos, e ainda sob a maldição de Coriman. As Aves Celestiais sobreviventes fugiram para a

Arcádia, e os Artródiros foram completamente aniquilados. A civilização Atlante, protegida pela poderosa magia dracônica e tecnomagia dos cristais aquamarines adquiridas com o crânio de Onphydes, sobreviveu ao giro mas se manteve ainda isolada enquanto observava a nova vida que florescia neste éon em aproximadamente 20.000 a.C.

Estes antigos **Atlantes**, “desenergizados” com a queda de posição do plano terrestre, deram origem a uma **linhagem humana**, enquanto exploradores do plano de Ark-a-nun (principalmente Dáctilos) geraram híbridos com esta linhagem, causando o aparecimento da civilização dos **Homens de Neanderthal**. Assim, a Terra tinha três raças humanas: os Atlantes, os Homo sapiens e os Homo neanderthalensis, os dois últimos em estágio extremamente primitivo em cultura e tecnologia. Além das três raças, uma raça descendente de Ninfas paradisianas surgiu na Terra para venerar os deuses de Olympus: os gigantes **Korybantes** se concentraram nas ilhas do leste do Mediterrâneo e lá seguiram o reinado de Hoplodamos, “filho” da Titânida Rhea. Outra raça surgida na Terra sob influência externa foi a dos **Deep Ones** (ou Ponaturi), criados pelos tenebritas Dagon e Kthulhu.

Em Paradísia, as novas civilizações que floresciam e as que sobreviveram (como os Ljosálfar) foram abordadas por poderosas entidades do novo plano altíssimo, Edhen. Surgiam então as colônias paradisianas de Aasgard, Metrópolis, Cidade Dourada, Katmaran, Amaterasu, Shang-Qing, Olympus e a Cidade de Prata. Por influência destas cidades paradisianas, surgiram na Terra os reinos de Atlântida e Lemúria, ambos habitados pela linhagem Atlante.

Enquanto os luminosos Anjos de Demiurge aniquilavam os paradisianos nativos sob a liderança de Lúcifer e de outros Apócrifos, estes povos originais buscavam desesperadamente a sobrevivência, muitas vezes se submetendo ao jugo de Dragões Brancos que os defendiam com suas fortalezas cristalinas contra os Anjos intolerantes. Porém, este poder defensivo admirável dos Dragões Brancos chamou a atenção especial de Lúcifer, que recrutou uma armada especializada em enfrentar Dragões, os **Lanceiros de Sammael**. Também chamada de Serpente do Éden, Sammael foi uma figura muito misteriosa da antiguidade terrestre e da formação da Cidade de Prata. Não há confirmação de sua natureza, embora muitos afirmem que seja um poderoso Apócrifo da Cidade de Prata corrompido por Lúcifer, ou um Deus-Serpente de Infernun, ou mesmo um poderoso Dragão Branco convertido à

crença no Demiurge e, portanto, traidor da própria raça ao treinar os Lanceiros. Observando a atuação da magia dracônica e dos hábitos bélicos destes Dragões Brancos, os Lanceiros os enfrentaram com excepcional estratégia e sangue-frio, derrubando tantas fortalezas quanto podiam e guardando os corações destes dragões vencidos na Cidade de Prata.

No Jardim do Éden, local isolado criado pelo edhênico Demiurge para Adão e sua consorte Lilith (depois Eva), a **Serpente do Éden** convenceu o casal a comer o Fruto Proibido e assim enfureceu Demiurge, que condenou Sammael ao Underworld e Adão e Eva à Terra, desfazendo o Jardim do Éden logo após a expulsão do casal de barro.

Em Ark-a-nun, os Dragões Vermelhos de Kur assumiram o nome de **Dragões Corrompidos**, mas também debandaram devido à maldição de Coriman. Séculos depois da chegada dos Dragões Corrompidos ao plano arkanita, nasceu a **profetizada Tiamat**, que peregrinou por toda Ark-a-nun em busca de aliados, formando o panteão dos Annunaki e fundando os Céus de Anshar. Após ser controlada pelo tenebrita Apsu e tentar matar os Annunaki, Tiamat foi vencida por **Marduk** e banida de Ark-a-nun junto a todos os Dragões Corrompidos que a seguiam, estabelecendo em uma região profunda de Spiritum anexada ao Underworld. Outra raça decadente surgida foi a dos **Dragões Mookuna**, uma corrupção dos Dragões Verdes, que veneravam a tenebrita Fuchi e se concentraram em ilhas do Pacífico próximas à América do Norte.

Vindos dos planos inferiores em fuga de guerras e devastações, estão os infernitas Fomorianos, os arkanitas Dáctilos (recrutados para conviverem com os Korybantes e treinarem com eles Zeus), os habitantes dos reinos arkanitas dos Céus de Anshar, Áztlan, Uca Pacha e Orun e ainda muitos Deuses-Serpente.

Em um mundo já superpovoado por seres de planos superiores e inferiores, os dragões se viram também desenergizados pela queda de posição da Terra na Roda dos Mundos, o que influenciou diretamente seus descendentes, que passaram a ser chamados de **Dragões Gema** devido ao sutil traço cristalino que os descendentes apresentavam em suas escamas e peles. A classificação “Gema” servia apenas como uma mostra de desprezo dos poderosos Dragões Elementais sobreviventes com relação à sua descendência, menos poderosa mas ainda assim mantendo suas cores: os filhos de Dragões Vermelhos eram os Dragões de Rubi, Dragões Azuis geraram Dragões de Safira, Dragões Verdes

tinham como filhos os Dragões de Esmeralda, Dragões Brancos tinham como descendentes os Dragões de Cristal e os Dragões Negros tiveram os Dragões de Ônix como prole. Para quaisquer outras raças, diferenciar um Dragão Elemental de um Dragão Gema era praticamente impossível - Dragões de Rubi eram ainda conhecidos como Dragões Vermelhos por qualquer outra raça que os observasse, e assim por diante. As exceções a esta descendência de Dragões Gema ocorreu com os Dragões Aquamarine e Dragões Marrons, que sofreram uma degeneração muito maior: sem a proteção de seus cristais aquamarines e da magia dracônica perdida no giro da Roda, os Dragões Aquamarines regrediram a um estágio mais primitivo, das colossais **Serpentes Marinhas**; já os Dragões Marrons, sem o menor resquício místico em seu sangue com a desenergização, tornaram-se **Dragões de Cobre**, a espécie relativamente mais comum e menos desenvolvida em termos místicos, tecnológicos e civilizatórios. Notou-se uma mutação estética em todas estas raças quando elas surgiam no extremo oriente: sua forma era mais serpentina e com traços mais acentuados de peixes (principalmente as carpas) - provavelmente pela Forma-Pensamento dos mitos dos Atlantes, Humanos e Neandertais orientais, os Dragões Gema nascidos lá apresentavam esta forma diferenciada, embora tal forma em nada adicionavam ou retiravam poder destes dragões. Como uma espécie de mutação da espécie, alguns Dragões Dourados tiveram como filhos uma nova raça muito poderosa, os **Dragões de Prata** - embora existam lendas sobre uma tentativa da Cidade de Prata em gerar esta raça a partir de hibridização entre Dragões Dourados e os Dragões Brancos convertidos à crença em Demiurge.

Com a expansão da influência de Shang-Qing sobre Lemúria e algumas aglomerações na China, houve certa aliança entre os deuses desta cidade paradisiana com os Dragões Orientais (Dragões Gema com a forma serpentina, nascidos no Extremo Oriente), gerando uma Casta angelical especial para estes seres abençoados pelos deuses orientais. Estes passaram a ser chamados de T'ien Lung, ou **Dragões Celestiais**, e passaram a agir como psicopompos das almas dos fiéis e como guardiões destas sociedades contra ameaças externas.

Após alguns séculos, condições climáticas, ameaças sobrenaturais, guerras tribais e o primitivismo intrínseco aos Neandertais foram os fatores decisivos para a extinção destes meio-arkanitas, abrindo espaço para os avanços dos Humanos e

gerando o fechamento dos Atlantes em seus reinos avançados.

SONHOS E PESADELOS DO DRAGÃO DOS ÉONS

Enquanto os dragões buscaram se adaptar às novas civilizações que nasceram na Terra (e mesmo as que imigraram para este plano), os outros que evadiram para planos etéreos enfrentavam realidades muito diferentes, com infinidades de criaturas para se relacionar. Desde a Arcádia, passando pelo Sonhar e pelas regiões profundas de Spiritum, estes dragões peregrinos tiveram de aprender a conviver com seres feitos de essências muito diferentes.

Por causa desta existência em um plano etéreo imune à desenergização dos giros da Roda dos Mundos, os Dragões Elementais e seus descendentes mantiveram seu nível de poder intacto, sem ter Dragões Gema como filhos. No entanto, a prole dos Dragões Elementais a viverem na Arcádia foi fortemente afetada pelas energias feéricas deste plano espiritual, gerando os **Dragões-Fada**, capazes de lidar com a magia caótica e geniosa das fadas árcades. A chance do filhote de um Dragão Elemental nascer Dragão-Fada é muito alta na Arcádia. As **Aves Celestiais** também migraram em grande quantidade para a Arcádia junto alguns híbridos **Rapinantes**.

Principais representantes da ganância e da impiedade dracônica, os Dragões de Sangue se tornaram relativamente numerosos em Halzazee, ponto intermediário entre a Arcádia e Ark-a-nun. Erguendo pequenos reinados e tendo hordas de goblinóides, Svartálfar (Elfos Negros de Halzazee) e Fadas Unseelie como servos, estes dragões passaram a se enfrentar em ininterruptas guerras eternas.

Na região de Spiritum onde se formou o Inferno, a Dragonesa Corrompida Tiamat estabeleceu seu território junto a outros Dragões Corrompidos que dependiam do poder e da influência dela para sobreviverem em um local tão perigoso. Com o tempo, a Forma-Pensamento de Ark-a-nun (e posteriormente também da Terra) criou uma classe diferenciada de Daemons, que assumiam formas dracônicas. Esta raça, embora não fosse de Dragões reais, assumiu o nome de Dragões Infernais e submeteram-se à liderança iluminada de Tiamat.

Como o metabolismo dos dragões exige deles períodos cada vez mais longos de hibernação, suas almas constantemente se encontram em planos oníricos, vivendo cada vez mais das terras



de Hypnos e de seus filhos Morpheus, Phantasus e Proebetus. Impérios feitos de energias oníricas e glamour eram erguidos e logo se desfaziam quando o dragão despertava de seu **Sonho**, às vezes séculos depois de ter adormecido - encontrando apenas a destruição do que acumulavam em riquezas, tomadas pelas novas raças gananciosas da Terra. Furiosos por não conseguirem manter um rico império nem na Terra e nem no Sonhar, cada dragão buscou à sua maneira uma forma de reverter a situação e lhes permitir manter pelo menos um dos impérios (o físico ou o onírico).

A primeira vitória sobre o Sonho veio com o **Dracolich Tarinax**, antes um Dragão de Ônix com uma cidadela de escravos Humanos e Korybantes - cada vez que despertava do Sonho, o dragão via sua cidadela livre de sua administração, normalmente regida por um rei-guerreiro Korybante. O poderoso ritual de morte-vida **Mortus Immortus** foi descoberto após intercâmbios com os Dragões Corrompidos que lhe informaram sobre Ghûls e Liches arkanitas. Ao realizar o ritual sobre si mesmo (com adaptações provindas do alto conhecimento arcano de Tarinax), o antigo Dragão de Ônix perdeu para sempre a necessidade de hibernar, e recuperou definitivamente seu poder sobre a cidadela.

O segundo dragão a vencer a instabilidade da consciência e do Sonho foi **Akhiladyna**, uma Dragonesa de Esmeralda que buscou respostas nas regiões profundas de Spiritum e conseguiu um modo de fixar sua alma dracônica no Sonhar, causando a imediata morte de seu corpo físico. Tornando a primeira da raça dos **Dragões Espectrais**, Akhiladyna adquiriu a capacidade de viajar pelas névoas astrais entre a Terra e o Sonhar - no plano físico, era percebida como uma forma fantasmagórica; no plano onírico, sua alma era tangível como toda a matéria do plano. Chamados por alguns estudiosos de **Dragões de Pesadelo**, os Dragões Espectrais passaram a ter um apreço maior por seus impérios oníricos que seus antigos impérios terrestres, vindo à Terra apenas para causar destruição e pavor em vez de dominar e reger.

MONSTROS DE ASAS E O DILÚVIO

Os Dragões Gema buscaram erguer seus feudos tirânicos em locais dificilmente acessíveis aos Humanos, capturando indivíduos das mais diversas raças na Terra e levando-os ao território, enquanto as Serpentes Marinhas reinavam sobre os mares (normalmente controlando grupos de Deep Ones

desprotegidos), e os Dragões de Bronze e Dragões Bestiais se espalhavam pelo mundo ignorantes ao crescimento surpreendente das sociedades humanas.

Um grande evento se deu com a chegada em massa de representantes das cidades paradisíacas (chamados de forma genérica pelos dragões de "monstros de asas"), envolvendo grupamentos humanos e se aproveitando de sua energia mística para se fortalecerem contra as criaturas dos planos inferiores que já viviam na Terra. Deste forte contato entre os seres dos planos superiores com os humanos, surgiram as **raças híbridas** dos Neflheim, Chezas, Faraós, Arahitogami, Semideuses, Nephelins e Gibborim. Algumas destas raças possuíam um forte descontrole e sociopatia que lhes incitava a agir de formas cruéis e impiedosas com as outras criaturas terrestres, inclusive criando lendários matadores de dragões (principalmente Dragões de Bronze, Serpentes Marinhas e Dragões Bestiais) entre estes híbridos.

Um período doloroso à raça dracônica se deu quando foram instauradas as **Campanhas de Extermínio**, como foi chamado pelos próprios dragões. Grandes missões lideradas pelos sanguinários híbridos de humanos e seres superiores, em busca de dragões e qualquer outra criatura que lhes servisse de troféu. Muitos Gibborim foram beneficiados pelo treinamento dos Lanceiros de Sammael.

Uma importante batalha da época foi entre o poderoso **Dragão de Rubi** Balaur contra o príncipe-guerreiro Fat-Frumos, nascido na Arcádia. No mundo das fadas, este guerreiro combateu diversos Dragões Elementais que assolavam sua terra, tornando-se então um famoso caçador de dragões e admirado representante da corte das fadas. Convocado por povos europeus ameaçados pelos Dragões de Bronze e Dragões Bestiais, Fat-Frumos viajou à Terra e empreendeu junto aos híbridos dos paradisíacos suas caçadas, eliminando uma grande quantidade de dragões, até chegar ao covil do poderoso e temido Balaur. Mesmo um Dragão de Rubi de grande poder místico e dracônico como Balaur batalhou em pé de igualdade com Fat-Frumos, cujos poderes derivavam dos Elfos da Luz e da selvagem magia feérica.

Balaur liderou seu exército de humanos, Neflheim, Gibborim e Dáctilos contra os exércitos de Meio-Elfos, Ninfas, humanos e outros seres da Arcádia que seguiram Fat-Frumos. Ao final, o Dragão de Rubi se encontrou no campo de batalha com o príncipe-guerreiro, mantendo uma luta épica que terminou na morte de Balaur e a volta de Fat-

Frumos à Arcádia. O próprio príncipe profetizou que sua essência estaria a partir de então espalhada entre os humanos, e sempre que um dragão ameaçar um povo, surgirá um herói naquele povo com a coragem e a habilidade de Fat-Frumos para salvar seu povo do monstro - boatos sugerem que sua essência tenha sido a **Centelha** que passou a surgir em raríssimos humanos e lhes transforma em Imortais.

Chegou um momento em que várias cidades paradisianas (Asgard, Cidade Dourada, Katmaran, Amaterasu, Shang-Qing, Olympus e Cidade de Prata) decidiram por um fim ao descontrole pelo qual a Terra passava com a infinidade de raças, povos e seres inferiores influenciando os valiosos humanos. Sua estratégia se baseou em ações sincronizadas de vários deuses e entidades da punição causando um **dilúvio de proporções globais**, limpando o plano de todas as impurezas. Enquanto as criaturas terrestres se afogavam nas águas, os seres capazes de voar eram exterminados pelos Lanceiros de Sammael e outros caçadores especializados das outras cidades paradisianas. Na tentativa de fugir das águas, muitos dragões eram mortos enquanto tentavam levantar voo. As civilizações de Atlântida e Lemúria foram completamente aniquiladas, levando a raça Atlante à extinção (salvo rumores sobre sobreviventes infiltrados entre os humanos). Quando as águas voltaram à altura normal, as civilizações puderam voltar a florescer e a influência dos paradisianos conseguiu atingir os humanos desde este novo início. Paralelamente, os poucos dragões sobreviventes (com exceção das Serpentes Marinhas, cuja quantidade de sobreviventes foi grande) finalmente se deram conta do valor dos humanos para os seres de Paradísia e, junto a outros seres das mais variadas naturezas, sentiram a oportunidade de estabelecer relações de poder com eles pela supremacia subliminar sobre a Humanidade. Surgia assim a semente das relações entre os futuros **Senhores da Noite**.

CÁLIX DOS EXCELSOS

Vendo a expansão dos deuses das cidades paradisianas sobre os povos da Terra, os dragões se viram pressionados a tomar a decisão de combater eternamente ou unir-se aos seres do plano superior. O Dragão de Prata **Feathugr** presidiu a cerimônia simbólica do pacto de não-agressão entre os paradisianos e os dragões, utilizando o que passou a ser chamado de **Cálix dos Excelsos**. Este artefato, de formato, material e artesanato vindos da cultura

dracônica, conteve a gota de um representante de cada cidade paradisiana e de um representante de cada raça dracônica. Em nome de cada cidade paradisiana participaram **Freyr, Thoth, Lakshmi, Tsukiyomi, Ling guam, Hephaestus, Gabriel e Pinhead**. Em nome de cada raça dracônica estavam **Apalala** (Dragão Dourado), **Feathugr** (Dragão de Prata), **Shesha** (Dragão de Bronze), **Fafnir** (Dragão de Rubi), **Delphyne** (Dragão de Esmeralda), **Naki-ah** (Dragão de Safira), **Mehen** (Dragão de Cristal), **Gyvate** (Dragão de Ônix) e **Toyotama** (Serpente Marinha), cada um deles se tornando uma espécie de “embaixador da raça dracônica” em cada uma das cidades. Apalala foi acolhido em Shang-Qing, Shesha foi para Katmaran, Fafnir obteve entrada livre em Asgard (embora tenha preferido se manter na Terra), Delphyne foi condecorada deusa menor em Olympus (mas mantendo seu covil na região da futura Delfos), Naki-ah foi recrutado entre os Lanceiros de Sammael da Cidade de Prata, Mehen assumiu o posto de guarda-costas pessoal de Rá na batalha diária contra o tenebrista Apophis, Gyvate associou-se aos Sete de Metrópolis e a dragonesa Toyotama associou-se a Amaterasu (fixando-se, porém, nos mares em torno do Japão). Paralelamente à cerimônia do Cálix dos Excelsos, os dragões viram a necessidade de também manterem boas relações com planos diferentes dos superiores, levando-os a novas alianças através de representantes das raças dracônicas. Nos reinos oníricos de Morpheus, um Dragão Espectral assumiu o paradoxal nome de **Wyvern** e passou a guardar a entrada do palácio de Morpheus, no Sonhar. No Inferno, a poderosa Tiamat se tornou representante máxima dos dragões naquela caótica região astral, além de ser uma figura divina para todos os Dragões Corrompidos e Dragões Infernais e também formar um pacto de boas relações com os Céus de Anshar.

O Dragão de Rubi **Gruushtantali**, adversário de Naki-ah por séculos e membro da primeira **Lista dos Adversários** dos Caçadores Alados da Cidade de Prata (compostos por Captares, Dominações, Elim e Ophanim), liderou seu pequeno exército de Humanos, Dáctilos, Death Knights, Goblinóides e Dragões Infernais contra um assentamento hebreu na ilha do Chipre sob proteção de um destacamento de Lanceiros de Sammael liderados pelo Dragão de Safira. Após o massacre de todos os hebreus do assentamento e a destruição de vários Captares e Dominações que compunham o destacamento, Gruushtantali foi repellido por Naki-ah e fugiu. A partir deste momento, sua colocação na Lista dos

Adversários subiu quatro posições, deixando-o no 19º lugar.

Em Paradísia, uma grande quantidade de fortalezas de Dragões Brancos foi atacada por grupos de expansão de Jotunheimr. Na chamada **Batalha das Geleiras Eternas**, uma coligação de Dragões Brancos e Ljosálfar, apoiada por Dragões de Prata aliados a Aasgard, enfrentou o general Jotun Utgard Pele-Rosada e seu exército de furiosos Gigantes do Gelo, causando o derretimento de áreas polares do plano e, conseqüentemente, efeitos climáticos nos mares de Paradísia que irromperam na intervenção de Netuno e seu exército dos Reinos Marinhos. Sob uma pressão tão intimidadora de dragões, monstros marinhos e Elfos da Luz, Utgard foi rechaçado e decapitado, gerando a retirada de seu exército de volta a Jotunheimr.

AMOR E ÓDIO COM GYNNIA

Na mitologia dracônica, o Dragão dos Éons personifica todos os dragões da Existência, enquanto Gynnia (ou a Donzela Amarela) seria o equivalente para a Humanidade. Segundo o folclore dracônico, em aproximadamente 4.000 AC estas duas entidades se apaixonaram, gerando os híbridos das duas raças e outras miscigenações derivadas; como exemplo, há os Zilant (Meio-Dragões com sangue Imortal). Outro fruto de grande importância foi o surgimento dos Dragões Amarelos como descendentes dos Dragões Dourados orientais. Chamados também de Dragões de Topázio, os Dragões Amarelos estão entre os menos poderosos do atual éon, mas mesmo

assim sempre apresentaram um forte espírito aventureiro e desejo de relacionamento com a sociedade humana. Especialmente no Oriente, os Dragões Amarelos se envolveram fortemente com a comunidade sobrenatural, de uma forma que os outros dragões entendiam como “humilhação” entre mortais.

Porém, este suposto amor entre o Dragão dos Éons e a Donzela Amarela também veio acompanhado por intensos conflitos. Reflexo disso se deu entre as mais diversas batalhas de dragões caçando humanos e vice-versa - mesmo representantes do Cálix dos Excelsos sofreram e causaram mortes para ambos os lados. Fafnir, o Dragão de Rubi aliado a Aasgard, perdeu o controle e gerou destruição tanto em colônias aasgardianas de Paradísia como para os povos escandinavos, exigindo do herói Sigurd a tarefa de exterminá-lo. A grega Delphyne, companheira de Python, retirou-se de Delfos assim que seu consorte foi exterminado pelo olympiano Apolo pelo domínio da região, representando também uma quebra no pacto do Cálix dos Excelsos. Na chamada Era Mítica dos humanos, diversos dragões foram vencidos por grandes heróis, como Ismenius, Ladon, Insomne e Ahzi Dahaka (este último, se tornando um poderoso Lorde Infernal no comando de centenas de legiões). Praticamente todos os povos tiveram seus contos de grandes heróis que enfrentaram e venceram dragões cruéis e poderosos, um reflexo das conturbadas guerras territoriais entre as duas raças.

Na China, a sociedade secreta dos Wu Lung (que significa “Dragões das Sombras”) foi formada a



partir de objetivos ambiciosos de diversos Tatsu em controlar todos os cantos da Ásia. Para tanto, infiltraram-se na sociedade mortal e instituíram a Dinastia Zhu, comandada nas sombras por estes dragões e sob a liderança máxima do Dragão de Esmeralda Ao Guang. Mesmo com a posterior vinda da Dinastia Qin, comandada pelos vampiros Kiang-Shi, os Dragões das Sombras continuaram manipulando diversos âmbitos das sociedades do extremo oriente, inclusive na criação da primeira Tríade sob a liderança de três figuras lendárias (entre elas, o Dragão de Cristal Sin-Fang).

Durante o período dos Reinos Combatentes na China, o Dragão Amarelo Shendu foi um dos reis da Dinastia Zhu que almejava absorver todos os reinos vizinhos. Porém, acabou morrendo em batalha pela espada do herói Lo Pan e instaurou no Inferno Oriental a região de Longzhi-Yuang, o Abismo dos Dragões. Com os territórios de Tiamat, Shendu e de Zarcattis no Abismo, as almas dracônicas podiam migrar apenas para estes locais, gerando entre os Dragões Dourados e Dragões de Prata a preocupação em criar um ambiente menos corrompido que os anteriores para as almas dos dragões repousarem quando não reencarnassem. A partir da decisão de Wyvern, o guardião dracônico de Morpheus no Sonhar, foi reservado um território paradisíaco entre as terras de Phantasus e Paradísia especialmente para estas almas, recebendo o nome de Aeodracos em homenagem ao Dragão dos Éons. Há rumores de que Gabriel tenha auxiliado na criação deste ambiente, o que levou muitos dragões a se preocuparem se não teria sido uma estratégia de conversão à fé em Demiurge.

Ao fim da Antiguidade, quatro dragões se tornaram importantes, cada um em seu território: o Dragão de Ônix Seliah Mahtuk, cujo covil se situava na região próxima ao Tibete, auxiliou a ordem Dalou'laoshi a desenvolver seus rituais de criação dos Kazoekirenai (uma espécie de Horda oriental); o honrado Dragão de Prata Ryumyo enfrentou e venceu o infernita Exwemot, conquistando a honra de ser considerado da Casta Ryu de Amaterasu; o Dragão de Safira Creatias torna-se o novo representante dos dragões junto aos deuses de Olympus, sendo considerado um dos melhores embaixadores e mediadores entre uma cidade paradisiana e os humanos, além de conquistar uma cadeira entre os grandes mestres da Ordem Mármore; e o Dragão Dourado Apalala é convertido ao Budismo pelo próprio Buda e decide ensinar a Magia Dracônica aos humanos, recebendo o epíteto de "o Traidor" por todos os outros dragões, embora pouco tempo depois tenha se arrependido

de transmitir seus conhecimentos e se tornar um dragão caótico e imprevisível.

Gruushtantlios, o Dragão de Rubi odiado pela Cidade de Prata e integrante da cobiçada Lista dos Adversários, ressurgiu como um Dracolich e com um novo exército, muito maior e letal que o anterior. Rumando da Floresta Negra em direção a Roma, seu exército buscou exterminar todos os seres vivos que encontrava, até ser interpelado novamente por Naki-ah, desta vez acompanhado do próprio Gabriel e de falanges angelicais e Lanceiros de Sammael. Após a épica batalha, Gruushtantlios é finalmente destruído com grande parte de seu exército, mas não antes de deixar claro o antagonismo dos dragões com o expansionismo da Cidade de Prata, o que inspirou a recente religião cristã no surgimento dos Santos Sauróctonos ("Matadores de Répteis").

Os primeiros séculos da Era Cristã foram marcados por diversos heróis santificados pela Igreja por terem sido capazes de exterminar, domar, banir ou converter dragões. Entre os principais estão: São Clemente de Metz, que baniu o Dragão de Bronze Gräulich da cidade e converteu todos os cidadãos; Santa Ilère e Santa Énimie, que enfrentaram e mataram o Dragão Infernal Drac; São Lupo de Troyes exterminou o Rapinante Cocatrix; Santa Martaamansa o Dragão Bestial Tarrasque, para que ele seja morto pelos moradores de Tarascon; São Romão aniquila o Dragão de Bronze Gargouille; e São Véran mata o Dragão de Esmeralda Coulobre. Por toda a Idade Média, cavaleiros santificados caçaram e exterminaram dragões, principalmente Dragões de Bronze e Dragões Bestiais, que quase chegaram à extinção. Nesta época, o Dragão de Safira Dreinsfarr buscou a proteção da Escola Cabalística de Luft contra os cavaleiros que o perseguiam. Dreinsfarr não apenas obteve a proteção, como também foi iniciado entre os Magos dos Ventos e ainda se tornou o novo embaixador dracônico junto a Aasgard, no lugar de Fafnir. Porém, tal ato gerou atritos entre a Igreja e a Escola de Luft, conseqüentemente exigindo ações diplomáticas da Cidade de Prata e de Aasgard em busca de apaziguamento de ambos os lados.

Outro dragão que ajudou a proteger outros em troca de tributos foi o Dragão de Ônix Ajdaha, um dos mais poderosos Senhores da Noite da Idade Média. Embora pouco poderoso em habilidades arcanas, Ajdaha manipulou diversas cidades e instituições europeias, abrigando dragões e mesmo outros seres sobrenaturais caçados pela Igreja, mas sempre exigindo taxas altíssimas de seus protegidos.

O mais famoso Santo Sauróctono foi São Jorge, que

enfrentou um poderoso Dragão de Esmeralda e, em vez de exterminá-lo, o converteu ao Cristianismo. Este evento foi simultâneo à dolorosa traição de Naki-ah à Cidade de Prata, quando o Dragão de Safira convertido assassinou quase todos os Lanceiros de Sammael e fugiu à Terra. São Jorge e seu novo parceiro dracônico perseguiram Naki-ah e o enfrentaram numa batalha próxima a Israel, exterminando-o. O Dragão de São Jorge foi agraciado com a representação diplomática dos dragões no lugar de Naki-ah, e tanto o Dragão como São Jorge se incumbiram de montar uma colônia avançada no semiplano de Luna para treinarem novos Lanceiros e também receberam a responsabilidade de transmitir as estratégias de caça e extermínio de dragões aos Templários e outros cavaleiros obedientes à Igreja.

Outro poderoso dragão destruído na época foi Gorynych, um Dragão de Ônix que vivia nas planícies russas, morto pelo Bogatyr (Imortal eslavo) Dobrynya Nikitich. O Dragão Espectral Zirnitra, tido como deus da feitiçaria por povoados russos, se manteve à parte das grandes cruzadas contra os dragões eslavos, tornando-se também um poderoso e influente Senhor da Noite. Outro Senhor da Noite dracônico foi Osano-wo, um Tatsu de Rubi que conseguiu convencer os povos japoneses de que era filho do próprio deus do trovão, Raiden. Com isso, manteve-se longe de Matadores de Dragões, passou a ser conhecido como o Dragão do Trovão e ainda reuniu grandes propriedades e tesouros.

A ESCOLHIDA VERSUS OS JUÍZES

Nas últimas décadas da Idade Média, a comunidade dracônica se recolheu da maior parte de suas relações com os seres humanos e todas as outras criaturas sobrenaturais, devido ao terrível conflito pelas almas dos dragões. Tiamat declarou guerra de seu reino infernal contra o terreno de Aeodracos, no Sonhar. Invadindo o plano dos sonhos com um avassalador exército de Dragões Corrompidos e Dragões Infernais, a rainha dos dragões inferiores arrebatou muitas almas enquanto dissolvia as barreiras que mantinham a integridade de Aeodracos, o que obrigou os Três Juízes Dragões a intercederem contra o exército invasor.

Composto pelo próprio Wyvern que serve a Morpheus, mais o dragão leonino Dragonne e a colossal Tartaruga-Dragão, o grupo dos Três Juízes obliterou a existência de vários inimigos, enquanto tornavam outros como eternos párias no Sonhar (sem nunca mais poderem voltar ao plano

de origem) e, portanto, alimento para Dragões dos Pesadelos. Um Dragão Corrompido chamado Kilgharrah desertou e fugiu para a Terra, forjando uma aliança com Merlin e passando a integrar a Ordem do Graal, mantendo-se escondido da percepção divina de Tiamat.

Ao final, o exército invasor foi repellido e enxotado de volta ao Inferno, mas com um agravante: os Três Juízes obrigaram a burocracia infernal a proibir a entrada de Dragões Corrompidos e Dragões Infernais ao Sonhar - apenas teriam permissão para adentrar no terreno híbrido de Halzazee. A exceção se deu, via negociação, para quando Dragões Corrompidos morressem - suas almas ainda poderiam ser analisadas pelos Três Juízes e definidas se poderiam ou não adentrar Aeodracos como almas bem-aventuradas.

Tal evento repercutiu fortemente sobre os dragões, exatamente no período de grandes reviravoltas na sociedade humana que levou ao início do pensamento Moderno e da própria Idade Moderna. Quando se deram conta, o mundo já era outro com uma sociedade completamente diferente.

MARES DESBRAVADOS

As Grandes Navegações resgataram nos humanos a ambição e o espírito aventureiro que lhes impulsionou a percorrerem o planeta a bordo de seus navios e caravelas, sempre em busca de terras desconhecidas para tomarem e explorarem a favor da economia europeia. Antes importunadas apenas por drakkares vikings e raros navegantes incautos, as Serpentes Marinhas tiveram su período mais tenebroso quando marujos portugueses, espanhóis, ingleses e holandeses consideraram as Serpentes Marinhas como ameaças às suas viagens em busca do desconhecido, e passaram a caçar todo indivíduo desta raça que encontrassem. Sob treinamento da Ordem de Malta combinada à Ordem de São Jorge, foi fundada a Ordem dos Devotos de Jonas. Esta ordem, chamada pelos espanhóis de Los Cazadores de Ceti (sendo Ceti o plural de Cetus, o monstro marinho da Mitologia Grega), tinha treinamento para combate naval e também para perseguição e extermínio de Serpentes Marinhas. O cenário se tornou ainda mais preocupante aos dragões dos mares quando os piratas se interessaram por partes de seu corpo que poderiam valer muito no mercado negro da época: dentes, ossos, couro e saliva eram os itens mais buscados.

Muitas Serpentes Marinhas foram mortas no período, com raras reviravoltas a favor de algum

destes dragões. Uma delas foi no encontro com Rapuslzî-Nupur-Kur, uma Serpente Marinha que vivia na costa norte do Japão. Tido como uma poderosa divindade patronal dos bárbaros do norte do país, sua influência foi forte o suficiente para estes bárbaros assassinares toda uma tripulação portuguesa que perseguiu o dragão até a costa japonesa. Após tal demonstração, Rapuslzî-Nupur-Kur amenizou sua personalidade furiosa e passou a se dedicar realmente à proteção do povo do norte. Ainda houve um casal de Serpentes Marinhas importantes, mas que nunca foram conhecidas por seus nomes individuais - pelos índios da América do Norte, eram conhecidos como Sisiutl, a serpente de duas cabeças que guardava a entrada da terra dos espíritos -, pela razão de estarem sempre enroscados um ao outro. Nas raras vezes em que foi avistado por marinheiros e piratas, Sisiutl rapidamente se ocultava através de poderes arcanos - suspeita-se que Sisiutl conhecia os segredos dos Cristais de Atlântida (embora tal fato nunca tenha sido revelado) e que também era um influente membro dos Magos Atlantes.

Mesmo com tantas mortes e intolerância dos seres humanos em relação aos dragões, os grandes lagartos souberam tirar proveito desta intolerância e conduzir os colonizadores ibéricos diretamente contra um refúgio de Rapinantes em Teotihuacán. Para os povos ameríndios da era pré-colombiana,

as Serpentes Emplumadas (como os Rapinantes eram conhecidos) eram seres de extremo poder e influência. Os Rapinantes viviam entre os humanos como poderosas entidades protegidas pelas lendas do arkanita Quetzalcoatl, conhecido também por ser uma serpente emplumada (embora não seja um Rapinante). Entre os Rapinantes mais conhecidos estavam Q'uc'umatx, Kukulcan, Tohil, Xiuhcoatl e Awanyu, todos eles exterminados pelos matadores de dragões que acompanharam as tropas exploradoras sob influência de dragões Senhores da Noite (principalmente Ajdaha e Helena Dragonheart).

DRAGÕES, NOBRES E MAGNATAS

Não apenas Ajdaha e Helena, mas todos os dragões sobreviventes dos quatro últimos séculos se deram conta da nova dinâmica da economia e da dominação dos seres humanos, fato que levou quase todos os dragões a se tornarem Senhores da Noite ou migrarem à Arcádia para voltarem a seus tempos áureos medievais.

Cada dragão buscou se reinserir na sociedade humana na forma de um aristocrata ou de um burguês. Na China, devido ao histórico de descendência draconiana que os chineses afirmam possuir, foi fácil aos Dragões Amarelos instaurarem no século XVII a Dinastia Qing sob a liderança do



dragão Kintaro - que assumiu o nome humano de Lien Junbao -, filho da Dragonesa Amarela Xiaosheng. Todos os dragões europeus preferiram também a nobreza ao capitalismo, mantendo estruturas semelhantes às feudais em seus territórios de influência.

Já na América, os dragões imigrantes perceberam o poder que o dinheiro e o controle dos meios de produção industrial traziam sobre os gananciosos seres humanos, e se tornaram então grandes investidores e industriais, principalmente na área de transportes e mineração. Estas duas indústrias levaram os dragões americanos a controlarem a grande maioria das ferrovias do continente.

Se aproveitando da Corrida para o Oeste norte-americano, os dragões magnatas das estradas de ferro se focaram a invadir territórios indígenas e continuarem as buscas e o extermínio a Rapinantes refugiados, porém, não sem chamar a atenção de caçadores de dragões europeus que rumaram aos Estados Unidos para aniquilarem seus inimigos jurados. Estes caçadores descobriram os segredos dos dragões das ferrovias, que utilizavam vagões especiais como covis (chamados por eles próprios de Alcovas sobre Rodas, ou wheel-alcoves), e passaram a invadir trens como bandoleiros. Muitos dragões foram exterminados pelas novas armas de fogo que a indústria criou e pelos ataques-surpresa que os bandoleiros caçadores de dragões realizavam em plena viagem dos trens.

Com uma migração em massa de dragões para a Arcádia (principalmente os Reinos do Norte da Nova Arcádia), o Dragão de Sangue Jabberwock recrutou um poderoso exército de goblinóides e mortos-vivos para repelirem estes dragões de volta à Terra, preocupado com as prováveis novas disputas e guerras que tantos dragões gerariam na Arcádia. Desnorteados sobre como proceder (voltar à Terra e serem caçados pelos humanos ou permanecer na Arcádia e enfrentar monstros de Halzazee), os dragões buscaram contato com Kilgharrah, que atendeu ao chamado como um verdadeiro paladino dracônico a serviço da Ordem do Graal.

Portando a invencível Yuggothamerich do Dragão Primordial Yahvur, tida como vorpal e poderosa contra seres ligados a planos inferiores (como Jabberwock era por nascer em Halzazee), Kilgharrah enfrentou o Dragão de Sangue e o venceu, decependo-o perante o estarecido exército goblinóide. Após exterminar o inimigo, Kilgharrah voltou à Terra mas foi amaldiçoado por Morgana Le Fey a ficar preso a um corpo humano. Em seguida, a Yuggothamerich foi perdida e desapareceu.

VENERÁVEL DRAGÃO DOS ÉONS

Com a chegada da Revolução Industrial e o estabelecimento dos mercados mundiais, os dragões Senhores da Noite se adaptaram aos novos rumos da Humanidade e buscaram seus impérios mercantis afastados uns dos outros, até um certo momento em que cada dragão não sabia mais se ainda havia outros de sua espécie ou se tinham se tornado o último dragão da Terra. Entre os ocultistas, o sábio Dragão de Ônix Seliah Mahtuk tornou-se famoso por acolher através da ordem Dalou'laoshi a mística Helena Blavatsky, ensinando-a pessoalmente vários dos conhecimentos dos éons anteriores e lhe inspirando a fundar a Sociedade Teosófica e a Golden Dawn.

Na China, a Dinastia Qing dos Dragões Amarelos acabou nas primeiras décadas do século XX, quando os Kiang-Shi tomaram o controle e instauraram a República da China. Os Dragões Amarelos perderam seu poder dinástico e foram caçados pelos vampiros orientais, até se refugiarem em ilhas isoladas da costa asiática.

A Segunda Guerra Mundial foi importante à sociedade dracônica por duas ocasiões que mudaram seus rumos na Terra. A primeira ocasião foi a conquista da lança Yuggothamerich pelos soldados nazistas para a coleção de artefatos de Hitler. A lança dracônica de extremo poder foi descoberta numa localidade isolada da Irlanda, e culminou na morte de dois Dragões-Fada e um Dragão de Rubi que guardavam o item mágico. Percebendo o risco que sua raça corria com um ditador em posse do item mais importante da raça dracônica desde o nascimento do Dragão dos Éons, vários dragões Senhores da Noite manipularam suas redes de contato para apoiar os inimigos do Eixo e trazer um fim a seu oponente.

Até mesmo o Juiz de Aeodracos Tartaruga-Dragão se manifestou na Terra para combater os nazistas, aparecendo no Japão - no Oriente, muitos dragões acabaram se aliando ao totalitarismo japonês (principalmente os Dragões Amarelos), o que representou uma subversão da raça em benefício de ideologias humanas. A Tartaruga-Dragão combateu um grande número de dragões que apoiavam o Eixo e chegou a destruir vários, em uma batalha épica. A própria Sociedade do Oceano Escuro (defensores dos mares japoneses e dos interesses de Amaterasu) se viu obrigada a combater a Tartaruga-Dragão e sua fúria insaciável, bombardeando o Juiz de Aeodracos e por fim dissipando sua essência espiritual, o que deixou Aeodracos com apenas

seus dois outros Juízes ativos.

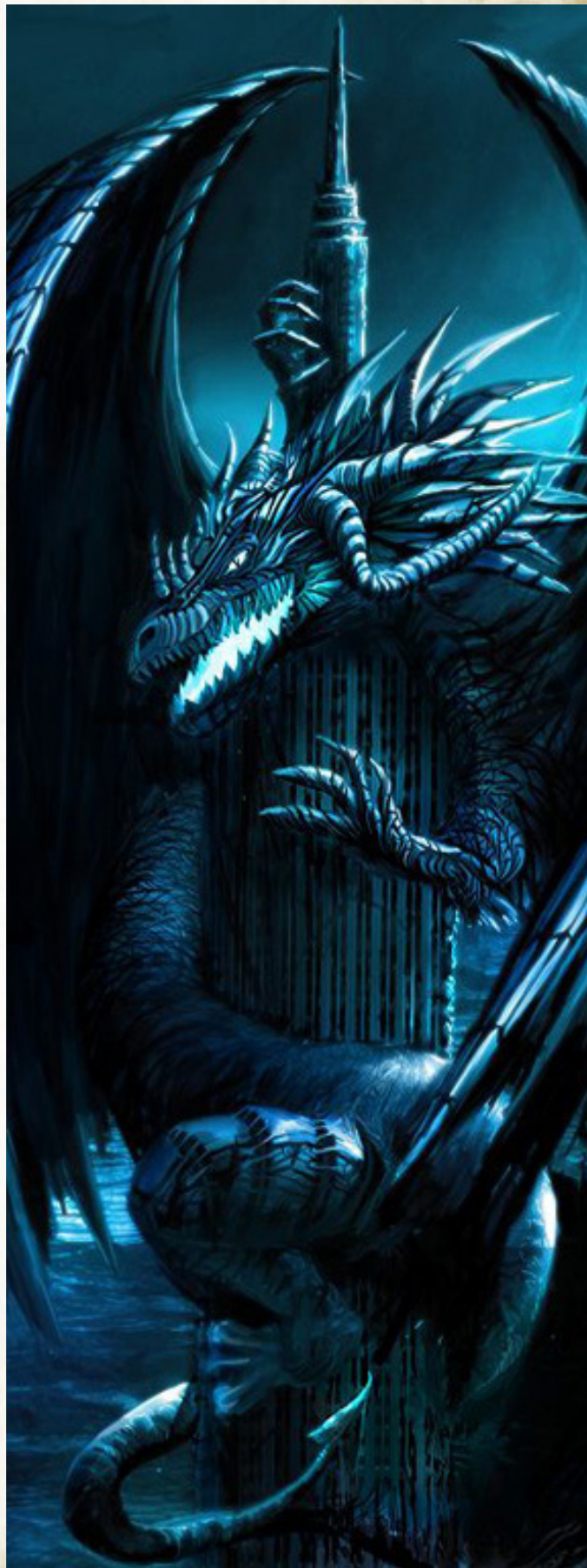
Ao fim da Segunda Grande Guerra, o dragão Kilgharrah conseguiu resgatar a Yuggothamerich das mãos dos nazistas e, através das energias da invencível arma, recuperou sua forma dracônica. A arma foi escondida nos calabouços secretos da Ordem do Graal, embora acredite-se que esteja protegida em Avalon. O fim da guerra também marcou o período mais desesperador à sociedade dracônica - menos de dez dragões estavam reportados como vivos e ativos na Terra. Na historiografia dracônica, foi conhecido como a chegada da idade venerável do Dragão dos Éons, a sensação da chegada da morte definitiva.

Apenas no início da década de 70 esta sensação começou a mudar, quando São Jorge e o Dragão foram visitados em Luna por uma comitiva vinda do Aether com um membro de cada Dragão Gema (Rubi, Esmeralda, Safira, Cristal, Ônix, de Prata, de Bronze e Serpente Marinha) se dizendo Cosmonautas e seguidores dos estudos do Dragão Primordial Kolifaroe. À frente de todos estes Dragões Gema, o casal de uma nova raça dracônica se posicionava à frente, como comandantes da expedição que vinha das estrelas: os Dragões Ametista afirmavam ter surgido no próprio Aether através de descendentes de Kolifaroe que preferiram não voltar com seu líder à Terra. Os oito Dragões Gema da comitiva buscaram um novo lugar na Terra dos Senhores da Noite, com certa dificuldade, enquanto os Dragões Ametista desapareceram em Spiritum, sob a promessa de que revelaria a verdade sobre o Dragão dos Éons e o papel dos dragões na passagem ao novo éon que se aproxima.

Os novos caçadores de dragões passaram a contar com novos recursos tecnológicos e não deixaram de procurar e exterminar os raros dragões que encontravam. Em 2005, Helena Dragonheart fundou, em parceria com Enzo Wyrmsom (nome humano que Ajdaha assumiu), um clube de mútua proteção entre dragões, sob uma pesada taxa. Surgia então a Dragonlair S/A, administrado pelos dois dragões e que servia de rede de contatos, transações comerciais e arcanas e proteção para a sociedade dracônica na Terra. Poucos anos depois, Ajdaha foi assassinado e deixou todos os seus bens para os filhos Arsuri e Gorynych Wyrmsom - que só descobriram ser dragões ao receberem o testamento do pai, pois foram alvo de um encantamento de Ajdaha para não manifestarem sua natureza dracônica até a idade adulta.

Gorynych se aproveitou de seu nome (o mesmo do temido dragão morto por um Bogatyr na Idade

Média) para restabelecer um império forte no sudoeste da Rússia.



criação de Personagem

NÍVEL DE PODER

Dragões são seres inerentemente nativos da Terra. Quando se cria um personagem dracônico terreno, os mesmos deveriam possuir Escala Épica 1, porém, como são seres de natureza pré-Giro da Roda dos Mundos, sua essência é imantada com poderes sobrenaturais, o que já lhes confere Escala Épica 2. Dragões Infernais são, por definição, demônios, então os mesmos são criados igualmente na Escala Épica 2. Dragões Elementais são muito superiores, possuindo Escala Épica 3. Por fim, os Dragões Primordiais possuem Escala Épica 4. Resumindo:

Dragões Gema	Escala Épica 2
Dragões Elementais	Escala Épica 3
Dragões Primordiais	Escala Épica 4

Uma aventura típica de DRAGÕES:REIS CAÍDOS os Personagens devem ser Dragões Gema.

ESTATÍSTICAS ÉPICAS

Abaixo segue-se as estatísticas para criar um Personagem Dragão para TREVAS: CAMPANHA ÉPICA.

Atributos Iniciais: 100 pontos. x Nível da EE.

Ex: Dragões Gema começam com 200 pontos, Dragões Elementais começam com 300 pontos.

Pontos de Vida: FR+CON + (EE-1)x10

Perícias: EE1 = 1.000 pontos.; EE2 = 2.500 pontos.; EE3 =5.000 pontos.; EE4 = 7.500 pontos.

Aprimoramentos: 20 pontos x Nível da Escala Épica. Ex: Dragões Gema começam com 40 pontos.

Poderes Dracônicos: EE x 15 + (Idade/25).

Fatalismo: 100 - (EE x 16)%.

O Fatalismo define a probabilidade básica de a entidade agir fora de seu destino dentro da Orbe de Satânia.

ESTATÍSTICAS CLÁSSICAS

Abaixo segue-se as estatísticas para criar um Personagem Dragão com as regras comuns para criação de personagens de para TREVAS.

11-100 anos: 120 pontos de Atributos, 500 em Perícias, 5 de Aprimoramentos e 1 ponto de poder sobrenatural para cada 10 anos de criação.

101-200 anos: 140 pontos de Atributos, 750 em Perícia, 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo de 5) e 1 ponto de poder sobrenatural para cada 10 anos de criação..

201-400 anos: 160 pontos de Atributos, 1000 em Perícias, 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de criação (mínimo de 10) e 1 ponto de poder sobrenatural para cada 10 anos de criação.

DRAGÃO VERMELHO



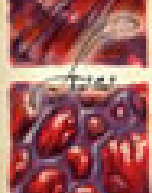
Abertura do Couro

Colossal

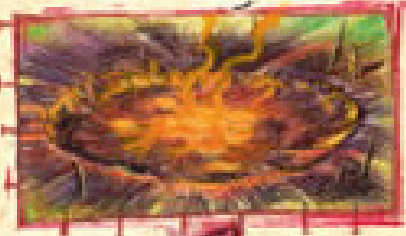
Enorme

Grande

Médio



E
S
C
A
M
A
S



Raio de Energia

Movimento das asas durante o voo



DRAGÕES AQUAMARINE

A ORIGEM

Durante o segundo Éon do plano terrestre, os novos dragões surgidos após o giro se dividiam em diversos reinos, sempre tendo os dragões primordiais como líderes. Em meio a essa divisão de territórios e reinados, existia um Dragão que encontrou nos mares um refúgio para si e para todos aqueles que o seguiam. Sjouhyr, um dos mais novos dragões primordiais a sobreviver ao Giro, migrou com todos os seus descendentes e seguidores em rumo a um arquipélago localizado a alguns quilômetros da costa, aonde estes estariam a salvo dos conflitos e rixas territoriais do continente. Se adaptando a seu novo ambiente, esses dragões passaram a se alimentar da fauna marinha, bem como se aventurar pelas profundezas do oceano em busca de tesouros. Nessas mesmas águas profundas os dragões de Sjouhyr se depararam com um tipo muito peculiar de mineral, um tipo de cristal verde-azulado que emanava um brilho fraco, porém de pura magia. Sjouhyr passou meses estudando as propriedades desses cristais, tentando entendê-los, dominar o seu poder. Tão profundo foi seu estudo, tão intensos foram seus experimentos, que este acabou por ter a sua própria essência modificada por estes. Os cristais possuíam em seu cerne não só energia mística armazenada, mas também a própria essência do oceano em si. As escamas de Sjouhyr se assumiram um tom azul-esverdeado como o dos cristais que estudara, se tornando veloz sob a água e resistente as enormes pressões do fundo do oceano. Finalmente compreendendo o poder dos cristais, que este agora nomeara de Aquamarines, Sjouhyr passou para seu povo o conhecimento necessário para se manipular as energias internas destes. Utilizando-os como fonte de energia e até mesmo como uma forma de nutrir seus poderes mágicos, rapidamente, os dragões do arquipélago também foram se modificando, adquirindo características marinhas cada vez mais ligados ao oceano de onde os cristais se originaram. Após algum tempo, todos os dragões das ilhas haviam se transformado naqueles que seriam chamados de Dragões Aquamarine. Ligados intimamente à água, os dragões Aquamarine passaram a habitar o fundo do oceano, submergindo sua civilização junto com as ilhas que habitavam, criando um verdadeiro reino submerso, utilizando a própria água do mar como uma proteção contra o mundo exterior. Para a

surpresa dos dragões aquáticos, seria nas próprias águas do oceano que eles viriam a encontrar uma ameaça a sua civilização. Em sua constante busca pelos cristais que lhes forneciam energia mística, os dragões acabaram por entrar em contato com outra civilização que também se utilizava da mesma fonte de energia. Seu primeiro contato com a civilização Atlante foi pacífico e com teor exploratório. Rapidamente os dragões perceberam que os humanóides não utilizavam os cristais em todo o seu potencial, extraíndo deles sua energia mística, porém não sendo capazes de atingir seu núcleo essencial, aquele que continha a energia do oceano em si. Os dragões então, percebendo a inferioridade dos atlantes perante a si próprios, os consideraram indignos de utilizar os cristais místicos, se sentindo no direito de controlar as reservas destes, ditando a quantidade máxima utilizada pelos humanóides. Obviamente, o orgulho dos dragões não foi aceito de maneira grata pelos atlantes, que apesar de sua natureza pacífica, não iriam se submeter ao controle de outra raça perante sua principal fonte de energia. A resistência dos Atlantes foi seguida de uma série de ataques dracônicos aos portos de Atlântida, bem como ataques de elementais, controlados pelos atlantes, as ilhas submersas dos dragões aquamarines. Os diversos embates entre as duas raças continuaram até que os dragões marinhos recuaram, tendo a sua atenção voltada para um conflito ainda maior que surgia no continente, causado pela revolta dos recém surgidos dragões negros, que iniciavam o que seria conhecido como a Grande Guerra Dracônica.

CARACTERÍSTICAS

Os Dragões Aquamarines possuem escamas azul-esverdeadas, bem como membranas interdigitais entre suas garras bem como projeções vertebrais que formam uma estrutura semelhante a de uma barbatana, responsáveis por facilitar seu deslocamento em baixo d'água. Adaptados ao ambiente aquático, possuem membranas protetoras em seus olhos e suas asas e cauda são adaptadas para o uso submerso como barbatanas. Sua dieta é constituída basicamente de peixes e outros animais marinhos, podendo eventualmente ir a caça de animais terrestres nas praias costeiras do continente.

ARKANUN/TREVAS

Após o término da guerra, muitos dragões Aquamarines se encontravam espalhados pelo continente, tendo como sua nova morada os diversos rios e lagos que existem em meio a terra seca. Com o giro da Roda dos Mundos, os mares da Terra foram tomados pelas mais diversas criaturas e deidades, se tornando um verdadeiro território em disputa. Incapazes de se manter contra as forças de Tenebras que se espalhavam pelos mares, bem como escapar da influencia dos Deuses que tomavam os mares como seus, os dragões marinhos acabaram por se refugiar nos mares de Arcádia ou nas águas dos planos superiores de Paradísia. Atualmente os cristais místicos que eram o centro de sua civilização se tornaram escassos e quase desapareceram, sendo encontrados muito raramente.

PODERES POSSÍVEIS

Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Regeneração, Tamanho e Teurgia.

FRAQUEZAS

Fúria, Avareza, Suscetibilidade à Elemento (Fogo) e 2 Fraquezas à escolha do Jogador.



DRAGÕES AZUIS

ORIGEM

Após presenciar o primeiro Giro da Roda dos Mundos, muitos dragões, sem compreender a abrangência de tamanho fenômeno, passaram a acreditar que a Terra estava sendo destruída pela expansão dracônica pelo mundo, tomando as terras para si e moldando os terrenos e ambientes através de sua magia. Temerosos por um segundo cataclisma, esses dragões se uniram em busca de um local isolado, aonde, em contato com a natureza, estes poderiam se salvar da fúria que esta poderia novamente invocar.

Nos antigos dias, nos primórdios da civilização dracônica, existia uma lenda, passada de geração para geração, que falava a respeito de uma grande montanha sagrada, aonde os quatro ventos do mundo se encontravam. No folclore dracônico, essa montanha seria um local de grande pureza e energia, aonde a natureza revelava todo o seu esplendor.

Esse grupo de dragões tomaram a montanha de Vindur como seu destino e lá eles encontrariam paz e segurança. Após uma longa jornada, esses dragões, que agora se denominavam de "A Revoada da Salvação", chegaram ao pé da montanha, onde perceberam que qualquer tentativa de alcançar o topo através do vôo seria simplesmente infrutífera. Os ventos eram extremamente fortes, e aumentavam exponencialmente de força ao se alcançar altitudes mais elevadas, de forma que o único meio de se chegar ao topo seria se agarrando à rocha e escalando até o final, tentando resistir ao vento. Nos primeiros dias de escalada, dos cerca de 200 dragões que participavam da empreitada, 150 foram arrastados pelos ventos, sendo jogados contra as rochas e depois lançados novamente ao ar pelas correntes de ar que circulavam em volta da montanha como um enorme furacão. Após as primeiras semanas, quase todos os dragões já haviam perecido perante o vento e seus corpos dilacerados em constante translação aterrorizavam os sobreviventes, lhes mostrando o que seu futuro lhes guardava para quando suas forças se esgotassem. Ao final de quase um mês, apenas quatro dragões sobreviveram para alcançar o cume. Do topo do Monte Vindur se projetava um enorme tornado que subia até os céus, mas os quatro dragões não mais se sentiam ameaçados pelos ventos. Após sobreviverem a provação da montanha, seus corpos já não sentiam a força dos

ventos nem a pressão das correntes de ar, pois estes haviam absorvido as energias dos quatro ventos e agora se tornavam um com eles. Nasceram assim os primeiros dragões Azuis.

Transformados pela própria natureza de Vindur, os Dragões dos Ventos se tornaram manifestações da própria natureza, se tornando portadores dos ventos e das tempestades. Não demorou muito para que os dragões percebessem a futilidade de suas crenças e se reintegrassem ao mundo, deixando para trás a montanha dos ventos.

CARACTERÍSTICAS

Os dragões do ar possuem personalidades volúveis, estando em constante mudança de humor. Seus filhotes nascem com escamas azuis claras e sempre são tranquilos e despreocupados, como brisas de verão. Conforme esses dragões crescem e atingem a maioridade, suas escamas tendem a assumir tons mais turvos, se escurecendo e se tornando cada vez mais cinzentos, como um céu tempestuoso. Os dragões Azuis costumam construir seus covis em locais altos como em montanhas cavernosas e picos gelados. Seus poderes estão ligados a natureza tempestuosa dos ventos, capazes de transmitir toda a ferocidade de um tufão.

ARKANUN/TREVAS

Dragões azuis provavelmente foram os que mais conseguiram perseverar ao lado dos dragões verdes (que esconderam-se em matas profundas durante a Idade das Trevas) e dragões negros (que guarneceram-se de sociedades secretas, ordens de magia e conspirações) às turbulências do Plano da Terra até a idade contemporânea, muito por ser a raça draconiana mais adaptável de todas.

PODERES

Raja, Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Regeneração, Tamanho e Teurgia.

CAPÍTULO 3 - RAÇAS DRACÔNICAS

FRAQUEZAS

Fúria, Avareza, Suscetibilidade à Elemento (Terra)
e 2 Fraquezas à escolha do Jogador.



DRAGÕES BRANCOS

A ORIGEM

A orgulhosa história dos dragões brancos iniciou-se por uma restrita cabala de dragões primordiais que se autointitulavam Syv Forskere, Os Sete Grandiosos. O objetivo da cabala era nada menos que encontrar uma forma de alcançar outras dimensões sem desvencilhar-se de seus corpos de carne. Os estudos dos Syv Forskere os fizeram adquirir extenso conhecimento sobre Spiritum, e muitos encontraram seus estudos em Ark-a-Nun, mas um deles, que Os Perdidos Tomos de Vello chamaram de Vestergaard, estava decidido à alcançar um plano mais poderoso que o deles próprios. O dragão usou de seu poderoso dom da vidência para enxergar além dos Planos e encontrar um mundo chamado Álfheimr, uma terra de belezas indescritíveis e sem vida inteligente. O que mais lhe chamou a atenção foi que a energia cósmica que circundava aquele mundo era superior ao do seu próprio, e Vestergaard possuía a teoria de que se vivesse em um mundo assim suas próprias energias iriam assumir o padrão vibratório daquele mundo, tornando-o ainda mais poderoso, acima de seus próprios irmãos. Um mundo perfeito para governar.

Vestergaard então abandonou os Syv Forskere para continuar seus estudos sozinho, pois acima de tudo ele ainda era um dragão e sua avareza por poder ainda o dominava. A criatura então passou anos para criar o ritual correto que lhe permitiria atravessar fisicamente a barreira entre os mundos. Quando, enfim, conseguiu realizar seu feito, sua ambição não pôde conceber que o ritual sugara quase todas suas energias - místicas e vitais. Nem mesmo seus vastos poderes dracônicos conseguiam manter-lhe vivo. Rugindo um urro de lamento e dor, o dragão pereceria na relva daquele novo mundo... se ele não estivesse errado sobre uma coisa: aquele mundo não era abandonado. O dragão fora encontrado por um grupo de seres esguios, humanóides, que se autodenominavam Ljósálfar.

Os Ljósálfar levaram a criatura para sua cidade perolada no seio de uma nascente e o trataram. A criatura teria perecido se a bondade não tivesse se assomado no coração da mais sábia Ljósálfar daquela cidade para que ela soubesse que aquela criatura merecia viver e trazer o conhecimento de outros mundos para seu povo. Ela então realizou o ritual Núrlim, que em língua Ljósálfar significa

"compartilhar a alma", e partilhou a essência de sua própria vida com o dragão. Vestergaard foi então o primeiro híbrido racial conhecido por toda a história planar. A união da essência paradisiana com a draconiana gerou uma espécie de metamorfose na criatura, permitiu não apenas que a vida do dragão se mantivesse, mas também mudou o próprio cerne da alma do dragão, apaziguando sua fúria flamejante para toda a eternidade, alterando também sua íris para um azul cristalino e suas escamas para uma alvura pura e quase luminescente.

Vestergaard passou exatamente 3300 anos vivendo com os Ljósálfar. Inicialmente o dragão recuperou-se de seus ferimentos, recuperou seu poder e então preparou-se para despedaçar aqueles humanóides completamente. Porém, ele viu entre os chamados "elfos da luz" uma incrível capacidade para manipulação da magia e diversas maneiras de filtrá-la das formas que nem mesmo ele ainda tinha concebido. O dragão, então, decidiu viver entre aqueles paradisianos. De fato, ele passara tantos séculos vivendo com eles que alterou sua forma para uma semelhante à daquele povo e chegou por muitas vezes à buscar esquecer a própria história. Entretanto, seu sangue draconiano urrou mais alto e Vestergaard galgou os caminhos políticos entre a sociedade élfica, chegando não só à ser considerado um deles, mas um dos conselheiros-mestres de Sarwyn, a feiticeira mais poderosa dos Ljósálfar, a líder daquela comunidade e aquela que cedeu-lhe parte de sua alma quando ele chegara em Álfheimr. O que se seguiu aqueles tempos foi apenas o princípio de uma invasão em larga escala. Vestergaard realizou rituais para contatar outros dragões da Terra, ensinando-os como chegar até aquele mundo sem sofrer a retroalimentação mística que ele havia sofrido. Em algum tempo, secretamente, as florestas que cercavam a cidade élfica estavam repletas de dragões. A criatura estava, também, minando secretamente a política da cidade, instaurando histeria por meio de rumores e enfraquecendo as forças élficas por dentro. Quando, enfim, pôs em prática seu ataque, revelando sua natureza traiçoeira, os Ljósálfar não puderam resistir. Aquele povo élfico foi escravizado pelo dragão branco e seus seguidores por 5000 anos até eventos vindouros que enfim trouxeram de volta sua liberdade. Os dragões brancos então já estavam

propagados por Álheimr e seus números somente foram diminuir até quase a extinção no evento conhecido como A Invasão Prateada, quando um reino de neoparadisianos liderados por Lúcifer Estrela-da-Manhã chacinou a maioria deles.

CARACTERÍSTICAS

Dragões brancos destacam sua aparência por olhos de um azul que varia do azul escuro até azul-piscina. Suas escamas são de um branco pálido quando nascem, tornando-se cada vez mais alvas enquanto envelhecem até uma brancura luminescente quando anciões.

ARKANUN/TREVAS

Dragões brancos nunca sofreram os terrores e a chacina que as outras raças tiveram. A maioria de sua raça, liderados por Vestergaard, encontrou um lar em Álheimr e apenas poucos residiram na Terra até a Idade das Trevas, levando muitos cruzados a crer que dragões brancos eram algum

tipo de aberração draconiana ou apenas uma raça extremamente rara mesmo entre os dragões.

PODERES POSSÍVEIS

Adling (poder presente no livro VIKINGS), Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Regeneração, Tamanho, Teurgia, e Vinter.

FRAQUEZAS

Avareza e Fúria e outras 3 Fraquezas à escolha do Jogador. O dragão branco pode trocar a Fraqueza Fúria por duas das seguintes Fraquezas élficas: Atributo Limitado, Barreira, Fetiche, Segredo, Ponto Vulnerável, Verdade, Sensibilidade à Elemento. A quantidade final de Fraquezas ainda precisa ser 5.



DRAGÕES CORRUMPIDOS

A ORIGEM

Quando a Terra dos dragões elementais e dos pássaros celestiais estava em seu auge, os diversos impérios dracônicos dominavam os outros povos do mundo, o que sempre os levava a guerras e alianças que se faziam e desfaziam constantemente. Alguns desses impérios veneravam criaturas titânicas do plano altíssimo (Paradísia), enquanto outros se relacionavam com deuses-heróis arkanitas - raríssimos ouviam falar ou tentavam entrar em contato com planos corrompidos abaixo de Ark-a-nun.

Um exército fanático de mercenários e assassinos vagava por esta Terra, combatendo em nome de quem lhes pagasse melhor, e era comandado por uma família de "sangue real" que diziam se alimentar do sangue dos pássaros celestiais e que tinham como espírito-guia um deus-dragão de Infernun, o primeiro dos planos inferiores. No ponto alto das Guerras Dracônicas, os impérios já estavam exauridos e não mais conseguiam pagar pelos serviços destes dragões mercenários, o que os levou à busca de clientes em Ark-a-nun. O patriarca dessa família era Kur, o Dragão-Montanha, que passou a se relacionar como uma poderosa divindade da guerra entre os líderes políticos de Ark-a-nun da época.

A Roda dos Mundos começou então a girar, levando à destruição de quase todas as raças dos planos, à obliteração do plano de Tenebras e o nascimento do plano do Edhen, forçando os dragões mercenários a migrar a Ark-a-nun e vender seus serviços aos reinos que já se corrompiam com a magia desenfreada e a dominação de deuses-monstro de Infernun e fugitivos tenebritas. Kur e sua família real viu seus agentes da guerra e do assassinato debandarem em desespero, espalhando-se por Ark-a-nun e buscando cada um um pequeno punhado de seguidores para dominar, acabando com esta antiga ordem dracônica. A família real então foi contatada por uma divindade tenebrita das águas, Apsu, que lhes profetizou o nascimento do Dragão que reuniria novamente os Dragões Bebedores do Sangue das Aves Celestiais (que passaram a ser chamados de Dragões Corrompidos), e que este nascimento se daria na família real de Kur.

Séculos depois, nascia Tiamat, o Dragão do Caos da mitologia assírio-babilônica, com uma

poderosa alma que portava resquícios da essência da maior fera dos céus, a edhênica Ziz morta por Bel-Meridath. Ainda jovem, Tiamat peregrinou por Ark-a-nun em busca de cada Dragão Corrompido e aliando-se a deuses-magos e deuses-guerreiros para formarem o grupo dos poderosos Annunaki. Com o auxílio do tenebrita Apsu, foi criado o magnífico feudo dos Céus de Anshar, onde Apsu, Tiamat, Éa e Damkina se tornaram os líderes máximos.

Quando a corrupção de Apsu dominou a alma caótica de Tiamat, a dragonesa tentou assassinar os Annunaki mas foi vencida por Marduk, poderoso filho de Éa e Damkina. Enquanto a família real que a originou desapareceu em Ark-a-nun (há boatos de que viajaram a Infernun para se tornarem seguidores de seu deus-dragão infernita, Pyros), Tiamat e seus Dragões Corrompidos foram banidos do plano para uma região profunda de Spiritum chamada Underworld, onde os deuses-Annunaki Nergal e Ereshkigal já reinavam sobre o vale espiritual de Arallu. Tiamat construiu seu próprio vale espiritual, que mais tarde foi anexado junto com Arallu e outros reinos do Underworld no Inferno cristão. Os Dragões Corrompidos agora vivem em um feudo subterrâneo no Primeiro Círculo do Inferno, uma galeria de cavernas feitas de ossos de dragões e uma quantidade incontável de tesouros. Tiamat, uma deusa-dragão arkanita com sangue terrestre e alma com essência edhênica, agora lidera seus Dragões Corrompidos e também os Dragões Infernais, uma classe à parte de Daemons com formas dracônicas.

CARACTERÍSTICAS

Dragões Corrompidos são semelhantes à dragões de outras raças, geralmente vermelhos ou negros, porém possuindo algumas características infernais, como escamas rachadas e exalando enxofre ou carne semelhante à lava, olhos fluorescentes, etc.

ARKANUN/TREVAS

Durante o período da Idade das Trevas as hordas de Tiamat engrossaram suas fileiras mais do que nunca com Dragões Infernais advindos de almas que adoravam o demônio ou o temiam, muitas

dessas acreditando que os próprios dragões fossem o “diabo”. Os próprios dragões corrompidos originais tornaram-se uma raça rara, adquirindo altos postos nos exércitos da dragonesa.

PODERES POSSÍVEIS

Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Regeneração, Tamanho e Teurgia.

FRAQUEZAS

Dragões corrompidos são uma exceção em termos de Fraquezas. Eles possuem Fúria, Avareza e 5 das 9 Fraquezas a seguir: Sol, Decapitação, Água Benta, Símbolos Religiosos, Apresenta o Reflexo Real, Alimentar-se de Espírito Humano, Cheiro de Enxofre, Necrofagia, Locais Religiosos.



DRAGÕES DOURADOS

A ORIGEM

Tidos como os mais puros e sábios entre os grandes lagartos, os dragões dourados não poderiam estar mais longe da verdade. Aliás, esse é um dos rumores criados na Idade Média em torno de poucos representantes dessa raça que chegaram aos templários. Dragões dourados originaram-se de um pequeno grupo de dragões adoradores da magia, grandes conjuradores e arqui magos de imenso poder cujos quais prezavam a pureza de sua estirpe e filosofia metamágica. Seu grupo originalmente compunha-se de dragões de diferentes raças que para separá-los do restante transmutaram seus corpos em uma forma que mostrasse seu imenso apreço pelo ouro e sua superioridade frente ao restante, mudança tal que alterou-lhes em nível essencial, de forma que pudessem passar sua forma e poder dourado para seus descendentes.

Antes do Grande Giro, os Dragões Dourados já eram os mestres da metamagia primitiva, manipulando o cerne da magia em si, enquanto seus irmãos limitavam-se ao poder dos Caminhos Elementais e Arcanos Negros. De fato, quando um dos grandes líderes da raça na época, Akhpar Mansu, o Luminar, destilou a metamagia até seu uso sobre o espaço e o tempo, ele manteve o conhecimento dentro de sua raça – punível com morte, caso algum dragão mostrasse tal segredo para outros. Os segredos da metamagia apenas foram propagados após a Idade Média por aquele que foi conhecido entre os Dragões Dourados como Apalala, o Traidor, cujo qual converteu-se ao Budismo e ensinou os caminhos da Metamagia para magos humanos após ter sido discípulo de Budha. No fim, esse mesmo dragão admitiu sua culpa contra os dragões, tendo sido traído e esquecido pela Humanidade, e mesmo hoje ele odeia os humanos em Arcádia, vivendo no bolsão Índia.

Dragões Dourados possuem um ténue relacionamento com a Escola de Photus, uma Ordem de Magia humana voltada para o Caminho da Metamagia e os segredos dos Dragões Dourados de trespassar o espaço e viajar no tempo. Seu relacionamento, entretanto, limita-se à mútua destruição, os dragões vendo os magos como ladrões de conhecimento e os mesmos, como destruidores da sabedoria metamágica, cuja qual deve ser herdada pela Humanidade, mesmo que de forma controlada. De fato, os dragões mais engajados

nessa guerra (dizem que o próprio Akhpar Mansu, o Luminar, ainda está vivo e liderando essa cruzada eterna) possuem fortalezas fora do Fluxo do Tempo, a única maneira de não serem encontrados pela Escola de Photus, que inclusive parece adotar a mesma estratégia pelo mesmo motivo. A principal fortaleza dos dragões dourados chama-se Ninho do Tempo, enquanto a da Escola de Photus foi denominada de Cronópole.

CARACTERÍSTICAS

Dragões dourados, como o nome diz, possuem escamas de um tom dourado que nada diferenciam de ouro puro, onde a mínima luz já resplandece em suas escamas. Alguns alquimistas afirmam que as escamas de um dragão dourado são o primeiro passo para a criação da Pedra Filosofal.

ARKANUN/TREVAS

Após a Idade das Trevas, a maioria dos Dragões Dourados usaram de seu poder metamágico para viajar para Arcádia ou criar seus próprios Bolsões espirituais, embora um punhado tenha ido para Ark-a-Nun com seus próprios objetivos (rumores dizem para pilhar os poderosos itens mágicos restantes daquele mundo).

PODERES POSSÍVEIS

Adling, Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Duankou, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Regeneração, Tamanho, Telecinésia e Teurgia.

FRAQUEZAS

Avareza, Fúria, Sensibilidade à Elemento (Trevas) e outras 2 Fraquezas à escolha do Jogador.



DRAGÕES MARRONS

A ORIGEM

No Éon dos Dragões Primordiais, havia um poderoso e sábio "cientista" (também o precursor do que poderia ser chamado de "cosmonauta" para essa cultura dracônica) chamado Kolifaroe que se cansou da ganância e arrogância de sua espécie, resolvendo deitar-se e entrar em sono profundo em sua câmara tecnomágica, de modo a se isolar da vida terrestre. Após centenas de anos em hibernação, a câmara mesclou seu corpo às rochas e ao solo devido à troca de energia com as Linhas de Ley, tornando-o uno com o terreno lamacento e pantanoso onde este se deitara em seu sono.

Após o giro da Roda dos Mundos, novas civilizações dracônicas surgiram, com suas próprias culturas e religiões - mas com algo comum: seus ídolos divinos costumavam ser feitos de barro, mármore ou cristal. O lago argiloso com a essência de Kolifaroe (um poderoso Node do elemento Terra) foi tido como sagrado por alguns dragões elementais do novo Éon, que criaram um grande ídolo da fertilidade com o barro da região. Com o fluxo de Forma-Pensamento da Fé destes dragões e com o fluxo energético do Node, em poucos dias o ídolo de barro adquiriu vida e se tornou Prush, a primeira Dragonesa Marrom, sempre grávida. A cada ano, numa data especial, Prush botava um novo ovo que gerava um Dragão Marrom. Após um século (ou seja, quando havia 100 descendentes de Prush), uma guerra tribal entre os Dragões Vermelhos e os Dragões Marrons aconteceu, com a trágica destruição do lago argiloso e de Prush - deixando o dom da reprodução a cargo dos próprios filhos.

CARACTERÍSTICAS

Enquanto as diversas raças de Dragões Elementais proliferavam pela Terra no Éon dos Dragões e Aves Celestiais, a raça dos Dragões Marrons foi fadada ao esquecimento e à rejeição. Suas escamas tinham o tom amarronzado das rochas e da terra mais mundana, nenhum poder psíquico, arcano ou espiritual estava ligado à sua existência, e as outras raças os relegaram a trabalhos servis e de pouco valor. Porém, esta raça também tinha um diferencial imperceptível às arrogantes raças elementais: a capacidade evolutiva de seus corpos para gerar armas e armaduras naturais era notável, permitindo-lhes desenvolverem tais armas em

poucos dias de indução ao corpo.

Liderados pelo bélico Prushtar Morde-Nuvem, muitos Dragões Marrons se uniram para desenvolver esta arte da guerra, o mais próximo de arte marcial e rito berserker que uma civilização dracônica já teve. Mesmo com grandes limitações no desenvolvimento de outros poderes, os Dragões Marrons se mostraram mais que eficientes em combate próximo, com garras, presas, chifres, espinhos, espigões, ferrões e outras armas naturais que conseguiam fazer "brotar" com seu treinamento. Mesmo tidos como uma tribo selvagem de bárbaros irracionais, os Dragões Marrons de Prushtar Morde-Nuvem foram lendários nas Guerras Dracônicas, principalmente na épica batalha contra Zukratam, um Dragão Negro. Este Dragão negro enfrentou Prushtar Morde-Nuvem com seus poderes arcanos e sua peçonha, mas ainda assim não foi páreo para a selvageria e precisão dos ataques do líder dos Dragões Marrons.

ARKANUN/TREVAS

Com o giro da Roda dos Mundos, a maior parte dos Dragões Marrons foi extinta, mas pouquíssimos conseguiram se refugiar na Arcádia com o auxílio de outras raças aliadas. Conta-se que a câmara tecnomágica de Prush ainda existe e resistiu à destruição do lago argiloso e mesmo do último giro da Roda dos Mundos. Se isso for verdade, ainda há uma chance de salvar os Dragões Marrons da extinção e ainda deixá-los em seu plano de origem, a Terra.

PODERES POSSÍVEIS

Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Regeneração, Tamanho e Teurgia, Fraquezas



DRAGÕES NEGROS

A ORIGEM

Há muitas eras, durante o éon dos dragões primordiais, existia um sábio e poderoso dragão chamado Yahvur, cujo poder e a força eram superados apenas por sua virtude. Yahvur sempre foi um líder pacífico e justo, levando seu povo a prosperidade. Após o giro que deu início à era dos dragões elementais, Yahvur decidiu que para unir seu povo novamente e recuperar seu reino dos cataclismas que o assolaram, ele precisaria de um herdeiro. O rei dracônico então teve um filho com a mais bela dragonesa de seu reino, gerando assim o futuro herdeiro de todo o seu reinado, chamado então de Sarkhoul. Apesar de ser o primogênito de um dragão primordial, Sarkhoul nasceu com o estigma de pertencer a um plano menos energético, nunca suportando a sua inferioridade perante o poder megestoso de seu pai. O príncipe dragão sempre foi atormentado por delírios de grandeza e de conquistas de poder, nunca compreendendo o pacifismo de seu pai. Ao atingir a maturidade, Sarkhoul finalmente resolve se rebelar contra seu pai, tentando assassiná-lo para tomar seu reino para si. Com lágrimas nos olhos, Yahvur derrotou seu filho e então, sem conseguir matar sua própria cria, o baniu para sempre de seu reino, amaldiçoando os céus e a terra por transformarem seu amado filho em um monstro.

Abandonado a própria sorte, a partir daquele dia, Sarkhoul passou a possuir um único objetivo em sua mente: Vingança contra seu pai e contra todo o seu reino. Se refugiando nas profundezas de Spiritum, Sarkhoul passou a se alimentar de almas e de fontes místicas, sempre em busca do poder necessário para finalmente derrotar seu pai. Em uma de suas viagens pelas regiões obscuras de Spiritum, enquanto vagava pelo Umbral em busca de poder, o príncipe dragão acabou sendo arrastado por um vortex de energia negra que o transportou para dentro do Plano Elemental das Sombras. Nesse mundo de trevas, ele se viu consumido pelos seus sentimentos mais negros, unindo-se com o negativismo que ali predominava e absorvendo a escuridão a sua volta, a ponto de suas próprias escamas se tornarem obscuras, tornando-o o primeiro dos dragões

negros. Após finalmente conquistar o poder que tanto almejava, Sarkhoul se tornou mestre das trevas que compunham aquele plano, se tornando uno com as energias negras existentes lá.

Tempos mais tarde, no pacífico reino de Yahvur, as trevas tomaram os céus em um eclipse que não podia ser explicado por nenhum evento natural. De dentro do anel de fogo e trevas, surge então Sarkhoul, seguido de um verdadeiro exército de elementais de sombras, arrebatando o reino de seu pai com terror e morte. Utilizando-se de magias e poderes obscuros adquiridos nas sombras, Sarkhoul absorveu a vida das terras férteis e de seus inimigos, trazendo cada vez mais desgraça para os reinos de seu progenitor.

Yahvur, não mais podendo ignorar as atrocidades que seu filho cometera, resolve dar um fim a loucura de seu filho, finalmente dando um fim naquilo que começara. Ambos os dragões então marcharam para a batalha que seria conhecida como o início do fim. Com seus exércitos em guerra, Yahvur e Sarkhoul batalharam por dias e noites, até que o poder puro do dragão primordial finalmente se mostrou superior aos poderes obscuros do príncipe exilado. No entanto, no momento final da luta, a única coisa que o rei dragão foi capaz de ver a sua frente foi a imagem de seu filho caído a seus pés, mesmo estando diante apenas da sombra do que um dia ele foi. Apesar de todas as atrocidades e insanidades cometidas por seu primogênito, Yahvur não foi capaz de mata-lo, e neste exato momento de fraqueza, Sarkhoul deferiu um último golpe contra seu pai e deu um fim a sua vida. Utilizando seus poderes negros, o Príncipe das Trevas então tomou para si os poderes e a essência de Yahvur, finalmente se tornando um dos mais poderosos dragões de todo o plano da Terra.

Tomando o antigo reino de seu pai para si, o grande dragão negro eliminaria todos aqueles que se mantinham leais ao seu pai, maculando todos os outros com a semente das trevas da qual sua nova forma nasceria. Com seu exército de dragões e elementais das trevas finalmente montado, Sarkhoul só pensava em uma única coisa, Guerra!

CARACTERÍSTICAS

Os Dragões Negros possuem escamas pretas e nebulosas, de forma que de longe se assemelham a uma grande massa de sombras em formato dracônico. Estes costumam possuir hábitos noturnos e habitam grandes cavernas de forma a evitar o sol do dia. Sua alimentação, assim como a da maioria dos dragões se consiste basicamente de carne e carniça, porém estes possuem a necessidade de alimentar-se de almas para sobreviver. A sua fome por almas no entanto não foi a única coisa que os dragões negros herdaram de Sarkhoul e do plano das sombras. Os poderes de absorção de vida e de energia que caracterizam essa raça também se originaram no plano das trevas. Enquanto em sua forma humana, os dragões negros costumam assumir uma aparência sombria, geralmente com cabelos pretos e olheiras.

ARKANUN/TREVAS

Após o término da Grande Guerra Dracônica, os Dragões Negros entraram em reclusão, se isolando do mundo e se limitando a viver em solidão. Os pecados de sua raça não foram esquecidos, de forma que estes foram caçados durante séculos por outros dragões sobreviventes, rancorosos pelos atos

cometidos durante a guerra. Essas perseguições e caçadas perduraram por muito tempo, até que a realidade do plano da terra se tornou tão diferente, que nem mesmo as mais terríveis memórias foram capazes de perdurar por mais tempo. Após a queda da crença no místico e do grande êxodo dos dragões para fora da Terra, os dragões Negros se tornaram criaturas raras e solitárias, sendo encontrados em profundas cavernas em Arcádia e em Spiritum. A lenda conta que Sarkhoul nunca teria sido morto, e que este estaria apenas dormente em um grande abismo em algum local da Terra, apenas esperando pelo dia de seu novo despertar quando finalmente tomará para si o controle de todo o plano.

PODERES POSSÍVEIS

Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Regeneração, Rex Umbra, Tamanho e Teurgia.

FRAQUEZAS

Avareza, Fúria, Sensibilidade à Elemento (Luz), Sol e outra Fraqueza à escolha do Jogador.



DRAGÕES PSÍQUICOS

A ORIGEM

Também conhecido como Dragão Psiônico, Dragão Astral ou Psidragão, essas criaturas vivem completamente no Plano Astral, nunca existindo completamente em Spiritum nem no Plano Material. Dragões Psíquicos possuem seus poderes completamente baseados em poderes psíquicos, nunca podendo desenvolver poderes mágicos – o que os tornam extremamente suscetíveis à magias por um lado, e extremamente poderosos por outro. Por essa razão, Dragões Psíquicos dificilmente deixam-se ser pegos fora do Plano Astral ou o abandonam completamente, enfrentando seus inimigos de forma telepática e psiônica (ignorando muitas defesas que o inimigo possui). Dragões Psíquicos possuem uma forma azulada ou rósea, sempre translúcidos e majestosos.

A origem dessas criaturas é recoberta de rumores, a maioria sem muita veracidade. A teoria mais aceita pela Escola Invisível é que são antigos dragões que renunciaram à magia, percebendo o mal que a mesma fazia ao seu mundo durante a Guerra Draconiana, evoluindo então suas capacidades internas.

CARACTERÍSTICAS

Dragões Psíquicos podem possuir a aparência de quaisquer outras raças draconianas ou mesmo uma aparência completamente nova. São sábios, sagazes, nunca se deixando enganar por psiônicos, médiuns ou magos que tentam se aventurar no Plano Astral. Psidragões também possuem covis, criando-os no Plano Astral. Geralmente se localizam em áreas remotas, como no subconsciente coletivo, a fronteira do Plano de Akasha ou em páreas que interessem ao dragão, como centros urbanos de ódio, dor, amor ou prazer.

O tesouro desse tipo de dragão não é o usual: memórias, conhecimentos raros, informações e até mesmo almas. Todas ficam guardadas na essência do psidragão ou em forma astral em seu covil.

Em combate, um dragão psiônico é um inimigo quase invencível: sua forma psiônica não recebe danos físicos, naturais ou mágicos, exceto se o dano for específico para seres imateriais. Porém, onde encontram sua força, esses dragões também vêem sua fraqueza: todos seus ataques são realizados mediante projeções psiônicas de força

ou mente. Ataques telecinéticos ou telepáticos são seus favoritos, mas manifestações pirocinéticas, criocinéticas ou eletrocinéticas também ocorrem.

ARKANUN/TREVAS

Dragões Psiônicos raramente interferem com o mundo físico.

PODERES POSSÍVEIS

Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Possessão, Psionismo Dracônico, Regeneração, Tamanho e Teurgia.

FRAQUEZAS

Fúria e Insubstancial.



12

DRAGÕES VERDES

ORIGEM

Nascidos antes do último giro da Roda dos Mundos, os Dragões Verdes trazem consigo o sangue da Dragonessa Primordial chamada Beira. Durante o giro que destruiu o mundo dos Primordiais e o reanimou como a terra dos dragões elementais, esta Primordial teve sua essência espalhada em uma pequena região coberta por uma espessa floresta. Durante o despertar dos grandes répteis descendentes dos Primordiais, esta floresta ressurgiu com a essência espiritual de Beira. Criaturas silvestres e uma tribo de supostos semideuses com formas dracônicas viviam sob as vontades inconscientes de Beira e uma religião que cultuava a deusa-árvore Aer Dane. Sua mitologia afirmava que Aet Dane vinha de um plano superior surgido após a época de Beira - ou seja, Aer Dane era uma paradisiana da época quando Paradísia ainda era o plano altíssimo da Orbe de Satânia.

Comandada por Cailleach Bheur, uma feiticeira conhecida também como a Rainha da Neve sobre as Folhas, a tribo de semideuses guerreava e protegia a floresta em nome de Beira e Aer Dane. Quando se dedicavam à manifestação de Aer Dane na Terra, estes "clérigos" recebiam uma coloração verde muito viva em suas escamas corporais, a postura quadrúpede dos lagartos e também asas - de modo que apenas estes fiéis se tornaram os verdadeiros Dragões Verdes, filhos do espírito da floresta Beira e abençoados pela deusa-árvore Aer Dane. O vínculo dos Dragões Verdes com Aer Dane é tão forte que, quando eles se reproduzem entre si, Dragões Verdes com as mesmas capacidades nascem. A reprodução entre Dragões Verdes e a tribo de Beira gera apenas novos membros da tribo de Beira, não Dragões Verdes (a não ser que, durante a vida, eles se dediquem fielmente a Aer Dane).

Após o último giro da Roda dos Mundos, ocorrido aproximadamente 15.000 anos atrás, a tribo de Beira foi extinta, enquanto a maior parte dos Dragões Verdes se refugiou em Paradísia ou na Arcádia. Com o tempo, muitos voltaram para recuperar propriedades (principalmente onde se situava a floresta de Beira, onde agora é a região da Escócia). Há boatos que afirmam ser Danu o nome recentemente adotado por Aer Dane, e portanto os Dragões Verdes e os Tuatha Dé Dannan seriam "meio-irmãos", com a mesma "mãe".

CARACTERÍSTICAS

Dragões verdes não diferem em fisionomia com a idéia do dragão típico, inclusive tendo suas escamas de um verde bastante vivo. Dragões mais antigos perdem essa coloração forte para um tom mais opaco, enquanto que jovens possuem um tom um tanto esbranquiçado, que vai ganhando cor com a idade.

ARKANUN/TREVAS

Dragões verdes foram a raça mais caçada na Idade das Trevas, talvez por seu habitat ser o mais acessível ao homem, e por causa da compatibilidade de ambiente foram também os mais caçados e um dos mais temidos. Atualmente os poucos restantes da raça estão sob a proteção da organização Dragonlair ou refugiados em Arcádia.

PODERES POSSÍVEIS

Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Regeneração, Tamanho e Teurgia.

FRAQUEZAS

Fúria, Avareza e outras 3 Fraquezas à escolha do Jogador.



DRAGÕES VERMELHOS

ORIGEM

Uma das raças dracônicas mais temidas, os furiosos e sangrentos Dragões Vermelhos representam exatamente o que o elemento fogo traz: calor, agitação, destruição, dor. Paradoxalmente originados da mesma fonte que os Dragões Aquamarine, os Dragões Vermelhos têm como “avô” o Dragão Primordial Sjouhyr, o especialista na tecnomagia dos cristais, metais e magma.

Antes de se recolher ao estudo submerso dos cristais aquamarines, Sjouhyr atuava como conselheiro do temível Kur, o Dragão-Montanha. O Dragão-Montanha era o líder das forças mercenárias dos bebedores do sangue das Aves Celestiais e também o patriarca de sua família real, que liderava estes dragões mesmo sem um território nacional onde pudessem se fixar. Sjouhyr pesquisava uma fonte de poder para estes dragões mercenários, encontrando-a nos vulcões que expeliam calor incalculável das profundezas da Terra.

A partir de uma jornada estabelecida por Sjouhyr pelos corredores subterrâneos do planeta, qualquer dragão que os percorresse corretamente e passasse em todas as provas sairia do vulcão Diedtafryh como um novo dragão, repleto da energia magmática da Terra. Kur impôs a jornada (chamada de Percurso Piroclástico) a todos os seus subordinados, começando a jornada ele próprio e renascendo como o primeiro Dragão Vermelho do Éon dos Dragões Elementais e das Aves Celestiais. Após a implantação deste rito, Sjouhyr se retirou para os mares terrestres.

Embora a maior parte dos Dragões Vermelhos tenha se mantido sob as ordens de Kur, muitos outros debandaram, inebriados pelos poderes recém-adquiridos. Estes Dragões Vermelhos desgarrados se reuniram sob o comando de Tramander, o Puro. Este cruel Dragão Vermelho é o responsável por alguns dos piores momentos das Guerras Dracônicas, como ter assassinado pessoalmente a matriarca dos Dragões Marrons Prush, ter realizado a hecatombe mística do Grande Momento com quatro mil dragões que buscavam a paz e ter liderado a Batalha da Revoada Vermelha contra um enorme ninho de Dragões Dourados,

além de ter sido também o pai do primeiro Dragão de Sangue, tido com a Dragonessa Negra Takhisis, filha de Sarkhoul.

Tramander e o Dragão Negro Sarkhoul foram os dois grandes causadores das Guerras Dracônicas que devastaram a Terra em seu Éon, mas Tramander tinha um instinto de sobrevivência muito mais forte, o que o levou a esconder os ovos dos Dragões Vermelhos nos mais diversos vulcões e rachaduras magmáticas da Terra, já prevendo a profecia de Varlafotrax sobre a extinção dos Dragões Elementais e a destruição da Terra neste Éon para dar lugar ao próximo Éon.

ARKANUN/TREVAS

O plano de Tramander teve sucesso, quando o novo Giro da Roda dos Mundos aconteceu e deu lugar a uma nova Terra, com novas civilizações e raças proliferando. Os Dragões Vermelhos, porém, continuaram nascendo e repovoando o plano, embora em quantidade extremamente reduzida, e enfrentando uma raça muito mais cruel e poderosa, a raça humana.

PODERES POSSÍVEIS

Asas, Ataques e Defesas Extras, Aumento de Atributos, Bafo, Controle Mental, Defesas Especiais, Dentes e Boca, Garras, Metamorfose, Pele Resistente, Regeneração, Tamanho e Teurgia.

FRAQUEZAS

Fúria, Avareza e outras 3 Fraquezas à escolha do Jogador.



DRAGÕES HÍBRIDOS

Alguns dragões cruzaram com outros diferentes dos de sua raça, criando híbridos. Geralmente cruzamentos interracialis draconianos não costumam gerar crias, tendo uma probabilidade menor do que a já rara hipótese de um dragão gerar um ovo. Devido à sua natureza mágica, dragões podem cruzar com seres de outras raças não-draconianas (obviamente, metamorfoseados na forma da raça da criatura) mas proles geradas dessa forma muito dificilmente nascem, e quando isso acontece, é quase certo de serem estéreis. Alguns estudiosos acreditam que algumas raças draconianas possuem mais probabilidade de reproduzirem-se com seres não-draconianos, como os dragões negros e corrompidos poderem gerar proles com arkanitas e infernianos, dragões brancos com seres élficos, etc.

DRAGÃO DE SANGUE

O mais antigo rumor sobre quando originou-se a existência dos Dragões de Sangue veio já da Arcádia pós-Giro da Roda dos Mundos, quando um elfo negro bardo de Halzazee que cantou em sombrias fogueiras de acampamentos sobre uma fera monstruosa que dilacerou a matriarca da família mais poderosa de sua cidade élfica diante de seus olhos.

Os Dragões de Sangue são seres híbridos nascidos da união entre um dragão vermelho e um dragão negro. A criatura possui escamas de um vermelho escuro, tão escuro quanto sangue coagulado. Não só essa é a origem do nome dessa raça, mas também alguns poderes únicos descritos por aqueles poucos que os viram, capacidades de ferver o sangue de vítimas dentro de suas próprias veias e controlá-los como marionetes, forçando-os a agir mediante o controle do sangue dentro deles. Dragões de Sangue são seres vis, vilânicos, tiranos e cruéis, e nunca nenhum ovo dessas criaturas chocou um que não fosse no mínimo profano, controlando reinos sombrios inteiros.

DRAGÕES MOKUUNA

Depois da criação dos Dragões Verdes na Terra do Éon dos dragões elementais e aves celestiais, novas guerras dracônicas surgiram e desgastaram muito o plano antes do giro da Roda dos Mundos que posicionou a Terra no lugar onde ela atualmente se encontra. Na época deste último giro, Cailleach

Bheur guiou a maioria dos Dragões Verdes para a Arcádia através de visões enviadas por Aer Dane, embora um grande grupo tenha buscado refúgio nas florestas dos Ljosálfar de Paradísia. Apenas uma pequena parcela de Dragões Verdes viajou a Spiritum em busca de refúgio, estes liderados por Kamohoalii.

Kamohoalii perdeu a fé em Aer Dane e afirmava que ela e o plano dela é que causaram a destruição da Terra dos dragões elementais. Alguns poucos Dragões Verdes seguiram seu ponto de vista e o acompanharam nas viagens astrais. Em regiões afastadas, Kamohoalii e seus seguidores penetraram na Montanha Abissal da tenebrita Fuchi, e lá encontraram certa afinidade com a energia vegetal que fluía tão abundantemente. A tenebrita ofereceu asilo a todos estes Dragões Verdes, que rapidamente aceitaram e passaram a ter em Fuchi uma substituta para a fé que antes tinham em Aer Dane.

Séculos depois, Kamohoalii viajou à Terra no novo Éon, para saber o que aconteceu com as outras civilizações dracônicas, não encontrando mais nada além de civilizações humanas. Percebendo a oportunidade de converter um pequeno grupo de humanos das ilhas polinésias, Kamohoalii trouxe alguns de seus dragões corrompidos por Fuchi (que assumiram o nome de Mookuna) para viverem no mar que circundava estas ilhas e também Kalaipahoa, um Avatar de Fuchi. Este Avatar foi absorvido na mitologia havaiana como o deus-veneno, que se move através das árvores e as destrói - uma árvore de veneno muito poderoso recebeu o nome de kalaipahoa. Posteriormente, Kamohoalii (tido como o deus-rei dos tubarões na mitologia havaiana) foi destruído por Maui, um herói havaiano (na verdade, um Imortal). Os Dragões Mookuna restantes passaram a povoar os mares à volta, sem um líder específico mas ainda seguindo os preceitos de Fuchi na forma de Kalaipahoa.



MEIO DRAGÕES

ORIGEM

Também conhecidos como Dragonkind, os Meio-Dragões são a principal raça híbrida influente no cenário de DRAGÕES: REIS CAÍDOS. Via de regra, um Meio-Dragão é gerado como fruto da união entre um dragão em forma de um humano com uma humana. O fruto dessa união nasce de forma vivípara (ou seja, de um útero) como um mamífero normal. Dentre suas habilidades draconianas, uma das primeiras a se manifestar – alguns dizem como forma inconsciente de proteção – é o poder da Forma Humana, onde o rebento já nasce na forma da raça de sua mãe. Quando na adolescência (ou mais tardar como um adulto jovem), esse “primeiro uso” do poder entra em colapso na mente do Meio-Dragão... e desliga-se. A criatura então tem plena consciência de sua aparência, geralmente bastante semelhante à de um demônio, com a presença de presas, garras, olhos fendidos e algumas vezes chifres e/ou escamas vestigiais.

Os primeiros Meio-Dragões não possuem uma época específica, mas dizem que eles já existiam mesmo antes da Humanidade, entre os Ljosálfar, criaturas essas que expulsavam esses seres de sua comunidade – quando não muito matavam.

CARACTERÍSTICAS

Meio-dragões possuem uma série de características que podem fazê-los ser confundidos com um demônio, problema esse que já matou mais de um Dragonkind. Já ouviu-se falar de Meio-Dragões entre Ljósálfar (elfos da luz), Dökkálfar (elfos da escuridão), Homens-Lagartos de Arcádia e até mesmo Arkanitas. Via de regra vamos usar nesse livro apenas Meio-Dragões de linhagem humana.

Um Meio-Dragão pode viver praticamente todo o tempo na forma humana. O poder permite-lhes dormir e até mesmo cair inconsciente por eventos violentos e não assumir sua forma verdadeira. Porém, quando em uso de seus poderes, é impossível ocultar 100% de sua natureza, geralmente expressa em olhos reptilianos ou parte de suas escamas ficarem expostas após receber alguns tiros.

Um Meio-Dragão envelhece 4 vezes mais lentamente que um ser humano normal e evolui por nível ou idade de acordo com a necessidade da crônica (porém, o narrador deve ter em mente que a idade máxima atingida por um Meio-Dragão de

linhagem humana é aproximadamente 400 anos).

ARKANUN/TREVAS

Durante a Idade das Trevas, Meio-Dragões levaram cidades à se tornarem focos da Inquisição por serem confundidos com demônios. Sua real forma era descoberta quando inquisidores tentavam queimá-los na fogueira, afogá-los ou perfurá-los com suas lanças e instrumentos de tortura.

Atualmente os poucos Meio-Dragões que restaram da Idade das Trevas, conhecendo ou não sua verdadeira origem, sabem como esconder-se da sociedade mundana e sobrenatural em cidades. Muitos se passam por demônios para infiltrarem-se, visto que o Arcanum Arcanorum não vê com bons olhos uma criatura que eles simplesmente não sabem o que é. Em Londres existe um Meio-Dragão chamado Anders Reed, onde sua natureza é conhecida apenas pela Ordem do Dragão (mais especificamente o Grão Mestre Drácula).

PODERES

Um Meio-Dragão poderá acessar todos os poderes da raça de seu pai dracônico, exceto Tamanho e Asas.

FRAQUEZAS

O Meio-Dragão possui a mesma tabela de Fraquezas da raça de seu pai dracônico, devendo escolher 5 delas.



M
S
M
M

FRAQUESAS DRACÔNICAS

Cada dragão terá 5 fraquezas, sendo obrigatoriamente duas delas a Avareza e a Fúria. Alguns dragões possuem mais de duas fraquezas obrigatórias, e de acordo com a descrição, as restantes escolhidas da lista abaixo.

FÚRIA

A fúria causticante queima no coração de todo dragão. O descontrole sempre está detrás do olhar de cada entidade dracônica, um descontrole que se torna uma fúria cega em combate ou mesmo em uma discussão. Precisa de um teste de WILL para ser apaziguada. Enquanto em estado de fúria, o dragão adquire 10% no ataque e -20% na defesa.

AVAREZA

Poucos seres em todos os Planos de Existência são tão avarentos quanto dragões. Cada um deles herdou de seus ancestrais a sede incontrollável de poder, seja na forma de ouro, mágica, conhecimento ou cota de ações empresariais. Em termos de jogo, o dragão deve fazer um teste de Força de Vontade sempre que quiser resistir à uma oportunidade de ganhar bens pessoais (ou conhecimento, caso isso seja considerado um bem valioso para o dragão específico). A dificuldade do teste varia de acordo com a situação. Dragões também são bastante avarentos com os bens que já possuem, somente se distanciando de seus bens quando souber que os mesmos estão seguros o suficiente de possíveis pilhadores. Quando souber que tais bens estão ameaçados, deve fazer um teste de Força de Vontade Difícil para não largar tudo que está fazendo para ir o mais rápido possível (um segundo teste de Força de Vontade, desta vez Médio, para evitar a forma dracônica) para seu covil, seja ele uma caverna, uma cripta ou um apartamento de cobertura.

CORPO CORROMPIDO

A fuga para outros Planos muitas vezes corrói a própria vida do corpo dos dragões, por mais resistente que ele seja. Os séculos e séculos de existência em mundos sem magia, onde o próprio ar é venenoso gradualmente consome e corrompe os corpos desses gigantes alados. Seres de Paradísia causam +1 ponto de dano no dragão.

DEPENDÊNCIA

Alguns dragões guerreiros tornaram-se viciados em sangue, outros, menos honrados, adquiriram esse vício em pactos demoníacos. De fato, essa dependência se estende à outros insumos: carne élfica, corações, Pontos de Magia ou mesmo ouro puro. O insumo precisa ser consumido diariamente ou o dragão receberá um redutor de -4 em todos os atributos cumulativamente para cada hora adicional.

Magia: É preciso sugar 1/5 de seu total de Pontos de Vida. O dragão consegue fazê-lo apenas mantendo a vítima imobilizada.

Fé: Idem magia, mas com Pontos de Fé.

Sangue: adquire exatamente como os vampiros, sugando direto dos Pontos de Vida da vítima. Precisa de 1/3 de seus Pontos de Vida diariamente.

Carne: precisa consumir 2% de sua massa corporal.

PONTO VULNERÁVEL

Muitos dragões com o passar dos séculos receberam ferimentos causados por magia que, por algum motivo, se tornaram incuráveis ou expuseram alguma parte vital de seus órgãos. Alguns templários dizem que essa Fraqueza é inerente à todos os dragões: todos eles possuem um ponto vulnerável abaixo da cabeça, que se golpeado forte o suficiente para quebrar suas escamas pode estourar sua bolsa de fogo (em outros casos, veneno, ácido, gás, etc.) que explodirá seu pescoço (ou envenenará seus órgãos internos) matando-o. Por qualquer que seja o motivo, o dragão possui um ponto especialmente vulnerável de seu corpo, cujo qual é acertado se o dragão conseguir um acerto crítico e que o mesmo dano cause no mínimo 1/3 dos Pontos de Vida totais do dragão em dano.

SEGREDO

Alguns dragões, geralmente os mais antigos e repletos de magia, possuem a fraqueza de muitos seres mágicos: seu nome verdadeiro. O uso de seu nome verdadeiro para controlá-lo ou influenciá-lo confere mais poder à magia usada. Em termos de jogo, o Mago adquire +20% em todos os testes contra o dragão e +1D em magias de controle/influência.

SENSIBILIDADE À ELEMENTO

Quase todas as raças dracônicas, salvo algumas exceções, são particularmente suscetíveis ao seu elemento contrário. Essa particularidade advém de seus antepassados primordiais, cujos quais geraram suas raças baseados nos Sephiroth e nos Caminhos de Magia onde cada um possui seu oposto e mesmo um mago que os tenha como Caminho Primário nunca poderá aprender magias de seu oposto. Isso se aplica especialmente para a fisiologia draconiana, que receberá o dobro de dano de qualquer ataque realizado utilizando o elemento oposto.

CHEIRO DE ENXOFRE

O dragão possui um cheiro forte de enxofre exalando de si, denunciando para os mais esclarecidos sua ligação com o profano. Em ambiente aberto, contra o vento, o dragão pode mascarar essa Fraqueza, porém num ambiente aberto sem vento a fraqueza já é perceptível. Em um ambiente fechado o odor é quase insuportável.

ALIMENTAR-SE DE ALMAS

O dragão alimenta-se de almas de seres inteligentes. Sua própria alma não possui capacidade de existir sozinha, estando tão corrompida que precisa absorver a essência espiritual alheia para manter sua integridade. Uma vez por semana ele precisa devorar uma alma. Todo o processo é realizado mediante um ritual profano meticulosamente preparado. Caso ele passe mais de 7 dias sem devorar uma alma seu espírito irá definhar, fazendo seu corpo perecer no processo - ele perderá 1 PV por dia que não poderá ser regenerado de forma alguma até morrer.

SOL

Alguns dragões são especialmente vulneráveis à luz solar, seja pela sua natureza racial subterrânea e sombria, seja por adquirirem o padrão vibratório de mundos profanos, como o Plano das Sombras. Exposição à luz solar direta causa 1d6 pontos de dano por rodada sem direito à absorção.

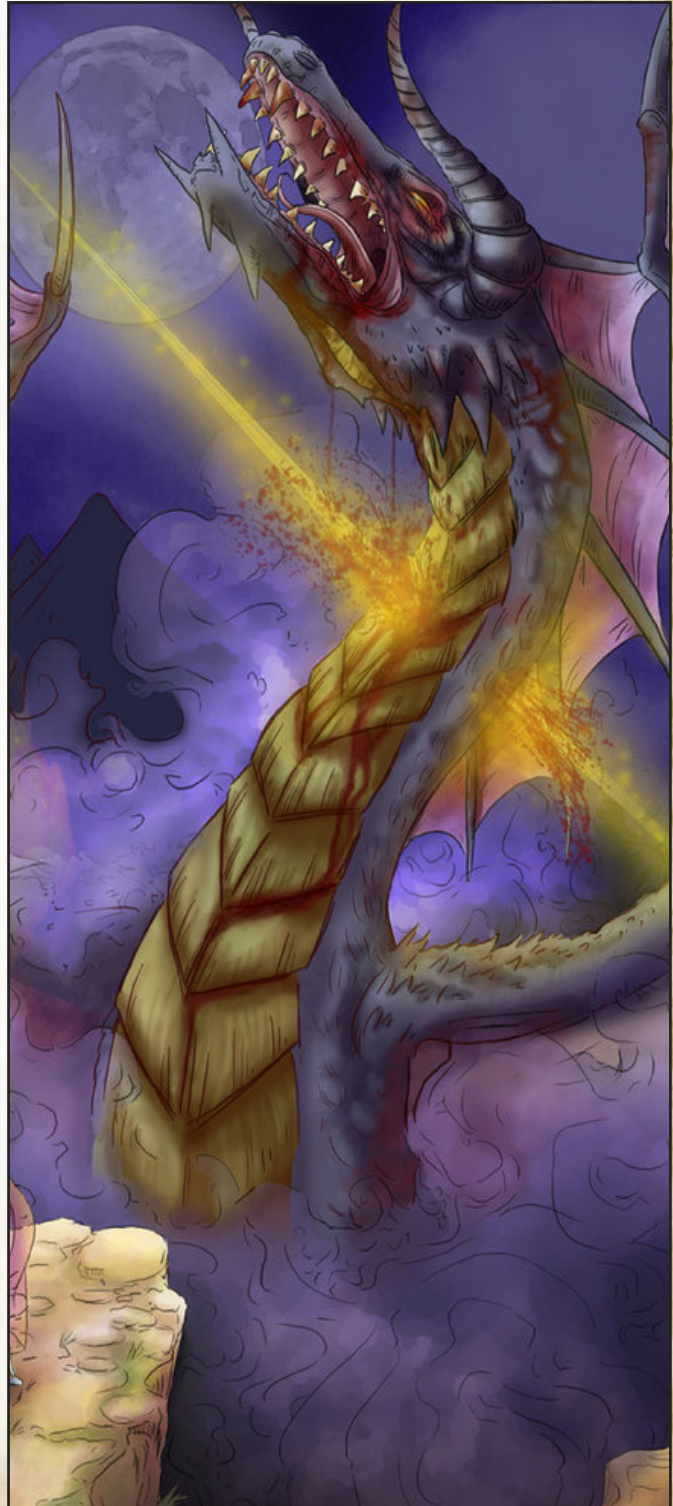
BARREIRA

Alguns dragões são suscetíveis à barreiras místicas feitas de sangue, o ritual das velhas religiões. Caso

tente ultrapassar a barreira, o dragão deve fazer um teste de WILL vs. 10+WILL de quem ergueu a barreira.

INTANGIBILIDADE

O dragão não possui forma física, existindo apenas no Plano Astral. A Fraqueza é autoexplicativa, o dragão precisa criar seus próprios meios se quiser interagir com o mundo físico.



PODERES DRACÔNICOS

AÇAS

(todas as raças)

Nível 1: o dragão possui um grande par de asas draconianas, e é capaz de voar a até 40m/s (aprox. 150km/h).

Nível 2: o dragão é capaz de voar a até a velocidade máxima de 80m/s (aprox. 300km/h).

Nível 3: o dragão é capaz de voar a a até 160m/s (aprox. 600km/h).

Nível 4: o dragão é capaz de voar a até 320m/s (aprox. 1200km/h = velocidade do som).

AUMENTO DE ATRIBUTOS

(todas as raças)

Este é o poder mais comum dos dragões. Os Atributos são aumentados com a idade. Geralmente 1/3 dos poderes draconianos são gastos com aumento de Atributos, e de forma distribuída. Os valores dos Atributos modificados não possuem limitações de qualquer ordem.

Força: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Força dá ao dragão +3 em seu Atributo Força. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Constituição: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Constituição dá ao dragão +3 em seu Atributo Constituição. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Destreza: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Destreza dá ao dragão +3 em seu Atributo Destreza. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Agilidade: Cada ponto gasto em no Poder Aumento

de Agilidade dá ao dragão +3 em seu Atributo Agilidade. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Inteligência: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Inteligência dá ao dragão +3 em seu Atributo Inteligência. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Força de Vontade: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Força de Vontade dá ao dragão +3 em seu Atributo Força de Vontade. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Carisma: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Carisma dá ao dragão +3 em seu Atributo Carisma. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Percepção: Cada ponto gasto em no Poder Aumento de Percepção dá ao dragão +3 em seu Atributo Percepção. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Os aumentos de atributos físicos não podem ser utilizados na forma humana. Para isso é necessário pagar +1 ponto de poder para cada nível.

BAFO

(todas as raças)

O dragão desenvolve um tipo de ataque por bafo, seja de uma rajada de frio intenso, fogo infernal, ácido sulfúrico, vapores tóxicos, eletricidade, plasma incandescente ou qualquer outro tipo de arma de bafo que o jogador escolher.

Para utilizar este poder, o jogador deve pagar pontos de Poder Dracônico de acordo com o dano e alcance de seu bafo, de acordo com a tabela a



seguir. O jogador deve possuir o bafos equivalente ao da sua raça, porque possuem efeitos extras (já abaixo). Bafos extras (como Acido e Fogo) devem ser comprados separadamente. O dragão PODE aumentar o poder de seus ataques com experiência. A vítima pode fazer um Teste de AGI para receber metade do dano.

Custo	Dano	Alcance	Ataques
Nível 1	1d6	2m	2/dia
Nível 2	2d6	4m	4/dia
Nível 3	3d6	8m	8/dia
Nível 4	4d6	16m	16/dia(max)
Nível 5	5d6	32m(max)	
Nível 6	6d6		
Nível 7	7d6		
Nível 8	8d6		
Nível 9	9d6		

Obs: Nos ataques, o intervalo mínimo entre 2 bafos e de 5 rodadas.

Efeitos possíveis:

Fogo: Pode atear fogo em materiais combustíveis; pode derreter metais fracos (chumbo ou estanho); ou fundir peças.

Frio: Pode congelar uma pessoa; ou esfriar uma área específica; pode cobrir de gelo uma sala.

Ácido: Pode corroer metais; causa dano extra (de 1 ponto por rodada por contato); pode encharcar, não afeta vidros.

Vapores tóxicos: Podem ou não corroer, podem ser evitados por máscaras (reduzem o dano a metade); podem ou não serem inflamáveis (metano).

O Nível 9 é acessível apenas para dragões vermelhos.

BARRO PRIMORDIAL

(Dragões Marrons)

O Barro Primordial representa a ligação especial dos Dragões Marrons com os a energia espiritual da lagoa lamacenta que os gerou e à maleabilidade semelhante à argila em seus corpos, mas também ao próprio Plano Elemental da Terra. Com o tempo, os Dragões Marrons aliados a Prushtar Morde-Nuvem aprenderam a manipular esta capacidade corporal que possuem para batalharem com sua arte guerreira incomparável.

Nível 1: Armadura Extra - O Dragão Marrom desenvolve proteções extras em seu corpo, sem nunca perdê-las. Entre as opções, há: placas ósseas no pescoço, tórax ou articulações, emaranhados de apêndices ósseos em áreas frágeis, etc. Este poder pode ser comprado uma vez para cada nova Armadura Extra, e cada uma adiciona +4 ao IP da parte corporal.

Nível 1: Armamento Extra - O Dragão Marrom desenvolve uma arma natural extra em seu corpo, sem nunca perdê-la. Entre as opções, há: espiões em articulações de membros ou extremidades das asas ou cauda, presas de marfim ou semelhantes às de javalis na boca, crista cortante na cabeça, fila de espinhos nas costas, abdômen, cauda ou asas, bola óssea na ponta da cauda, etc. Este poder pode ser comprado uma vez para cada novo Armamento Extra, e cada um causa 1d6 pontos de dano.

Nível 1: Armamento Melhorado - As armas naturais do Dragão Marrom recebem um bônus de +1d4 devido à evolução e crescimento exagerado destas partes do corpo.

Nível 1: Escamas Cristalinas - De todas as escamas do Dragão Marrom se tornam espinhos de cristal arenoso. Com isso, todo ferimento causado ao Dragão Marrom causa a queda de algumas escamas que cortam quem o feriu (1d4 de dano por Corte), incluindo danos à arma.

Nível 2: Lâmina Repentina - A camada subdérmica do Dragão Marrom se torna capaz de acumular e solidificar cristais afiados, fazendo brotar lâminas de cristal de qualquer parte de seu corpo. Qualquer criatura que esteja encostada ou em combate corpo-a-corpo com o Dragão Marrom será atingido de surpresa pelas lâminas, que causarão 1d6 por Perfuração por rodada.

Nível 3: Armamento Rochoso - Os próprios ossos do Dragão Marrom podem ser reposicionados (inclusive para fora do corpo) de modo a criar armas grudadas ao corpo, e as armas de ossos rochosos formadas se modelam em diversos formatos limitados apenas por sua concentração (teste Difícil de WILL para formas consideradas complexas pelo Mestre).

Nível 4: Hálito Escaldante - O Dragão Marrom é capaz de juntar seu sopro de fogo a fragmentos de cristal, causando 4d6 pontos de dano por Fogo/Calor e também Corte. Porém, o Dragão Marrom danifica sua boca temporariamente, perdendo 1d10 PVs e tornando-se incapaz de falar ou alimentar-se por um número de rodadas igual ao dano causado no alvo.

Nível 5: Ouriço Guerreiro - O corpo do Dragão Marrom atinge uma maleabilidade inacreditável, permitindo-lhe criar e recolher grandes espiões cortantes e perfurantes de qualquer parte de seu corpo inteiro ao mesmo tempo. Qualquer criatura que esteja encostado nele ou em combate corpo-a-corpo é atacado de surpresa e recebe 3d6 pelas gigantescas lâminas cristalinas. Além disso, a estrutura bucal do Dragão Marrom se adéqua ao

nível 4 (Hálito Escaldante), de modo que este nível de poder poderá ser usado sem os efeitos colaterais.
Nível 6: Fusão Terrena - O Dragão Marrom liga-se ainda mais ao Plano Elemental da Terra, utilizando-o como forma de atravessar grandes distâncias. Quando entrar em uma grande poça argilosa ou penetrar em areias desérticas, o Dragão Marrom imediatamente é transportado para outra poça argilosa ou massa de areias desérticas a qualquer distância dentro de seu plano.

Nível 7: Chamado Sísmico - A capacidade de invocar as forças do Plano Elemental da Terra se desenvolvem, de modo que o Dragão Marrom pode invocar estas forças no terreno em que se encontra. Assim, terremotos, desabamentos e tempestades de areia são invocados em uma grande área, causando 7d6 pontos de dano a todos que nela se encontram (com exceção do Dragão Marrom).

Nível 8: Diamante - O Plano Elemental da Terra já faz parte da essência do Dragão Marrom, e pode ser invocado um pequeno pedaço deste plano onde o Dragão Marrom estiver. Uma área de 200m x 200m x 200m é trazida do Plano da Terra para o plano onde estiver o Dragão Marrom, à volta dele. Todos os seres sem a capacidade de atravessar matéria sólida são destruídos automaticamente ao terem seus corpos fundidos à grande massa sólida cristalina, rochosa ou argilosa, enquanto seres com esta capacidade de atravessar matéria sólida ainda recebem normalmente dano por Impacto (como se, mesmo dentro do sólido, houvesse uma tempestade de fragmentos rochosos e cristalinos) vindo deste Plano Elemental. Este poder exige um teste Difícil de WILL por rodada para ser mantido, e não pode ser reativado antes de 13 horas depois que foi cessado.

CAUDA

O dragão possui uma cauda que pode ser utilizada como arma de ataque.

Nível 1: Cauda de ataque. O personagem possui um; cauda dura, impossível de se manusear objetos delicados mas podendo atacar com ela, causando 1d6+bônus de Força pontos de dano por ataque.

CAUDA ESPINHUDA

A cauda do dragão possui espinhos, lâminas ósseas ou escamas duras capazes de causar dano em um ataque. Podem também ser disparados contra um alvo. Para utilizar este poder, o demônio precisa obrigatoriamente do poder CAUDA.

Para saber o custo deste poder, consulte a tabela abaixo

Custo	Dano	Alcance	Quantidade
Nível 1	+2	2m	2/dia
Nível 2	+1d6	4m	4/dia
Nível 3	+2d6	8m	8/dia
Nível 4	+3d6	32m	16/dia(max)
Nível 5	+4d6	64m(max)	
Nível 6	+5d6		

Obs.: Em caso de combate, a utilizá-lo de mais de um ataque deve respeitar o intervalo mínimo entre 2 disparos de 10 rodadas.

CHIFRE

Com este poder, o dragão possui um (ou mais) par de chifres em sua cabeça.

Nível 1: dano 2+bônus de FR por ataque

Nível 2: dano 1d6+bônus de FR por ataque.

Nível 3: dano 2d6+bônus de FR por ataque.

Nível 4: dano 3d6+bônus de FR por ataque.

Nível 5: dano 4d6+bônus de FR por ataque.

CONTROLE MENTAL

(todas as raças)

Nível 1: Hipnosis. Permite ao dragão (mediante ao contato olho-a-olho) hipnotizar uma vítima e colocá-la sob seu controle mental. O dragão pode emitir comandos exatos como "siga-me", "entre nesta taverna" e outros. A vítima pode fazer um Teste de Resistência (WILL vs. WILL do dragão).

Nível 1: Blenden. Este poder permite ao dragão "desaparecer" do inconsciente humano, escondendo-se em um canto da sala, nas sombras ou simplesmente ficando quieto. Este poder não os torna invisíveis, mas apenas apaga das mentes dos homens sua presença. Não afeta meios eletrônicos de vigilância.

Nível 1: Leitura de Auras. Com este poder, o dragão é capaz de ler e entender as auras das pessoas, e fazendo um Teste de WILL, saber o estado emocional de uma pessoa.

Nível 2: Previsão. Este é o poder de prever o que as pessoas farão ou dirão a seguir. Pode ser usado para sentir se alguém deseja ou não atacá-lo, e não ser pego de surpresa (só pode ser usado em seres que o dragão esteja prestando atenção).

Nível 2: Mentira. Permite ao dragão detectar se uma pessoa está mentindo para ele ou não. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. WILL do dragão para esconder a verdade.

Nível 2: Comandos Complexos. Comandos mais complexos podem levar mais tempo para serem assimilados. Este poder não pode ser utilizado para sugestões ou comandos que atentem contra a

natureza da vítima. A vítima pode fazer um Teste de Resistência (WILL vs. WILL do dragão).

Nível 2: Esquecimento. Faz com que a mente de um humano seja apagada em alguns pontos escolhidos pelo dragão. Ideal para modificar as memórias, apagar informações indesejadas e evitar ser descoberto. Requer o contato olho-a-olho e algum tempo de concentração.

Nível 2: Atração. Este poder permite ao dragão utilizar e manipular as emoções básicas de um pequeno grupo de mortais próximos ao personagem. Pode fazer as pessoas se sentirem intensamente atraídas por ele.

Nível 2: Aversão. Semelhante à atração, mas causa espanto, medo e temor.

Nível 2: Vanish. Faz o dragão desaparecer literalmente da visão da vítima por alguns instantes, mesmo que esteja a apenas alguns passos de distância. Exige concentração e só pode ser realizado com pessoas que o dragão possa observar ou saiba que estão presentes.

Nível 2: Objetos. O dragão pode manusear um objeto em suas mãos e sentir as emoções da última pessoa que tocou nele. Pode captar sensações, idéias e/ou emoções.

Nível 3: Localização. A capacidade de sentir a localização de uma pessoa através de um determinado objeto pessoal desta. Funciona uma única vez a cada objeto, pois o dragão “drena” a essência deixada pela pessoa neste. Da mesma forma, um dragão que tenha este poder não deixa para trás rastros que possam ser lidos.

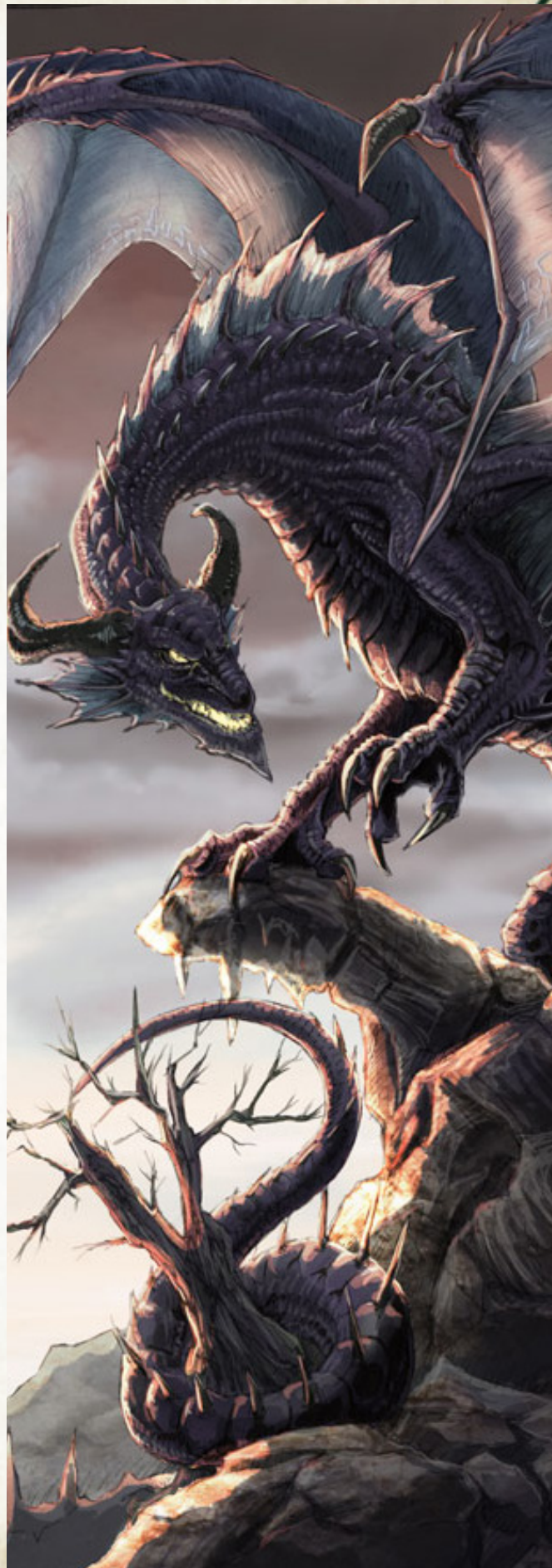
Nível 3: Sonhos. Um dragão com este poder permanece ciente do que está acontecendo à sua volta quando está dormindo. Pode sonhar com eventos distantes, mas que venham a interferir com o seu destino ou karma.

Nível 3: LockVogel. Permite ao dragão convocar alguma pessoa que conheça ou que possua algum objeto pessoal desta, desde que esteja na mesma cidade ou região. A vítima pode demorar para atender ao chamado, devido a problemas de trânsito ou outros empecilhos. A vítima pode ou não saber que está sendo chamada.

Nível 3: Adoração. Dragões com este poder podem dominar mentalmente uma pessoa e torná-las imunes ao controle mental de outras entidades.

Nível 3: Mediunidade. Permite ao dragão “tomar” o corpo de outra pessoa por um determinado período de tempo. A vítima pode resistir com um Teste de WILL vs. WILL do dragão. Não funciona contra seres sobrenaturais.

Nível 4: Telepatia. Permite ao dragão conversar com



uma vítima através do contato entre mentes. Outros dragões, demônios, vampiros ou telepatas podem tentar escutar a conversa (um Teste de WILL vs. WILL do dragão é necessário). Vários dragões podem se comunicar telepaticamente ao mesmo tempo, em reuniões e Rituais onde o silêncio é fundamental.

Nível 4: *Idéia Original*. Com este poder, os dragões podem embutir conceitos nas mentes de seus protegidos para que elas pensem que a idéia partiu delas, e não do dragão.

Nível 4: *Projeção Astral*. O dragão consegue expandir sua consciência e atravessar a barreira que separa o mundo físico do plano astral. O corpo permanece em transe enquanto a alma pode viajar por Spiritum. O cordão místico que liga o espírito de um dragão a seu corpo é branco como gelo.

Nível 4: *Gross LockVogel*. Idêntico ao LockVogel, mas funciona em toda a Orbe da Terra. Pode chamar uma pessoa ou entidade espiritual (caso o dragão possua Spiritum também) de qualquer lugar da Terra, Paradísia ou Spiritum.

Nível 4: *Controle de Multidões*. Permite ao dragão controlar mais de uma pessoa de cada vez. Um dragão com este poder é capaz de influenciar até 10 pessoas simultaneamente.

DEBILIDADE

(Dragões Negros, Dracoliches)

Nível 1: *Destruir Atributo*. O dragão pode causar um efeito secundário em seu sopro-de-dragão, fazendo o alvo perder permanentemente um ponto de Atributo. Em termos de jogo, quando o dragão realizar um ataque de sopro-de-dragão bem-sucedido e que cause algum dano (além do 1 ponto de dano usual de mero acerto), o alvo faz um teste de CON vs. WILL do dragão. Caso falhe, o Personagem perderá um ponto de Atributo permanentemente à escolha do Narrador.

Nível 2: *Destruir Perícias*. Mesmo efeito acima, mas perde 25 pontos de Perícias.

Nível 3: *Destruir Pontos de Vida*. Mesmo efeito acima, mas perde 1 Ponto de Vida.

Nível 4: *Destruir Focus*. Mesmo efeito acima, mas perde 1 Ponto de Focus.

Nível 4: *Destruir Pontos de Magia*. Mesmo efeito acima, mas perde 1 Ponto de Magia.

Nível 5: *Sopro Profano Supremo*. Mesmo efeito acima, mas perde 1 Ponto de Vida, 1 Ponto de Focus, 1 Ponto de Magia, 1 ponto de Atributo, 25 pontos de Perícias e, caso possua, 1 ponto de Fé, todos ao mesmo tempo e no mesmo ataque.

DEFESAS

(todas as raças)

A mudança na coloração das escamas dos dragões é bastante evidente, mas não é a única mudança que ocorre com o passar dos anos. Conforme os dragões envelhecem, suas escamas ficam cada vez mais espessas e resistentes, absorvendo com maior eficiência os danos físicos.

Nível 1: índice de Proteção 1.

Nível 2: índice de Proteção 2.

Nível 3: índice de Proteção 3.

Nível 4: índice de Proteção 4.

Nível 5: índice de Proteção 5.

Nível 6: índice de Proteção 6.

DEFESAS ESPECIAIS

(Todas as raças)

Nível X: *Proteção Vs. Caminho de Magia*. Confere ao dragão X dados de proteção contra o caminho de magia relacionado à raça que pertence. Estes Xd6 são rolados e seu valor subtraído de qualquer efeito natural ou místico lançado contra o dragão, seja dano, força ou qualquer outro efeito direto.

Nível 2: *Espinhos*.

Nível 3: *Imunidade contra armas não-mágicas*. Confere ao dragão IP 8 contra armas não mágicas (ou seja, armas ordinárias, não encantadas nem abençoadas). Magias, armas mágicas, abençoadas ou relíquias continuam fazendo o dano correspondente.

Nível 4: *Imunidade à Dominação*. Faz com que o dragão não possa ser dominado por qualquer outra entidade, e o torna imune a quaisquer efeitos de controle mental (não precisa rolar Teste de Resistência).

DENTES E BOCA

Este poder confere ao dragão a capacidade de usar sua boca como arma de ataque.

Nível 1: dano 2+Força

Nível 2: dano 1d6+Força

Nível 3: dano 2d6+Força

Nível 4: dano 3d6+Força

Nível 5: dano 4d6+Força

DOMINUS AQUAE

Nível 1: *Amphibia*. O Dragão se adapta a vida marinha podendo respirar e ver perfeitamente dentro da água. O Dragão também se torna capaz de escutar e se comunicar perfeitamente enquanto submerso.

Nível 2: *Natureza Marinha*. As escamas do dragão

se tornam de uma coloração azul-esverdeado, se tornando adaptadas para resistir as mais intensas pressões aquáticas, podendo atingir grandes profundidades sem sofrer qualquer dano ou redutor. As asas e a cauda do dragão se adaptam, assumindo formas semelhantes a de barbatanas, permitindo que ele se movimente livremente dentro d'água. Dessa forma, para cada nível atingido em Dominus Aquae, ele receberá um bônus de 10% em seus testes baseados em AGI, desde que esteja dentro d'água.

Nível 2: *Controlar a Correnteza.* O dragão aquamarine se torna capaz de manipular as movimentações da água de uma região, podendo subir ou descer a maré, criar ou diminuir correntes marinhas de pequeno porte, bem como controlar a intensidade das ondas, criando uma calmaria ou uma ressaca. Poder muito utilizado pelos Aquamarines para receber oferendas ou incitar medo nos humanos das regiões costeiras, que passavam a reverencia-los como deuses. O dragão deve passar em um Teste de Will, e em cerca de 3d6 rodadas as movimentações aquáticas se adaptarão a sua vontade (A dificuldade do teste deve ser decidida pelo mestre, baseado na intensidade das alterações da maré.).

Nível 3: *Propagação.* O dragão marinho se torna capaz de utilizar a água para propagar seus ataques, se tornando capaz de atingir oponentes a distância, mesmo com ataques que necessitariam de contato direto. Além dos testes necessários para o ataque, o dragão realiza um teste adicional de Will, e caso passe, o ataque se propaga pela água até atingir seu alvo, que pode estar a até 3d6 metros de distância.

Nível 3: *Hidrogerador.* Muitos dos dragões aquamarines necessitam de água para utilizar de seus poderes e magias de forma plena. Dessa forma, esses dragões se tornaram capazes de produzir água a partir de seu próprio corpo, podendo assim se defender mesmo quando em terra. O dragão marinho se concentra por 1d6 rodadas e então passa a expelir 1d6 x 1000 litros de água por turno através de sua boca. O dragão pode se manter conjurando água enquanto sua concentração não for quebrada.

Nível 4: *Lançar Corrente.* A partir de uma fonte de água, o dragão pode fazer emergir uma forte corrente aquática que se projeta para fora d'água em direção ao seu alvo. A corrente atinge seu alvo com 4D de Fr e causa um dano de 1d10 + o bônus de Fr da corrente. A corrente pode atingir um alvo a uma distância igual a Will do dragão em metros.

Nível 4: *Fluidez.* O corpo do dragão possui uma fluidez natural que pode ser ativada de forma a defender o dragão de ataques. A pele e a carne

do dragão se tornam fluidas ao serem atingidas por ataques físicos de forma a absorver o impacto, diminuindo o dano recebido. Toda vez que o dragão receber um golpe físico, este faz um teste de Will e caso seja bem sucedido, previne 1d6 pontos de dano que seriam causados pelo ataque.

Nível 5: *Drenar Fluidos.* O dragão aquático se torna capaz de absorver os fluidos corporais de seus inimigos através de seus ataques causando uma grande quantidade de dano adicional por ressecamento e desidratação. Os ataques físicos do dragão, seja com suas garras, dentes ou armas brancas, passam a causar +5 pontos de dano extra, causados pelo ressecamento dos tecidos em volta do ferimento. O dano causado dessa forma demora o dobro do tempo que demoraria para ser regenerado.

Nível 5: *Prisão Aquática.* O dragão aquamarine pode criar uma redoma de água capaz de aprisionar um inimigo por vez, mantendo-o preso até que morra afogado. A prisão aquática não pode ser rompida por dentro e possui 5 de IP contra ataques físicos externos e 5d6 PV's. Caso os PV's da redoma cheguem a zero, ela se rompe liberando aqueles presos dentro dela. Para prender uma vítima, o dragão rola sua perícia "Briga" contra a "Esquiva" do adversário. Caso o dragão vença, a vítima é presa na redoma, porém em caso de falha, a vítima escapa e o dragão se torna incapaz de utilizar esse poder por 3d6 rodadas. O dragão precisa manter a concentração na redoma para que ela permaneça inteira. Caso seja distraído ou entre em combate com outro inimigo, a redoma perde seu IP e se torna vulnerável mesmo pelo lado de dentro. Para cada nível comprado em Dominus Aquae além do 5º, o dragão é capaz de aprisionar uma vítima extra dentro da redoma. Cada vítima faz um teste de Esquiva separado contra a perícia Briga do dragão.

Nível 6: *Liquefação.* O dragão passa a ser capaz de transformar parte de seu corpo em água. Esse poder ocorre de forma semelhante a uma transformação elemental, porém transmuta um membro ou uma parte do tronco do dragão em água. O dragão pode utilizar esse poder para agarrar objetos atrás de grades ou até mesmo em um membro que tenha sido decepado, podendo solidifica-lo novamente no lugar (esse poder não regenera os PV's perdidos, apenas evita a perda do membro amputado). Caso tenha um acerto crítico em um teste de Per o dragão pode utilizar esse poder para negar um ataque físico feito contra ele, liquefazendo a parte do seu corpo onde o ataque acertaria.

Nível 6: *Travessia dos Mares.* O dragão marinho

DRAGÕES: REIS CAÍDOS

se torna capaz de atravessar grandes distâncias através da água. O dragão pode entrar em qualquer fonte de água grande o bastante para cobri-lo por completo (muitos dragões aquamarine assumem a sua forma humana para se transportar através de rios mais estreitos) e se deslocar para qualquer outro ponto aquático que esteja conectado ao ponto inicial de imersão. Dessa forma um dragão submergindo em um rio seria capaz de se deslocar para qualquer outra parte desse rio em questão de segundos. Dragões mais experientes conseguem inclusive se deslocar pela extensão de um oceano inteiro, sendo capazes de se locomover livremente de uma área costeira para outra da Terra, podendo inclusive sair de um oceano e se deslocar pela água até a nascente de um rio, desde que o curso dele não esteja bloqueado de alguma forma. O dragão passa uma rodada se concentrando e uma segunda rodada se desfazendo na água, processo após o qual imediatamente ele começa a se formar na fonte hídrica de destino. Caso o processo de concentração ou de liquefação seja interrompido, o transporte não é realizado, tornando muito difícil o uso desse poder durante um combate.

Nível 7: *Aquae Draco*. O dragão se torna totalmente líquido, assumindo uma forma semelhante a de um elemental de água. O dragão possui total controle sobre a massa de água em que seu corpo se transformou, sendo capaz de escorrer por frestas, infiltrar-se em solo permeável, alterar sua forma de modo a simular uma silhueta humana ou de outra criatura, dentre outros feitos possíveis apenas a

um Elemental de água; o controle sobre a fluidez de seu corpo é tamanho que o dragão, se assim desejar, não deixará rastros por onde passa (teste difícil de Will). Em sua forma elemental, o dragão aquamarine se torna completamente imune a ataques físicos, e passa a receber apenas metade do dano por ataques mágicos. Nessa forma, o dragão se torna capaz de conjurar suas magias do caminho Água como magias espontâneas, além de pagar apenas metade dos PM's necessários para lançá-las. O dragão pode desfazer e recriar seu corpo quantas vezes for necessário, e passa a regenerar 2 PV's por rodada enquanto estiver em contato com uma fonte de água limpa. O dragão pode realizar um teste da perícia "Briga" contra a "Esquiva" de um oponente, de forma que se vencer, ele envolve a vítima em seu corpo, submetendo ela aos efeitos do poder "Prisão Aquática", com a vantagem de não precisar manter sua concentração na vítima.

DRACOLICH

(*dracoliches*)

Nível 1: Visões de Mortos. O Dracolich pode ver e ouvir espíritos quando desejar. Quando na presença de espíritos num raio de [PER] metros, ele pode fazer um teste de PER para "sentí-los" (o Narrador pode também fazer esse teste sem o Jogador saber).

Nível 2: Portal Espectral. O Dracolich pode abrir um portal para Spiritum, podendo entrar fisicamente no Reino dos Mortos. O dragão demora 1d6 rodadas para abrir o portal.

Nível 3: Sombras Persistentes. Uma vez que um



indivíduo morre, seu corpo físico é abandonado por seu espírito. Quando um espírito é destruído ou elevado - para o Plano Devachânico ou Paradísia - ele deixa para trás um corpo astral abandonado. Normalmente, esse corpo astral iria se desintegrar gradualmente, mas muitas vezes a mente humana ainda está presa à diversos conceitos vulgares, e estes resíduos psíquicos se fundem ao corpo astral (também chamado de corpo dos desejos) criando o que os espíritos chamam de Sombra. A Sombra é uma duplicata espiritual distorcida do que o indivíduo foi, retendo suas memórias, hábitos e conhecimentos, mas possuindo uma inteligência limitada e seus piores defeitos. Em termos de jogo, uma Sombra possui a mesma ficha que o Personagem/NPC falecido, porém tem -2 em INT e WILL e todas as Perícias sofrem um redutor de -10%, além de qualquer aprimoramento negativo com graduações a Sombra possuirá um nível superior ao do Personagem original, mesmo que ele não o tivesse antes de morrer. Geralmente uma Sombra se deteriora no Umbral, deixando de existir com o tempo, mas com esse poder, um Dracolich pode manter a integridade astral de uma Sombra indefinidamente. O Dracolich pode manter até seu valor de WILL/2 Sombras. Esse poder não lhe confere controle mental sobre as mesmas, porém, nada impede que o Dracolich use sua habilidade para chantagear as Sombras - afinal, elas não querem deixar de existir.

Nível 4: Transcendência Sombria. O Dracolich possui tamanho controle sobre sua existência que finalmente descobriu como desvincular-se da necessidade da carne morta-viva sem retornar para o Ciclo das Reencarnações. O dragão morto-vivo pode agora manter uma forma etérea espiritual que, com auxílio do poder de Nível 2, pode transitar entre o Mundo dos Vivos e dos Mortos à vontade sem temer perder sua consciência ou ser laçado por entidades celestinas ou demoníacas. Em termos de jogo, o Dracolich continuará com seu corpo morto-vivo, porém, caso ele perca todos os seus PVs, o Jogador não perderá o Personagem: ele imediatamente assumirá uma forma agora espectral intangível totalmente consciente de sua nova condição, onde poderá continuar suas ações onde seu corpo sucumbiu - agora, porém, imune à qualquer dano que não afete seres espirituais e com todos os seus PVs renovados.

Nível 5: Mestre dos Mortos. O Dracolich pode realizar qualquer efeito de Spiritum de até Focus 5 sem nenhum custo. Esses efeitos não podem ser mantidos, mas podem ser renovados.

DRAGÃO INTERIOR

(Meio-dragão)

Um dos grandes problemas abarcados pelos dragões que ainda caminham na Terra é a dificuldade de se ocultarem no mundo humano e ainda enfrentarem os perigos, intrigas e traições do mundo sobrenatural. Não que não possam poder para isso, mas o uso de seus maiores poderes requer sua forma natural, cujo gigantismo causa destruição e atenção maior do que a necessária. As raças híbridas, entretanto, não se entregam à esse problema, uma vez que as mesmas aprendem a esconder com sua natureza dracônica, apesar da sua inabilidade metamórfica.

Nível 1: Forma Humana. O Meio-Dragão consegue assumir uma única forma humana normal.

Nível 2: Garras. O Meio-Dragão pode utilizar seu poder Garras em forma humana. Enquanto isso, as mãos e antebraços da forma humana assumem aspectos reptilianos.

Nível 3: Resistência Draconiana. O Meio-Dragão pode utilizar seu poder Defesas em forma humana. As partes em que sofrerem dano, porém, exibirão uma camada escamosa durante um turno após o dano, quando então retornarão à tonalidade da pele humana.

Nível 3: Imunidades Draconianas. O Meio-Dragão pode utilizar seu poder Defesas Especiais em forma humana.

Nível 4: Sopros. O Meio-Dragão pode utilizar seu poder de Bafo em forma humana.

Nível 5: Aumento de Atributos. O Meio-Dragão pode utilizar UM de seus poderes de Aumento de Atributos por vez em forma humana. A troca entre um e outro atributo demora 3 rodadas.

DUANKOU

(Dragões Dourados)

Nível 1: Imunidade ao Tempo/Espaço. O Dragão Dourado se torna imune à qualquer ataque natural ou mágico baseado no Caminho Metamagia.

Nível 2: Fé Draconiana. O Dragão de Ouro pode realizar alguns efeitos menores como se usasse Pontos de Fé. Ele pode abençoar uma arma com um bônus de +1, melhorar os testes em +25% de um alvo por uma Cena, pode criar alimentos, criar água e retirar uma enfermidade de um alvo.

Nível 2: Ataque Extemporal. Uma vez por combate, o Dragão pode escolher um alvo e atacá-lo antes do combate iniciar, como ataque surpresa entre segundos de tempo, e retornar para o tempo atual. Esse ataque não consome uma ação.

Nível 3: Sorte Draconiana. O Dragão de Ouro pode enxergar o tecido da realidade e sutilmente

“repuxá-lo”, concedendo-lhe um pouco de sorte. Em termo de jogo, o dragão pode, 3 vezes por dia, conceder um bônus de +60% em todos os testes de uma criatura por uma Cena.

Nível 3: *Portal Dimensional*. Três vezes por dia o Dragão pode abrir um portal dimensional para qualquer lugar que ele conheça.

Nível 4: *Resistência à Magia*. O Dragão de Ouro adquire uma resistência natural à magia alheia, causando um redutor de -6D em qualquer magia nociva contra ele.

Nível 5: *Explosão Solar*. O Dragão de Ouro pode conjurar sobre si uma forte aura de poder dourada, dando-lhe uma majestade divina. Enquanto nessa forma, o dragão possui IP +10, Pontos de Magia +10, imunidade total à dano não-mágico, Intimidação +30% e todos os seres num raio de 10m devem fazer um teste de WILL +Focus/Nível da Magia/Poder se estiverem sobre qualquer magia ou poder de ocultação e/ou enganação ou a magia/poder se dissipará e não poderá ser conjurado enquanto o dragão mantiver sua aura ou a criatura estiver na presença do dragão. Esse poder só pode ser utilizado uma vez por dia e o poder dura uma Cena.

Nível 5: *Parar o Tempo*. O Dragão pode parar o tempo ao seu redor durante 1d6 rodadas uma vez por dia. Apenas entidades com Poderes Sefiróticos de Tempo podem evitar esse poder.

GARRAS

O dragão possui garras afiadíssimas, capazes de cortar metal como se fosse papel.

Nível 1: dado 1d6+bônus de FR por ataque

Nível 2: dano 1d10+bônus de FR por ataque

Nível 3: dado 2d6+bônus de FR por ataque

Nível 4: dano 3d6+bônus de FR por ataque

Nível 5: dano 2d10+bônus de FR por ataque

Nível 6: dano 4d6+bônus de FR por ataque

MESTRE-REI DAS MEMÓRIAS

Este poder é exclusivo de Dragões Mestre-Rei das Memórias e só pode ser assumido por aqueles que adotarem seu Kit.

Nível 1: *Memória Perfeita*. Dragões Mestres-Reis das Memórias possuem uma memória fotográfica perfeita, lembrando de cada fato, evento que tenha vivenciado, histórias, cantos ou baladas que tenha ouvido, relatos que tenha escutado, rostos que tenha conhecido, humores, cheiros que tenha farejado e tomos que tenha lido.

Nível 2: *Reviver a Memória*. É a capacidade de reviver no Plano Mental um evento que esteja na memória do dragão. Ele pode incluir até outras

WILL/5 entidades na memória revivida.

Nível 3: *Compartilhar Memória Alheia*. O dragão pode, com o consentimento do alvo, compartilhar uma memória do mesmo, lembrando a mesma como se o mesmo tivesse vivido aquele momento. O dragão saberá definir quais são suas memórias e quais ele compartilhou. Não é necessário teste.

METAMORFOSE

(todas as raças)

Nível 1: *Máscara Animal*. O dragão é capaz de assumir a forma animal, apenas UMA, e depois de escolhida, não pode mudar posteriormente.

Nível 1: *Máscara*. O dragão é capaz de assumir a forma humanóide, apenas UMA, e depois de escolhida, não pode mudar posteriormente.

Nível 2: *Camaleão*. O dragão é capaz de assumir diversas formas diferentes, variando seu tipo físico, sexo, cor, altura, peso, olhos, cabelos e o que mais desejar. Ele conhecerá uma forma por ponto de Inteligência. Apesar disto, não é capaz de duplicar outra pessoa/animal. Se tentar fazer isto, as pessoas podem reconhecê-lo como uma pessoa/animal diferente 50% das vezes. O dragão precisa adaptar-se à habilidade do animal duplicado para poder utilizá-la plenamente (o faro do cão, o vôo do pássaro, o bote da cobra, etc.). O dragão precisa de 1 dia na forma duplicada para adaptar-se à suas habilidades naturais.

Nível 3: *Doppelganger*. O dragão é capaz de imitar com 90% de perfeição qualquer entidade que desejar, seja ela humana, animal, natural, sobrenatural, viva ou morta-viva (não pode transformar-se em formas de vida microscópicas ou florais). Apesar disto, não absorve as capacidades intelectuais, tiques nervosos, maneirismos e/ou poderes, portanto, alguém que conheça a pessoa copiada poderá perceber que há algo de errado.

Nível 4: *Imitação Sobrenatural*. O dragão pode agora imitar inclusive poderes sobrenaturais. É necessário já ter visto tais poderes em uso para poder imitá-los, e não apenas saber que existem. Em contrapartida, alguns de seus poderes originais são suprimidos. Em termos de regra, o dragão pode imitar até 4 poderes de uma raça sobrenatural duplicada. Tais poderes devem obedecer ao pré-requisito da tabela de poderes da raça. Cada poder duplicado, o dragão perderá temporariamente o uso de um de seus poderes, cujo qual retornará quando o dragão retornar para sua forma original. Para poderes duplicados com efeitos prolongados, para efeitos de suspender os efeitos do poder, trate a reversão para a forma original do dragão como se a entidade

tivesse perecido. Ou seja, se o dragão, em forma de vampiro, controla mentalmente um alvo, assim que retornar à forma draconiana, o controle mental cessará como se o “vampiro” tivesse morrido (poderes que não cessam após a morte da entidade não perderão seus efeitos).

Nível 5: *Forma inorgânica.* O dragão pode assumir a forma de algum objeto de igual tamanho e massa, seja uma casa, uma montanha, um lago, nuvens (e massas de ar em geral), etc. O dragão não pode mover-se caso a forma assumida não possua flexibilidade (um dragão em forma de montanha não pode mover-se, porém em forma de massas de ar, sim). A entidade também pode hibernar nessa forma. Apenas dragões com mais de 1000 anos podem adquirir esse poder.

RAJA

(Dragões Azuis)

Nível 1: *Escamas Elétricas.* O dragão azul possui eletricidade correndo por suas escamas, e qualquer um que atacá-lo direta e fisicamente ou com armas condutoras receberá +1d6 de dano elétrico.

Nível 2: *Dragão-Tatu.* Dragões azuis possuem uma imensa capacidade de esconder-se sob as areias de um deserto. Em termos de jogo, um dragão azul pode esconder-se completamente sob a areia (Teste de Percepção Difícil para notá-lo). O uso do poder necessita de 3 turnos para surtir total efeito.

Nível 3: *Tempestade de Areia.* O dragão pode evocar uma tempestade de areia, causando 1 ponto de dano por turno em qualquer um que não esteja com as devidas proteções. Mesmo com as proteções, a tempestade poderá engolfar um indivíduo (teste de Agilidade Médio para escapar). A tempestade durará 1d10 minutos e o dragão pode encerrá-la quando quiser.

Nível 4: *Miragem.* O dragão azul sabe usar as malícias do deserto, e pode evocar ilusões com Focus 4 à vontade e sem custo.

Nível 5: *Tempestade Elétrica.* O dragão não mais precisa usar suas glândulas de sopro para emitir sua baforada elétrica. Ele pode manipular a energia presente no ar, criando relâmpagos vindo dos céus que causam dano igual à seu sopro. Adicionalmente, o dragão pode também dividir os dados de dano totais de seu sopro em diversos ataques menores, mesmo que não possua ataques extras. O poder funciona em todo seu campo de visão.

(Dragão Verde)

Nível 1: *Anfíbio.* O dragão verde pode respirar debaixo d'água.

Nível 2: *Crescimento floral.* Um dragão verde pode gerar uma flora em uma área de 30m ao redor de si em 10d6 rodadas. A flora gerada é a mesma de uma floresta tropical. A geração da flora rachará paredes, destruirá carros (trepadeiras crescerão entre seus motores e válvulas, árvores crescerão sobre eles, destruindo eixo, rodas e lataria) e deixará o terreno com difícil locomoção, além de permitir o dragão utilizar habilidades de caça e camuflagem de maneira mais eficaz. Caso o local permita, a flora se manterá indefinidamente; caso não seja um terreno propício, a flora irá murchar e morrer dentro de alguns dias, exceto se o dragão continuar constantemente no ambiente ou refazendo o efeito de Crescimento Floral.

Nível 3: *Camuflagem Suprema.* O dragão pode camuflar-se completamente em um ambiente florestal. Mesmo aqueles que olharem diretamente para ele só verá plantas. Ainda mais, o dragão torna-se extremamente hábil em utilizar essa habilidade para o combate: qualquer um que atacá-lo fisicamente deve fazer igualmente um teste de Percepção vs. Furtividade do dragão; caso não passe, acertará apenas madeira, folhas e pedras da floresta. O dragão pode utilizar-se dessa habilidade mesmo desacordado/dormindo.

Nível 4: *Segredo da Floresta.* O dragão possui onisciência em toda a área florestal em que estiver habitando.

Nível 5: *Dragão-ninfa.* Para possuir esse poder, o dragão deve tomar como missão de vida a proteção de uma área florestal. Enquanto aquela área se mantiver intocada (ou seja, nenhuma força externa humana derrube suas árvores ou cace naquele ambiente), o dragão possui IP +20 naquele ambiente. Esse poder pode ser assumido diversas vezes em diversas florestas, e demora 1d6 dias para começar a surtir efeito.

REX UMBRA

(Dragões Negros)

Nível 1: *Visão nas trevas.* O Dragão possui a capacidade de enxergar através da escuridão, sendo capaz de manter sua visão mesmo na ausência de qualquer fonte de luz. Ao comprar esse poder o Dragão ganha 2D para resistir contra qualquer forma de escuridão mágica.

Nível 2: *Escamas Negras.* As escamas enegrecidas do dragão negro se tornam imantadas com as energias das Trevas. O dragão recebe 1 de IP contra qualquer ataque baseado em Trevas, bem como 1D de proteção contra qualquer efeito danoso causado pelo Elemento Trevas para cada nível de Rex

Umbral. Sempre que estiver coberto por sombras, o dragão recebe um bônus de 20% em furtividade para cada nível gasto em Rex Umbral.

Nível 2: *Desvanecer*. O dragão negro está em constante transição entre o plano material e o plano das sombras. Essa oscilação não é perceptível ao olho nu, porém lhe dá uma grande vantagem quando em combate, visto que ataques que poderiam acertar normalmente, podem errar seu alvo devido ao desvanecimento. O dragão recebe um bônus de +30% em seus testes de Esquiva.

Nível 3: *Garras Negras*. As garras do Dragão se tornam enegrecidas pelas trevas, recebendo um bônus de +1d6 pontos de dano além de se tornarem capazes de causar dano ao acertar a sombra de seu alvo. Um ataque feito contra uma sombra sempre desconsiderará o IP da vítima, bem como será um acerto automático a menos que o alvo conheça a habilidade do dragão ou saiba que é sua sombra que esta sendo atacada. Um alvo que saiba que sua sombra está sendo atacada ainda possui um redutor de -25% em todos os seus testes de Esquiva para evitar ser atacado.

Nível 3: *Arrancar a Sombra*. O dragão se torna capaz de roubar a sombra de um ser vivo. Para arrancar a sombra de sua vítima o dragão deve primeiro ter um acerto crítico em um ataque contra a sombra alvo e depois passar em um teste de Will vs a Will da vítima. Caso seja bem sucedido, o dragão toma a sombra de seu alvo, o tornando um ser "sem sombra". Seres "sem sombra" não são capazes de recuperar PV's ou PM's, além de entrarem em um estágio de letargia tendo a sua Will reduzida a 9. Um ser privado de sua sombra permanece dessa forma até a próxima lua nova, quando esta se recompõe e os efeitos de sua ausência desaparecem.

Nível 4: *Espectros das Sombras*. O Dragão Negro é capaz de abrir um portal para o Plano Elemental das Sombras e de lá conjurar um número de Espectros das Sombras equivalente a sua Will. Os espectros assim conjurados não estão sob domínio do dragão, de forma que este precisa barganhar por favores ou então dominá-los utilizando o caminho Trevas. Os Espectros de Sombra são elementais das trevas que possuem atributos em 4D e atacam com garras de trevas que causam 2d6 de dano ignorando o IP da vítima.

Nível 4: *Braços Sombrios*. O Dragão se torna capaz de projetar tentáculos feitos de trevas a partir de sombras próximas a ele. Os tentáculos podem ser utilizados para conter e prender qualquer vítima que esteja em seu alcance. Cada tentáculo pode chegar a até 2m de comprimento e pode

ser conjurado de qualquer sombra próxima ao dragão. Um dragão negro pode conjurar até Will/2 tentáculos sombrios, sendo que estes possuem até 4D de Fr dependendo da quantidade conjurada. Um dragão pode conjurar até Will/2 tentáculos com 1D de força; Will/4 tentáculos com 2D de força ou Will/8 tentáculos com 4D de força cada. Os tentáculos atacam utilizando a perícia briga de seu conjurador porém causando dano igual ao seu próprio Bônus de Fr.

Nível 5: *Gêmeo Trevoso*. O Dragão das sombras se torna capaz de dar vida a sua sombra, de forma a criar uma cópia de si mesmo feita de trevas. A cópia criada dessa forma é totalmente negra e possui a mesma forma que o dragão original podendo assumir a forma humana da mesma forma que este. O clone possui a mesma quantidade de PV's que o dragão possuía no momento em que este foi conjurado, possuindo os mesmos atributos que este bem como todas as suas perícias. O clone de sombras não possui poderes ou PM's, porém o dragão original pode conjurar suas magias e utilizar seus poderes através de sua cópia como se fosse ele mesmo. Caso a sua sombra venha a ser destruída, o dragão negro sofre 2d6 pontos de dano que não são regenerados até a próxima lua nova, quando sua sombra irá se recompor.

Nível 5: *Transporte Obscuro*. O dragão negro se torna capaz de atravessar grandes distâncias através do Plano Elemental das Sombras. O dragão pode entrar em uma sombra e, se locomovendo pelo plano das trevas, sair através de outra sombra em qualquer local dentro do mesmo plano.

Nível 6: *Forma Sombria*. Esse poder representa o auge do controle de um dragão negro sob as energias das sombras. Ao atingir esse nível de controle, o dragão se torna capaz de, literalmente, se alimentar de sua própria sombra, fundindo-a ao seu corpo. Este então se modifica drasticamente, assumindo assim uma forma dracônica semi-elemental. Ao final da transformação, o dragão estará em completa sintonia com o plano das sombras, sendo composto das mais puras Trevas. Essa transformação dura uma cena e durante sua duração o dragão se torna imune a qualquer tipo de ataque físico e passa a receber apenas metade do dano por ataques mágicos, se tornando ainda imune contra qualquer ataque baseado no caminho Trevas. Enquanto na forma de sombra, o dragão negro recebe um bônus de 3D em suas magias do caminho trevas, podendo conjurá-las como magias espontâneas. Magias do caminho Luz causam dano dobrado a um dragão em forma de sombra.

Nível 7: Eclipse. O Dragão negro converge as energias do Plano Elemental das Sombras em uma região da Terra, conjurando sob esta um eclipse solar total. Uma área de aproximadamente 2km de raio em torno do dragão é totalmente obscurecida pelo eclipse, que não é causado pela lua ou por outro astro, mas sim pelas energias sombrias do plano das trevas. O dragão negro possui total conhecimento de tudo que se passa dentro do raio do eclipse, podendo localizar qualquer um dentro deste. A Umbra sobrenatural forma um Node natural, dando um bônus de 2D para todas as magias do caminho Trevas conjuradas dentro de sua área (bônus não cumulativo com o da Forma Sombria). Por criar uma área de puras trevas, o Eclipse permite o uso livre dos poderes Transporte Obscuro e Braços Sombrios, bem como ilimitando o número de espectros conjurados pelo poder Espectros das Sombras dentro de sua área (os espectros ainda precisam ser controlados). Dentro da área do Eclipse seres com origens e poderes baseados no caminho Luz sofrem penalidades, tendo seus testes fáceis se tornando médios, seus testes médios se tornando difíceis. O Eclipse dura uma Cena, podendo ser interrompido a qualquer momento pelo seu conjurador. Esse poder só pode ser evocado uma vez por dia.

Nível 8: Buraco Negro. O Dragão das Sombras concentra toda a sua energia das trevas em um único ponto, gerando uma vórtice entre o plano material e o Plano Elemental das Sombras. Essa anomalia dá origem a um buraco negro que suga a tudo e a todos para dentro do plano das trevas. Todos num raio de 50m do vórtice devem passar por um teste de FR vs. FR contra uma força de 8D ou serão sugados para o Plano da Escuridão. A cada 10m fora do raio original de alcance a força do vórtice diminui em 1D, de modo que a 70m do buraco negro a força de atração é equivalente a 6D de FR. No caso de falha no teste, a vítima recebe 2d10 de dano pela pressão da passagem e é enviada para o Plano da Escuridão. O Plano pode ser extremamente hostil para aqueles que não o habitam. Dentro do plano das sombras, a menos que o personagem possua Focus 6 ou mais no caminho Trevas, este perde 1d6 pontos de um atributo qualquer a cada 1d10 rodadas, sorteado pelo mestre. Caso algum de seus atributos chegue a zero, o personagem perde a consciência e, se não for retirado do Plano da Escuridão, terá seus PVs drenados também, sendo completamente absorvido pelas trevas. Caso o personagem consiga sair do Plano da Escuridão os pontos perdidos retornam naturalmente a razão de 1 ponto por minuto. O

Dragão Negro não é sugado pelo vórtice e pode mantê-lo aberto por até 3d6 rodadas, sendo capaz de fechá-lo a qualquer momento prendendo todos que foram sugados no plano das sombras.

TERRITÓRIO

(todas as raças)

Nível 1: Sexto Sentido. Mediante um teste de PER, o Dragão é capaz de sentir a presença de estranhos em seus domínios. A área de alcance do poder é de 50 metros, dobrando a cada nível de Território.

Nível 2: Camuflagem. O Dragão consegue se misturar a paisagem de seu território podendo ser facilmente confundido com uma formação natural.

Nível 3: Magia Natural. Enquanto estiver em seus domínios o Dragão recebe um desconto de -1d3 pontos de magia sempre que executar feitiços de seu Caminho Principal.

Nível 4: Transporte. O Dragão pode se mesclar ao ambiente de seus domínios e reaparecer onde desejar.

Nível 5: Maestria Arcana. Enquanto estiver em seu território o Dragão pode realizar uma magia de seu Caminho Principal com focus igual ao nível do poder Território sem gastar pontos de magia. O personagem pode conjurar um efeito por dia para cada bônus de WILL. O intervalo entre cada efeito é de 5 rodadas.

Nível 6: Dissolução. O Dragão se dissolve em seu território tornando-se completamente invisível, irrastrável e imune a todas as formas de ataque, porém também é incapaz de atacar.

Nível 7: Descarrego. Como em Maestria Arcana, porém o personagem pode causar o dano máximo por seu focus, sem rolar os dados.

APRIMORAMENTOS DRACÔNICOS

BAFORADA PROFANA

Exclusivo para Dragões Negros e Dracoliches

3 pontos: Você aprendeu a controlar as energias sombrias que correm no sangue de todo Dragão Negro ou morto, uma força oculta única que lhe permite vomitar energia negra junto de seu sopro-de-dragão, arrancando a própria vida da carne e ossos de seus inimigos. Em termos de jogo, o dragão pode acessar o poder Debilidade.

FUSÃO COM O HABITAT

2 pontos: Você não é tão antigo, mas pode amalgamar-se com o ambiente ao seu redor. O ambiente amalgamado deve ser compatível com sua natureza (florestas para Dragões Verdes, pântanos e túneis para Dragões Negros, massas de ar para dragões brancos, rios e mares para dragões aquamarines, etc.). Uma vez amalgamado, o dragão torna-se indetectável para magias abaixo de Focus 8, e apenas um dano que destrua TODO o habitat poderá causar dano no dragão enquanto estiver dessa forma. Dragões que desenvolvem essa habilidade acham-na particularmente útil quando se trata de segurança, uma vez que podem achar seu covil não tão seguro quanto gostariam.

ZILANT

(Aprimoramento exclusivo de Imortais da Origem Bogatyr)

5 pontos: Zilant é o nome que os eslavos dão aos Dragões que se disfarçavam e atacavam as pessoas nas vilas, agindo como os Íncubos europeus. Zilant também são os filhos de um Zmey (Dragão eslavo) com uma mulher entregue a ele em troca de paz na vila. Os Zilant vivem muito isolados, e são extremamente raros. O Personagem recebe FR+5, CON+5, AGI+4, PER+3, CAR-3 e IP+2. Os Zilant eram descritos como homens muito grandes e fortes, que iam às guerras com uma vontade insaciável de matar, e sempre voltavam sem nenhum arranhão. Seu comportamento era sempre arrogante e sanguinolento, pouco se importando com as outras pessoas.

6 pontos: Neste estágio, o Zilant está muito mais próximo do sangue puro de seu antepassado Zmey, podendo inclusive assumir temporariamente (1 cena) uma forma monstruosa, um meio-dragão. Este nível permite ao Bogatyr se tornar um monstro com a aparência de um lagarto gigantesco humanóide. O Bogatyr adquire os seguintes bônus

enquanto nesta forma: FR+6, CON+6, IP+2, garras que fazem dano de 1d10 (ajustar bônus de FR para dano). A forma do monstro possui entre 2,5 e 3m de altura. Semanalmente, é considerado que o Bogatyr tem 6d6 em dano da baforada de fogo, que ele pode dividir como quiser durante a semana (os dados são anulados ao final da semana, caso não sejam todos usados).

CABEÇA EXTRA

3 pontos cada: Você possui uma cabeça extra. A cabeça não possui personalidade própria, compartilhando todas as memórias e habilidades da cabeça original. Em termos de regra, ela serve como uma "vida extra" para aqueles dragões desafortunados que têm sua cabeça decepada ou suas bolsas de fogo explodidas num ataque à fraqueza Ponto Vulnerável. Outra vantagem é que cada cabeça extra pode realizar um ataque extra, seja de mordida ou de sopro-de-fogo.

PROTEGIDO DRAGONLAIR

6 pontos: Você tornou-se um protegido da Dragonlair S/A, uma sociedade filantrópica secreta de dragões para dragões que protegem os remanescentes de sua raça que ainda vivem na Terra. A proteção custou metade de seu tesouro (abdicado com uma indescritível tristeza), mas foram medidas desesperadas para tempos desesperados. O resultado é que agora você conta com uma renda mensal de cinco dígitos (\$32.000,00), um covil contemporâneo (geralmente um apartamento nas melhores cidades do mundo) com o que há de melhor em segurança (câmeras de reconhecimento facial, equipes de elite com treinamento em artes marciais militares bem como armas de fogo de última geração), consultores e guias da sociedade humana para ajudá-lo a aprender a viver no mundo dos humanos.

DRAGÃO FADA

-3 pontos: Você pertence à subraça dos dragões-fada, uma linhagem de dragões anões com sangue feérico. Você não pode desenvolver os poderes de Aumento de Atributos físicos nem o poder Tamanho, chegando à ter no máximo 1 metro de altura e 3 metros de comprimento. Afora isso, possui todos os Poderes e Fraquezas de uma das raças draconianas originais. Ah, e suas asas são como as de uma linda borboleta.



DRAGÕES NOTÁVEIS

APALALA, O TRAIADOR

Apalala, dragão com o corpo de forma serpentina e quatro patas, é um dos mais poderosos e conhecidos entre dragões dourados que já existiu, sendo um dos membros do grupo que realizou ritual para transmutarem seus corpos antes do Grande Giro. Por desobedecer algumas regras, estabelecidas antes do Ritual de Transmutação ser realizado, Apalala foi designado a guardar por eras o portal para um semi-plano, local onde acontecem as grandes reuniões dos Primeiros, localizado na nascente do rio Subhavastu, no norte da Índia. Após milhares de anos de penitência, a desolação de Apalala chegou ao fim quando se encontrou com Budha. Convertido ao budismo, Apalala passou a ensinar os caminhos da Metamagia aos magos humanos, quando ganhou a alcunha de O Traidor. Quando julgado por seus companheiros, Apalala admitiu sua culpa e foi condenado a viver num bolsão em Arcádia, o que resultou em seu esquecimento pela Humanidade. Desde então, permaneceu em silêncio. Alguns dizem que Apalala está elaborando uma forma de vingar-se da humanidade por tê-lo esquecido, outros dizem que o velho dragão está procurando uma forma de voltar no tempo e evitar que ele ensine os segredos da Metamagia a humanidade sem causar grandes danos.

APSU

Dragão das águas doces, da sabedoria e do conhecimento, portador dos segredos da vida e da morte na mitologia babilônica. Não se sabe ao certo o plano de origem desta divindade, mas estudiosos especulam que sua origem teve início em Infernun, enquanto uns poucos acreditam que Apsu teve sua origem em Tenebras.

Seja como for, junto de sua consorte Tiamat, Apsu foi uma das primeiras entidades a atravessar a barreira para Ark-a-Nun e, juntos, deram origem Lahmu e Lahamu e, então, adormeceram. Quando teve seu sono perturbado pelas divindades mais novas, filhos de Lahmu e Lahamu, Apsu decide destruí-los, mas é impedido por Tiamat que, em um combate de grandes proporções, o destrói. Alguns dizem que o Deus-Dragão Apsu tinha a forma de um gigantesco dragão marinho, enquanto outros acreditam que o deus das águas doces tinha a forma de um dragão-baleia.

AZHI DAHHAKA

Azhi Dahhaka é um grande dragão alado de escamas que variam entre o verde escuro e o negro, com uma característica nada comum entre os dragões: múltiplas cabeças. Cada uma de suas três cabeças personifica um aspecto experimentado por aqueles que viviam sob seu reinado, a dor, a angústia e a morte. Depois de tempos de tirania, o dragão foi derrotado pelo herói Fereydu, que com ajuda de um anjo (Bahman), selou o Rei-Dragão numa caverna no Monte Damavand. Azhi Dahhaka espera ansiosamente pelo dia em que será libertado de sua prisão para vingar-se de Bahman e reconstruir seu reinado.

BEIRA

Também conhecida como Era Dane e Deusa-Árvore, Beira é a Dragão Primordial que, antes do último giro da Roda dos Mundos, deu origem aos Dragões Verdes quando sua essência foi espalhada por uma floresta na região onde hoje fica a Escócia. Alguns dos dragões verdes que sobreviveram ao último giro da Roda dos Mundos acreditam que a deusa-mãe ressurgirá num futuro próximo. Há rumores de que alguns dragões verdes buscam uma forma de resgatar a essência de Beira para adquirir o conhecimento das eras passadas.

CHUVASH

Dragão vermelho que viveu na região de confluência dos rios Volga e Kama na Rússia entre os séculos VII e XVI. Diz-se que Chuvash deixa um rastro de fogo quando voa. As poucas menções deste dragão relatam que ele apresentava múltiplas cabeças e, mesmo não havendo consenso da quantidade, nunca eram menos de cinco cabeças. Durante o período em que viveu na Terra, costumava assumir diversas formas humanas para procriar com homens e mulheres, dando origem a vários meio-dragões. Entre os grandes problemas que seus filhos causavam por desconhecimento de sua natureza, os imortais Bogatyr foram o pior de todos. Os imortais caçavam e destruíam suas crias e passaram a caçar a origem de tantos monstros. Quando soube que alguns destes Bogatyr eram tão velhos quanto ele próprio, Chuvash fugiu para Novgorod, ao Norte

da Rússia, em busca das fronteiras entre as florestas da Terra e as de Arcádia. Numa destas fronteiras, adentrou e se estabeleceu nos reinos gelados de Halzazee.

COULOBRE

Antes de aterrorizar algumas províncias francesas com a aparência monstruosa de dragão, Coulobre foi uma bela e gananciosa mulher da nobreza. Sempre soube que seu amado se engraçava com outras mulheres, mas não se importava desde que ele lhe concedesse filho primogênito. Quando seu primeiro filho nasceu, descobriu que ele não era o primogênito. A fúria de Coulobre foi tão intensa que chamou a atenção de um demônio (alguns suspeitam que estivesse a serviço do próprio senhor do Segundo Círculo, Baalzebub) que lhe ofereceu um pacto para poder vingar-se do marido. Seja qual tenha sido o conteúdo exato do pacto, Coulobre não hesitou e o aceitou, transformando-se numa fêmea de dragão. Então, Coulobre teve sua vingança, devorando seu marido, a amante e o filho bastardo. Por fim, a dragão fêmea passou a perseguir e devorar todos os homens adúlteros. Após décadas aterrorizando os homens na França, Coulobre enfrentou São Front, que a derrotou utilizando água benta para expulsá-la. Não tardou para que a dragão fêmea voltasse a atacar, mas, em Cavaillon, Coulobre encontrou a morte pelas mãos de São Veran, um membro da Ordem de Salomão. Hoje Coulobre, ainda com sua monstruosa forma de dragão, serve as forças infernais no Segundo Círculo.

GORYNYCH

Gorynych é um dos mais conhecidos entre os dragões eslavos. É um grande Dragão Verde de três cabeças que andava sobre duas patas. Considerado extremamente inteligente, sábio, possuidor de grande força e conhecimentos mágicos. Apesar de não ser benevolente, Gorynych não era considerado um dragão inteiramente mau. Em 955 depois da vinda de Christos para a Terra, Gorynych atravessou um portal que ligava uma floresta que vivia em Arcádia a uma floresta nas proximidades de Kiev, onde passou a morar e proteger o portal, convivendo harmoniosamente com outras criaturas de Arcádia que viviam na floresta. Mas, em 984 um grupo de elfos negros armou um plano para tomar posse do portal, destruindo parte da floresta

e culpando os humanos de Kiev. Furioso, Gorynych passou a causar problemas na região. No entanto, o dragão foi morto pro Dobrynya Nikitich (um Imortal Bogatyr) a pedido do rei Vladimir I de Kiev para resgatar sua sobrinha. A alma de Gorynych foi para o Inferno servir aos exércitos de Tiamat. Diz-se que o dragão pagará metade de seu tesouro para aquele que lhe entregar Dobrynya vivo.

LÁDON

Este dragão ficou conhecido por ser o guardião do Jardim das Hespérides, localizado na fronteira entre Inferno e Arcádia, onde ficava a árvore dos pomos de ouro. Ládon tinha cem cabeças e não deixava ninguém se apoderar das maçãs de ouro, que concediam vida eterna a quem as consumisse, exceto as Hespérides. Foi morto por Hércules quando realizava seu décimo primeiro trabalho. Os deuses do Olimpo lhe deram vida novamente para continuar sua tarefa de guardar o Jardim das Hespérides. Diz-se que, por não poder deixar o Jardim, o dragão está à procura de aventureiros para recuperar os pomos roubados e lhe trazer Hércules para poder vingar-se.

SARKHOUL O FILHO DAS TREVAS

Nascido na era dos dragões elementais, quando a Terra ocupava o lugar onde hoje está Paradísia, Sarkhoul foi cria de um dos mais poderosos entre os dragões primordiais, o rei Yahvur. Rebelou-se contra seu pai resultando em seu banimento o que o levou a vagar por Spiritum em busca de poder para realizar sua vingança, e acabou sendo absorvido para o Plano Elemental das Trevas, transformando sua essência de forma que se tornou o primeiro Dragão Negro. Com seus novos poderes, Sarkhoul voltou a enfrentar seu pai numa batalha de proporções gigantescas, culminando na morte do dragão primordial e no início da mais sangrenta guerra entre os dragões. O fim que tomou Sarkhoul é bastante obscuro. Os poucos Dragões Negros que ainda existem e aqueles raríssimos dragões que viram Sarkhoul lutar durante a Grande Guerra acreditam que o Filho das Trevas está adormecido em algum lugar da Terra, esperando o dia que terá forças novamente para tomar o plano para si. Existem, também, aqueles dragões que acreditam que Sarkhoul morreu durante a Grande Guerra ou durante o último giro da Roda dos Mundos. Existem, ainda, aqueles que acreditam que Sarkhoul e a

Grande Guerra não passam de um mito, devaneio dos mais velhos, que já estão próximos da morte.

SELIAH MAHTUK

Nascido no primeiro ano após a vinda de Christos para a Terra, este dragão negro é bem conhecido entre os Anjos Captare. Em 1202, Alephia e seus companheiros realizavam uma missão na Terra, na tentativa de recuperar um item mágico roubado de seu tutor, um antigo Captare chamado Zillah, que agora fazia parte dos tesouros de Seliah Mahtuk, aproveitando que o dragão estava aparentemente inativo. Enquanto recuperava o item, Alephia e seus amigos tiveram uma surpresa, o dragão cuidava dos ovos de sua primeira ninhada e reagiu ferozmente a invasão de seu covil. Com algumas baixas e sem possibilidade de derrotar o dragão em combate, Alephia optou por soterrar o covil, esperando que o Seliah os deixasse para salvar sua ninhada. O plano deu certo, mas o que Alephia não soube até seus antigos companheiros de missão serem um-a-um destruídos é que Seliah não foi capaz de salvar os ovos. Hoje, o dragão negro vive nas montanhas do Tibet e faz constantes viagens para caçar Alephia e aqueles que têm alguma relação com ela. Recentemente aliou-se ao Djinn Senzahhe, membro da Ordem Mármore no Oriente Médio, e, juntos, destruíram a maior parte dos amigos de Alephia na Terra e ainda esperam a oportunidade para destruir a Captare.

VELES

Acredita-se que Veles, Deus-dragão eslavo do underworld, da terra, das águas, da morte, da magia, música, do gado e da riqueza, tem sua origem e Infernun. Opõe-se a Perum, deus do trovão, raio, fogo e seca. Com a expansão do cristianismo e a decadência das divindades eslavas, Veles passou a ser associado ao Demônio. Veles vive no X círculo do Inferno, sendo frequentemente visto discutindo com outros deuses do Underworld.

FIM?



O SISTEMA DAEMON possui agora uma Licença Aberta, ou seja, qualquer um pode escrever e publicar livros utilizando o Sistema Daemon! A comunidade de autores está de braços abertos esperando a sua contribuição ao cenário de TREVAS RPG!

Contribua para melhorar este livro conosco no Facebook!

Crie seu próprio livro!



<https://www.facebook.com/groups/trevas/>

SEJA UM AUTOR VOCÊ TAMBÉM!

DRAGÕES

REIS CAÍDOS

NØ CØMEÇØ DE TUDØ, ELES ERAM REIS E DEUSES.

EM UM MUNDO JOVEM, ELES GØVERNARAM CØM FØGØ E FÚRIA, DESTRUINDØ QUEM SE ØPUNHA ÀØ SEU PØDER. MAS A GUERRA DRACØNIANA VEIØ, E A PRØFECIA FEZ ØS REIS PERDEREM SEU TRØNØ. HUMANØS CACARAM E MATARAM QUASE TØDØS ELES.

HØJE, ØS ANTIGØS REIS DØ MUNDO SE ESCØNDEM ENTRE AQUELES QUE ØS DESTRUÍRAM.

E ELES QUEREM SEU TRØNØ DE VØLTA.

NØ LIVRØ DRAGØES: REIS CAÍDOS VØCÊ VAI ENCONTRAR REGRAS PARA SE JOGAR CØM PERSONAGENS DRAGØES DAS MAIS DIVERSAS RACAS, PØDERES DRACØNIANØS, APRIMØRAMENTØS EXCLUSIVØS, A HISTØRIA DA ASCENSÃØ E QUEDA DØS DRAGØES, NPCs, E MUITØ MAIS!

