

Role Playing Game
Old Dragon[®]



DRACONATOS

James Wiatt



DRACONATOS

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

James Wiatt

Diagramação

Ninja Egg

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Julho/2014

Os draconatos são os herdeiros orgulhosos de um império há muito despedaçado, sempre em luta para preservar sua identidade racial em um mundo que não os quer mais no comando. Eles acreditam ser a raça mais antiga a caminhar pela terra, nascidos logo após os próprios dragões, mas na verdade, eles são uma raça que encara seu crepúsculo enquanto raças mais jovens disputam sobre os restos do poder que lhes foi tirado.

Ser um draconato é estar acima da grande massa de meros mortais, é ser mais importante - descendente dos majestosos e poderosos dragões e portadores do legado da antiga Arkhosia. Interpretar um aventureiro draconato é aceitar essa raça orgulhosa como seu alter ego no jogo, assumir a identidade de um herdeiro de Arkhosia, armado com a baforada e o vigor do dragão que avassala seus inimigos enquanto suporta golpes sem hesitar.

ÍNDICE

Draconatos.....	4
Sangue de lo.....	7
Filhos de Arkhosia.....	10
Família e clã.....	13
Draconatos arcanos.....	16
Draconatos divinos	18
Draconatos guerreiros.....	21
Draconatos primitivos.....	24
Itens para draconatos.....	28
Missões para draconatos.....	32

DRACONATOS

Donaar trocou seu ponto de apoio conforme Lia começou a mexer na tranca. A elfa o olhou com desdém. Ela nem precisou dizer nada - já havia dito centenas de vezes antes.

“Não me apresse quando estou trabalhando,” ela costuma dizer. *“Cuide do seu trabalho que eu cuido do meu.”*

A verdade é que a elfa jamais entenderia. Ele não tinha problema algum com a habilidade dela em abrir fechaduras - ou até mesmo a capacidade dela em estripar um inimigo rapidamente. Ela adorava importuná-lo, zombando do código de honra do paladino, imaginando que ele a desprezasse por sua abordagem mais flexível à moralidade. Mas isso não era verdade? Ele também não estava impaciente. Apenas ansioso. A tranca que Lia estava arrombando com tanto cuidado sugeria que a sala além daquela porta era importante - algo de valor estava sendo protegido. Sem dúvida existiriam guardiões e isso significava um combate. Donnar segurou com mais firmeza no cabo de sua espada, antecipando o embate.

Após terem derrotado os guardiões, o que encontrariam lá dentro? O complexo inteiro, com seus arcos de alvenaria e portas largas, era o que restou de Arkhosia, construída no ápice do antigo império e soterrada pelo fluxo de lava do Monte Korinda, nas vizinhanças. Fantasmas e esqueletos certamente guardavam seus tesouros, com a infeliz adição de criaturas ele mentais flamejantes que parecem ter achado meios de chegar até o complexo vindos das profundezas. Qualquer que fosse sua origem, essas criaturas guardavam o tesouro do povo de Donaar, os antigos draconatos de Arkhosia.

Lia arrombou a tranca e se virou para Do-

naar com um sorriso torto ao se afastar. *“Sua vez, paladino,”* ela sussurrou. Depois, como se tentasse suavizar o sarcasmo em sua voz, ela deu um tapinha no ombro do draconato e seu anel do polegar fez um suave barulho de metal contra metal na armadura dele.

Donaar olhou para seus companheiros, para ter certeza de que todos estavam prontos. Brandis, o mercenário, ergueu seu escudo e assentiu. Thorn rosou para a porta e sua pantera espiritual agachou, preparando-se para o bote. Chana sorriu para o paladino de maneira santificada, como uma manifestação visível da bênção de Erathis sobre seu companheiro. Lia desviou os olhos disfarçadamente, olhando para trás, para o corredor de onde eles vieram. O paladino não esperava nada diferente dela. Ele sorriu de volta para Chana e abriu a porta com um chute.

Uma fera de chamas causticantes rosou e se virou, pronta para atacar. Um sabujo infernal candente! Outro girou o corpo, surpreso pelo barulho da porta. Donaar não hesitou. Antes que cada monstro pudesse agir, ele avançou rapidamente, sempre se mantendo entre as criaturas e seus aliados. Se quiserem feri-los, as bestas teriam que passar por ele.

Como Lia costumava dizer, esse era o “trabalho dele.”

Donaar vislumbrou rapidamente os arcos colossais da sala onde estava. Ele conseguiu perceber as cabeças de dragão que foram entalhadas na própria pedra, mas não se deixou distrair por isso. Era possível ouvir seus aliados atrás dele, espalhando-se com cautela na sala para dar suporte sem entrarem na linha do perigo. Só então ele se lembrou onde havia visto as cabeças de dragão.

“Abaixem-se”, Donnar gritou e a sala explodiu em caos.



Cinco cabeças de dragão foram entalhadas nas paredes, todas observando o centro da sala. Cada uma possuía as feições de um dragão cromático diferente - e o dragão nitidamente vermelho, com chifre e tudo mais, fora entalhado bem à frente de Donaar. Ele nem teve tempo de ouvir seu próprio conselho quando a boca do dragão se abriu e o cobriu com um jato de fogo.

Apertando os dentes por causa da dor, ele pôde ouvir os gritos de seus companheiros quando as outras cabeças despejaram suas baforadas distintas de ácido, gelo, veneno e relâmpago sobre eles. O cheiro que atingiu suas narinas era forte, acre, provavelmente vindo da cabeça do dragão verde, bem à sua esquerda. Ele xingou a si mesmo - deveria ter visto a armadilha.

A armadilha parece ter dado novo ânimo aos sabujos e Donaar recuou cambaleante com os ataques. Em seguida, a pantera

de Thorn estava ao seu lado, acalmando sua dor e concedendo a ele forças para continuar. Ele atingiu um monstro com o escudo e o lançou em direção ao outro. Quando as duas criaturas colidiram, ele arriscou olhar ao redor.

A situação não estava tão ruim quanto ele achava. Lia parecia ilesa - provavelmente ela saltou para longe do perigo quando ele gritou. Ela tentava rodear os sabujos, esperando o momento certo para usar sua adaga. Brandis estava mais afastado, esperando que Thorn percebesse nele uma séria queimadura de ácido. Chana e Thorn pareciam um pouco chamuscados pela eletricidade, mas nada muito sério.

“Vai ter de fazer melhor que isso, Rainha Dragão,” ele resmungou bem no momento em que sua espada atingiu o ombro de um dos monstros.

As cinco cabeças de dragão indicavam que os draconatos que haviam construído e ocupado esse salão eram devotos de Tia-

mat. A armadilha reforçava a mensagem da porta trancada - o local definitivamente guardava algo importante. Mas porque os monstros não ativaram a armadilha? Algo não se encaixava nessa história. Essa certamente era uma peça de um quebra-cabeça que Donaar não tinha.

Brandis estava ao seu lado agora e Donaar permitiu que o mercenário tivesse toda a atenção do sabujo ferido. O desafio divino de Bahamut mantinha a outra criatura focada no paladino. Lia aproveitou essa atenção para enfiar sua adaga bem fundo na barriga do monstro. Ele começou a rosnar para ela em resposta, mas Donaar reuniu toda sua fúria pelo santuário profanado e atingiu o sabujo infernal candente com seu poder sagrado. Sua espada explodiu com luz divina e o sabujo caiu no chão, suas chamas enfraquecidas e seu corpo exalando fumaça.

Uma olhada rápida na sala revelou que Brandis lidava bem com o outro sabujo e ele aproveitou esse momento para observar a sala mais atentamente. O domo do teto estava coberto de escuridão, mas ele conseguiu ver rubis reluzindo como olhos, sem dúvida eram adornos de algum grande mural de Tiamat ou de suas crias dracônicas. Lajotas de cerâmica negra enfeitavam o chão, formando o símbolo circular de Tiamat - outro aviso que ele não tinha percebido.

"Sangue de lo," ele sussurrou para si mesmo. *"Preciso ficar mais atento da próxima vez."*

Os olhos de Donaar pararam na parede do lado oposto da porta e uma sensação inquietante o assolou. A parede de pedra nua escondia algo - de alguma forma ele "sabia". Assim que Brandis e Lia acabaram com o sabujo restante, ele dirigiu-se cautelosamente até a parede.

Com um forte estrondo de pedra se par-

tindo, a parede se abriu para os lados. Jatos de fogo foram expelidos na sala adiante, mas os olhos de Donaar estavam fixos em uma figura sombria em meio ao fogo. Os chifres que brotavam da cabeça desse ser e a longa cauda inquieta indicavam, sob a luz das chamas, tratar-se de um tiefling.

Donaar lutou para suprimir a onda habitual de raiva e rancor. Hoje em dia, não era justo despejar toda a culpa pela queda de Arkhosia sobre os ombros desse tiefling - assim como era errado culpar toda uma raça pelo mal causado ao antigo império. Donaar chegou a conhecer alguns tieflings dotados de honra e virtudes quase tão exemplares quanto a sua. Conforme os olhos do draconato se ajustaram à fraca luz além do arco, ele pôde ver com detalhes o símbolo no peito do tiefling. Donaar libertou sua fúria logo em seguida. O símbolo de uma garra vermelha escarlate brilhava no peitoral metálico do tiefling - o símbolo da Mão Vermelha de Tiamat.

"Vocês mataram meus bichinhos," vociferou o tiefling com um sussurro cortante, *"sobrepujaram minhas armadilhas e chegaram até meu maior santuário."* Então, uma risada trovejante rompeu de sua garganta. *"Como devo lidar com vocês agora?"*

"A honra dita que devo tratar um adversário digno com respeito," respondeu Donaar, erguendo sua espada de maneira casual. *"Mas você não é digno de nada além de uma morte rápida."*

O draconato pôde ouvir seus aliados atrás de si e soube que todos estavam prontos. Sem olhar por sobre os ombros, ele investiu adiante, confiante de que seus companheiros estariam logo atrás dele.

"Por Bahamut." Ele bradou. *"Pela glória"*

SANGUE DE IO

Como todas as histórias que lidam com o passado distante, as lendas sobre o nascimento dos draconatos são obscuras em detalhes e geralmente se contradizem. Mesmo assim, independente de qualquer precisão histórica, elas revelam alguma verdade sobre a raça - assim como sobre o interlocutor.

Uma dessas lendas conta que os draconatos foram criados por Io ao mesmo tempo em que o antigo deus-dragão criou os dragões. No início dos tempos, reza a lenda, Io mesclou os espíritos astrais brilhantes com a fúria irrefreável dos elementais brutos. Os grandes espíritos se tornaram os dragões, criaturas tão poderosas, tão orgulhosas e de tanta força de vontade que se auto denominaram os senhores do mundo recém-nascido. Os espíritos menores eram os draconatos. Mesmo dotados de estatura menor que a de seus senhores poderosos, não eram menos dracônicos em essência.

A lenda reforça a ideia do laço entre dragões e draconatos, além de afirmar a ordem natural do universo - dragões governam, draconatos servem.

Outra lenda diz que Io criou os dragões separadamente, durante o nascimento do mundo. Io os modelou com carinho para representar o ápice da forma mortal, imbuindo-os com o poder do Caos Elemental para fluir em suas veias e ser arremessado por suas mandíbulas em jatos flamejantes ou gélidos. Io concedeu a eles a mesma mente aguçada e espírito caprichoso das outras raças mortais, ligando-os a si mesmo e às demais divindades do Mar Astral.

Entretanto, durante a Guerra da Aurora, Io foi morto por um primordial conhecido como Erekh-Hus, o Rei do Terror. Com um machado rústico de adamante, o Rei do Terror partiu Io em duas metades idênticas, da cabeça até a cauda. Assim que o corpo partido de Io caiu no chão, cada metade se ergueu como um novo deus - Bahamut da parte esquerda e Tiamat da

DRACONATO E OS DEUSES

Três tipos de templos são muito comuns nas comunidades dos draconatos.

Bahamut governa sozinho em muitos templos desde a queda de Arkhosia. Nomeados como Templo do Deus de Platina ou Templo da Justiça Divina, tais locais de oração enfatizam a proteção que Bahamut confere a todo o povo draconato em seu exílio forçado, enquanto preza os ideais de honra, nobreza e justiça.

Os templos imperiais de Arkhosia tendem a ser mais ostentadores que os dedicados à Bahamut e costumam ser maiores fisicamente, mas atraem menos seguidores. Nesses templos, altares para Erathis, Ioun e Kord evocam a memória da vida ecumênica de Arkhosia. Alguns draconatos culpam esses templos pela queda do Império, mas os devotos acreditam que os três deuses desejam que os draconatos reconstruam sua antiga nação, domando as áreas selvagens e espalhando seu toque de civilização com suas bênçãos.

Um movimento religioso recente entre as comunidades de draconatos é o Templo dos Filhos de Io, onde Bahamut e Tiamat são adorados lado a lado como encarnações gêmeas da vontade do Deus-Dragão. A natureza maligna e vingativa de Tiamat é minimizada nesses locais, da mesma forma que a virtude e senso de justiça de Bahamut. Os deuses são apresentados como pólos opostos que levam ao caminho do meio, nem bem, nem mal, mas apenas o ideal dracônico.

Os templos onde Tiamat é adorada sozinha são tão raros e secretos entre os draconatos quanto nas outras raças. Ainda assim, os adoradores draconatos da Rainha Dragão estão entre seus seguidores mais violentos e opressores.

parte direita. As gotas do sangue de Io, que se espalharam por todo o mundo, deram origem aos draconatos.

Essa lenda separa a criação dos draconatos do nascimento dos dragões, indicando serem duas raças inteiramente distintas. Às vezes essa lenda é contada para afirmar que os draconatos são menos importantes que os dragões, criados pela mão amorosa de Io. Existem também aqueles que contam a lenda enfatizando que os draconatos nasceram do próprio sangue de Io - assim como as duas divindades draconianas nasceram do corpo dividido do grande deus. Sendo assim, não seriam os draconatos deuses?

Há ainda uma terceira lenda, raramente contada nos dias de hoje, que afirma serem os draconatos os primeiros filhos do mundo, criados antes dos dragões e antes de qualquer outra raça humanoide. De acordo com a lenda, todas as outras raças foram criadas em uma fraca tentativa de imitar a perfeição dos draconatos. Io os moldou com suas grandes garras e os atingiu com sua baforada, derramando em seguida seu próprio sangue, dando-lhes vida. A lenda continua e conta que Io criou os draconatos para serem companheiros e aliados, para viver em sua corte e

entoar cânticos para o Deus. Os dragões foram feitos mais tarde, também por suas mãos, no início da Guerra da Aurora, para servir como máquinas de destruição.

Essa versão da lenda foi muito popular durante a era de ouro do Império de Arkhosia, mesmo sendo proibida - ela proclamava que os draconatos deveriam ser os verdadeiros mestres dos dragões e não o inverso. Ela também destacava a superioridade dos draconatos sobre as outras raças, tema muito comum na retórica da antiga Arkhosia.

Um tema recorrente parece ligar todas as lendas, por mais divergentes que possam ser - os draconatos devem sua existência, de maneira fundamental, ao deus Io, o grande Deus-Dragão e criador de todos os draconianos. Todas as lendas concordam que os draconatos não são criações de Bahamut ou Tiamat - sua origem não os coloca naturalmente de um lado ou outro no conflito milenar entre os dois deuses. Portanto, depende de cada membro da raça escolher seu lado nessa guerra sem fim entre os dragões cromáticos e metálicos - ou ignorar a situação completamente e encontrar seu próprio papel no mundo.

Escolhendo lados

Seja qual for a raça, a maioria das pessoas é imparcial e são poucos aqueles que realizam um esforço consciente em prol do bem ou do mal. Já os draconatos, estão muito mais propícios a escolher um lado na batalha cósmica entre o bem e o mal. A história da morte de Io e do nascimento de Bahamut e Tiamat é contada constantemente pelos draconatos para enfatizar a importância de escolher um lado ou o outro.

"Io não morreu para que ficássemos em cima do muro," eles dizem. *"Ninguém deve ser ambivalente. As escolhas estão diante de vocês - o caminho de Bahamut ou de Tiamat. A única decisão errada é recusar-se a decidir."*

Claro que a maioria decide pelo caminho de Bahamut em vez do de Tiamat. O caminho da justiça, honra, nobreza e proteção está mais de acordo com as normas da sociedade do que o caminho que leva à cobiça, inveja e vingança. Os que seguem os ensinamentos de Tiamat geralmente escondem esse fato e adoram o



Dragão Cromático em santuários secretos enquanto tentam cumprir suas obrigações sociais.

A escolha de um lado não é apenas uma questão de tendência. Cada momento de crise requer uma decisão e os draconatos tendem a encarar decisões como momentos de extrema importância. Quando sofre uma injustiça, um draconato pode escolher o caminho de Bahamut e trazer seu inimigo à justiça, ou pode seguir Tiamat e jurar vingança. Mesmo os draconatos de tendência bondosa devotos de Bahamut às vezes acabam escolhendo esse segundo caminho - não devido à sua natureza impulsiva, mas por que às vezes esse realmente é o melhor caminho.

Alguns draconatos rejeitam a ideia de escolher entre Bahamut e Tiamat, em especial os seguidores do Templo dos Filhos de Io. Eles costumam ser imparciais, mas sua posição é mais uma decisão em não escolher lados do que um sinal de ambi-

valência. Eles encaram a distinção entre os deuses como uma dicotomia falsa, uma escolha entre dois lados da mesma moeda e não algo inteiramente diferente em sua essência.

Esse desprezo pela ambivalência vai além da escolha de uma tendência. Apesar dos draconatos apreciarem ouvir os dois lados de uma discussão, eles não respeitam aqueles que fazem o mesmo, mas são incapazes de escolher quem está certo. Esse poder de decisão é a marca de um caráter forte.

Essa atitude faz com os acordos envolvendo draconatos sejam mais difíceis de serem alcançados, mas não impossível. Na verdade, às vezes os draconatos chegam a acordos muito rapidamente, pois percebem que cada lado está irredutível em sua posição e não será persuadido a mudar sua perspectiva. Nesses casos, um acordo é a única solução viável.

FILHOS DE ARKHOSIA

Arkhosia não foi o primeiro império draconato - e nem será o último a ser documentado pela história, como afirmam muitos membros da raça. Mesmo assim, ele ainda representa o ápice da história dos draconatos, o pináculo da civilização e uma cultura que, apesar de morta há muito tempo, ainda molda seus descendentes. Cada draconato vivo hoje é, de alguma forma, um herdeiro de Arkhosia e carrega dentro de si o orgulho da antiga linhagem e o fardo da memória da queda desse império.

Arkhosia surgiu durante os recônditos da história, incontáveis séculos antes da criação do império humano de Nerath. Ele foi fundado a partir de uma confederação de sete cidades-estados unidas sob a liderança de um único e antigo dragão chamado de O Dourado. O império se expandiu parcialmente pela conquista e pelo alcance diplomático e comercial. Muitas cidades-estados draconatas e até mesmo algumas tribos e nações de outras raças consideraram preferível viver dentro das fronteiras seguras de um império poderoso a terem de se defender sozinhos contra a escuridão do lado de fora de Arkhosia. E assim, Arkhosia prosperou por centenas de anos, domando as áreas selvagens e expandindo seu comércio e as missões diplomáticas até os confins do mundo.

Esse ímpeto constante pela expansão rapidamente levou Arkhosia a um conflito com outro poder imperialista dessa era distante, o diabólico império de Bael Turath com sua casta de tieflings nobres. Embates terríveis entre os dois impérios se estenderam por séculos e trouxeram devastação ao mundo. Os esforços de



guerra criavam conflitos internos também dentro de Arkhosia, em parte devido à renovação dos cultos secretos de Tiamat.

A queda de Arkhosia foi tão notável quanto suas conquistas. Os exércitos de Bael Turath, com seus aliados diabos, profanou grandes áreas do império, engolindo cidades draconatas inteiras em cavernas profundas ou simplesmente as destruindo por completo. O Dourado foi morto e dezenas de outros lordes dragões caíram ou fugiram para as áreas selvagens ao perderem o controle sobre a região. Bael Turath caiu diante do assalto incansável de Arkhosia, mas levou o império dos draconatos consigo. Quando nenhum dos lados tinha recursos o bastante para continuar lutando, quando os gritos e trombetas de batalha foram finalmente silenciados, nada restou dos dois impérios além da população sem lar e ruínas destruídas por toda a região.

Poucos draconatos ainda habitam as terras no centro de seu antigo império - terras que permanecem maculadas pelo mal e pelas magias poderosas que destruíram a grande nação. Nos reinos mais recentes, incluindo Nerath, grandes grupos de draconatos eram proibidos. Mesmo assim, muitos membros da raça ainda se consideram cidadãos de Arkhosia; exilados de uma terra que não mais existia, mas que poderia renascer um dia.

Para esses draconatos, Arkhosia é mais que uma simples lembrança - é o símbolo de tudo o que é grandioso em sua raça. A glória do império foi a glória de todos os draconatos, mas sendo assim, sua queda foi a queda de todos. Ainda que muitos draconatos busquem a glória através de seus atos, seus esforços nunca alcançaram o renome de Arkhosia em sua Era de

Ouro. A não ser que algum outro Dourado apareça para reacender a chama de um império dracônico restaurado.

Glória

A obtenção de glória é uma motivação motriz para muitos draconatos, sejam eles aventureiros ou não. Um guarda de caravana draconato deseja fama ao se livrar dos bandidos da estrada, enquanto um draconato artesão espera ser famoso ao criar itens que se tornarão conhecidos por todo o mundo, por sua qualidade e arte. Os draconatos aventureiros esperam obter alguma glória ao caçar monstros terríveis, encontrar tesouros fabulosos e combater a escuridão que ameaça sobrepujar os resquícios da civilização.

Alguns comparam essa ânsia pela glória ao ego inigualável dos dragões - essa parece ser uma comparação apropriada. Assim como os dragões querem ser conhecidos pelo tamanho de seus tesouros e temidos pela força de suas baforadas e garras, os draconatos buscam renome ou talvez até mesmo notoriedade. Se houver alguma diferença, é o senso de que os draconatos fazem parte de algo maior.

Para a maioria deles, o desejo pela glória vai além da cobiça individual por renome e reconhecimento. Os draconatos não buscam a glória somente para si, mas para seus clãs e raças. Quando um draconato realiza façanhas gloriosas, seu clã e toda a raça também compartilham dessa glória, pois ela aumenta a estima dos outros clãs e das outras raças no mundo.

Existem tão poucos draconatos no mundo e eles estão tão espalhados que um indivíduo pode muito bem ser o único membro da raça conhecido por um determinado grupo de pessoas. É natural que as pessoas dessa região tenham formado

opiniões sobre os draconatos em geral baseadas no conhecimento sobre esse indivíduo. Se ele realizar atos heroicos, o povo o verá como um herói e sua estima pela raça como um todo aumentará. Desse modo, os draconatos buscam representar bem a quase esquecida glória da antiga Arkhosia.

Dito isso, alguns draconatos são propensos ao mesmo orgulho egocêntrico demonstrado pelos dragões e os aventureiros são talvez os que mais demonstram esse sentimento. Eles buscam a glória, não só para elevar o prestígio de sua raça, mas para exigir o respeito e adoração dos outros, para acumular tesouros, talvez

até mesmo para afligir o terror no coração das pessoas. Os draconatos que seguem o caminho de Tiamat geralmente combinam essa glória e vaidade com o orgulho invejoso que os leva a sabotar os esforços e conquistas de seus rivais. Mas até mesmo os draconatos que seguem o caminho de Bahamut sofrem desse mal, pois tentam ser vistos como exemplos de justiça e honra, mas às vezes são motivados pelo orgulho em seus corações que os cegou para suas próprias falhas. Eles protegem os fracos, não porque é o que Bahamut ordena, mas por seu próprio desejo de receber a ovação dos que salvaram e talvez alguma recompensa monetária.

RUÍNAS GRANDIOSAS

É possível que o coração da antiga Arkhosia fique bem distante de onde seu personagem nasceu. Entretanto, a influência desse império certamente chegou até as terras onde o personagem se aventura e sua carreira talvez o tenha levado a ruínas erguidas durante o ápice da civilização do antigo império. Seu personagem encontrará com frequência ruínas incrustadas em penhascos ou ao longo de vales perdidos. Maravilhosas fachadas de pedra entalhadas com pilares, arcos e pináculos portam imagens de cabeças, asas e caudas trepidantes dos dragões. As câmaras mais importantes dessas cidades geralmente podem ser encontradas em salões dentro de enormes cavernas.

Quando encontrar estruturas fora das câmaras escavadas, é possível que elas contenham torres maciças, espirais graciosas e arcos majestosos, todos portando os mesmo adornos com o tema dracônico. Grandes blocos de pedra vinda dos desfiladeiros e montanhas vizinhas formam estruturas monumentais - ou pelo menos deve haver indícios de que tais estruturas existiram no local. Muitas das antigas cidades de Arkhosia construíam estátuas enormes de seus patronos dragões em praças centrais, mas é muito raro encontrar essas estátuas ainda de pé. Na melhor das hipóteses, o personagem pode esperar encontrar uma ou mais garras ainda conectadas a pedestais maciços, rodeados por entulhos e pedras gastas que faziam parte do corpo majestoso do dragão de pedra.

Uma das ruínas mais famosas de Arkhosia é a cidade perdida da Fenda da Serpente, uma das sete "Jóias do Sul" - o orgulho do império. Construída sobre as laterais de um desfiladeiro sinuoso e se expandindo para dentro dele, a Fenda da Serpente era conhecida pelos tons brilhantes de suas paredes iluminadas pelo sol e suas pontes translúcidas que deixavam a iluminação solar atingir até mesmo as áreas mais profundas do desfiladeiro. Uma rede de passagens e grandes câmaras se espalhavam pelo subterrâneo por quase um quilômetro e meio sob as muralhas. Até os dias de hoje, os draconatos se reúnem nessas ruínas de tempos em tempos, em excursões em busca de tesouros perdidos da cidade. Mas diabos também habitam as ruínas, ainda tentando destruir de uma vez por todas o fantasma da Fenda da Serpente.

Durante a guerra secular entre Arkhosia e o império tiefling de Bael Turath, territórios eram constantemente tomadas por um lado e retomadas pelo outro. Por esse motivo, é comum encontrar ruínas de uma cidade de Arkhosia numa semana e destroços de um domínio de Bael Turath na seguinte - ou até mesmo descobrir um local onde os estilos arquitetônicos dos dois impérios tenham sido construídos um sobre o outro.

FAMÍLIA E CLÃ

Antes do império de Arkhosia ter se espalhado pelo mundo, os draconatos se agrupavam em clãs, que por sua vez, juravam lealdade a um único dragão patrono. Com o passar dos séculos, esses clãs cresceram e se tornaram cidades-estados e acabaram se unindo ao grande império arkhosiano. Mesmo tendo caído há muito tempo, os clãs draconatos ainda existem e continuam a compor o elemento central de sua identidade racial. Cada clã draconato é formado por uma

reunião de famílias, unidas por uma aliança em comum. Essas famílias estão ligadas pelo sangue e os clãs se unificam ao redor de um patrono, governante ou até mesmo um ideal. As associações de clãs foram formadas em eras passadas e raramente mudam, mas é comum encontrar indivíduos e famílias de um mesmo clã que discordem sobre o propósito original e o papel adequado do clã na era atual. Ainda assim, os draconatos reverenciam seus familiares ancestrais e os mortos honrados de seu clã e tentam sempre buscar a glória para o clã por meio de seus feitos.

Um clã pode definir o estilo de vida de

NOMES DE DRACONATOS

Os draconatos possuem nomes pessoais, recebidos no momento do nascimento.

Eles também podem ter nomes de infância, nomes de família e de clã. Esses nomes são dados de acordo com a herança e posição do draconato na sociedade.

Um nome ou apelido de infância é comum. Ele costuma ser descritivo e serve como um termo carinhoso ou de encorajamento para um jovem da raça. O nome pode lembrar um evento ou um hábito. Ele pode derivar de um ancestral que agia como a criança, ou até mesmo um brinquedo favorito pode ter servido como inspiração. Esses nomes raramente são apropriados para adultos. É um sinal de desrespeito usar esse nome sem permissão ou sem a autoridade de um pai ou ancião. Os draconatos anciãos só se utilizam de um nome de infância para se referir a um draconato adulto em momentos de desaprovação.

Nomes de infância: Devoto, Escalador, Entusiasta, Morde-Escudo, Ouvinte, Pequeno Kriv, Saltador. Os nomes de família se utilizam de palavras dracônicas, assim como muitos nomes próprios, e são usados por linhagens específicas. Eles geralmente derivam dos feitos de um membro antigo da linhagem ou um amálgama dos nomes de ancestrais famosos. É raro um draconato se identificar pelo nome da família, exceto quando ele precisa ser específico. Eles costumam manter seus nomes de família em segredo, a não ser entre amigos, e, por isso, usam muito seu nome de clã.

Nomes de família: Alreja, Bhergav, Duggal, Garodya, Iyotar, Letrah, Mulhotra, Odeyar, Pradhu, Rddyar, Samanga, Tyagi, Ulharej, Vadula, Yadav, Zaveri.

Os nomes de clã são títulos antigos muitas vezes inspirados em nomes dos lordes dragões de Arkhosia. Os que não são nomes de dragões são baseados em associações comerciais ou academias marciais, muito parecidos com os guildas, sociedades arcanas ou ordens de cavalaria atuais. Um draconato atende pode ser nome de clã para que seus feitos sejam refletidos em seu clã. Os membros de um determinado clã o defendem ferozmente contra abusos e alguns membros renegados da raça têm seus privilégios revogados e não podem usar seu nome de clã.

Nomes de clãs: Martelo Voador, Cavaleiro de Dragonetes, Escama da Lua, Escama Mágica, Fomentador da Guerra, Lâmina da Paz, Lança de Prata, Marca do Sábio, Marca Rubra, Ruína do Sangue, Fronte em Chamas.

um draconato e muitos aventureiros da raça são motivados pelo desejo de limpar uma mancha ou se igualar à glória de seus antepassados. Outros abandonam a sociedade, tentando escapar da responsabilidade trazida pelo vínculo com um clã. Ainda outros buscam um dia alcançar glória e experiência o bastante para se tornarem os líderes de seus clãs.

Antecedentes de clã

Se quiser que o clã seja um fator importante na vida de seu personagem draconato, escolha um dos antecedentes abaixo (ou outros apresentados neste livro) que reflita melhor a história desse clã. Após escolher um antecedente, você pode (com o consentimento do Mestre) selecionar um dos benefícios a seguir:

- Receber +2 de bônus em um teste de conhecimento específico do seu clã.
- Receber +2 de bônus em todos os testes de Carisma envolvendo draconatos que conheçam a história do seu clã. dele escolher suas perícias treinadas.
- Escolher um idioma relacionado a um dos antecedentes do personagem. Ele sabe falar, ler e escrever fluentemente nesse idioma.
- Se estiver usando um cenário de campanha, seu clã pode ser conhecido em determinada região e influenciar a vida e a rotina dessa região.
- Seu clã pode ter uma vantagem física ou mágica por ter se estabelecido em uma região extrema ou ter suportado situações e condições especiais.

Clã ligado a um dragão

O clã do personagem ainda está ligado aos serviços de um dragão, como acontecia na antiga Arkhosia. Seu povo não vive junto às outras raças, mas numa área selvagem remota próximo do covil de seu mestre. Os costumes de outras raças e suas civilizações são estranhos para ele, que muitas vezes é considerado como bárbaro ou incivilizado. Por que o personagem abandonou seu clã recluso e a servidão ao mestre? Será que ele está em busca de aventuras a pedidos de seu patrono? Seu mestre dragão é benevolente ou cruel e dominador?

Clã de escravos Turathi

Seu clã foi escravizado pelos tieflings governantes de Bael Turath durante as primeiras baixas da guerra dos infernais contra Arkhosia. Eles sofreram injúrias terríveis, punições horríveis e talvez até mesmo experimentos mágicos nas mãos dos mestres bruxos. Seu personagem pode apresentar sequelas dessa antiga opressão - ser exoticamente baixo, ter um temperamento obediente e dócil ou até mesmo uma predileção para as magias sombrias de seus antigos mestres. Talvez ele busque glória para provar a si mesmo que é melhor que seus ancestrais ou quem sabe não busque glória alguma.

Herança manchada

Seu personagem vem de um clã desonrado de draconatos. Alguém na família dele, seja no presente ou no passado, fez algo tão covarde e desonrado, que trouxe uma péssima reputação para todo o clã. Talvez um grupo de soldados tenha desertado durante uma batalha importante entre Arkhosia e Bael Turath; ou quem sabe um feiticeiro do clã tenha destruído um con-

clave inteiro com uma magia malfeita ou um ritual fracassado; ou um bruxo que fez um pacto infernal, lidando com diabos e unindo forças com o império de Bael Turath. Os outros draconatos, se souberem seu nome de clã, entenderão que seu personagem é capaz dos mesmos deslizes, o culparão pelas ações dos membros do clã ou simplesmente zombarão dele por sua herança. Como seu personagem responderá a essa recepção? Ele esconderá sua afiliação ou a rejeitou por completo? Será que ele busca alcançar a glória que apagará os feitos sombrios dos que envergonharam seu clã?

Legado louvável

Seu clã afirma ter pelo menos um indivíduo ou família notáveis associada a ele; alguém que trouxe grande glória para o nome do clã. Um ancestral pode ter sido um grande herói de guerra ou um governante benevolente. Uma família pode ter sido composta de renomados artistas ou diplomatas austeros. Todos que conhecem sua afiliação de clã esperam que o personagem represente os mesmos elevados padrões. Eles o considerarão arrogante ou pedante antes mesmo de conhecê-lo, ou talvez tenham um problema pessoal com o clã, acreditando que ele teria roubado a fama que lhes pertencia. Como seu personagem vai reagir ao renome de seu clã? Ele se orgulha disso ou acredita que é um fardo na medida em que todos esperam grandes feitos dele?



DRACONATOS ARCANOS

As forças elementais que fluem no sangue dos draconatos os deixam aptos a usar magias arcanas. A habilidade de soprar uma rajada de energia elemental bruta os leva quase que naturalmente a canalizar essa mesma energia por meio de magias, geralmente como um feiticeiro que controla a magia inerente da alma dracônica.

Arquétipos arcanos

Se decidir jogar com um personagem draconato com uma classe arcana, você pode utilizar um dos arquétipos a seguir, eles podem servir como referências para criar imagens mais completas de um tipo de personagem com o qual você pode jogar. Por esse motivo, eles incluem sugestões sobre decisões futuras para o personagem.

Mago ligado a um dragão

Seu personagem aprendeu a prática da magia com um dragão de verdade. E raro ver dragões conjurando magias como os mortais, mas independente disso, a magia está presente no sangue deles e alguns dragões mais sagazes da raça costumam instruir os mortais - especialmente os draconatos - em antigos métodos de conjuração. Normalmente esses estudantes estão presos ao dragão, como escravos, e usam a magia a serviço do dragão. Seu personagem era um desses escravos e aprendia a conjuração dracônica ao lado de um dragão incrivelmente antigo, inteligente e sábio. Como ele escapou da servidão? O dragão foi morto por aventureiros ou por um monstro mais poderoso - talvez um dragão rival? A pesquisa arcana desse mestre causou sua morte ou

desaparecimento? O que o personagem planeja fazer com sua nova liberdade? Como ele usará a magia aprendida com seu antigo mestre?

Conjurador de sangue dracônico

O poder arcano faz parte da vida do personagem; é a matéria e a essência das forças elementais que potencializam seu sopro de dragão. Para ele, conjurar magias não é diferente de soprar seu poder dracônico - são duas coisas naturais. Na verdade, para muitos desses conjuradores, o difícil é controlar essa energia que parece sempre pronta para explodir de seus corpos. O personagem pode estar vulnerável a fiascos mágicos, principalmente com seus poderes sem limite que explodem dele quase que inconscientemente. Ou talvez o domínio desse poder possa ser algo tão natural quanto ajustar seu sopro, uma simples questão de direcionar sua vontade e energia para fora e manifestar a magia desejada. Seja como for, aqueles que estudam e treinam por anos para aprender a controlar as ínfimas manifestações de magia invejam ou temem o potencial do personagem, pois o poder lhe vem fácil, para o bem ou para o mal. Ele sente uma afinidade e ligação com os dragões e pode até mesmo sonhar com o dia em que se transformará nesse pináculo da perfeição dracônica - ou quando os subjugará com seu poder.

Estudante da trilha dos nove degraus

Na antiga Arkhosia, uma sociedade composta por bardos, feiticeiros e magos criou a Ordem da Trilha dos Nove Degraus, que codificou e propagou os ensinamentos arcanos dos draconatos. Os sábios da or-



dem viviam como mendigos; não tinham posses além dos tomos que conseguissem carregar e dependiam do apoio e da hospitalidade do povo enquanto viajavam de cidade em cidade. Eles viajavam em pares, um mestre e um aluno. Conforme o conhecimento do aluno aumentava e se igualava ao do mestre, eles procuravam novos alunos nas cidades visitadas. Assim, os segredos da ordem se propagavam. Alguns mestres sobreviveram à queda de Arkhosia e se espalharam pelo mundo, mas é raro encontrar alunos que aceitem sua tutela.

Seu personagem estudou com um mestre dessa ordem e aprendeu ensinamentos arcanos antigos que são estranhos aos praticantes de magia contemporâneos. O que aconteceu com o mestre que o educou? Seu personagem está à procura de um aluno ou seu mestre morreu ou desapareceu antes que seu treinamento estivesse completo, deixando-o em busca de outro mestre?

Mercenário arcano

Muitos draconatos ganham seu sustento como mercenários, guardas de caravanas ou guarda-costas. Embora seu tamanho imponente e força esplêndida façam dos draconatos guerreiros e senhores da guerra perfeitos para esse trabalho, muitos com inclinações arcanas também seguem essa carreira, usando sua magia de forma destrutiva. A vida de um mercenário o leva quase que naturalmente para o caminho do aventureiro - basta um trabalho dar muito errado; um encontro inesperado com uma ameaça muito maior que saqueadores de caravana ou soldados inimigos pode mudar a vida de um mercenário para sempre.

O personagem pode ser um mago que fornece apoio de artilharia arcaica para um grupo de soldados mais tradicional. Ou até mesmo um bardo que atua como o líder de uma companhia de mercenários, lutando ao lado de seus companheiros enquanto os encoraja e auxilia com suas magias.

DRACONATOS DIVINOS

Personagens draconatos que adotam classes divinas geralmente veneram Bahamut, mas também existem aqueles que se voltam aos ensinamentos do Templo dos Filhos de Io (consulte a pág. 7). Até mesmo os draconatos que seguem outros deuses costumam ter Io como seu patrono racial, quase como um ancestral divino.

Seguir pelo caminho de uma classe divina envolve assumir um compromisso e mantê-lo, algo que os draconatos fazem bem. Muitos draconatos divinos podem ser definidos por seu poder de decisão - e sua impaciência com todos que se recusam a escolher um lado em uma disputa ou que faltam com suas promessas.

Classes divinas

A maioria dos draconatos que adotam classes divinas são paladinos, agindo em nome de seu deus com dedicação e zelo. Os draconatos paladinos de Bahamut estão entre as forças do bem mais poderosas no mundo - campeões da honra e da justiça, cruzados contra o mal e a tirania, protetores dos fracos e oprimidos. Outros podem ser mais como cruzados em prol das forças da civilização, combatendo a escuridão do mundo e forçando-a a recuar para construir um novo império, aos moldes da antiga Arkhosia ou Nerath, em nome das divindades como Erathis, Ioun e Kord.

Os draconatos também são ótimos clérigos e preferem os poderes que os levam à frente de batalha, no combate corpo a corpo. A diferença entre um draconato paladino e aqueles que escolheram o caminho do sacerdócio é sutil: ambos se consideram campeões cruzados de suas

divindades ou de algum ideal divino, mas os clérigos costumam considerar todo o seu grupo de aventureiros como um instrumento da vontade divina.

Os invocadores da raça são herdeiros de uma tradição muito antiga que data de antes de Arkhosia e são os personagens divinos mais propensos a cultuar Bahamut e Tiamat como aspectos gêmeos do deus único Io. Essa forma de magia divina foi a arma usada pelos servos dos deuses na Guerra da Aurora, quando o próprio Io concedeu poderes a seus servos mortais na batalha contra os lacaios dos Primordiais. Os invocadores draconatos têm o hábito de falar sobre a morte de Io e o surgimento de Bahamut e Tiamat como se fossem acontecimentos recentes, ou uma fase que vai terminar logo.

Os draconatos vingadores são raros. Eles costumam aparecer em mosteiros afastados onde são ensinadas doutrinas estranhas sobre a natureza dos deuses. Esses personagens geralmente servem a Tiamat em vez de Bahamut, mas costumam ter opiniões ortodoxas sobre a natureza dos dois deuses.

Arquétipos divinos

Assim como os arquétipos arcanos apresentados nas páginas anteriores, os arquétipos divinos incluem sugestões sobre outros elementos que podem ser usados na construção do personagem.

Campeão de Bahamut

A classe do personagem não importa. O que importa é que ele é um servo de Bahamut e busca imitá-lo em todos os seus atos. Ele luta para ser uma encarnação viva da vontade do deus no mundo, uma extensão de suas garras poderosas. Seus princípios de honra e justiça, sua vigilância contra o mal e seus cuidados

para com os fracos guiam suas decisões e o aconselham sobre sua próxima ação. Alguns o chamam de ingênuo, cego para as realidades duras da vida nessa era de trevas. Talvez ele seja - mas isso não quer dizer que ele está errado. A maioria dos campeões de Bahamut é formada por paladinos e clérigos que representam um dos ideais da encarnação de Bahamut como guerreiro deus. O personagem pode se vestir com uma armadura brilhante de cor platina - ou talvez suas escamas sejam naturalmente dessa cor, um sinal da bênção e do chamado do deus.

Draconato iconoclasta

Embora o personagem venere uma divindade conhecida do panteão tradicional, ele a cultua de uma maneira que muitos consideram estranha ou blasfema. Suas crenças sobre os deuses e sua forma de servi-los são no mínimo ortodoxas. Talvez ele as tenha aprendido em um monastério (tornando este antecedente perfeito para os vingadores) ou as tenha criado sozinho, talvez como uma resposta contra ensinamentos mais tradicionais que foram instilados em seu coração anteriormente. Por exemplo, o personagem pode cultuar a divindade Melora como sendo um grande dragão catastrófico das pro-

fundezas do oceano, a terceira e mais poderosa cria de Io. Ou talvez ele reverencie Tiamat como uma divindade imparcial da retribuição justa, deturpando o entendimento tradicional da sede de vingança do deus quase numa qualidade, se não aceitável, pelo menos admirável. É possível que ele creia que todos os deuses sejam na verdade dragões ascendidos à divindade; exemplos perfeitos de que os mortais podem seguir pelo mesmo caminho de ascensão. Uma vez que sua forma pouco convencional vai definir a maior parte do seu personagem, procure outras formas para desafiar as expectativas que os outros têm dele. Não faça escolhas que o impeçam de cumprir seu papel no grupo, mas fora isso, vale tudo.

Fragmento de Io

O poder divino do personagem é um fragmento ínfimo do poder de Io - uma partícula de luz divina do deus moribundo que escapou das garras de Tiamat e Bahamut quando as duas divindades se ergueram de seu cadáver e reivindicaram seu manto - uma estilha que permaneceu adormecida até que finalmente encontrou seu destino, dentro dele. Talvez essa parte tenha sido guardada por um anjo, esperando o momento certo para ressurgir em

HONRA DOS DRACONATOS

Como um draconato, sua honra é sua vida. Tenha sempre em mente os seguintes princípios:

- Em batalha, trate seus inimigos com cortesia e respeito.
 - O medo é uma doença e a covardia, um fracasso mortal.
 - Cumpra suas promessas; um juramento solene é mais importante que sua vida. Seja sempre honesto e não faça promessas a toa.
 - Dê sempre o melhor de si e se isso não for o bastante, treine mais até que seja. Não desista até fazer tudo ao seu alcance.
 - Respeite seus anciãos, seus líderes e todos que merecerem seu respeito. Obedeça às ordens justas e cumpra com seu dever. Oponha-se a todos que fazem mau uso da autoridade que Ihes é outorgada.
 - Lembre-se que seus atos refletem em seus companheiros, em seu clã e em toda sua raça. Não faça nada que lhe traga vergonha, mesmo que outros em seu clã o tenham feito.
 - Desafie seus inimigos com a mesma coragem com que você desafia a si mesmo.
-

um grande campeão mortal. Ou talvez tenha sido reivindicada por um draconato invocador que a passou de geração em geração por séculos, até chegar ao personagem. Ela pode ter estado escondida em sua linhagem por gerações e só agora o personagem foi capaz de despertá-la por completo. A ideia se resume a isso: seu personagem é o portador de uma parcela tremenda de poder divino - poder esse que muitos adorariam para si.

Este arquétipo é perfeito para um invocador que não quer ser um simples aluno dos métodos antigos, mas um herdeiro literal do poder antigo.

Peão relutante de Tiamat

OS poderes divinos do personagem são providos por Tiamat, mas seria injusto dizer que ele cultua a deusa maligna da cobiça e da vingança. Certamente ele respeita seu poder e a teme - mas se dependesse dele, ele prefere abandonar os

poderes dados por ela do que cumprir a vontade da deusa. Talvez ele tenha treinado como um vingador para caçar os inimigos de Tiamat, mas algum evento despertou sua consciência adormecida e o forçou a fugir do templo em que servia. É possível que ele tenha sido sequestrado, controlado magicamente e forçado a adotar uma doutrina em seu culto secreto e depois libertado - na verdade abandonado à sua própria sorte para decidir onde está sua lealdade e ideais.

Interpretar um personagem maligno pode atrapalhar a mesa de jogo, mas personagens que lutam constantemente para sobrepujar suas próprias tendências malignas oferecem muitas boas oportunidades de interpretação. Mas busque manter portas abertas para que um dia ele possa se libertar do jugo de Tiamat, mesmo que isso venha a exigir um ato final de autossacrifício.



DRACONATOS GUERREIROS

Personagens draconatos que se tornam guerreiros são geralmente motivados pelo desejo de alcançar a glória por meio de façanhas fantásticas de poder físico. Uma vez que os personagens guerreiros não dependem de nenhum tipo de poder externo, seus feitos gloriosos só refletem suas próprias proezas e a honra de seu clã, não há uma interferência de seres divinos ou do fluxo de energia arcana.

Por essa razão, os draconatos guerreiros são mais arrogantes que os de outras classes.

Classes guerreiras

Devido à sua força natural, os draconatos são excelentes classes guerreiras, embora certamente prefiram o combate corpo a corpo e a força bruta em vez da velocidade e agilidade.

Os draconatos guerreiros usam machados e lâminas pesadas, de uma ou duas mãos. Alguns se tornam guerreiros impetuosos e aprendem a liberar sua fúria draconata inata em combate, mas o estilo impetuoso vai contra a disciplina rigorosa que os draconatos acreditam ser necessária para se obter a maestria em qualquer arte. Os patrulheiros da raça costumam enfatizar o combate corpo a corpo, preferindo o estilo de combate com duas armas. Poucos são os draconatos ladinos.

Arquétipos de guerreiros

Use os arquétipos de guerreiros a seguir para auxiliar na criação de personagens.

Comandante fervoroso

A emoção controla o personagem. Como muitos draconatos, ele experimenta emoções profundas - fica furioso em vez de irritado e gargalha quando outros poderiam simplesmente sorrir. Em batalha,





sua ferocidade e entusiasmo compensam muito sua falta de disciplina e ele é bem capaz de correr para a batalha em vez de ficar em uma muralha de escudos com seus aliados. Suas paixões também afetam seus aliados, que o consideram quase como um líder, mesmo que esse não seja o papel dele em termos de jogo. É difícil não segui-lo quando ele os lidera em combate, simplesmente por causa de seu entusiasmo e comprometimento.

O que causa a paixão pela aventura em seu personagem? E o desejo pela glória, a sede pelas riquezas ou uma cruzada contra monstros malignos? Ou seria simplesmente a emoção de estar no mundo, livre e desimpedido, arriscando a vida todos os dias em batalhas sangrentas?

Gladiador exótico

O personagem luta por esporte - para divertir os outros e não a si mesmo. Ele era popular por causa de sua raça exótica e grande força, atraindo multidões para assisti-lo lutar e matar monstros e outros

humanoides em combate.

É possível que ele tenha sido um escravo em uma cidade hobgoblin ou ele lutava em arenas ilegais dentro de alguma cidade humana.

Quanto tempo ele lutou? Ele foi sempre bem-sucedido ou por muitas vezes em sua curta e inglória carreira escapou quase que sem vida da arena? Ele lutava por que queria ou era forçado? Ele gostava? Por que parou? Ele escapou da escravidão ou conquistou sua liberdade numa luta importante? Quem sabe um patrono rico não o comprou depois de ver algo que os antigos mestres dele não notaram? Algum de seus companheiros de aventura lutava ao seu lado ou talvez contra o personagem?

Soldado disciplinado

A excelência marcial é o maior desejo desses personagens, pois eles acreditam simbolizar a perfeição do caráter e do espírito. O soldado disciplinado aprimora seu corpo e treina constantemente com

uma arma ou armas escolhidas.

Ele não deseja apenas sobreviver - seu treinamento está ligado ao seu crescimento, sua honra e a reputação de seu clã. Ele provavelmente se concentre tanto na disciplina e na ordem que encontrará dificuldades nos momentos em que precisar ser mais flexível. Por outro lado, esse tipo de flexibilidade também pode ser uma parte importante de seu treinamento, deixando-o sempre pronto para o inesperado e para reagir de acordo.

Talvez esse foco incessante na disciplina tenha suas origens em algum evento traumático do passado. Sua falta de disciplina causou a morte de alguém querido? Ou será que ele desenvolveu um senso rígido de ordem como resultado direto de sua juventude caótica e da total falta de estabilidade ao seu redor? Talvez esse seja o resultado do treinamento rígido das antigas tradições de sua raça. O personagem estudou as técnicas da espada rodeado dos ícones da glória de Arkhosia, aprendendo que um dia ele marcharia num exército criado para restaurar o império. Esse é um ótimo arquétipo para draconatos guerreiros, mas pode servir para qualquer personagem.

O personagem pode demonstrar seu comprometimento com um treinamento disciplinado ao se concentrar em uma arma específica, ou demonstrar a extensão de seu treinamento com a utilização de várias armas diferentes, mantendo a mesma habilidade.

Solitário dos ermos

OS ermos são o lar do personagem, distantes de quaisquer cidades ou vilarejos. Talvez ele seja um fugitivo de um clã ligado a um dragão (pág. 14), conseguindo seu sustento em florestas remotas, pânta-



nos ou em algum deserto perto da tribo. Talvez ele seja um órfão, abandonado nos ermos quando era jovem, quando seus pais tiveram um fim terrível. Ou um dos pais que o educou pode ter sido um exilado, um fugitivo ou apenas um solitário que preferia a quietude.

O que mudou para levar o personagem mais próximo da civilização e para um grupo de aventureiros? Uma nova população de monstros deixou seu lar inabitável? Ou talvez uma nova colônia de fronteira tenha sido fundada no território, obrigando-o a entrar em contato com esse entreposto da civilização. Talvez o personagem tenha sido capturado por hobgoblins escravagistas e acabou de conseguir sua liberdade. Como ele vai se adaptar a esse novo meio? Ela conseguirá confiar em seus novos aliados o bastante para colocar sua vida nas mãos deles? Será que ele conseguirá lidar com o fardo de ter outros dependendo nele?

DRACONATOS PRIMITIVOS

Poucos draconatos adotam classes primitivas devido à sua natureza fundamental e às tradições raciais que os fazem dar preferência a outras fontes de poder. Entretanto, alguns clãs draconatos mantêm fortes tradições primitivas, reverenciando espíritos de dragões e dragonetes, vivendo em harmonia com os espíritos geralmente rústicos de suas terras natais e dando origem a bárbaros heroicos, guardiões e, mais raramente, xamãs ou até mesmo druidas. Além disso, draconatos que vivem isolados muitas vezes se tornam bárbaros.

Classes primitivas

Os draconatos são excelentes bárbaros. Os draconatos bárbaros geralmente são os líderes de famílias ou clãs que adotam tradições primitivas, mas também podem ser encontrados entre draconatos mais civilizados como descendentes de ordens de combate totêmicas anteriores à Arkhosia.

É raro encontrar draconatos druidas ou xamãs, mas é natural que surjam alguns nas tribos primitivas da raça. Esses personagens costumam desenvolver relacionamentos exóticos com algum tipo de espírito primitivo, seja um laço formado durante o nascimento ou como resultado de um encontro posterior na vida (geralmente em uma cerimônia de transição de idade). A natureza do espírito costuma ter um impacto significativo na escolha das características de classe e estrutura do personagem: o espírito de um dragonete sentinela servirá bem como o espírito protetor de um xamã, enquanto o espírito de um dragonete emboscador atuará melhor como um espírito perseguidor.



Arquétipos primitivos

Os arquétipos primitivos nas páginas a seguir o ajudarão a criar um personagem que personifique draconatos bárbaros, druidas e xamãs.

Enfurecido totêmico

de Arkhosia

Os enfurecidos totêmicos da antiga Arkhosia formavam um grupo de guerreiros de elite que praticavam tradições primitivas para se tornarem mais ferozes em combate. A ordem foi destituída antes da queda do império, após ser infiltrada e corrompida por espíões infernais leais a Bael Turath. Os sacerdotes imperiais de Erathis declararam que os enfurecidos totêmicos estavam mancomunados com diabos e eram inimigos da nação. Assim, a ordem foi debandada e considerada fora da lei. Ela sobreviveu apenas em pequenos grupos que continuaram suas reuniões em segredo.

Nesse formato, os enfurecidos sobreviveram à queda de Arkhosia e seu personagem é um desses poucos e isolados herdeiros. A lei que os considerava ilegais não existe mais e por isso não há necessidade de continuar escondido mas os membros espalhados da ordem praticam o sigilo há tanto tempo que já se tornou um hábito. Além disso, suas conexões primitivas ainda são recebidas com suspeita pelo clero dos templos imperiais arkhosianos, ainda que eles não possuam nenhum meio legal de persegui-los.

A maioria dos enfurecidos totêmicos é formada por bárbaros.

Escolhido do espírito do Dragonete

Desde o momento em que seu personagem saiu do ovo, ele já sabia que havia sido escolhido para ser o porta-voz do espírito primitivo do dragonete. Talvez um espírito enfurecido tenha instigado sua fúria interior por toda a sua vida, ou

HONRA DOS DRACONATOS

Os draconatos contam uma história sobre um herói de sua raça chamado Basharak, cujo nome de glória já foi esquecido há muito tempo. Traído por seus companheiros enquanto navegava pelos confins do Mar Astral, ele foi atirado ao mar, ficando muito distante de qualquer terra ou sinal de civilização. Seus aliados traiçoeiros navegaram para longe, certos de que tinham se livrado de Basharak para sempre.

Cinco anos mais tarde, os primeiros traidores do herói tiveram seu fim. Durante a década seguinte, Basharak caçou cada um deles, matando-os onde quer que eles estivessem. Ele se aproximava sem proferir uma palavra sequer, sacava sua espada e atacava, rapidamente dando cabo do inimigo e seguindo para o próximo. Quando todos foram mortos, ele se aventurou pelo mundo novamente como se nada tivesse acontecido.

Embora as ações de Basharak reflitam mais os ensinamentos vingativos de Tiamat do que os de Bahamut, sua busca irrefreável por vingança também reflete um pouco da natureza fundamental dos draconatos. O tempo que se leva para realizar uma tarefa é irrelevante. Se uma tarefa vale a pena ser cumprida, então vale a pena levar quinze anos para cumpri-la. Se um objeto vale a pena ser almejado, então vale a pena esperar por ele. Basharak nunca revelou tudo que sofreu ao perseguir seus alvos, como se não quisesse ser admirado por isso. Ele simplesmente fez o que precisava fazer e depois seguiu para a próxima tarefa.

Da mesma forma, passar trinta anos praticando a arte do duelo com a espada não é uma conquista em si - a maestria resultante é que traz a glória. Esperar uma hora para a chegada de um amigo numa taverna não importa, se o amigo vale a pena

um leal espírito de dragonete sentinela o tenha escolhido para proteger sua família ou clã. Ou talvez ele tenha sido escolhido pelo espírito do dragonete titã das presas - uma fera de poder imenso - que o deseja para um propósito maior ainda não revelado ou para o qual ele não está preparado.

Que tipo de manifestação do espírito do dragonete durante seu nascimento deixou clara a escolha do espírito para todos ao seu redor? Ele enviou um dragonete vivo para chocar seu ovo? Talvez o personagem tenha saído de seu ovo de maneira furiosa, arremessando os pedaços da casca pelo recinto. Como ele foi educa-

do com relação aos desejos do espírito? Ele foi desprezado pelas outras crianças por causa de seu chamado especial? Ele cresceu nos ermos com o dragonete que chocou seu ovo? Ou seus pais observaram atentamente seu crescimento, mas permitiram que ele levasse uma infância normal?

Este arquétipo é apropriado a draconatos xamãs seu companheiro espiritual pode ser o espírito do dragonete que o escolheu. Ele também funciona bem com outras classes primitivas, mas a relação com o espírito do dragonete será menos importante.



Clã do Dragão Totem

Apesar de todo seu poder elemental e intelecto superior, os dragões são tão parte do mundo natural quanto ursos ou panteiras e alguns dos muitos espíritos primitivos que habitam o mundo se manifestam como dragões.

Alguns clãs draconatos, em especial aqueles que viveram às beiras da antiga Arkhosia, ou que nunca foram incorporados ao império, substituíram há muito tempo seus patronos dragões verdadeiros por espíritos primitivos na forma de dragões. O clã do personagem seguiu essa tradição ancestral e ele aprendeu sua magia primitiva ao comungar com esse espírito.

Seu dragão totem é um patrono benevolente ou uma terrível força da natureza que deve ser apaziguada para que as catástrofes não aconteçam? Talvez o personagem seja o xamã que devia acalmar o monstro, mas falhou em seu dever, trazendo consequências terríveis. Ou ele foi um líder bárbaro que canalizava o poder do dragão totem para liderar seu clã até que algum acontecimento o separou de seu povo.

Este arquétipo combina com praticamente qualquer classe primitiva.

Convocador da tempestade de areia

O clã do personagem se encontra numa região agreste, como um deserto tempestuoso, e luta para viver em harmonia com os espíritos igualmente rústicos que habitam o local. O personagem tem afinidade com esses espíritos - seres primitivos que não assumem a forma humana ou animal, mas urram ao vento e pulsam sob a luz implacável do sol. Por causa dessa afinidade, ele era o protetor do seu povo, capaz de convocar os espíritos e usá-los



para expulsar seus inimigos com tempestades terríveis.

Mas agora, seu personagem foi separado dos espíritos e do povo que defendia. Por que isso aconteceu? Talvez ele tenha fracassado em seu dever e agora não há mais um clã para ser defendido. Talvez os espíritos da tempestade e do solo tenham convocado para um propósito maior. Ou ainda, ele se cansou das responsabilidades e ficou cada vez mais curioso sobre o mundo além das terras natal do clã.

Longe dos espíritos de sua terra natal, sua magia primitiva não é tão forte, mas ainda se faz presente. Outros espíritos do clima e da terra respondem ao seu chamado, só que não tão prontamente. Talvez com o tempo, ele aprenda a controlar as forças mais poderosas da natureza independente de onde ele esteja.

ITENS PARA DRACONATOS

Draconatos artesãos se orgulham de seu trabalho; especialmente quando o assunto são armas e armaduras. O ferreiro que cria os itens usados por um guerreiro compartilha da glória dos feitos desse herói, ou seja, aquele que equipa um soldado com itens de má qualidade leva a desonra para o soldado e para si.

É por serem orgulhosos de seu trabalho como artesãos que os draconatos seguem antigas tradições na fabricação de armas e armaduras, o que dá a seus itens uma aparência antiga e até mesmo primitiva aos olhos de outras raças. As armas dos draconatos geralmente incorporam metal, mas também ossos e pedras. Elas parecem ser grandes demais e costumam apresentar lâminas irregulares e serrilhadas. Tal aparência assustadora não diminui sua efetividade, mesmo que a

obra seja desprezada por outros artesãos anões.

A estrutura peculiar das armas dos draconatos as torna mais adequadas para certos tipos de encantamentos. Seus machados e lâminas (leves ou pesadas) são geralmente armas malévolas ou dentadas e as mais poderosas são vorpais. Suas maças e martelos costuma ser ressoantes. Os itens mágicos a seguir são fabricados quase exclusivamente por draconatos.

Arma assustadora

A lâmina deste machado causa terror ao observador, assim como os rasgos que ela causa.

Tamanho: M **Dano:** 1d10
Alcance: - **Iniciativa:** +3
Preço: 55 PO **Peso:** 4 Kg

Efeito: o personagem recebe um bônus nos testes de Intimidação igual ao bônus de melhoria da arma.



Arma estripadora

Esta lâmina atravessa facilmente armaduras e até os mais grossos couros de animais. Já removê-la não é tão fácil - para o alvo.

Tamanho: M **Dano:** 1d10

Alcance: - **Iniciativa:** +8

Preço: 70 PO **Peso:** 1,8 Kg

Efeito: o personagem causa um dano adicional igual ao seu modificador de Força + o bônus de melhoria da arma.

Arma giratória

O cabo desta arma de haste é tão pesado e forte que pode ser usado para golpear um inimigo já desequilibrado por um ataque desta lâmina.

Tamanho: M **Dano:** 1d6

Alcance: 3/6/9 **Iniciativa:** +4

Preço: 80 PO **Peso:** 3 Kg

Efeito: o usuário realiza um ataque básico corpo a corpo contra o mesmo alvo. Se obtiver sucesso, o portador garante a iniciativa no próximo turno.

Arma do nocaute

Os golpes deste enorme martelo empurram ou derrubam os inimigos - com ex-

trema força.

Tamanho: M **Dano:** 1d8

Alcance: 3/6/9 **Iniciativa:** +6

Preço: 90 PO **Peso:** 3,5 Kg

Efeito: se atingido, o alvo deve ter sucesso em um JP-DES, em caso de falho será derrubado e receberá 1d4 de dano adicional.

Arma sangradora

A lâmina dentada desta espada exageradamente grande pode causar danos realmente sérios.

Tamanho: G **Dano:** 1d12

Alcance: - **Iniciativa:** +1

Preço: 4500 PO **Peso:** 13,5 Kg

Efeito: se atingido, o alvo deve ter sucesso em um JP-CON, em caso de falho será derrubado e receberá 1d4 de dano adicional no turno seguinte. Se receber outro ataque, receberá 2d4 de dano e a JP-CON terá sua dificuldade aumentada em 1, se houver um terceiro ataque o dano será de 3d4 e a JP-CON terá sua dificuldade aumentada em 2 e assim por diante. Sucesso na JP-CON anula o efeito da arma.



Adornos do Dragão de Prata

Os Adornos do Dragão de Prata formam um conjunto de itens mágicos criados para funcionarem melhor juntos. Eles foram muito usados pelos antigos generais e campeões das forças militares de Arkhosia. Os itens só concedem seus poderes completos aos draconatos, mas individualmente ainda são úteis para membros de outras raças. Um personagem draconato de qualquer classe pode usar esses itens. Para obter os benefícios de um conjunto, o personagem deve estar empunhando ou usando um ou mais itens do conjunto. Um item guardado (um manto mágico dentro da bolsa, por exemplo) não conta como um item do conjunto sendo usado (embora uma espada, mesmo embainhada, seja considerada usada). Itens maravilhosos são uma exceção e só precisam estar sendo carregados para contarem como parte de um conjunto.

Lendas

1. Os maiores campeões dos antigos exércitos de Arkhosia eram chamados Dragões de Prata, em reconhecimento por estarem abaixo somente do Dourado em patente e autoridade. Posicionando-se além da estrutura de comando militar, os Dragões de Prata lideravam pequenos bandos - na verdade, grupos de aventureiros - em ataques importantes contra alvos chave na guerra contra Bael Turath.
2. Cada um dos Dragões de Prata carregava consigo um conjunto de itens mágicos que os deixava mais parecidos com o nome de seu grupo. Seus sopros de dragão levavam o terror ao campo de batalha e eram resistentes aos ataques mentais de seus oponentes diabólicos.
3. Invejosos da autoridade e poder dos Dragões de Prata, alguns dos generais dos exércitos de Arkhosia reivindicaram para si o título de Dragões de Prata e carregavam suas próprias versões dos adornos. Rumores afirmam que versões menores ou amaldiçoadas desses itens ainda existissem.

FALANDO COMO UM DRACONATO

Os draconatos possuem diversos idiomas, juramentos e provérbios distintos. Você pode usar os exemplos a seguir para aperfeiçoar o vocabulário de seu personagem, para que todos na mesa saibam que você joga com um draconato.

“Três e Um!” (fesjendarl): uma interjeição comum entre os draconatos. Ela se refere aos três deuses dos templos imperiais de Arkhosia e ao imperador, chamado de O Dourado.

“Por meu clã e pela honra” (Uth vethindas em thuris): um juramento ou interjeição. Essa é uma expressão solene que retrata aquilo que o draconato considera mais importante em sua vida.

“Nem todas as escamas protegem o coração do dragão” (fhricanda molik litrem vethiejir daratrix): um provérbio que indica que as coisas nem sempre são o que parecem ser - em especial, que uma ameaça normalmente não é tão perigosa quanto parece à primeira vista. Muito usada para incentivar a coragem.

“Sangue de 10” (Vethio ierjir): outra interjeição. Um modo sutil de lembrar que até mesmo o poderoso lo pôde ser morto - uma recomendação a humildade e coragem.

“Todo covil tem duas saídas” (fthurisvant eth donsjeret): existe mais de uma maneira de se cumprir uma determinada tarefa e uma janela se abre para cada porta que se fecha”.

“Não brinque à beira do abismo” (Pokesthajar kharas): escolha um lado, desça do muro, tome uma decisão.

“Sopro de Bahamut!” (Vethisvaerx Bahamutl): considerado um tanto irrelevante, esse juramento costuma ser usado para expressar frustração, mas também indica o clima frio.

tem, um verdadeiro perigo para aqueles que os confundem com os itens verdadeiros.

Itens do Dragão de Prata

Adornos do Dragão de Prata		
Nome	Preço	Posição
Cetro Arkhosiano	13.000 PO	Bastão
Estandarte do Dragão de Prata	17.000 PO	Item maravilhoso
Diadema de Arkhosia	21.000 PO	Cabeça
Arma do Conquistador	25.000 PO	Arma
Tabardo do Céu de Prata	41.000 PO	Cintura

Benefícios dos Adornos do Dragão de Prata	
Partes	Benefícios
2	O personagem recebe um bônus de item nos testes de Diplomacia e Intimidação igual ao número de itens usados deste conjunto.
5	As criaturas atingidas pelo sopro de dragão do personagem devem ter sucesso em uma JP-CON, se falharem sofrem 5 pontos de dano adicional.

Estandarte do Dragão de Prata

A silhueta da cabeça de um dragão de prata se destaca contra o fundo azul do estandarte.

Item maravilhoso: 17.000 PO

Efeito: quando o personagem hasteia o estandarte de batalha todos os seus seguidores ficam imunes a falhas em testes de moral e os inimigos passam a ter penalidade de 1 em suas JP-CON em um raio de 6m do estandarte.



Arma do conquistador

O punho desta arma foi fabricado pelos draconatos e esculpido para se parecer com a cabeça de um dragão. A magia contida nele aprimora e expande o poder do sopro de dragão.

Tamanho: M **Dano:** 1d12

Alcance: - **Iniciativa:** +2

Preço: 25.000 PO **Peso:** 4,5 Kg

Efeito: o personagem pode adicionar o bônus de melhoria da arma as jogadas de dano do poder sopro de dragão.

Cetro Arkhosiano

Este cetro de prata apresenta uma cabeça de dragão entalhada em uma das extremidades. Sua magia aperfeiçoa e focaliza o poder de seu sopro de dragão.

Tamanho: M **Dano:** 1d4

Alcance: - **Iniciativa:** +7

Preço: 13.000 PO **Peso:** 2 Kg

Efeito: o personagem pode adicionar o bônus de melhoria da arma as jogadas de dano do poder sopro de dragão.

Diadema de Arkhosia

Esta faixa prateada dupla contém duas cabeças de dragões com olhos de rubi se encarando. Ela protege sua mente no fulgor da batalha.

Bônus de defesa: 1

Redução de movimento: -

Preço: 21.000 PO **Peso:** 1 Kg

Efeito: a Diadema de Arkhosia deixa o usuário imune a atordoamento e medo (mágico e/ou natural).

Tabardo do Céu de Prata

Este enfeitado casaco azul leva a cabeça de um dragão como símbolo e concede a durabilidade incansável dos dragões ao usuário.

Bônus de defesa: -

Redução de movimento: -

Preço: 41.000 PO **Peso:** 0,3 Kg

Efeito: o Tabardo do Céu de Prata deixa o usuário imune a envenenamento e sangramento.

MISSÕES PARA DRACONATOS

Os diversos antecedentes incluídos neste livro podem ajudá-lo a desenvolver melhor seu personagem de acordo com sua origem. Contudo, outra questão importante relacionada ao personagem envolve o futuro e as ambições dele. O que ele quer realizar, conquistar ou adquirir? O que o motiva a buscar aventuras? O que o leva a enfrentar as dificuldades e perigos e o faz voltar para repetir a dose?

As missões apresentadas nesta seção podem ajudá-lo a definir os objetivos de seu personagem, deixando-os relevantes para a campanha. Se decidir escolher uma das opções a seguir, converse com seu Mestre para entender o que ele tem em mente. Talvez ele tenha algumas ideias sobre como introduzir tais elementos em sua campanha e como recompensar com ouro, itens mágicos e pontos de experiência (que serão divididos entre todos os companheiros) os objetivos cumpridos pelo personagem. No fim das contas, é o Mestre quem determina quais obstáculos estarão no caminho e como eles podem ser vencidos.

Cada uma das missões a seguir inclui algum tipo de indicação se ela é apropriada para uma missão principal ou secundária. Em geral, uma missão que é compartilhada com o grupo inteiro é uma missão principal, enquanto um objetivo pessoal do personagem é considerado uma missão secundária. Por esse motivo, a maioria das missões apresentadas aqui são missões menores - foram criadas como motivadores para o personagem. Ainda assim, algumas apresentam resoluções tão distantes que podem ser usadas como missões principais, conduzindo parte da ação

da campanha por algum tempo. Até mesmo algumas missões secundárias podem combinar facilmente com os objetivos e ações de outros personagens do grupo.

Missões para personagens iniciantes

As missões a seguir representam objetivos menores que seu personagem pode ter desde o início de sua carreira como aventureiro. Os objetivos geralmente focam no desenvolvimento pessoal ou lidam com problemas de uma pequena região.

Encontrar um clã

Por algum motivo, seu personagem nasceu sem um clã. Talvez um parente ou um ancestral muito distante tenha cometido um ato de tamanha desonra que o clã rompeu os laços com o ofensor. Ou talvez o personagem ou um ancestral recente tenha sido o único sobrevivente de um clã extinto - talvez por uma catástrofe, ou ele desapareceu aos poucos. Seja como for, o objetivo do draconato é encontrar seu lugar em um novo clã, um que o aceite mesmo com seu passado - seja por suas virtudes ou por atos gloriosos.

Será que o personagem deseja entrar num clã em particular? Quem são os líderes e anciãos principais que determinam quem é aceito no clã? O que o personagem acredita ter que realizar antes de ser aceito? Ele busca fazer o mínimo requerido ou tenta um resultado tão glorioso que todos o aceitarão de braços abertos? Essa é uma missão secundária, fornecendo um antecedente interessante e um contexto sobre a carreira inicial do personagem. Assim que ele cumprir seu objetivo, qual será a motivação do personagem para seguir novas aventuras?

Mestre artesão

A aventura atraiu seu personagem para longe de sua profissão original como um armeiro, mas seu objetivo é seguir nas duas carreiras, criando para si uma arma digna dos grandes feitos que pretende realizar. Talvez essa seja uma das armas descritas nas páginas 28 a 29 deste livro, ou um item diferente que aparece em outro livro. A criação do item não envolve apenas a realização do ritual, mas sim a coleta dos ingredientes e do conhecimento espalhado pelo mundo. Essa é uma missão secundária.

Missão do clã

Seu personagem começou sua carreira de aventuras porque os anciãos de seu clã (ou alguma outra autoridade, como um espírito primitivo) o escolheu para cumprir uma missão. Essa pode ser uma missão diplomática, uma missão para recuperar um item, ou uma tentativa de destruir um grupo de monstros antes que eles acabassem com o lar ancestral do clã. Até onde o clã sabe, essa missão só envolve o indivíduo. Mas, se sua presença no grupo de aventureiros puder ser explicada, ela pode se combinar aos objetivos dos outros personagens para formar o equivalente a uma missão principal para o grupo todo.

O Templo de Platina

Lendas sobre um antigo santuário no topo de uma montanha remota afirmam que ele está conectado ao domínio de Bahamut no reino astral de Celestia. O Templo de Platina é lar de uma forma única de práticas míticas draconatas na adoração a Bahamut. Seu personagem busca esse templo - para aprender suas tradições, conversar com um dos mestres contemplativos ou talvez recuperar alguma reli-



quia sagrada necessária para derrotar um inimigo profano.

Essa busca poderia ocorrer no estágio exemplar ou épico, dependendo dos objetivos buscados. A abrangência dessa busca também deve determinar se essa é uma missão secundária ou principal.

O tomo dos Nove Degraus

Nove tomos arcanos definiram os ensinamentos básicos da mística Ordem da Trilha dos Nove Degraus na antiga Arkhosia. O objetivo de seu personagem é recuperar todos eles talvez um pré-requisito para adotar a trilha exemplar do mestre dos nove degraus.

Os tomos certamente estão escondidos em ruínas antigas - sejam elas de Arkhosia ou no que resta de Bael Turath, para onde podem ter sido levadas como espólios da guerra.

Essa é uma ótima missão secundária, pois pode ser realizada pelo personagem enquanto o resto do grupo busca outros objetivos ao exploram ruínas antigas.

Redenção

O personagem busca redimir a péssima reputação de seu clã - ou sua mesmo. Algum ato desonroso ou covardia do passado criou uma reputação ruim para o clã - um ato tão vil que reflete negativamente em todos os membros. Seu objetivo é desfazer o mal causado por essa situação, para obter tanta glória que todos se esquecerão do passado obscuro do clã para todo o sempre.

Um único ato de heroísmo pode ser o bastante para remover a mancha do passado, mas ele poderia exigir uma série de ações dramáticas. Seus feitos devem ser grandes o bastante para que todos falem deles e que as notícias se espalhem até entre os draconatos das comunidades mais distantes. O personagem tem em mente um ato dessa magnitude.

Missões para personagens de nível médio

Essas missões escolhem objetivos que levem seu personagem além de uma única cidade ou região ou naturalmente ao conflito com monstros de nível mais elevado.

A Rainha Dragão

Seu personagem declarou sua inimizade contra o culto de Tiamat e seus lacaios. Talvez ele se oponha a uma facção dentro de seu próprio clã que se voltou para a Rainha Dragão, ou ele pode ser o defensor de um vilarejo humano contra uma força invasora de hobgoblins e crias dracônicas que marcham sob a flâmula da infame Mão Vermelha.

Qual a força atual do culto de Tiamat? Se for pequena e localizada, essa pode ser uma missão secundária ou uma série de missões que podem ser cumpridas pelo personagem juntamente com seu grupo.

Se for uma ameaça mais ampla, talvez seja melhor transformá-la numa missão principal ou uma série delas. Os passos ao longo do caminho podem incluir derrotar os líderes do culto, reclamar artefatos perdidos e frustrar planos estratégicos.

Cruzada de Bahamut

O objetivo do personagem é fazer parte da frente de combate de um poderoso exército erigido contra as forças do mal. Ele sonha em liderar guerreiros em batalha contra uma grande horda de orcs ou um exército de hobgoblins, talvez derrotando um clã de draconatos que serve à Tiamat ou libertando ruínas infestadas de diabos na antiga Bael Turath. Em nome de Bahamut, seu personagem almeja liderar



uma cruzada para purificar toda terra maculada pelo toque diabólico.

É possível adotar uma variação dessa missão, se ele adorar outro deus. Por exemplo, pode ser um cruzado de Erathis com o objetivo de pacificar áreas selvagens, tornando a região segura para a fundação de um novo reino.

Essa é uma missão secundária - seu objetivo é simples: liderar uma cruzada. O objetivo da cruzada, contudo, poderia ser uma missão principal, da qual todos os membros do grupo podem participar ao seu lado como a vanguarda do exército, enquanto o personagem enfrenta os monstros mais difíceis sozinho.

Libertação

Se seu personagem nasceu em um clã de draconatos, talvez ele deseje destronar um dragão tirano que governa seu povo. Essa ação pode ser tão direta quanto obter poder pessoal suficiente para derrotar o dragão em combate ou talvez envolva convencer os líderes e outros membros do clã a iniciarem uma revolta.

Essa pode ser uma ótima missão secundária, mas talvez envolva incentivar os outros membros do grupo a ajudar o personagem a derrotar o dragão. O reinado da criatura pode ter efeitos adversos nas terras vizinhas (de onde os outros membros do grupo podem ter vindo) ou talvez o covil do dragão esteja repleto de tesouros.

Passar adiante o legado

Seu personagem já aprendeu e realizou grandes feitos, mas ainda existe muita glória diante dele. Suas ações trouxeram renome a seu clã e seu nome é proferido com gritos de aprovação onde quer que seus irmãos de clã se reúnam. Mas ainda existe uma última responsabilidade que

o personagem deve cumprir: certificar-se de que seu legado será duradouro. Para isso, ele deve ensinar o que aprendeu.

Talvez isso envolva produzir um herdeiro, uma criança que possa ser treinada como ele foi. Ou talvez baste encontrar um aluno digno que fique ao seu lado para aprender suas técnicas. Esse aluno pode acompanhá-lo em suas aventuras, seja como um personagem companheiro ou como um personagem não combatente que deve ser protegido. O personagem pode treinar seu aluno entre aventuras. Seja como for, essa deve ser considerada uma missão secundária.

Tesouros da Fenda da Serpente

Escavações nas ruínas da Fenda da Serpente (pág. 12) são muito comuns, mas existe um tesouro ainda desconhecido aguardando nas ruínas. Talvez o personagem tenha começado a recuperar os Adornos do Dragão de Prata e descobriu que um dos itens está em algum lugar das ruínas. Ou talvez ele considere um rito de passagem pessoal reclamar para si algum tesouro - qualquer tesouro - de sua terra natal ancestral, de preferência após deixar um rastro de diabos mortos ao longo do caminho. Ou quem sabe um parente estivesse escavando as ruínas quando se deparou com perigos que exigissem a presença do personagem.

Essa é uma ótima opção de missão secundária, podendo ser aproveitada para reunir o grupo numa mesma aventura. Ela funcionará melhor se cada membro do grupo tiver seus motivos pessoais para explorar as ruínas.

Missões para personagens de nível alto

Um personagem pode escolher uma missão de nível alto desde o começo de sua

carreira, mas não deve esperar cumpri-la antes de atingir o ápice das realizações mortais. Seus objetivos também podem evoluir conforme ele avança em níveis. Por esse motivo, a maioria dos jogadores prefere escolher missões de nível alto para seus personagens somente quando eles atingem o nível 15 ou mais.

Arkhosia renascida

A queda de antiga Arkhosia significou a queda da própria raça dos draconatos - e assim, de certo modo, a única maneira de restaurar a glória da raça é restaurar o próprio império. Essa ação requer um imperador - de preferência um dragão dourado para se sentar no trono de Dourado. Encontrar o trono do antigo Dourado pode ser uma missão por si só. Enquanto reunir os Adornos do Dragão de Prata seria uma outra. Mas todas levam a um mesmo objetivo; estabelecer um imperador para governar o novo império. Governar não é o destino do personagem - mas a glória de reconstruir o reino será dele para sempre.

Coração estilhaçado de Io

Quando Erekh-Hus, o Rei do Terror, partiu o corpo de Io ao meio; ele cortou o coração do deus-dragão pela metade. As metades deram vida a Bahamut e Tiamat - mas se ambas forem reunidas, Io viveria novamente. É claro que para recuperar as duas metades, alguém provavelmente teria que matar tanto Tiamat quanto Bahamut - ou pelo menos matar uma das duas divindades e convencer a outra a ingerir ou absorver a segunda metade do coração obtido.

O que seu personagem espera conseguir ao reunir as duas metades? Ele é um devoto dos Filhos de Io que apenas deseja ver seu deus restaurado? Ou ele está se-

guindo o caminho do Avatar de Io (veja a seguir) e precisa completar essa missão para obter sua almejada imortalidade?

Essa ideia funciona perfeitamente como uma missão principal para todo o grupo. Ainda assim, se ela fizer parte de um pré-requisito para que o personagem consiga atingir seu destino épico, ela pode ser considerada uma missão secundária - a despeito das consequências avassaladoras.

O Rei do Terror

Quando o primordial Erekh-Hus assassinou Io, Bahamut e Tiamat se ergueram do cadáver de seu progenitor e destruíram o Rei do Terror. Entre os seres elementais e mortais que reverenciam os primordiais ainda existem aqueles que buscam reviver Erekh-Hus. Reunindo fragmentos de seu corpo despedaçado, eles planejam um ritual para reunir os pedaços e restaurá-lo à vida. A missão de seu personagem é impedi-los. Arruinar esse ritual pode ser uma missão principal para todo o grupo, mas existem etapas ao longo do caminho que podem ser mais pessoais para o personagem e apropriadas a missões secundárias. Talvez ele busque eliminar cultos locais, acabar com líderes importantes ou encontrar primeiro os fragmentos do corpo do primordial e destruí-los antes que os cultistas os encontrem.



FALANDO COMO UM DRACONATO

Após a queda da antiga Arkhosia, os clãs de draconatos se espalharam entre as ruínas do império. Conforme novos reinos surgiram, os draconatos lutaram para conquistar seu lugar - e muitos combates foram mortais.

Com a ascensão do império humano de Nerath, certo grau de tolerância começou a surgir por toda a terra. Os líderes de Nerath aceitavam todas as raças em seu reino, não só para torná-lo mais forte, mas também para observar de perto seus inimigos em potencial. Para os draconatos, isso significou uma grande dissolução da identidade nacional, pois ajuntamentos maiores que uma família eram proibidos. Os clãs draconatos foram separados e seus filhos enviados para viverem em partes distantes dos reinos. Hoje em dia, a maioria das comunidades contém apenas um pequeno número de draconatos, sendo poucas e esparsas as que são formadas exclusivamente por membros da raça.

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

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

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

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

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

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

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

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

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sà Neto e Fabiano Neme.

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



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia