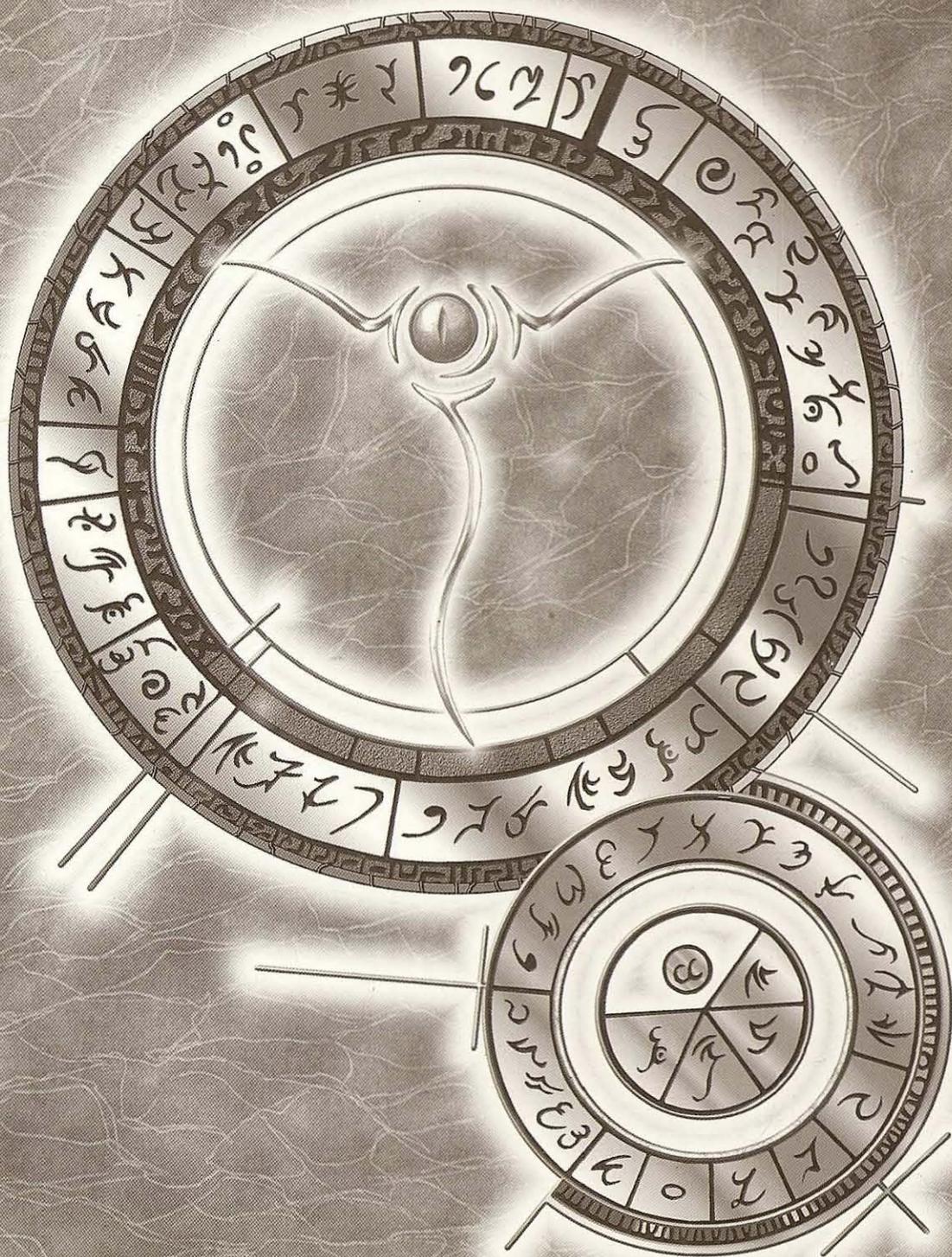
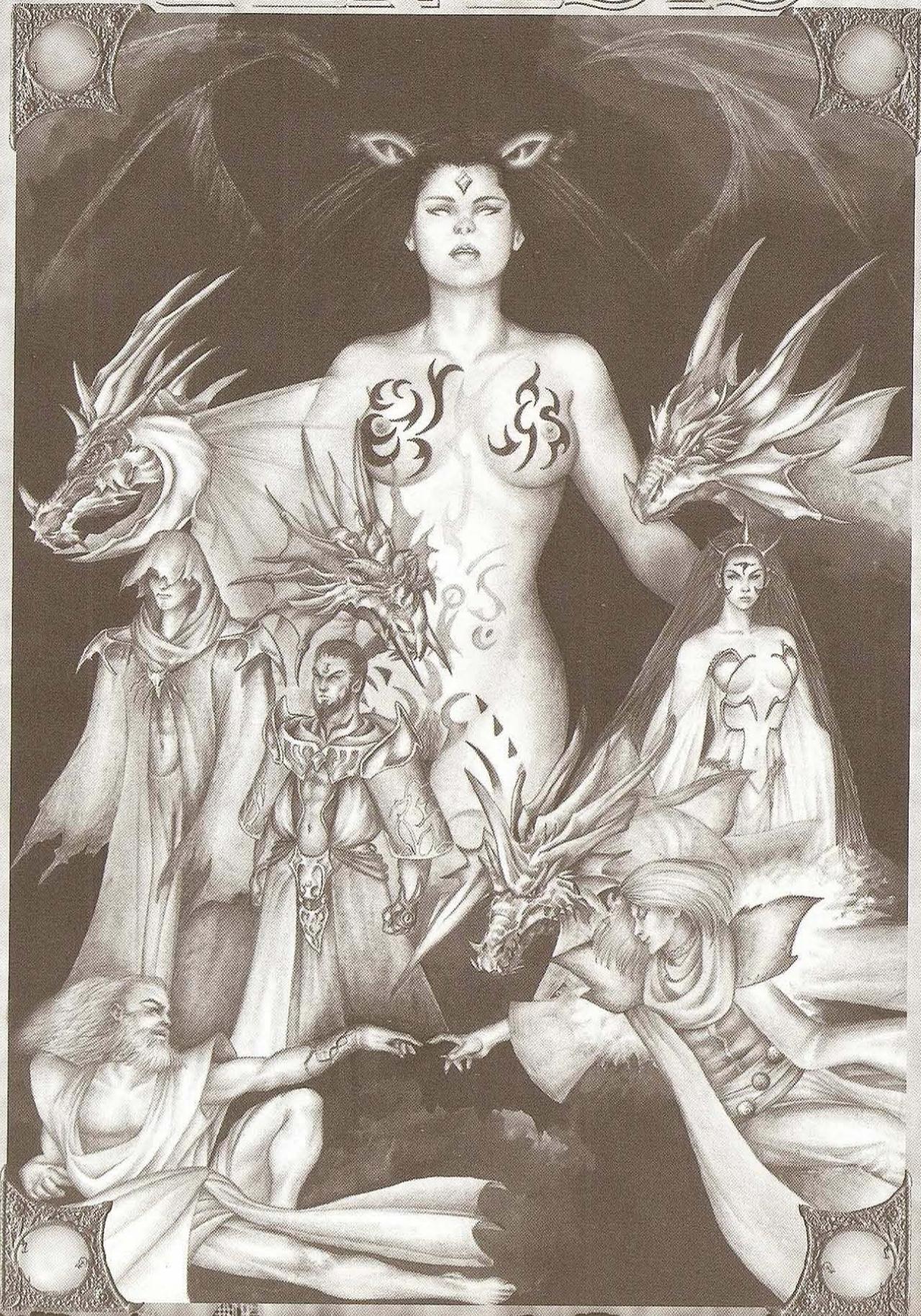


GÊNESESIS



CLAUDIO MUNIZ

GENESIS



Créditos

Copyright © Claudio Muniz

Projeto e desenvolvimento: Claudio Muniz

Contribuições: Claudio Mendes, Carlos André e Priscila Muniz

Editoração, projeto gráfico e diretor de arte: Claudio Muniz

Artes: Claudio Muniz e Marcelo Barbosa

Revisão: Claudio Mendes e Fernanda da Silveira Sequeira

Sistema UTOPIA: Claudio Muniz

Agradecimentos

Carlos “padeiro” André, te aguardamos em nossa equipe.

Jofre “imortus branco” Rodrigues, pelas excelentes idéias.

Leandro “feliz aniversário”, por sempre me lembrar o meu aniversário.

Priscila “mitsukai” Muniz, por existir.

Senhores do infinito, pelas excelentes sessões de jogo.

Marcelo Isac, pela força.

Jeferson “balabroíd” pelo apoio.

Catlogação na fonte do departamento Nacional do livro

M966g

Muniz, Claudio Roberto de Oliveira.

Gênesis: a origem dos dragões / Claudio Muniz

Rio de Janeiro: Mitsukai, 2001.

ISBN 85-88257-02-5

1. jogos de aventura 2. jogos de fantasia

CDD – 133

Mitsukai Editora

<http://www.mitsukai.lipz.com.br>

e-mail: mitsukai@ieg.com.br

Telefone: (0xx21) 768-0747

Índice

Prefácio	3
Tomo I – Origem e Panteão	
<i>Origem</i>	7
<i>Panteão</i>	17
<i>Deuses</i>	18
<i>Deuses-dragões</i>	23
Tomo II – Dragões essenciais	
<i>Dragões essenciais</i>	31
<i>Dragões elementais</i>	33
<i>Elementais compostos</i>	36
Tomo III - Biologia e psicologia	
<i>Dragões corpóreos</i>	41
<i>Pseudodragões</i>	48
Tomo IV- Idioma e magia	
<i>O poder do nome</i>	55
<i>Magia da língua</i>	56
<i>Sangue de dragão</i>	59
Tomo V – Combate	
<i>Luta contra dragões corpóreos</i>	66
<i>Luta contra dragões elementais</i>	67
<i>Luta contra dragões arcanos</i>	67
Apêndice I – Kriptus	
<i>Etópolis</i>	72
<i>Narukami</i>	78
<i>Selder</i>	83
<i>Tarântia</i>	87
<i>Sarigon</i>	90
<i>Regiões neutras</i>	92
Apêndice II – Regras	97

PREFÁCIO



Sou bibliotecário de Selder, a maior biblioteca de Kriptus, e pesquisador. Tenho acesso a centenas de livros, manuscritos e anotações de grandes exploradores, magos e pesquisadores dos mais diversos campos, mas sempre tive muita dificuldade em encontrar informações, realmente significativas, sobre os Dragões, criaturas imensamente poderosas e sábias.

Com o desejo de desvendar os segredos destes majestosos seres, responsáveis diretos por nossa criação, convoquei a Ordem do Equilíbrio – grupo criado pela princesa de Selder, Celina, com a principal função de pesquisar, desvendar e combater fenômenos naturais e mágicos que ocorrem em nosso mundo – este grupo é composto por proeminentes pesquisadores que já tiveram contato direto com Dragões e alguns já foram até Drakimor (ilha situada ao sul onde Dragões ergueram um império).

Acredito que os tomos contidos neste documento descrevem os Dragões de uma forma nunca feita antes. Dentre muitas informações importantes, a Ordem do Equilíbrio conseguiu descobrir a origem dos Dragões, contada por um dos mais antigos Dragões ainda vivo. Este documento de agora em diante será utilizado por todos os estudantes do templo das águas em Selder e todos os pesquisadores que desejarem reavaliá-lo e acrescentar informações realmente comprovadas.

Os tomos tratam desde a origem de nosso universo, criado pelos Dragões, a biologia de cada raça, seu poder combativo e mágico, os Deuses (criados pela dispersão de energia dos Dragões) e os Prímais (primeiras raças mortais criadas em nosso mundo). Também há uma descrição do principal centro de nosso mundo, a ilha de Kriptus.



TOMO I

ORIGEM & PANTEÃO



MILENA



MILENA



Meu nome é Milena, sou humana e tenho 25 anos. Integro a Ordem do Equilíbrio há 5 anos e sou astrósofa. O que é um astrósofo - você deve estar se perguntando. Tentarei explicar: um astrósofo é um tipo de clérigo que tem acesso a todos os deuses, sem precisar escolher um único para seguir.

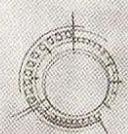
Não necessitamos seguir dogmas, pois não possuímos habilidades extras e os deuses interferem muito pouco em nossas vidas. Porém, podemos adquirir informações sobre os deuses e seus clérigos de forma direta, além de contarmos com alguns pedidos respondidos.

Podemos, ainda, pedir audiência no tribunal celestial e sermos intermediários entre os seres vivos e seus deuses. Mediamos conchaves entre eles, contatamos os deuses-dragões e temos os mesmos privilégios que seus arautos, em termos de auxílio intelectual.

Existem apenas três astrósofos no mundo. Somos nomeados pelo tribunal celestial, porque não existe outro modo de tornar-se um astrósofo.

Entre nossas habilidades, destacam-se o dom de prever alguns acontecimentos analisando os astros e a capacidade de manipular magias da luz e das trevas, de tal forma que podemos criar objetos com estes elementos (que irão durar quanto tempo desejarmos). Este poder é limitado apenas por nossa força de vontade. Também somos imunes a magias puramente necromânticas e, em alguns casos, podemos ser agraciados com a intervenção divina.

A orbe que nos acompanha é o que nos liga aos planos arcânicos e aos dragões, e é por ela que podemos executar nossas magias. É indestrutível e não pode ser roubada, pois só funciona com seu proprietário; quando o astrósofo morre, ela escolhe outra pessoa para tomar o seu lugar.





ORIGEM

Como astrósófa, tenho o mesmo status de um clérigo (com os deuses) e de um arauto (com os dragões). Assim, posso conversar com eles e obter informações, e em algumas situações, ser agraciada com privilégios e poderes.

O texto a seguir é uma transcrição das palavras de Luz Morávina. Membro do tribunal celestial, é a mais antiga de todos os dragões que ainda vive. Em sua juventude, fez parte do conselho do grande império dos dragões, antes que estes migrassem para o nosso universo.

Sua sabedoria é incontestável; então, mantive sua narrativa o mais precisa que pude. Considero-me privilegiada por ter recebido, através do poder de Luz Morávina, a visão do maravilhoso mundo de Gênesis, o mundo original dos dragões. Reuni aqui não só o relato de Luz Morávina, como o de Yodan, besta ancestral negra, e Demiurgo, único deus integrante do tribunal celestial.

A primeira transcrição é baseada na visão de Luz Morávina sobre a origem dos Dragões e a chegada deles neste universo, formado pela destruição de Gênesis.

Ascensão

Há incontáveis milênios surgiu a simetria, energia primordial, força criadora. Como nada mais existia na imensidão, se expandiu por todos os recantos do infinito, estabelecendo-se no centro do universo. Neste processo, uma imensa massa de matéria formou-se no local. Essa massa tornou-se consciente de seu próprio vazio, e através de seu desejo surgiu Gênesis, o maior planeta do universo.

A simetria fragmentou-se, espalhando-se por todo o planeta. Essa essência deu origem às montanhas, ao mar, à vegetação e a uma grande diversidade de animais. Tudo parecia feito do mais puro ouro; até o céu era dourado, a água restaurava tudo e os animais eram suaves e de beleza inenarrável.

Mesmo com tantas maravilhas criadas, muito pouco da simetria havia sido utilizado. Diante da beleza e da diversidade do mundo de Gênesis, o restante desta essência tornou-se o mais belo de todos os seres: uma entidade com onisciência, onipotência e onipresença, auto-denominada Bahamut. Sua pele dourada tornava-o ainda mais belo e nobre, conhecido nos dias de hoje como Deus-Dragão, Senhor de tudo e de todos.

Bahamut vagou, por incontáveis eras, através de seu mundo. Todos os seres que ali viviam o veneravam. Vendo sua criação compartilhar afeto entre si, sentiu-se só e

seu desejo fez com que se dividisse e se tornasse dois: um macho e uma fêmea. A fêmea foi batizada, por ele, como Mai-shinko e os dois passaram a construir seu lar, erguendo com seus poderes um imenso castelo feito de cristal, metais preciosos e material orgânico.

Sua morada tornou-se auto-suficiente e o amor entre os dois cresceu, resultando em seu primogênito, Nêmesis. Seus progenitores deram-lhe o poder e a sabedoria para equilibrar as forças do universo, absorvendo parte do caos para que a ordem pudesse sempre sobressair.

Bahamut e Mai-Shinko tiveram outros filhos:

Infinitus: recebeu o poder de expandir a influência de Gênesis por todo o universo conhecido.

Cronos: o tempo não existia antes de seu nascimento. A ele foi dada a responsabilidade de cuidar da passagem do tempo e a influência sobre tudo o que vive.

Volkrina: nenhuma nova forma de vida (salvo os dragões) surgiria sem seu consentimento.

Tanatos: tudo que possui um corpo físico pode vir a ser destruído ou morrer - assim, ao último filho do casal primordial, foi dado o poder de determinar a duração da vida de qualquer ser.

Os filhos do primeiro casal seriam conhecidos como deuses-dragões. Com esta divisão de poder e de responsabilidade, todos seguiam os mandamentos de seus progenitores. Acasalando entre si, deram vida a muitos outros descendentes, durante os primeiros séculos.

Uma estrutura hierárquica foi estabelecida e todos viviam no castelo celestial (criado por Bahamut e Mai-Shinko), que tornou-se uma imensa cidade; na verdade, a única. Mas os descendentes do casal primordial não herdaram apenas suas características. O tipo de poder que cada um de seus filhos possuía influenciou diretamente nas características físicas de seus netos.

Com o passar dos séculos, outros castelos-cidades foram erguidos, surgindo outras comunidades que seguiram leis próprias, baseadas nos princípios estabelecidos pelo deus-dragão Bahamut. As novas cidades proliferaram por todo o planeta, e verdadeiros impérios foram criados.

Neste período, Bahamut e Mai-Shinko partiram, não se sabe para onde. Eu creio que quiseram testar sua prole. Com a ausência de seus "criadores", uma nova era foi estabelecida e reis foram nomeados. Todos os descendentes dos deuses-dragões veneravam o casal primordial e diversos cultos foram criados. A paz reinava e Gênesis tornava-se cada vez mais primorosa.



Declínio

Porém, sem um pilar central para governar o mundo, o declínio de toda a estrutura social não pôde ser evitado. Criaturas muito poderosas, mas sem experiência alguma em liderar ou em serem lideradas, constituíram-se como o principal motivo para o declínio de nosso mundo.

Tudo começou quando os deuses-dragões passaram a brigar pela supremacia, e os quatro substituíram os reis. Os pequenos reinos que existiam uniram-se (formando apenas cinco), enquanto alianças e casamentos foram realizados, fortalecendo uns e enfraquecendo outros. Infinitus casou-se com Cronos por amor; Volkrina, mesmo apaixonada por Nêmesis, casou-se com Tanatos por conveniência. Nêmesis sentiu-se traído e isolou seu reino dos demais.

Tanatos descobriu que Volkrina estava grávida de Nêmesis. Assim que o filho nasceu, este foi banido para outro plano, desconhecido de sua mãe, que foi trancafiada em seus aposentos. Tanatos obteve o apoio de Infinitus e Cronos, acusando Nêmesis de ter assassinado Volkrina, conseguindo ainda retirar todos os traços draconianos do filho dela (que não mais seria um Dragão).

Esta aliança provocou uma guerra do reino de Tanatos contra o de Nêmesis (os outros reinos não tomaram partido). Pelo grande poder de ambos, a guerra durou pouco (uma semana humana), culminando com a derrota de Nêmesis. O que sobrou de seu reino foi anexado ao de Tanatos. Nêmesis foi levado para o centro do novo reino, sendo aprisionado e humilhado, mas Volkrina conseguiu se libertar. Enfurecida com a humilhação sofrida por Nêmesis, passou a destruir tudo e libertou seu amado.

Este fato expôs a mentira de Tanatos sobre o assassinato de sua esposa. Infinitus e Cronos, que haviam unido seus reinos, voltaram-se contra ele, eclodindo em uma guerra generalizada. Todos, sem exceção, não concordavam mais em serem governados, e as cidades sofreram com uma guerra de proporções globais.

Nêmesis e Volkrina não perdoaram Infinitus e Cronos por não terem averiguado a verdade. A guerra provocou um distúrbio que gerou milhares de terremotos, além de tempestades de mana (uma essência mágica que drena toda a essência por onde passa). O planeta, então, começou a ruir.

Mesmo assim, a selvageria da guerra não cessou. Vários dragões mais sábios, prevendo o fim de tudo o que existe, formaram uma rebelião que tentou acabar com a guerra. Porém, nada conseguiram e decidiram partir em busca de outro mundo.

Juntei-me a eles - éramos aproximadamente mil, e fomos considerados traidores e covardes.

O Fim

Após partirmos de Gênesis e vagarmos por algum tempo, pudemos constatar que o único mundo existente era mesmo o nosso - ao menos naquele universo. Assim, todos concordaram em retornar para Gênesis. Mas, tristemente, o inesperado ocorreu: uma imensa fonte de energia caótica e destrutiva foi sentida, e em pouco tempo pudemos vê-la.

A onda de energia consumia tudo. Em determinado momento, tornou-se uma esfera com centenas de anos-luz de diâmetros, passando a drenar toda matéria próxima. Quanto mais drenava, mais crescia. Nós começamos a ser tragados para seu interior; aquele imenso buraco negro no tecido do espaço-tempo drenou a todos. Na luta para fugir de um destino incerto, muitos sucumbiram - não sei ao certo quantos de nós ainda estavam vivos, mas ao nos aproximarmos de nosso destino, todos achávamos que seria o fim.

Nossos corpos tornaram-se uma massa sem forma, e a energia que o percorria parecia dilacerar nosso ser. Neste estado, não pude saber quanto tempo havia se passado, pois minha mente se apagou. Acredito que só a proteção de Bahamut foi capaz de nos manter vivos.



Outro Mundo

*Todos ficamos surpresos ao despertar e ver, ao longe, um buraco branco do mesmo tamanho do buraco negro que nos tragou. Não demoramos a perceber que, na verdade, o buraco negro que consumiu nosso mundo tinha em sua outra extremidade um buraco branco, que expe-
lia energia criativa.*

Neste novo universo pudemos encontrar, sem dificuldades, um novo mundo. Na verdade, um planeta inabitado com clima parecido com o de Gênesis, porém sem o seu glamour e o seu tamanho. Reunimo-nos nele; éramos apenas 50 sobreviventes. Sentimos que nossas essências tinham sido diminuídas e que, ao passarmos pelo buraco negro, parte dela mesclou-se com outras formas de energia, adquirindo consciências próprias. Acredito que nossa força vital seja muito mais evoluída do que este universo, no qual agora nos encontramos, possa suportar em um único corpo.

As essências tornaram-se seres sem corpos físicos, com inteligência própria, e despertaram muito antes de voltarmos à consciência - espelho que ficamos mais de mil anos em torpor; muitos ainda encontram-se neste estado até os dias de hoje, em algum ponto deste planeta ou de outro neste sistema - e já habitavam o mundo que, segundo eles, foi criado para que todos os seres vivos que ali viviam fossem subjugados, afinal consideravam-se deuses. Nosso orgulho e nossa honra foram feridos, e não concordávamos em nos submeter a

seres que, na verdade, eram uma ínfima parcela de nós mesmos.

Por fim, decidimos dividir o planeta e o batizamos de Tsu-Roshi-Onishan-Nin, no idioma comum - da ilusão criamos a evolução - mas adotamos apenas a abreviação TRON. Planeta belo, com tanta diversidade de flora e fauna, que nos fazia lembrar nosso mundo natal. As leis da quintessência funcionavam de forma muito diferente das de Gênesis, e isto diminuiu nosso poder: passamos a depender de alimentos para nutrir nossos corpos.

Os deuses criaram uma raça de seres peculiares que, apesar de muito diferentes de nós, possuíam uma beleza exótica. Criaturas chamadas elfos celestiais possuíam pele dourada e cabelos como se fossem feitos de pura prata, eram inteligentes e seguiam as ordens de seus deuses (para quem erguiam templos e prestavam adoração). Esses seres foram criados contendo uma pequena forma de vida dentro de si, um tipo de simbiote que, na verdade,

eram parcela de seus criadores. Tal ser fazia com que todo ato de devoção vindo deles se tornasse energia, que era absorvida por seus progenitores.

Alguns dragões também passaram a criar seres com a finalidade de cultivarem e produzirem alimento para eles. São os chamados draconianos, e neles também colocamos uma parte nossa, para podermos controlá-los.





Guerra do Alvorecer

As duas raças criadas foram chamadas coletivamente de *Prímais*. Cada uma servia a seus progenitores e reproduziam-se para povoar o mundo. Por serem imortais, em alguns séculos a população do planeta tornou-se muito grande. As duas raças viviam em lugares diferentes e não compartilhavam das mesmas crenças e desejos.

A relação entre os dragões e deuses sempre foi tensa, em parte devido à inveja que os deuses tinham de nós. Além disso, com o crescimento dos reinos draconianos por todo o planeta, os deuses sentiram-se ameaçados e convocaram-nos para uma reunião.

Neste encontro, decidiram que deveríamos equilibrar o número de draconianos com o número de elfos. Evidentemente não concordamos, e tentamos fazê-los entender que nós éramos (e somos até hoje) mais poderosos e que este mundo nos pertencia. Deste momento em diante, não mais havia lugar para coexistirmos, e mais uma vez guerreamos.

Uma guerra de grandes proporções, que tinha como campo de batalha o próprio universo, tremia mais uma vez com o nosso poder. Pelo desequilíbrio causado no tecido do espaço-tempo, um distúrbio trouxe para este universo alguns deuses-dragões: Tanatos, Cronos e Infinitus. Nêmesis e Volkrina não foram vistos. Eles uniram-se à guerra, fortalecendo nosso lado de forma significativa.

Essa guerra insana durou por séculos, até que percebemos que a destruição de nosso universo original iria se repetir se a luta prosseguisse. Concordamos em resolver a questão utilizando nossas criações para lutar em nosso nome.

Ambos, deuses e dragões, pararam de lutar entre si e levaram a luta para a superfície do planeta. A luta passou a ser travada pelos *Prímais*. A destruição e as muitas mortes, que pela primeira vez faziam-se presentes, causaram um grande dano psicológico nestes seres. Perceberam, então, que apesar de deverem suas vidas a seus progenitores, nada tinham a ver com a insanidade da guerra. Pressionaram ambos os lados e ao completar 700 anos destas batalhas, conhecidas como Guerra do Alvorecer, um pacto de não-agressão foi estabelecido entre deuses e dragões - caso contrário, a própria existência seria abalada.

Era Prímal

O Pacto do Alvorecer estabelecia que um tribunal composto por três deuses e quatro dragões deveria manter o equilíbrio entre as partes, estabelecer as leis que as duas raças deveriam seguir e vigiar as raças que criaram para lutar em seu nome, os *Prímais*.

Os deuses aceitaram ser minoria no tribunal, por estarem em grande desvantagem com a destruição de outros muito poderosos. Cada deus poderia ter um avatar e cada raça de dragão poderia ter dois arautos: um macho e uma fêmea. Os *Prímais* recuperaram-se rapidamente e proliferaram por todos os cantos do mundo.

Essa era foi batizada pelos *Prímais* como Era Prímal. Uma era de magia e poder, na qual não mais existia morte ou doenças, e todos tornaram-se quase tão inteligentes quanto os deuses e dragões. O universo seguia seu curso de forma perfeita e majestosa.

Após alguns séculos, grandes cidades foram erguidas e muitos templos foram construídos para os deuses e para os dragões. Em um conclave, o tribunal celestial estabeleceu que um continente seria o símbolo dessa maravilhosa era. O lugar escolhido foi *Étrius* (Dragão celestial, no idioma de TRON), moradia de um dragão branco de mesmo nome. Este Dragão foi o responsável direto em ouvir os *Prímais* e propor o pacto que colocou um fim à Guerra do Alvorecer.

Étrius

O continente foi dividido com igualdade entre as duas raças de *Prímais*. O tribunal celestial designou como representantes deste reino o deus Amon-ha e o dragão branco *Étrius*, que já vivia no local. Tornou-se, então, uma síntese da Era Prímal. Com isso, a migração para a região aumentou, fazendo a ilha se desenvolver muito rapidamente.

Para aumentar o controle, os representantes do reino fizeram uso de seus direitos. Amon-ha tornou um Prímal, chamado *Kauros*, seu sumo-sacerdote, enquanto o dragão *Étrius* nomeou um casal, *Daila* e *Vannis*, como seus arautos.

Kauros tornou-se muito poderoso, e seus seguidores construíram um templo em sua homenagem. Passou a viver como um imperador em um harém. Ao descobrir que a energia da adoração dos fiéis fornecia uma grande quantidade de poder, acabou por sucumbir à tentação e, durante 10 anos, reteve uma parte da fé dos seguidores de Amon-ha em uma esfera, que chamou de *Dádiva da Fé*, situada no principal altar do templo.

Ele desejava tornar-se um Deus. Através de um pacto com seres de energia caótica, transformou-se em um demônio, passando a utilizar seus poderes em benefício próprio e para seduzir Elfas. Porém, Amon-ha descobriu as intenções de *Kauros* e, irritado, despejou sua fúria sobre *Etípolis*, uma majestosa cidade erguida pelos Elfos Celestiais. A praga, que ficou conhecida como a Noite das Chamas Negras, impedia que a luz do sol chegasse até o solo, assolando o reino com chuvas de fogo negro constantes.



Todo o poder de Kauros foi retirado e, sendo rebaixado à mortalidade, tornou-se o primeiro mortal de TRON. Kauros tentou fugir de Etópolis, mas não conseguiu por estar preso ao reino pelo poder de Amon-ha. A praga já durava dois anos, quando Kauros juntou um grupo de dez seguidores e, utilizando suas essências Prímais canalizadas na Dádiva da Fé, fez com que a esfera explodisse, transformando todos em energia - concedendo, assim, a Kauros o poder de dez Prímais. Com esse poder, livrou-se da maldição e fugiu do plano primário, indo para outra dimensão, mais especificamente o Holocausto, um plano inferior onde o caos dominava.

O Desequilíbrio

Com isso, o tribunal celestial decidiu que os poderes dos Prímais deveriam ser retirados e que eles deveriam tornar-se mortais, para que nenhum se voltasse contra seus criadores. Mas os Prímais haviam evoluído, e não concordaram em serem punidos por um erro cometido por alguns.

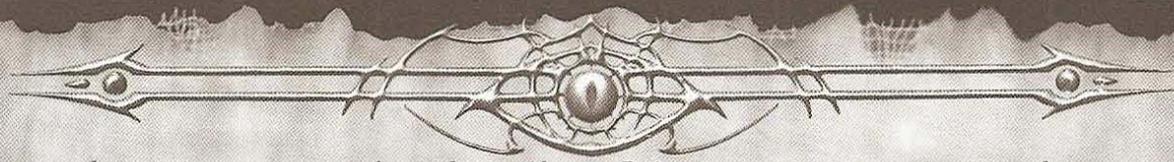
Foi escolhido um grupo para interceder por eles junto ao tribunal celestial, mas não conseguiram mudar a opinião reinante, causando uma revolta geral no planeta. O

tribunal não havia levado em conta que os Prímais tinham evoluído, a ponto de se equipararem às forças dos deuses e dos dragões.

Utilizando seus poderes, os Prímais forjaram uma armadura, que possibilitaria ir para o plano celestial. Desejavam mostrar para o tribunal que eram evoluídos, e não apenas escravos de seus criadores. Mas no momento que Zelothy, o Prímal escolhido para usar a armadura, entrou no plano celeste, o tribunal enviou Hórus, o guardião celestial, para enfrentá-lo.

A luta não durou muito. Prestes a ser derrotado, Zelothy juntou suas últimas forças e projetou uma energia de extremo poder. Tal energia explodiu, causando uma enorme destruição e centenas de mortes.

A explosão causou uma ruptura espaço-temporal, que fragmentou todo o tecido da realidade, desequilibrando as forças da natureza. A quintessência tornou-se caótica e a primeira tempestade de mana ocorreu neste mundo. Não posso descrever os danos causados por tal força, mas de modo geral, esta tempestade drena totalmente a quintessência dos locais por onde passa, e pode tornar um mago incapaz de realizar sua magia para sempre. A energia drenada durante a Batalha de Hórus gerou um plano, denominado Arkano.



Além disso, os deuses tiveram seus poderes diminuídos. O tribunal celestial, então, acabou com a luta e convocou um novo conclave. Os dragões não aceitaram participar, culpando o tribunal de imprudência e soberba; todos os dragões se afastaram e passaram a viver em Drakimor, protegendo-se dos distúrbios.

Os Prímiais se dividiram. Uma parte apoiou o tribunal celestial e a outra fugiu para outro plano, provavelmente o plano Arkano. Após algumas décadas tentando restabelecer a ordem, fendas surgiram no espaço, de onde criaturas demoníacas de imenso poder destrutivo saíram. Hoje, sabemos que esses seres foram criados pelo filho de Nêmesis com Volkrina, que havia sido banido por Tanatos. Eram as Crias do Abismo e começaram a devorar a ordem e o equilíbrio restantes. O tribunal manipulou os fatos para levar as Crias do Abismo em direção a Drakimor, acreditando que os dragões, com seu domínio sobre a magia, poderiam enfraquecê-los, para assim serem destruídos posteriormente pelas forças dos Prímiais.

Os dragões perceberam o que estava acontecendo e, irados, lançaram sua fúria contra as Crias, que resistiram bem ao confronto. Este tomou proporções mundiais, devastando metade do planeta e matando milhões de Prímiais e centenas de dragões. Yodan, uma besta ancestral negra, e eu destituímos o tribunal celestial e estabelecemos um novo, composto por três dragões e apenas um Deus.

Eu, Luz Morávina, toquei o infinito e vi um lugar no centro do universo que, na verdade, é a junção de todas as forças da existência. Com o auxílio de Yodan, criei um imenso castelo, à imagem e semelhança do construído por nossos criadores, composto de mana sólido com ligas de probabilidade. Lá colocamos a Âncora do universo, mas para que o equilíbrio fosse mantido, alguém deveria ficar no local. Então, tornei minha mais fiel arauto, **Ilía**, como a primeira Âncora.

Quando **Ilía** assumiu o controle, as Crias perderam parte de suas essências e foram derrotadas pelos dragões. As perdas foram incalculáveis; metade do planeta foi devastado e apenas 50 Prímiais restaram. Porém, a ordem foi restabelecida e o novo tribunal celestial decretou que os deuses deveriam ir para o plano Arkano e lá permanecerem.

O plano primário passou a pertencer aos dragões e os Prímiais preferiram se juntar aos demais que partiram, restando apenas os dragões no planeta.

O Novo Começo

Durante vários séculos, os dragões permaneceram sozinhos no planeta, mas Demiurgo, o único Deus membro do tribunal celestial, convenceu o conselho a permitir a criação de seres que poderiam cuidar do planeta. Estes não seriam imortais e não possuiriam os poderes dos

Prímiais, mas se conseguissem evoluir e atingir o **EVESSU** (Evolução Espiritual Superior), teriam suas limitações desfeitas.

Os deuses poderiam ter avatares e serem adorados pelos mortais, mas todos, sem exceção, deveriam seguir as leis do tribunal. Os dragões também poderiam ser seguidos e adorados.

Assim, foram criados os mortais, que passaram a habitar **Étrius**. A maioria permaneceu no continente e uma parcela do povo saiu para colonizar outras terras. Várias raças independentes surgiram, tendo como progenitores deuses ou dragões.

Assim surgiu a primeira Era Mortal.

Segue a transcrição da narrativa de Yodan Akenazem, besta ancestral negra, dois mil anos mais novo que Luz Morávina. Segundo suas narrativas, vivem no submundo e podem esclarecer fatos que Luz Morávina não narraria por ter se mantido afastada, dedicando-se a sua própria evolução espiritual. É uma narrativa forte e aconselho cautela em sua leitura.

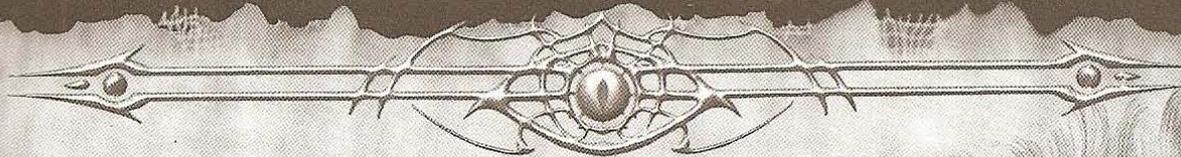
Bastidores do Reino de Nêmesis

Durante o reinado de Nêmesis, em nosso mundo natal, eu era apenas um jovem Dragão sem muitas ambições. Nêmesis sempre foi justo, e valorizava os esforços de todos que buscassem o engrandecimento de seu reino, isto não posso negar. Mas o que mais me chamava a atenção era a liberdade de expressão e de sentimentos, que não era encontrada em outros reinos.

Nós, os Dragões, que vivíamos em **Gênesis**, não necessitávamos de relações sexuais para nos reproduzirmos, pois podíamos fazê-lo com a condensação de energia de um macho e de uma fêmea. Mas, no reino de Nêmesis os prazeres da carne nunca foram restritos, desde que com sua parceira. As fêmeas possuíam o mesmo status que os machos e eram muito respeitadas. Em pouco tempo, consegui tornar-me membro de sua guarda pessoal e sempre que Volkrina ia encontrá-lo, eu era o encarregado da guarda e da escolta.

O amor que os dois tinham entre si sempre me pareceu muito forte, e todos sabiam que ela tinha se casado com Tanatos por motivos políticos. Mas nunca gostei de seu conselheiro, **Sheram Oni**, e minhas suspeitas sobre ele não demoraram a tornarem-se certezas. Ele vendeu-se para Tanatos e permitiu a entrada de seus guardas nos aposentos de Nêmesis. Eu percebi o que estava ocorrendo e consegui tirar Volkrina.

É claro que isto não adiantou e Nêmesis foi aprisionado. Após fugir com Volkrina, fomos caçados e ela, capturada. Consegui fugir e retornei para o castelo-cidade. Ao entrar pela rede de túneis de fuga, pude constatar que a traição de Volkrina foi uma desculpa para aprisi-



onar Nêmesis, pois um grupo de soldados de Tanatos estava vasculhando os aposentos em busca da Orbe do Equilíbrio, uma esfera de energia que Nêmesis utilizava para manter o equilíbrio das forças do caos e da ordem.

Desta vez eles não conseguiram encontrá-la, pois ninguém conhecia sua real localização. Nêmesis foi levado para o centro do castelo-cidade de Tanatos e exposto como espólio de guerra. Nosso reino foi anexado ao dele, e todos realmente acreditaram que Volkrina havia sido assassinada por Nêmesis.

No dia da execução, Volkrina surgiu com fúria total e libertou Nêmesis, que conduziu nosso reino a uma retaliação contra Tanatos. A situação tornou-se crítica e o casal parecia enlouquecido. Durante estas batalhas, um grupo, prevendo a destruição de nosso planeta, partiu. Seus avisos não foram levados em consideração, e o pior ocorreu: Nêmesis, ensandecido, libertou a energia contida na Orbe do Equilíbrio.

Eu, juntamente com seus outros seguidores fiéis, fomos protegidos pelo poder de Volkrina. A energia liberada devastou tudo, tornando nosso planeta um imenso buraco negro que drenou a energia de nosso universo. Do outro lado, a energia tornou-se diferente e originou nosso universo. Neste processo, a essência do universo deu origem a outros planos; não posso dizer quantos nem quais, mas sei que isto ocorreu.

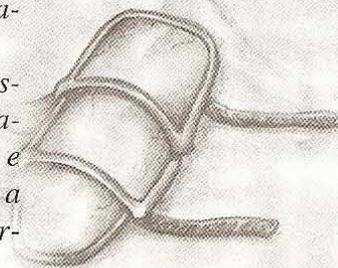
Relação com os Deuses

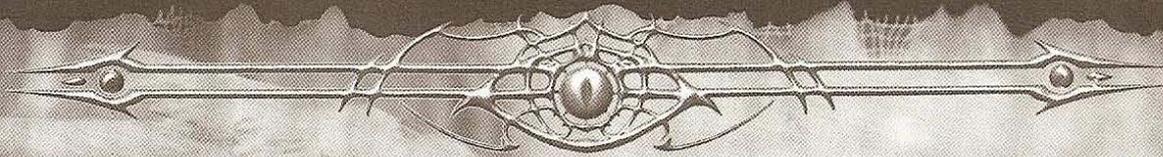
Como Luz Morávina deve ter dito, são partes da consciência de alguns dragões mais evoluídos que passaram pelo buraco negro, e antes de despertarmos do torpor eles haviam criado este planeta e alguns animais. Quando despertamos, não nos tornamos seus servos e acabamos por dividir este mundo.

Seres menos evoluídos também desenvolveram-se nesse período e deram origem a criaturas que compartilhavam características de deuses e dragões: demônios e anjos. Estas duas raças ancestrais, na verdade, eram a personificação das energias caóticas (demônios) e ordeiras (anjos), vindas de nosso universo natal.

Ainda durante este período, os deuses criaram seres com corpo físico para que pudessem habitar o mundo. Por possuírem um tipo de simbiote em seus corpos, toda forma de adoração prestada por esta raça era transformada em energia absorvida pelo alvo da adoração. Nós, os dragões, não éramos mais como antes e nossos corpos precisavam de alimento. Então, também passamos a criar criaturas para nos servir.

As duas raças que dividiam o mundo possuíam uma beleza exótica que logo chamou a atenção tanto dos deuses, quanto dos anjos e demônios. Nós demoramos um pouco a perceber os prazeres carnavais que poderíamos ter com essas criaturas. Os demônios, anjos e deuses





possuíam capacidade de criar corpos físicos, e passaram a fazê-lo para conviver com os Prímiais. A primeira cidade erguida foi Etópolis, feita pelos elfos celestiais, que por sua enorme beleza tornou-se um centro de encontros e a orgia era fato comum.

A liberdade sexual podia ser vista em qualquer lugar. Não era incomum ver relações sexuais, mesmo que com certa discricão. Nós, os dragões, podemos tomar uma forma humanóide similar à draconiana. Alguns, mais poderosos, podem se passar até por um elfo, e isto nos possibilitava seduzir e conquistar elfas, draconianas, anjos e súcubos.

A sensualidade marcou este período e achávamos que isto manteria todos satisfeitos e "unidos" por longos séculos, o que infelizmente não ocorreu. Os deuses, apesar de poderosos, não conseguiram separar as coisas e muitos se corromperam, causando um clima tenso com os de nossa raça.

Os demônios e súcubos, cheios de ambição e desejo pelo poder e pela adoração, foram os primeiros a entrar em atrito com os deuses que, muito mais poderosos, os enviaram para um plano inferior. Porém, isto não foi suficiente, pois os demônios aprenderam como sair. Mesmo não podendo permanecer no plano primário por longo tempo, podiam possuir corpos físicos e conduzi-los da forma que quisessem.

Um Conflito Global

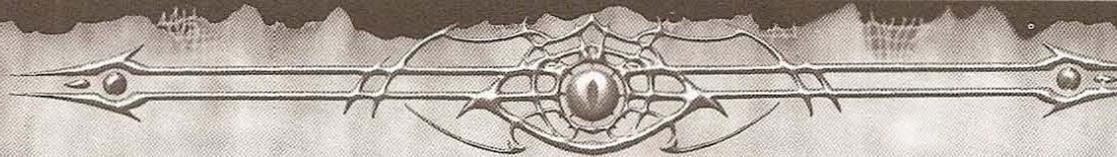
Por terem conseguido grande influência entre os elfos celestiais, os demônios ampliaram significativamente seus poderes e quatro tornaram-se muito poderosos: Koagawa (senhor da guerra), Misára (senhor da peste), Gravem (senhor da fome) e Gehenna (senhora da morte).

Eles tornaram-se deuses e manipularam as coisas, de forma que os demais deuses se incomodassem com o maior número de draconianos. Os deuses se manifestaram, exigindo que a quantidade de draconianos deveria ser sempre inferior a dos elfos dourados.

Não concordamos, afinal somos os seres mais poderosos e os deuses nada mais são do que parte menos evoluída de nossas essências. A guerra foi inevitável - centenas de dragões morreram e milhares de deuses foram destruídos. Tanatos, Cronos e Infinitus manifestaram-se para a surpresa de todos e o azar dos deuses.

Durante a guerra ficou óbvio que o resultado seria o mesmo ocorrido em Gênese. Ambos os lados decidiram que a luta se restringiria à superfície de TRON e teríamos, como soldados, nossas criações: os Prímiais.

As batalhas arrastaram-se por 700 anos. Muitos Prímiais não participaram da guerra por terem fortes relações com os da outra raça; os anjos não tomaram parte diretamente e os demônios nos apoiaram, pois era evidente que venceríamos. Um dragão branco, Étrius, que



sempre foi muito ligado aos Prímiais, propôs um pacto para terminar a guerra, caso contrário o planeta iria ruir. Os deuses aceitaram por estarem perdendo e o pacto colocou um fim à Guerra do Alvorecer.

Nova Era

Um tribunal foi constituído, sendo a maioria composta por dragões. A paz voltou a reinar e os anjos uniram-se de forma definitiva aos deuses. Nós não aceitamos uma ligação próxima com os demônios e o tribunal decidiu mantê-los em seu plano inferior.

Cidades foram erguidas e templos, edificadas. As orgias não mais eram comuns, mas a relação entre as raças sim. Essa relação provocou uma grande evolução nos Prímiais, que tornaram-se muito mais inteligentes e poderosos. O maior continente do planeta foi batizado pelos Prímiais de Êtrius, em homenagem ao dragão que possibilitou o pacto.

O tribunal permitiu que cada deus tivesse um avatar e cada raça de dragão, um casal de arautos. Um avatar se corrompeu e acabou por provocar uma grande crise na relação instável entre os dragões e deuses. Este Prímal, de nome Kauros, teve influência de demônios (alguns acreditam que era um demônio que habitava seu corpo, mas isto não vem ao caso). O fato é que o tribunal decidiu, sem consultar seus iguais, que os Prímiais deveriam ter seus poderes reduzidos e se tornarem mortais.

Os Prímiais sempre respeitaram seus criadores, mas desta vez se revoltaram e tentaram argumentar. O tribunal não quis ouvir; então, draconianos e elfos celestiais uniram-se e forjaram uma armadura, que possibilitou Zellothy ir para o plano celestial. O tribunal foi precipitado, imprudente, então enviaram um defensor.

O embate causou uma ruptura no espaço-tempo e parte da energia gerada criou o Plano Arkano, diminuindo sensivelmente o poder dos deuses. Nenhum dragão auxiliou o tribunal, até que criaturas vindas de outro plano desequilibraram toda a realidade (com certeza posso afirmar que eram descendentes do filho de Nêmesis com Volkrina). Luz Morávina e eu destituímos o tribunal juntamente com Demiurgo, um deus.

Após formarmos o novo tribunal, Luz Morávina equilibrou as forças, criando um tipo de âncora essencial no centro da realidade. Muitos Prímiais partiram de nosso mundo, enquanto outros se exilaram em áreas remotas. Tornamos o plano Arkano a morada dos deuses e TRON, o lar dos dragões.

Nós dragões criamos a segunda geração de draconianos. Os deuses criaram outras raças (não apenas uma, pois cada deus tinha uma visão particular de como seus seguidores deveriam ser). Quanto aos seguidores do tribunal, não nos importamos, desde que não fossem imortais e que acatassem suas leis.

Demiurgo também narrou sua visão dos acontecimentos. Veja a transcrição:

O Despertar

Fui a primeira essência a despertar neste universo. Quando percebi que milhares de formas essenciais se encontravam em estado de suspensão, tentei despertá-las e consegui. Sou considerado o pai dos deuses e tenho orgulho disso.

Quando éramos centenas despertados, encontramos um mundo vazio que pulsava vida. Estabelecemo-nos nele, pois em nosso íntimo sentíamos o desejo de criar. Tínhamos visões de um mundo de imensa beleza e tentamos reproduzir nossos sonhos.

No planeta encontramos alguns dragões que estavam em torpor. Por uma força interior, não desejamos despertá-los e mantivemos as áreas próximas o mais isoladas possível. As formas de vida que geramos foram animais como grifos, unicórnios, pégasus e milhares de tipos de vegetais.

Nosso poder criativo e supremacia sobre as leis do universo foram abaladas quando os dragões despertaram. Confesso que nossa repulsa pelos dragões era, na verdade, a quase certeza de sua supremacia e inteligência.

Nossa relação com os dragões sempre foi muito instável, mas tornou-se tolerável devido ao desejo que compartilhávamos pelos humanóides que ambos criamos.

Relacionamento

Com os demônios que surgiram por resíduos de caos de Gênesis nunca mantivemos boas relações. São ambiciosos e sempre percebemos que desejavam nosso lugar, pois manipularam muitos elfos celestiais e algumas súcubos conseguiram seduzir e corromper alguns deuses.

Os anjos sempre foram mais sensíveis e apreciadores das belas coisas da vida, identificavam-se muito com os deuses por serem essenciais e ligados aos elementos. Mesmo durante a era da sensualidade, preferiam relacionar-se com deuses do que com outras raças.

Os elfos celestiais sempre nos respeitaram, e fizemos de tudo pelo prazer deles. Por uma sucessão de erros cometidos por outros deuses, a relação com os dragões tornou-se tempestuosa, a ponto de guerrear. Infelizmente, levamos essa guerra para os Prímiais e perdemos o respeito de muitos.

Recusei-me a participar de tal erro, e por muito tempo fui renegado pelos deuses. Tive o apoio de Luz Morávina e Yodan Akenazem, que sempre tiveram uma visão mais ampla do relacionamento entre as raças. Não suportando mais as tolices do primeiro tribunal celestial, nos juntamos e destituímos o mesmo.

Sempre deixei as decisões mais importantes nas mãos

dos dois, e agora os deuses que restaram sabem que somos parte dos dragões e devemos tentar conviver da melhor forma possível.

Prefiro parar minha narrativa por aqui. Não desejo causar nenhum tipo de constrangimento para mim ou para o que represento.

Os três são sábios e descreveram partes importantes de nossa origem. Também creio que muita coisa ficou subentendida ou pode ter passado sem que nenhum deles tenha percebido. Mas tudo que contaram me faz entender a diversidade de raças e os fenótipos que existem nos dias de hoje, já que vários deuses criaram raças diversas.

A era em que vivemos (1ª E.M., ou seja, Primeira Era Mortal), ainda é marcada pela forte sensualidade por parte das mulheres, que também são respeitadas por suas habilidades. A mentalidade dos homens foi afetada e não julgam a mulher pelo que veste, mas por suas capacidades em lidar com a vida.

Como puderam perceber, nossa origem foi marcada por inúmeras lutas e guerras. Ainda hoje isto pode ser sentido na oposição que alguns elementos têm entre si, como a água e o fogo ou a terra e o ar. Mesmo não sendo descendentes diretos dos Prímais, herdamos a tolerância racial e convivemos com outras raças sem nenhuma forma de racismo.

É claro que existem indivíduos racistas e algumas raças desenvolveram certa antipatia por outras, mas isto devido à natureza que herdamos dos dragões. Todos sabem que, no fundo, somos guerreiros e individualistas no que concerne a conquistarmos o respeito dos demais.

Nossa busca pelo poder, seja através da magia, do soma, do psiquismo ou por qualquer outra forma, é parte do desejo que os deuses nos deram de superar a essência dos dragões. Os dragões simbolizam o eterno, o ápice da evolução essencial, e inconscientemente buscamos ser iguais, em poder, ou mesmo superá-los.

Os deuses-dragões são personificados em nossos pais ou nos membros mais velhos de nossa família. Por mais que cresçamos ou evoluamos, não conseguimos nos desligar deles e sempre os reverenciamos, protegemos e respeitamos.

Nêmesis é nossa dupla essência: podemos ser caóticos ou ordeiros, e temos o poder para decidir qual lado seguir, como se tivéssemos uma Orbe do Equilíbrio em nossas mentes. Infinitus é o universo de cada um de nós e, como ela, devemos expandir nossa ínfima parcela de essência pura para cada recanto de nosso ser, e somente após isso tentar expandir para o exterior.

Volkrina manifesta-se nas fêmeas, que são as únicas capazes de dar à luz um novo ser. Este geralmente será o resultado do amor entre a mãe e o pai, também represen-

tando a dor de amar e não poder se deixar levar por este sentimento.

Tanatos está em todos os cantos, mostrando-nos que a vida é curta e temporária. Temos pouco tempo para realizar nossas metas e, por temermos a morte, nos restringimos e limitamos. Ele representa a falência de nossa vontade de crescer, mostrando-nos que a única certeza da vida é a morte.

O tribunal celestial representa o equilíbrio e a ordem estabelecida por seres imperfeitos. Nossa sociedade tem tentado representá-los de inúmeras formas, seja com reis, príncipes, governadores ou alcaides - e como o próprio tribunal, cometem erros e injustiças.

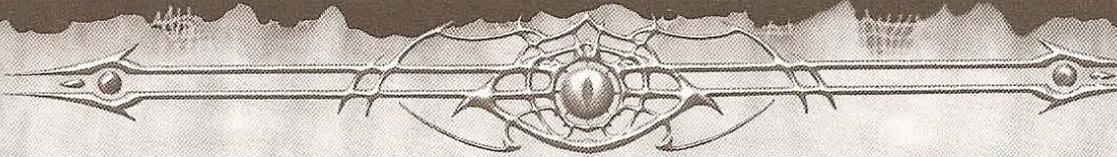
Demônios, que podem possuir nossos corpos ou negociar nossas almas, são o símbolo claro de que o caminho curto para muitos ideais está ao alcance de todos, mas o preço é nossa própria existência. De que vale o poder sem ter como usá-lo, ou mesmo do que vale o crescimento material sem o desenvolvimento espiritual.

Os anjos são nossa esperança de paz e de união com tudo e todos. Mostram-nos que tudo o que existe tem uma única origem: Bahamut. As estrelas nos indicam a todo momento a melhor forma de realizar uma meta. Sua luz divina deve ser a essência de Mai-shinko, dizendo-nos que a única coisa que importa é evoluirmos e tornarmos-nos apenas um. Um único ser com a consciência de todos.

Estas conclusões são totalmente baseadas em meu conhecimento sobre dragões, deuses e suas derivações. Posso acessar arquivos de ambos e pude concluir esta tese aplicando tais conhecimentos no cotidiano de nosso mundo.

Finalizo aqui a primeira parte deste tomo.





PANTEÃO

Nosso panteão é composto por dragões e deuses, entidades que dividem o poder no universo. Apesar de serem maioria no universo, são poucos os dragões que exercem o papel de deuses, preferindo cuidar de suas próprias vidas. Ambos podem tomar corpos físicos e virem ao plano primário.

Existem outros seres que influenciam nossas vidas, mas são entidades menores. Entre eles estão os anjos e os demônios, as quais não esclarecerei.

Tratarei de forma simples e direta os principais deuses, deuses-dragões e seus mais poderosos seguidores, por não ter informações mais precisas (mas pretendo, em um futuro próximo, poder descrevê-los de forma mais abrangente). O que se segue é apenas para apresentar os seres que fizeram parte de nossas origens, e conceder ao leitor o mínimo necessário para iniciar a compreensão de nosso mundo.

Esclarecimentos

Para os que não estão familiarizados com alguns termos que utilizarei, segue uma pequena explicação:

Arautos: os deuses-dragões podem nomear um casal de qualquer raça para serem seus arautos, um tipo de sumo-sacerdote que possui poderes relacionados com o dragão que os nomeou. Seguem dogmas e utilizam um tipo de armadura que, além de proteger, também concede algumas habilidades extras.

Avatares: são as formas assumidas por um deus para andar no plano primário. Todos os avatares são imortais e sua aparência depende do desejo do deus. De um modo geral, sempre assumem a mesma forma. Muitos deuses menores que não exercem influência em setores importantes e, até mesmo, são adorados por pequenos grupos costumam fazer-se passar por pessoas comuns (ou mesmo se tornam alcaides ou nobres).

Clérigos: seguem os dogmas de seu deus e, em troca, recebem alguns poderes especiais. Os deuses podem restringir ou até retirar os poderes de um clérigo que não esteja seguindo seu dogma de forma correta. Nem todos os deuses concedem habilidades especiais para seus clérigos, muitos se tornam clérigos sem desejar nada em troca.

Simulacro: é a forma humanóide que um deus-dragão ou dragão poderoso pode assumir para andar entre os mortais.

Sumo-sacerdote: são representantes máximos dos deuses no mundo. São responsáveis por cuidar dos templos erguidos para seu deus e também no preparo dos clérigos.

Na maioria, são escolhidos diretamente pelo deus entre seus mais devotos clérigos. Todos os sumos-sacerdotes tem status de nobreza, mas não necessariamente os mesmos bens. Este status é apenas no trato e nos privilégios para pedir reuniões com outros nobres ou com o rei.

Nem todos os deuses tomam a forma de avatar, escolhem sumo-sacerdote ou clérigos. Entre os deuses-dragões, também não é regra inviolável terem arautos ou assumirem uma forma simulacro.

Plano Arkano

Não poderia explicar os deuses sem ao menos mencionar o plano em que vivem. Este plano situa-se um nível acima do plano primário. Foi gerado durante a Guerra do Alvorecer e agora é a morada dos deuses e dos anjos. Toda a quintessência de nosso mundo flui deste plano, e todo o desequilíbrio que ocorre na película que nos separa é sentido no enfraquecimento do nível das magias realizadas em nosso plano.

Cada deus mora em uma cidade e nela reina, tendo como seguidores anjos e criaturas que, em vida, os tenham servido de forma incondicional. Alguns magos de nosso mundo são capazes de viajar até este mundo e, assim, terem seus poderes muito ampliados (além, é claro, de vislumbrar toda a beleza deste plano).

Evessu

Evolução espiritual superior. É a evolução máxima que alguém pode atingir. É um processo lento que requer muitos sacrifícios por parte de quem almeja este estado. O desejo que todos possuem de atingi-lo é, na verdade, o desejo que temos de nos tornarmos como os Prímias imortais, com poderes similares ao de um deus ou deus-dragão.

Existem inúmeros caminhos para atingir o Evessu, dentre eles o mais comum é a elevação das essências através da magia ou mesmo das práticas de meditação e contemplação. As únicas raças que realmente buscam essa evolução são os humanos, os elfos e os draconianos.

A verdade é que não se sabe ao certo qual a melhor ou a real maneira de atingir este estado de apoteose. Muitos seguem os caminhos da mente (psiquismo), outros crêem que a unificação do corpo, mente e espírito é o caminho. Os poucos que alcançaram o Evessu, fizeram-no sem revelar seu método.

Cabe a cada um de nós buscar sua própria forma.

DEUSES

Como foi dito anteriormente, são parte da essência dos dragões que se fundiram com a essência de Gênesis. São poderosos e muitos que criaram raças que habitam nosso mundo podem andar no plano primário como avatares. Segue descrição:

ANIBARU

Deusa dos animais selvagens e criadora dos Goblins negros. É venerada também por xamãs e bárbaros. Durante a Era Primal, criou dezenas de raças de monstros que habitavam uma parte da floresta de Fária - hoje o deserto dos ossos - criaturas terríveis que assolavam toda a região. A relação entre Anibaru e Hanziel sempre foi muito conturbada, pois ambos queriam o controle sobre a floresta de Fária e sobre as formas dos animais e das árvores.

Não se sabe se, por acaso ou propositalmente, a luta entre Drokiakan e Hanziel ocorreu nesta área, extinguindo os animais que ali viviam e tornando toda a área em um deserto imenso. Anibaru teve seu poder muito abalado e não pôde fazer nada. Isolou-se por algum tempo e criou os goblins negros, que tentam encontrar uma forma de trazer de volta a era dos monstros.

Costuma recompensar seus seguidores com capacidades de animais e até licantropia.

Dogma: expandir o xamanismo e realizar sacrifícios de belos animais. Anibaru tem preferência por unicórnios e grifos.



AMON-HA

Deus sol, é o deus do deserto e seus habitantes. É muito orgulhoso e seu estado de humor pode ser sentido na temperatura e na cor do sol. É muito exigente e não tolera seguidores que desobedeçam seus dogmas. Os templos erguidos em seu nome sempre tem forma piramidal. Também é o senhor das chamas e vulcões; os magos do fogo respeitam-no e muitos prestam homenagens a ele. Amon-ha ilumina o caminho dos mortos rumo à eternidade, e os planinaltas em suas viagens.

É um deus neutro e nunca toma partido em coisas feitas por outras divindades. Seu avatar tem como área de ação o deserto dos ossos, e não possui sumos-sacerdotes exercendo a função de preparar seus clérigos.

Dogma: proteger os desertos e seus habitantes. Tentar vencer a morte e elevar as essências ao nível de um deus. Os mortos devem ser mumificados e preparados para a próxima vida. Seu avatar é conhecido como Anubsanaton





ARAQUINIA

No passado, Araquinia era uma Prímal, guerreira muito valorosa que conseguiu destacar-se na Guerra do Alvorecer. Sua eficiência era inegável, e acabou chamando a atenção de muitos outros Prímais, que passaram a segui-la como uma líder. Estes seguidores veneravam-na com tanta intensidade, que transferiam para ela parte de suas essências. Quando Zelothy lutou contra Hórus, o desequilíbrio causado bombardeou o local onde Araquinia e seus seguidores treinavam. Todos foram destruídos, mas ela teve seu corpo transformado em energia, que se fundiu com as essências de seus seguidores.

Foi elevada, assim, ao nível de uma deusa. Desde então, elevou seu poder e tornou-se protetora dos guerreiros. É venerada em Tarântia e sua forma avatar costuma ser vista praticando ou ensinado sua arte de guerra aos príncipes guerreiros de Tarântia. Alguns acreditam que ela mantém contato com o deus-dragão Zenkio, com quem troca técnica e conhecimentos sobre armas e lutas corporais.

Não possui clérigos e sua sacerdotisa encarrega-se de preparar seus príncipes guerreiros (um tipo de clérigo). Tarântulas fazem parte da adoração e o estilo de luta utilizado é baseado em seus movimentos.

Dogma: seus seguidores devem buscar o aprimoramento pessoal, através dos movimentos executados em combate. Devem, ainda, praticar a meditação Garaki e transferir parte de suas essências para Araquinia.

ZAILA

Sacerdotisa guerreira. É a princesa de Tarântia e exímia lutadora, sendo campeã na arena de Etópolis. Treina três príncipes guerreiros e sua arma preferida é o chakram, um tipo de lâmina de arremesso. Sua história é pouco conhecida, e acredita-se que seja filha de Araquinia com um elfo negro.

Ela não possui boca, e comunica-se por telepatia. Alguns pesquisadores, aos quais me incluo, acreditam que seja pertencente a um fenótipo de elfos, conhecidos como elfos do caos, raça proveniente de holocausto, um plano inferior.

Zaila possui controle sobre todos os tipo de aracnídeos e habilidades similares; apesar de não poder escalar paredes como elas, possui um sentido muito apurado.



ARKANIA

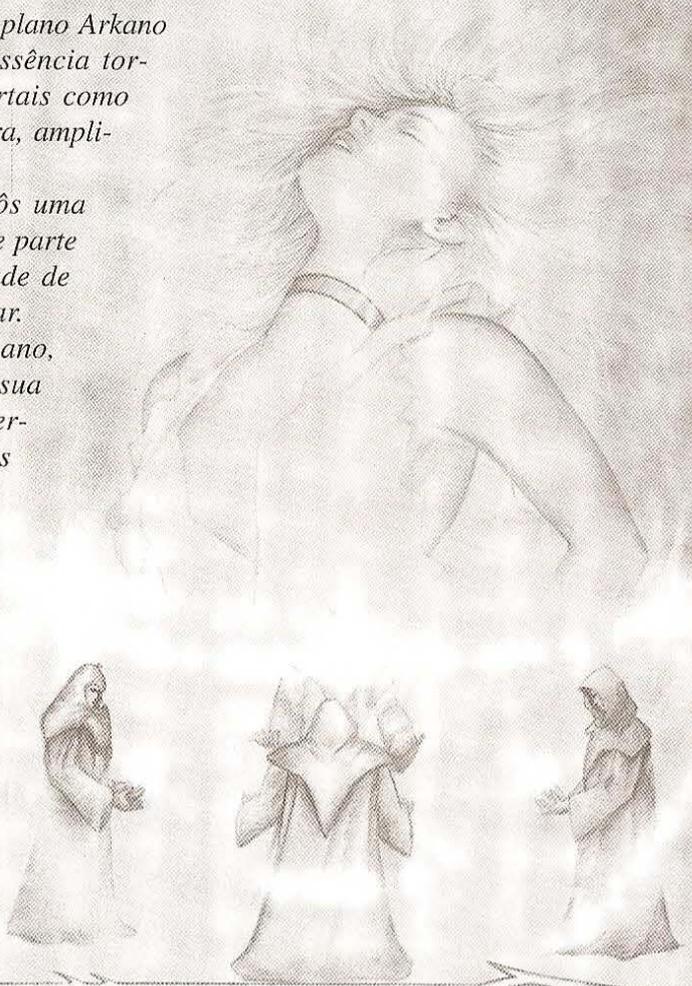
Deusa da magia. Foi ela quem estreitou a ligação entre o plano Arkano e o plano primário, possibilitando que as forças da quintessência tornassem-se mais fortes e manipuláveis. Ela ensinou aos mortais como utilizar a magia, e todos os magos, de uma forma ou de outra, ampliam seus poderes sempre que utilizam a magia.

Mas como tudo tem seu preço, o tribunal celestial impôs uma limitação: toda vez que um mago realiza uma magia, consome parte da essência do próprio planeta, e quanto maior a quantidade de magos, mais rapidamente os recursos naturais irão terminar.

Arkania impõe as guildas de magos que, uma vez por ano, realizam o ritual de restauração. É um ritual que evoca sua presença no plano primário, restaurando toda a essência perdida. As guildas que não realizam este ritual são punidas com a incapacidade de realizar magias, podendo até perder seus poderes.

Por ser seguida por todos que utilizam a quintessência, todos os magos são um tipo de clérigos. Não nomeia nenhum sumo-sacerdote, e sua forma avatar manifestase uma vez por ano, durante o período de realização do ritual de restauração.

Dogma: todos os magos são seguidores de seu poder e todos têm a obrigação de participar dos rituais de restauração, que ocorrem em festividades promovidas pelas guildas. Mesmo magos que não pertençam a uma guilda devem participar.



BALDUR

Criador dos anões, é adorado por todos os mineradores. Este deus é, para os anões, o símbolo máximo da eternidade e do trabalho. É contra a guerra e conduz os anões a tornarem-se grandes construtores e artesãos. Também é conhecido como o deus da artes manuais.

É seguido apenas pelos anões, e sua forma avatar é a de um anão que frequenta só os reinos e vilas de anões, sempre fazendo-se passar por um comerciante andante ou um visitante. É rude e sem senso de humor, e isto é refletido em sua criação, os anões. Não é conhecido nenhum clérigo com poder significativo, mesmo porque os anões são muito restritos ao lidar com outras raças.

Dogma: executar seus afazeres sempre da melhor forma possível e tornar tudo que construir o mais durável possível.



TAICOS

Deus criador dos orks. Algumas tribos de bárbaros seguem este deus de baixa inteligência, mas grande poder de destruição. Foi importante durante a Guerra do Alvorecer e, sem sua ferocidade, os deuses teriam se saído muito pior. Ele foi quase destruído e teve sua essência aprisionada no plano primário.

Anibaru o despertou e os dois fizeram um pacto: ele a auxiliaria a reviver os monstros, e ela lhe daria a liderança das criaturas mais inteligentes. Ele aceitou, pois foi seduzido, e da relação entre os dois surgiram os orks, seres com baixa inteligência e forte desejo por lutas e pela desordem.

Todos sabem que é, na verdade, Anibaru quem controla os atos de Taicos, que prefere viver entre os orks em um harém. Os orks sempre fazem imensos banquetes, onde Taicos é servido com carne de animais como unicórnios e carne de humanos ou elfos.

Os orks são detestados e temidos por muitos. E esse deus participa de chacinas e destruição de muitos vilarejos, por não ser muito poderoso. Afinal, sua essência é controlada por Anibaru, que não ataca grandes reinos.

ZITALKAN

É o general das tropas dos orks do norte. É respeitado e temido por todos os orks, de todas as regiões. É o braço direito de Taicos e utiliza uma armadura presenteada por Anibaru. Tem uma inteligência acima da média para um ork, e parece ter descoberto uma forma de trazer os monstros de volta ao mundo. Envia periodicamente expedições para o deserto dos ossos e o pântano do desespero, e jurou a seu deus que, em breve, trará a resposta para o retorno das criaturas mais temidas do mundo.

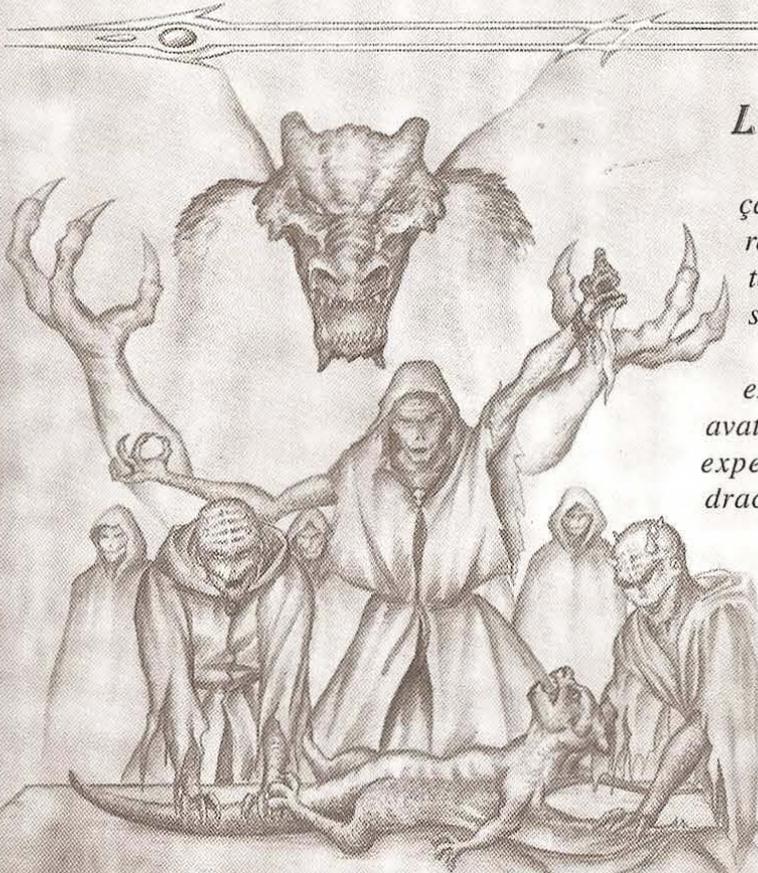


LEZALES

Criador dos reptantes, é o deus da trapaça. Sua presença se resume a incentivar seu povo a destruir as demais raças, mas eles não são capazes nem têm inteligência para tanto. Como seu deus, vivem de trapaças ou de roubos; são violentos, mas só quando estão em bando.

Os dragões não suportam Lezales, e só permitem sua existência porque o tribunal assim deseja. Sua forma avatar costuma imitar um dragão, e os reptantes são uma experiência mal-sucedida de criar uma cópia dos draconianos.

Lezales é considerado louco por se achar um dragão. Não existem cultos em sua honra, mas os reptantes costumam realizar sacrifícios de filhotes de dragão, dentro de ovos (pois não têm coragem para caçar um dragão jovem), e são retribuídos com o auxílio em seus saques.



JANIEL

Criou os elfos e é o deus da sabedoria e das artes. É um dos poucos deuses que recusou-se a participar da Guerra do Alvorecer. Sempre tentou mostrar a beleza do mundo e o potencial que as criações, tanto dos deuses quanto dos dragões, têm em trazer a apoteose para o mundo.

Criou os elfos para mostrar às outras raças as belezas do mundo. Janiel vê na guerra um caminho certo para a degradação da inteligência e das artes. Até hoje, nunca foi visto em forma de avatar e não protege só os elfos, mas auxilia também a todos que buscarem o conhecimento ou exercêrem qualquer arte.

Dogma: buscar o conhecimento e elevar as artes ao mais alto patamar. Viver com elegância e portar-se com graça é uma excelente forma de viver com arte.

ANNE REDIN

É uma elfa sacerdotisa de Janiel. Foi escolhida por sua família para ser sacerdotisa, pois nasceu durante uma celebração a Janiel e sua família interpretou isso como um sinal do deus. É muito dedicada e sábia; elfos de todos os recantos peregrinam para sua vila para serem aconselhados e para ofertar obras de arte. Ela vive em Selder e é uma exímia pintora. Costuma freqüentar o palácio das águas e mantém ótimo relacionamento com a princesa Celina.

Nos últimos tempos, tem promovido encontros com clérigos de Janiel e proposto a união de todos os elfos para a construção de uma cidade Élfica de grandes proporções e beleza. É provável que consiga seu intento em pouco tempo.

Seu deus lhe concede habilidades incríveis nas artes e grande sabedoria. Nunca foi vista utilizando outros poderes, mas é provável que seja muito mais poderosa do que aparenta seu jovem rosto.



LEVIATÃ

Senhor dos mares e suas criaturas. Era um dragão e abdicou de seu corpo para tornar-se pura essência, sendo agora um deus. Existem alguns cultos em seu nome espalhados por todo o reino; são pequenos e compostos por pescadores e marinheiros. Protege as rotas marítimas e as raças que vivem sob o mar. Muitos dragões consideravam-no um traidor mas, nos dias atuais, respeitamo pelo grande bem que tem feito tanto aos dragões que vivem em Drakimor, quanto aos que o procuram para pedir ajuda.

Seu avatar possui aparência de um draconiano com pele azulada, que costuma seduzir jovens filhas de pescadores.

Dogma: seus seguidores devem respeitar o mar e seus recursos, aventurarem-se e buscarem novas fronteiras no oceano.

DARAK

É considerado o melhor marinheiro do mundo; já se aventurou por quase todos os cantos do mundo. É fiel seguidor e clérigo de Leviatã, conhece inúmeras raças que vivem no mar e nunca foi surpreendido pelos rigores do oceano. Nascido em uma vila de pescadores, sempre teve instinto aventureiro e desejou ser o melhor. Na primeira oportunidade que teve de se tornar clérigo de Leviatã, não recusou, e seus esforços tornaram-no tão bom e conhecido como queria.

Tem domínio sobre as águas e as criaturas que nela vivem, é capaz de respirar embaixo d'água e consegue comunicar-se com todos os seres aquáticos.

DEUSES-DRAGÕES

Existem atualmente quatro deuses-dragões. Eles não vivem no plano Arkano, preferindo o plano primário; mais precisamente Drakimor - ilha situada ao sul do planeta. Como os deuses, são responsáveis por partes da vida de todos os seres do planeta.

Dos deuses-dragões antigos, somente Tanatos e Cronos ainda exercem poder sobre o universo. Nêmesis e Volkrina nunca foram vistos ou sentidos neste universo; já Infinitus cedeu seu poder a Cronos. Os demais tornaram-se deuses por terem evoluído muito seus poderes. Os deuses-dragões costumam nomear um casal de seguidores como arautos. Os arautos de dragão são poderosos e respeitados por todos os dragões. Muitas ordens pelo mundo cultuam os arautos como se fossem divindades, e como os clérigos, também seguem os dogmas de seu dragão. Um deus-dragão pode assumir uma forma humanóide, chamada simulacro, assim como alguns dragões.

CRONOS

Deus-dragão do espaço e do tempo. Sem seu poder, o tempo não passaria e qualquer distância seria eterna. Ele pode estar no passado, no presente e no futuro, pode diminuir a passagem de tempo e impossibilitar que o tempo passe para algum indivíduo, tornando-o longevo. Presenteou os draconianos com a imortalidade.

É justo, todas as raças o tem como o símbolo máximo da eternidade. Sua forma simulacro nunca foi vista em nenhum canto do mundo.

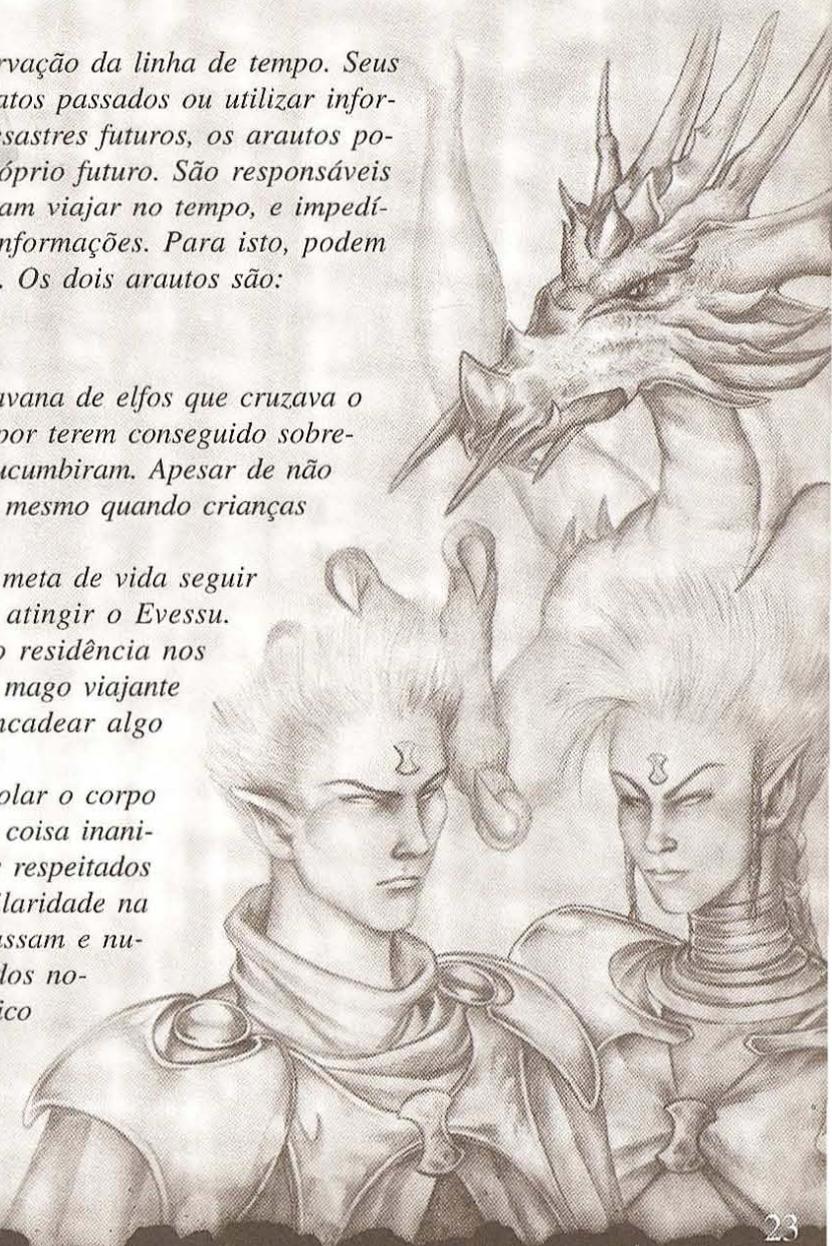
Dogma: o único dogma que Cronos impõe é a preservação da linha de tempo. Seus arautos são crononaltas, mas nunca podem alterar fatos passados ou utilizar informações futuras em benefício próprio. Em caso de desastres futuros, os arautos podem tentar impedi-los, mas nunca podem ver seu próprio futuro. São responsáveis por caçar magos ou quaisquer outros seres que possam viajar no tempo, e impedi-los de alterar as coisas ou voltar ao passado com informações. Para isto, podem regredir a mente do alvo fazendo-o esquecer de tudo. Os dois arautos são:

ORIN E ÁUREA

Jovem casal elfo, únicos sobreviventes de uma caravana de elfos que cruzava o deserto dos ossos. Cronos escolheu-os como arautos por terem conseguido sobreviver por uma semana neste deserto, onde centenas sucumbiram. Apesar de não terem parentesco, os dois sempre foram muito unidos, mesmo quando crianças em sua vila.

São jovens determinados, que têm como principal meta de vida seguir Cronos e elevar suas capacidades, para algum dia atingir o Evessu. São conhecidos em Kriptus, local onde têm mantido residência nos últimos meses. Alguns boatos dizem que um poderoso mago viajante do tempo encontra-se na ilha e está prestes a desencadear algo muito perigoso.

Suas habilidades são extraordinárias: podem controlar o corpo e a passagem de tempo em qualquer criatura viva ou coisa inanimada, e suas poderosas armaduras os tornam os mais respeitados de todos os arautos. Os dois compartilham muita similaridade na personalidade; sempre auxiliam pessoas por onde passam e nutrem profundo respeito pelos elfos. Permitem que todos notem o desejo que possuem de que um novo império élfico seja erguido.





HANZIEL

Deus-dragão de cristal. É o deus das pedras preciosas e da evolução espiritual; seus seguidores são sempre muito voltados para as práticas de meditação e sempre buscam aprender cada vez mais sobre seu lugar no universo.

Hanziel apaixonou-se por um anjo, de nome Sefira, e a união entre os dois gerou duas filhas: Lifani e Celina. Elas nasceram com características de ambos e uma nova raça surgiu, os Sefiroths - nome dado por Hanziel em homenagem à sua amada. Mas, em uma luta contra Drokiakan, sua esposa e a filha Lifani foram mortas; Celina conseguiu sobreviver e, nos dias de hoje, é a princesa de Selder.

Este deus-dragão foi o criador de um tipo de cristal capaz de gerar uma forte carga de energia, o cristanium. Pode ser utilizado como fonte de energia para inúmeras máquinas e artefatos. Infelizmente, este deus-dragão encontra-se distante de nós; sua influência não mais é sentida. Sabemos que não está morto, pois seus arautos ainda mantêm o poder e vivem em Selder como guardiões de Celina.

É considerado o deus da natureza e muitos druidas veneravam-no, erigindo templos em sua homenagem. Alguns afirmam que Hanziel lhes concedeu poder por defenderem a natureza.

Dogma: *seus arautos devem se dedicar à evolução da essência de todos que puderem. Devem proteger Celina e seus descendentes, têm poderes sobre a terra e seus minerais, principalmente o cristal, e devem proteger os recursos naturais acima de tudo.*

AMETISTA E TAGON

Tagon vivia na floresta de Fária como druida. Sempre foi um apreciador da natureza e nunca havia deixado a floresta, que conhecia como ninguém. O amor por tudo o que o cercava tornou-o em pouco tempo muito respeitado, tanto pelos outros druidas quanto pelos animais que ali viviam. Durante um retiro, isolou-se em uma bela área de cachoeiras, para tentar contatar Hanziel, seu deus protetor.

Em uma manhã, acordou com gritos de socorro vindo da encosta de cachoeira. Lá chegando, encontrou uma jovem quase sendo devorada por um imenso tigre. Tagon, com o seu dom de conversar com animais, fez com que fosse embora. A jovem apresentou-se como Ametista e revelou que o estava seguindo para tentar tornar-se uma druida, e queria ser aceita como sua discípula.

Tagon a aceitou como discípula e os dois permaneceram ali por meses. Durante a prática de meditação, os dois conseguiram um grau tão elevado de sincronismo que, por breves instantes, suas essências se tornaram uma e o desejo de ambos se concretizou. Hanziel apareceu e lhes concedeu a dádiva de serem arautos. Receberam como missão preservar e proteger Fária e Celina, partiram para Selder e, com o auxílio de Celina, fundaram a Fraternidade do Lótus, dividindo seu tempo entre Selder e a bela Floresta de Fária.

Suas habilidades são iguais às de um druida e um mago da terra, mas são muito mais poderosos.



TANATOS

Deus-dragão da morte. O tempo de vida de cada ser é determinado por ele; muitas raças consideram-no maligno e seus feitos só reforçam essa idéia. A noite é seu domínio e criaturas como vampiros e mortos vivos são suas criações. Sempre manifestou seu poder através de mortes e trevas.

Lutou contra Hanziel e encontra-se desaparecido ou enfraquecido. Seu filho Drokiakan, um dragão negro, é seu sacerdote e fundou um culto em sua honra, culto que deseja torná-lo o mais poderoso que puderem.

Dogma: seus arautos devem cuidar para que nada viva mais do que merece. Nada pode ser eterno, a menos que siga seus desígnios. Seus seguidores devem espalhar o culto por todos os lugares e tornar Tanatos o mais conhecido e poderoso de todos os deuses-dragões. Devem elevar Kriptus ao maior reino do mundo.

ASHIAKAN E GEHENNA

Ashiakan é um elfo Negro órfão que foi criado pelo culto Esbat. Ninguém sabe quem foram seus pais e todos do culto acreditam que seja parte da essência do próprio Tanatos, ou até um filho bastardo. A ligação do Esbat com os demônios não é incomum e Ashiakan evocou em um ritual uma súcubos de nome Gehenna, tornando-a seu par como arauto de Tanatos. Ela representa a morte pura e simples. É muito bela e vive com ele e sua esposa, Ekate Lamia, em um castelo orgânico situado em Etópolis.

Os dois possuem habilidades necromantes e profundo desprezo por outros reinos e pela vida. Não são assassinos, mas patrocinam esportes sangrentos na arena de Etópolis.

Gehenna possui grande poder e por ser um demônio não pode permanecer no plano primário por muito tempo. A cada ano uma jovem é trazida a ela para que possua o novo corpo. Ela pode tomar uma forma grotesca e quando isto ocorre seus poderes são dobrados. Esta forma é um tipo de bioarmadura mágica que possui diversas esferas que a ligam aos planos inferiores, permitindo evocar seres destes planos.

Sua união com Ashiakan os torna temíveis, com poderes para destruir toda Kriptus e conquistar os demais continentes. Mas por algum motivo ainda não o fizeram.



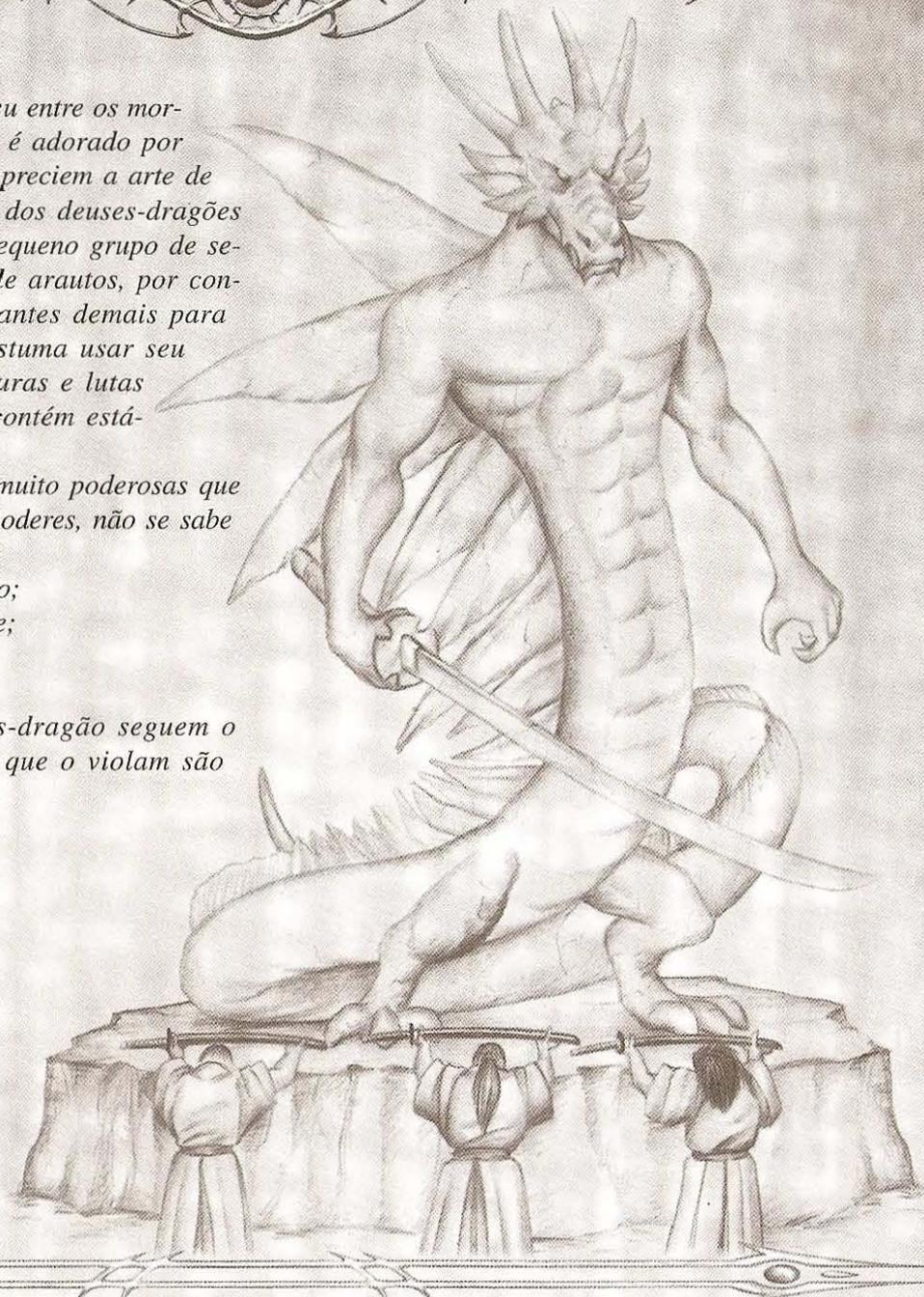
ZENKIO

É o deus-dragão da espada. Já viveu entre os mortais como um poderoso espadachim, é adorado por todos os samurais e guerreiros que apreciem a arte de manusear o Katana. Este é o único dos deuses-dragões que se ocupa integralmente de um pequeno grupo de seguidores. Nunca nomeou um casal de arautos, por considerar todos que o seguem importantes demais para escolher apenas um. Dizem que costuma usar seu simulacro para participar de aventuras e lutas de espada. O templo de Narukami contém estátuas suas.

Ele criou o taichi e três espadas muito poderosas que podem ser mescladas fundindo seus poderes, não se sabe a localização delas. Elas são:

- **Kinjiro:** possui o poder do espírito;
- **Ansanki:** possui o poder da mente;
- **Taitsu:** possui o poder do corpo.

Dogma: os que confiam neste deus-dragão seguem o código ansa-tai (apêndice 2), e os que o violam são punidos pelos outros.



EVOLUÇÃO DOS SERVOS

Outro fato que não poderia deixar de comentar é a capacidade que os arautos, clérigos e sumos-sacerdotes possuem de evoluir ao nível da entidade que seguem. Ao tornar-se um clérigo, o indivíduo estreita sua ligação com seu deus, que o recompensa com habilidades extras enquanto seguir seus dogmas. Com o passar do tempo e da devoção, o clérigo pode elevar sua essência e ganhar o respeito dos demais, sendo nomeado sumo-sacerdote.

Um sumo-sacerdote é um ser evoluído, a um passo de atingir o Evessu. Isso porque parte da adoração dos clérigos ao deus que ele representa é direcionada a ele, possibilitando que torne-se um avatar que conterà em sua essência parte de seu deus.

Este tipo de avatar possui muitos poderes e pode ser adorado por grupos, ou até mesmo possuir templos. É chamado por muitos como deuses menores. Estes dificilmente elevam seu poder ao nível de um deus, mas é possível que isto ocorra, dependendo exclusivamente da quantidade de seguidores e da fé que os mesmos tenham nele.

Os arautos de um dragão evoluem de forma mais peculiar. Toda evolução essencial de um arauto reflete-se em sua armadura, que vai adquirindo mais características de seu senhor e tornando-se orgânica. Pode chegar até a aparência de um dragão mantendo, é claro, a forma humanóide por baixo. O arauto neste nível torna-se extremamente poderoso e sua inteligência também é ampliada sensivelmente.

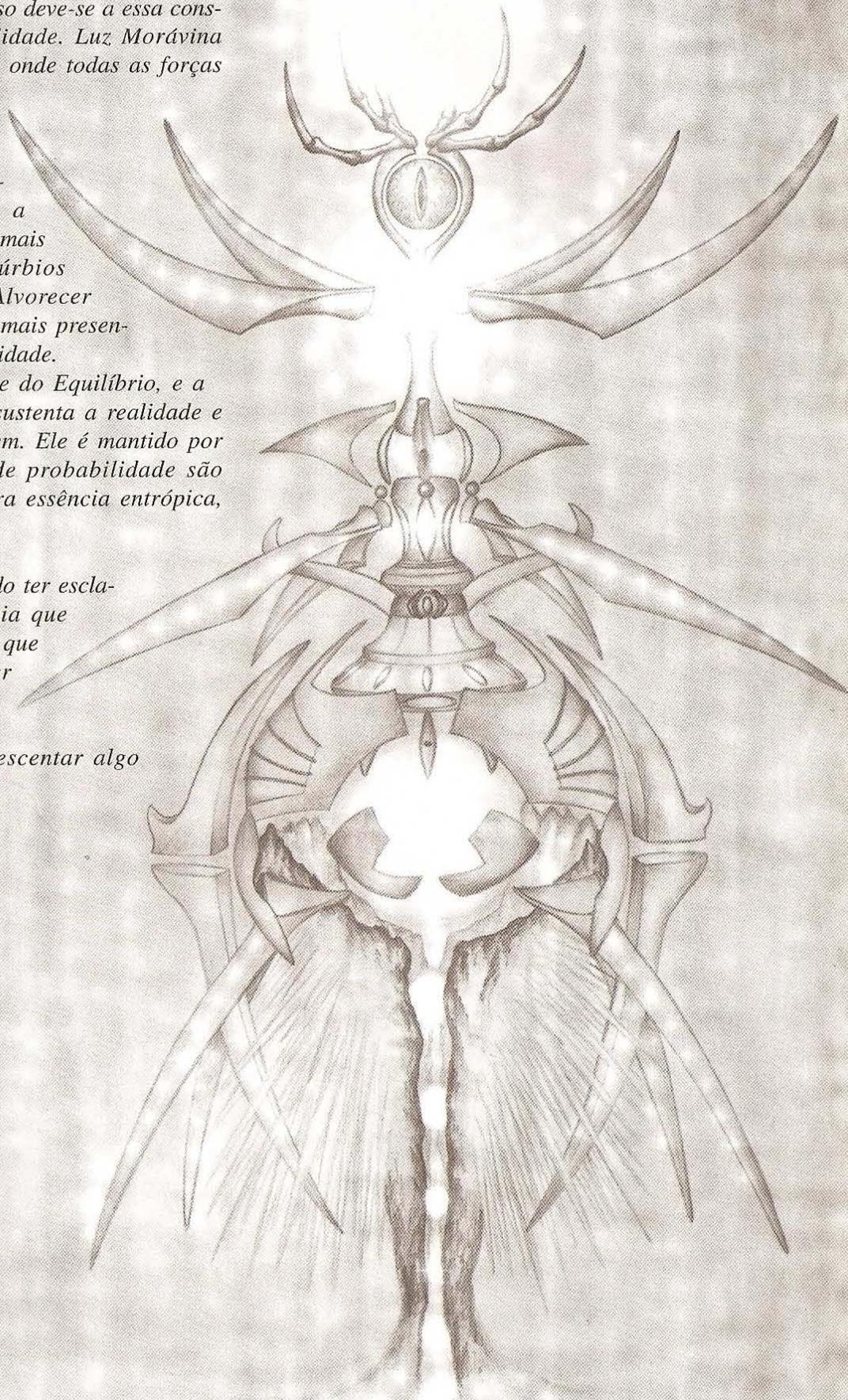
ÂNCORA DO UNIVERSO

Todo o equilíbrio de nosso universo deve-se a essa construção, situada no centro da realidade. Luz Morávina ergueu um castelo no ponto exato, onde todas as forças e energias da realidade convergem para criar mundos e seres.

Como todos devem estar cientes, nosso universo é composto por forças de ordem e caos, e coube a Nêmesis equilibrá-las. Mas ele não mais encontra-se entre nós, e os distúrbios ocorridos durante a Guerra do Alvorecer tornaram o caos uma força muito mais presente, e isto ameaçava a própria realidade.

Luz Morávina encontrou a Orbe do Equilíbrio, e a partir dela ergueu o castelo que sustenta a realidade e equilibra as forças de caos e ordem. Ele é mantido por Ilía sua serva fiel, e as linhas de probabilidade são mantidas por seres criados de pura essência entrópica, os elementais entrópicos.

Aqui finalizo meu tomo, esperando ter esclarecido nossa origem e a influência que nossas vidas sofrem de cada lado que compõe nosso universo. Espero ter lançado dúvidas em suas mentes, para que possam pesquisar por conta própria e, quem sabe, acrescentar algo neste tomo.



TOMO II

DRAGÕES ESSENCIAIS



MAI



MAI ARIDIAN



Sou Mai Aridian, órfã criada por Aldo Rarone, humana, tenho 26 anos e integro a Ordem do Equilíbrio há cinco anos. Não conheço meus verdadeiros pais, mas considero Aldo minha única família.

Fui treinada nas artes mágicas, especializando-me no estudo da essência das energias que nos cercam. Sou profunda conhecedora dos elementos e tenho o título de elementarista, que é um mago especializado em elementais.

Ariana Artifex desenvolveu uma luva capaz de reter energia elemental por tempo indeterminado, sendo funcional até em áreas sem qualquer nível de quintessência. Através de rituais realizados com o auxílio de Aldo e de um amigo, chamado Darius O'connor, fui capaz de criar quatro golens e aprisionar um elemental diferente em cada um. Posso, ainda, torná-los energia, que fica guardada em minha luva permitindo evocá-los quando quiser.

Por minhas qualificações, decidi esclarecer da melhor forma possível os dragões essenciais, criaturas que conheço bem e com as quais mantenho algumas ligações.

Dentre os fenômenos naturais que consegui estudar o mais destrutivo é a tempestade de mana.

Trata-se de uma manifestação caótica da quintessência e surge em nosso plano sem qualquer aviso prévio. Visualmente é um poderoso ciclone verde fluorescente com poder destrutivo similar, mas além disto drena todo o mana (quintessência) por onde passa não deixando nenhum vestígio. Artefatos mágicos com pouco poder são destruídos, magos que sejam pegos de surpresa ou de algum modo sejam atingidos por uma destas tempestades perdem todo seu nível de quintessência, não podendo mais utilizar habilidades mágicas.

Esta perda pode ser revertida durante o ritual de restauração (realizado anualmente para equilibrar a quintessência do planeta).

Até o momento ainda não pudemos encontrar uma forma de combater este distúrbio, mas já podemos prever 60% das ocorrências e tomar medidas preventivas.

Outro distúrbio que pude identificar recentemente é uma consequência das tempestades de mana, classifiquei como distúrbio elemental e tenho fortes indícios de que uma glaciação pode ocorrer em breve.



DRAGÕES ESSENCIAIS

Esta raça de dragão é dividida em: dragões elementais e dragões oníricos. Não assumem corpos físicos e são capazes de manipular as forças elementais como nenhum mago poderia. Vivem em planos intermediários ao plano Arkano e manifestam-se no plano primário, sempre na forma do elemento que os compõe.

São tão inteligentes quanto qualquer dragão, mas recusam-se a se tornarem deuses-dragões. Têm uma forte simpatia por magos, principalmente elementaristas, e procuram sempre auxiliá-los. Os elementais comuns são, na verdade, parte da essência destes dragões e prestam reverência a eles.

Os dragões oníricos criaram o plano onírico como um presente para os mortais. Esse é o único plano que todos visitam diariamente, sem precisar ter nenhum tipo de habilidade especial. Este plano reflete, ainda, o desejo dos mortais, interpretado pelos dragões oníricos. Mas o reino dos pesadelos também faz parte deste plano, e uma pequena batalha sempre é travada entre o reino dos sonhos e dos pesadelos - e um dia um irá prevalecer.

DRAGÕES ONÍRICOS

Criaram o plano onírico e permitem que todos, quando estão dormindo, ou mesmo, seres capazes de se projetar astralmente, entrem neste mundo de infinitas possibilidades. Neste plano nenhuma lei da física ou da magia funciona da mesma forma que no plano primário; o único limite é a imaginação. Ninguém que entrar neste mundo poderá afetar qualquer outro plano com "habilidades" ou "poderes" que adquira lá.

Existem poucos dragões oníricos, totalizando cerca de uma dúzia. Dividem-se em dois reinos: Kiméro e Umbriel, onde reinam os dragões oníricos de mesmo nome. Raramente manifestam-se em nosso plano (plano primário), mas quando o fazem podem tornar o local um paraíso ou um inferno, que mesmo sendo temporário pode causar alguns danos irreversíveis.

Manifestação

Não é conhecido nenhum mago que possa evocar um dragão onírico. Eles só se manifestam no plano primário em locais onde ocorram fortes emoções e desejos, personificando os mesmos. Mas que fique bem claro que estas manifestações são incomuns e, quando ocorrem, não é possível reconhecê-las. Os dragões oníricos também são responsáveis diretos pelo surgimento de criaturas, como as quimeras, pégasus, entre outras - que são, na verdade, corpos físicos criados pelos que desejam tornar o plano primário uma extensão do onírico.

Os que tomam forma em nosso plano costumam influenciar as emoções dos moradores da região, de modo que elas sejam direcionadas para a sua permanência. Em casos extremos, podem levar toda a população a permanecer dormindo e tendo um sonho coletivo. Existem lendas sobre tribos e vilas que tiveram a população morta por inanição por terem permanecido dormindo por semanas.

Outra consequência de uma manifestação é o ligeiro aumento no nível de quintessência do local.

Distinções

Não há diferença alguma entre os seguidores de Kiméro e Umbriel no sentido da forma. A maior distinção que existe é o modo de encarar as essências oníricas. No momento em que foram gerados eram neutros, sem tendência alguma. Cada um dirigiu-se para partes diferentes do plano onírico e, ao observar as emoções vindas do plano primário, perceberam que emoções positivas e negativas surgiam em grupos diferentes. Porém, na essência, qualquer ser que viva pode tender para um dos lados, dependendo das circunstâncias.

Ambas as formas de desejo e emoção possuem a mesma intensidade, e Kiméro identificou-se com as essências positivas, enquanto Umbriel ficou com as negativas. Muitos outros dragões oníricos surgiram neste transcurso e foram induzidos por um dos lados; foi neste momento que o mundo onírico tornou-se um lugar de dois reinos.

Ambos desejaram fazer sua opinião prevalecer e decidiram afetar o plano primário ao seu modo, ampliando seus domínios através da tendência de cada ser capaz de sonhar. Estreitaram a ligação entre os dois mundos e possibilitaram a todos que vivem visitar seus mundos. Quanto mais pessoas sonham, mais amplia-se o plano onírico.

Apesar de exercerem alguma influência sobre os sonhos, não podem mudar a tendência de ninguém. Assim, quando alguém tem sonhos positivos amplia o reino de Kiméro, mesmo que ele não influencie o sonho; o mesmo ocorre com os pesadelos.

Não posso julgar nenhum dos dois lados, por ainda não ser capaz de entender suas verdadeiras intenções. Mas acredito que os dragões oníricos são fruto do desejo coletivo que todos possuem de viverem em um mundo perfeito.

No íntimo, porém, sabemos que todos possuímos o caos e a ordem em nosso ser, e os dois lados estão em luta



constante pela supremacia. Nossos sonhos e medos manifestam-se em um lugar onde não podemos tocar, nem podemos existir, como se estivéssemos tentando esconder nossas verdadeiras essências.

Mas os dragões oníricos estão aí para mostrar que, por mais oculto que sejam nossos desejos, eles podem tornarem-se reais, sejam bons ou maus. O mundo onírico nos cerca por todos os lados e cresce em um pensamento. Muitos vivem em seus próprios mundo interiores, achando-se o máximo e acabam por se tornarem. Afinal, como diz minha amiga Milena, "a força para definir nossos destinos está dentro de cada um".

Capacidades

No plano onírico seus poderes são infinitos, podendo criar o que desejarem. No plano primário seus poderes são limitados a provocar sono, induzir sonhos e controlar a mente. Se houver uma população maior que 500 pessoas dormindo e sonhando o dragão onírico, ele poderá tentar controlar o sonho de todos, de forma que haja um sonho coletivo. Neste caso, poderá tornar o sonho real por um período de dias - igual a 10% da quantidade de seres sonhando.

Fraquezas

Magos oníricos podem identificar e controlar qualquer forma que estes dragões assumam em nosso plano. Também podem controlar sonhos de grupos e induzir os dragões a tomarem forma, alterar a realidade temporária criada pelos sonhos coletivos e até ir ao plano arcano.

DRAGÕES ELEMENTAIS

São seres compostos pela essência criadora do mundo. São poderosos e foram os primeiros a despertarem, muito antes de Demiurgo ter despertado os demais deuses. Os dragões elementais já haviam possibilitado que o mundo material fosse reestruturado neste universo.

Eles surgiram no exato momento em que o buraco negro de Gênesis tornou-se um buraco branco em nosso universo, expelindo toda a energia que, anteriormente, era a essência do mundo dos dragões. Eles manifestaram-se como cinco forças criativas distintas, capazes de gerar matéria pela simples vontade. Criaram os planetas deste universo, e ao fazê-lo despertaram Demiurgo, que encontrou todos os planetas criados e sua própria existência vinculada aos elementos.

Não são deuses-dragões porque assim desejam, pois têm poderes similares e suas influências podem ser sentidas e vistas em quase todos os lugares. Até o temperamento dos seres vivos é afetado por suas existências e a magia elemental, quando utilizada, manifesta cada vez mais suas presenças.

Cada raça de dragão elemental vive em um plano elemental composto por suas essências. Estes planos são ligados ao plano arcano, que é utilizado como um caminho para o plano primário. São representações dos seguintes elementos: fogo, ar, terra, água e quintessência. Todos são assexuados; reproduzem-se uma vez a cada 500 anos, separando parte de suas essências e criando um novo ser.

Os dragões elementais podem transformar-se em guardiões de alguns indivíduos ou de grandes grupos, tornando-se um familiar ou mesmo habitando algum amuleto. Este é um fato muito raro, mas possível. Akrael, um dos membros de nossa Ordem, tem como familiar um dragão de fogo.

DRAGÕES DE FOGO

São o símbolo da paixão, do movimento, da mudança e de que nada é duradouro. Estão muito além do simples fogo; seu poder manifesta-se nos seres vivos, como a fúria, a impaciência e a própria velocidade do corpo.

Os dragões de fogo são extremamente rudes e não relacionam-se com nenhuma outra raça de dragões (com exceção dos dragões vermelhos, por considerá-los como primos distantes). São sábios como todos os dragões, e sua adoração pelo fogo manifesta-se em incêndios e na fúria dos vulcões.

Mesmo não relacionando-se com outras raças, concedem algumas vezes a magos do fogo algumas habilidades extras. São guerreiros implacáveis e vêem nos deuses uma ameaça para os dragões, esperando por uma oportunidade para destruí-los. Posso afirmar que foram responsáveis diretos pela Guerra do Alvorecer.

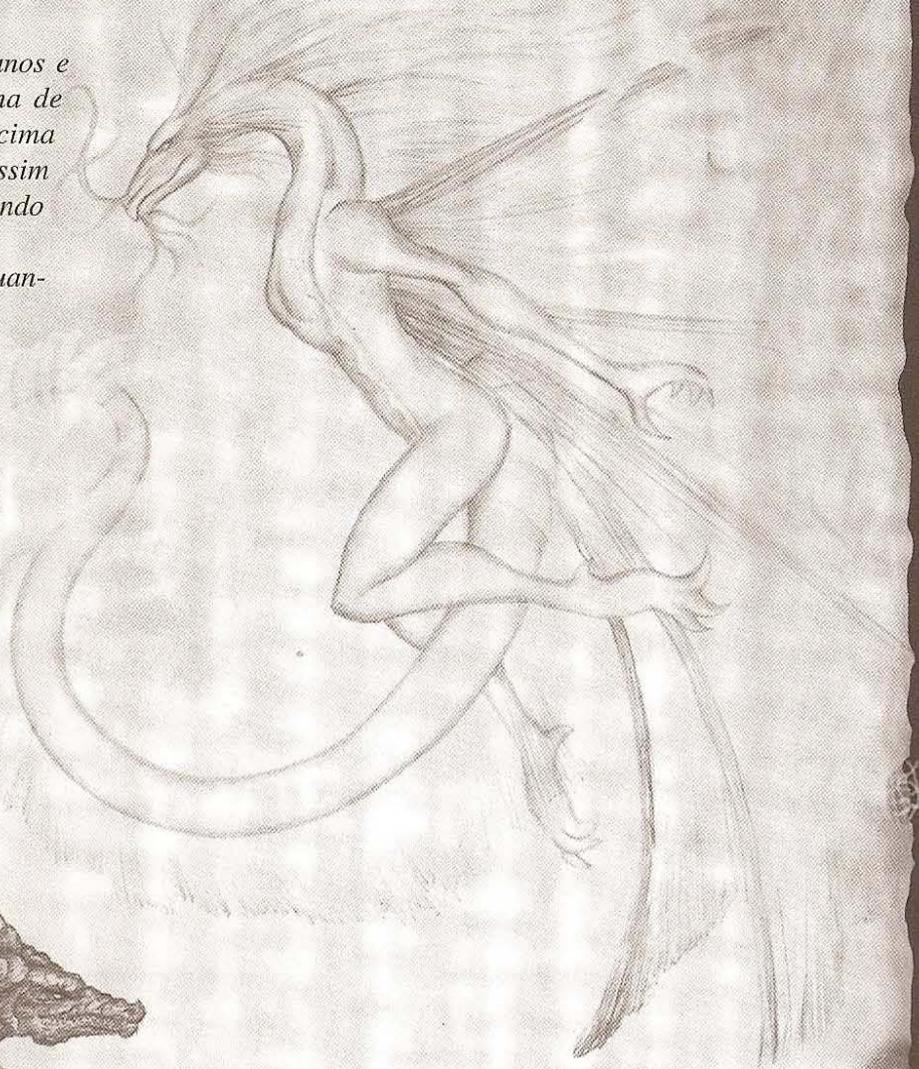
No plano primário, criam corpos de chamas com aparência similar à dos dragões. Por serem compostos por chamas, queimam qualquer coisa que esteja em um raio de um metro e meio.



DRAGÕES DO AR

São os mais sábios e viajam por todos os planos e dimensões. Não são adeptos de nenhuma forma de combate e desprezam as guerras. Valorizam acima de tudo a criatividade e os sonhos, passando assim a maior parte do tempo em que não estão viajando por dimensões no plano onírico.

No plano primário, são os ventos alísios e quando se enfurecem, o que ocorre raramente, furacões se formam. Sua essência afeta os seres vivos com inspiração e busca pelo conhecimento, assim como o desejo de liberdade. São o fôlego de vida e se retirarem sua essência do plano primário, todos asfixiariam e a morte seria certa.



DRAGÕES DA TERRA

Criaram as montanhas e as rochas, e como elas são fortes e representam a paciência. São valorosos e orgulhosos; acreditam que a força é a única coisa que importa. Muitas tribos de orks veneram estes dragões. Sua paciência os tornam inimigos perigosos, por serem capazes de emboscar um inimigo esperando que ele venha a seu encontro.

As pedras e os metais preciosos são parte deles. Vêm os anões como criaturas que, apesar de prezarem a eternidade, são saqueadores de seus recursos e, por isso, considerados inimigos.

Sua forma no plano primário costuma ser muito sedimentar e grotesca, tão resistentes quanto o mais puro diamante.

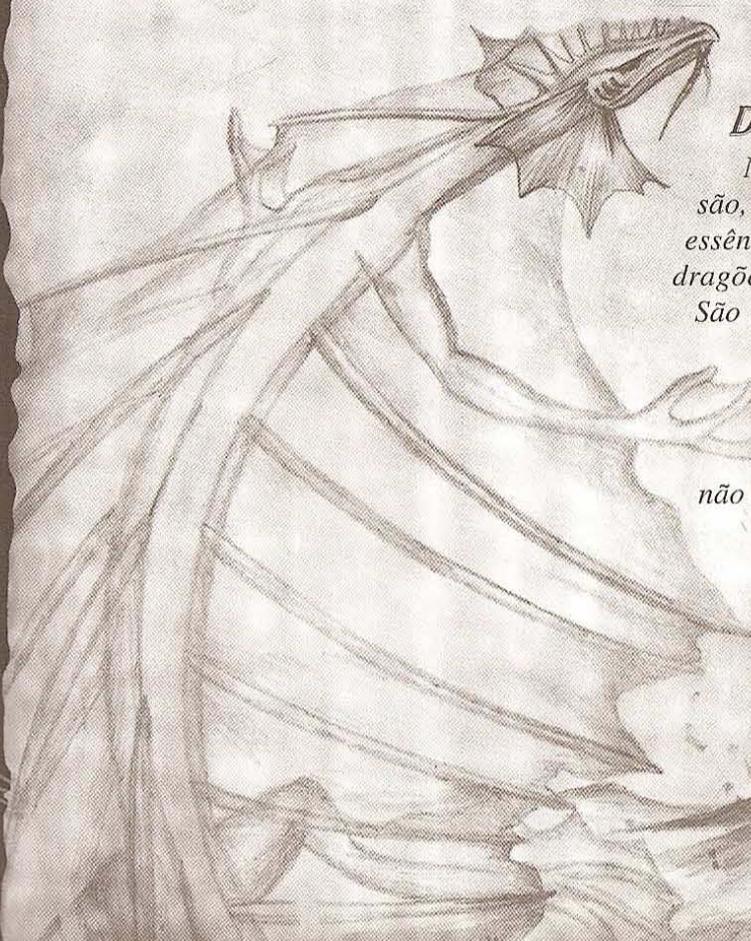


DRAGÕES DE QUINTESSÊNCIA

São a personificação de toda a essência mágica existente. Tentam preservar a magia e sempre auxiliam Arkania na restauração da quintessência gasta pelos magos. Arkania vive junto com estes dragões, que a protegem e seguem seus dogmas. De todos os dragões elementais, estes são os únicos que assumem um simulacro (forma humanóide) e andam entre os mortais como magos ou emissários de Arkania.

As guildas ou magos que não realizam o ritual de restauração são caçados pelos dragões de quintessência para, na melhor das hipóteses, terem seus poderes retirados ou guilda destruída. São muito poderosos por serem capazes de realizar qualquer tipo de magia. Preferem simulacros femininos e, muitas vezes, auxiliam guildas ou magos que estejam desenvolvendo novas magias ou artefatos mágicos.

O maior artífice do mundo, *Magnum Artifex*, possui como auxiliar dois dragões de quintessência.



DRAGÕES DA ÁGUA

Mantêm excelentes relações com *Leviatã* e seus seguidores; são, na verdade, seguidores dele também. Manifestam suas essências como o orvalho e as chuvas e quando cruzam com os dragões do ar, tempestades de grandes proporções são criadas. São adaptáveis e persistentes, nunca desistem de algo que tenham iniciado. A aliança com o deus-dragão *Leviatã* tornou possível a criação de inúmeras raças que vivem nos oceanos e desfrutam de grande desenvolvimento mental. Apesar de reconhecermos isso, ainda não fizemos contato com essas civilizações.

DRAGÕES ELEMENTAIS COMPOSTOS

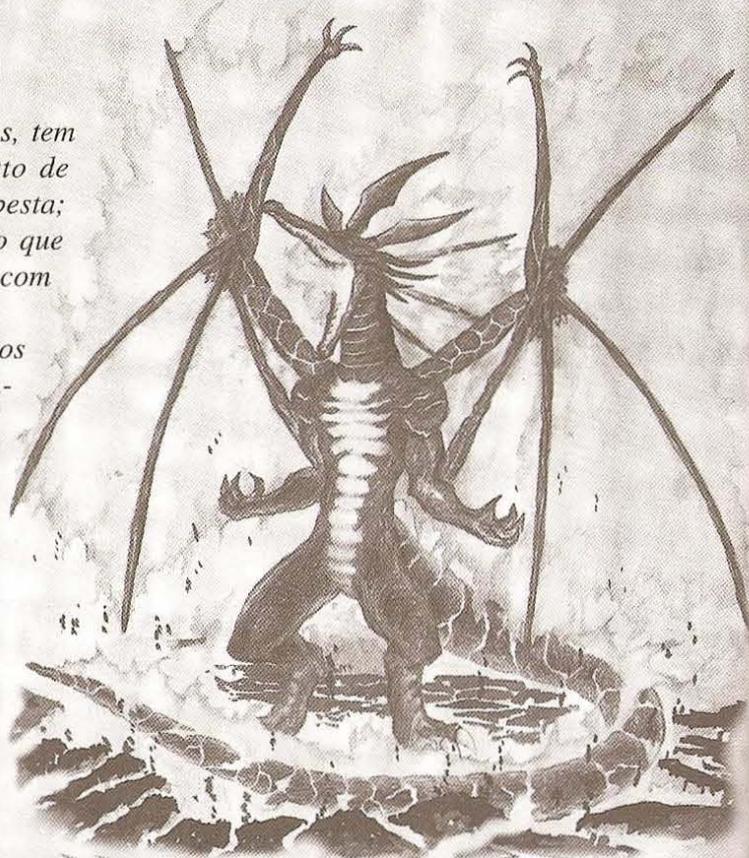
Apesar de serem assexuados, pode ocorrer uma fusão entre dragões de elementos diferentes. Quando isso ocorre, um dragão composto surge. Mas é tão raro que só se conhecem quatro:

YOGAI

Fogo e terra são seus elementos; é o senhor dos vulcões, tem como morada as montanhas Rubi e seu corpo é composto de magma. É muito feroz e pouco amigável. Age como uma besta; mesmo sendo inteligente, nutre profundo desprezo por tudo que vive e tem assolado as montanhas Rubi e suas cercanias com erupções constantes.

Com seu poder tem feito surgir um vulcão por ano. Muitos já aventuraram-se em suas terras para caçá-lo, mas ninguém obteve sucesso, pois domina o fogo e a terra de tal modo que tornou-se quase indestrutível.

Os poucos aventureiros que retornaram das montanhas rubi relatam a existência de criaturas humanóides de 3 metros de altura compostas de magma, são chamadas de Magmatropos.



GAIOAN

a união entre um dragão da terra e um da água, possuindo forma física e vivendo no plano primário. Tem a força e a resistência da terra e a persistência e a adaptabilidade da água, com o poder de manipular qualquer um desses dois elementos como bem entender. Seu corpo pode ser líquido, sólido ou um tipo de lama. É intolerante e vive recluso em algum lugar do pântano do desespero; muitos acreditam que está expandindo o pântano.

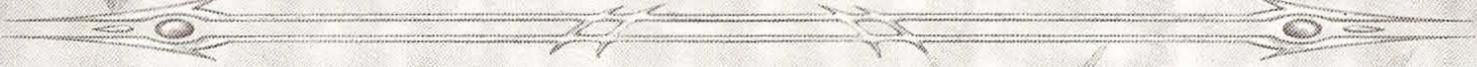




OAN-HIME

Tem formas femininas (para um dragão) e seus elementos são água e ar. Como eles, é muito determinada e busca o conhecimento. Vive na Cordilheira das Lótus e costuma ser vista sobrevoando o deserto dos ossos e lançando sobre ele chuvas que abastecem os oásis que existem ali. O povo do deserto, apesar de temê-la, sabe que sem suas chuvas, a vida no deserto seria impossível.

Está sempre em busca de conhecimento e é capaz de assumir um simulacro. Hórus é seu protetor e amante.



DOMINI TASKI

A mais poderosa e temida dragoa composta. É a fusão entre todos os elementos, e seu domínio sobre eles é incontestável. É imune a qualquer magia elemental e pode viajar para qualquer plano existencial. É muito sábia e odeia todos os demônios (principalmente dragões- demônios); caça a todos e seu maior desejo é constituir um reino onde elementaristas e elementais possam viver em harmonia.

Acredito que seja por influência dela que está ocorrendo um distúrbio nas forças elementais do planeta. Vive em um gigantesco castelo acima das nuvens com uma legião de 1000 seguidores que estão se aprimorando e planejam fundir os planos elementais com o primário, todos são planinaltas (magos com habilidades de viajar entre os planos existenciais) muito poderosos.

Domini Taski admira e respeita Magnun Artifex (o maior criador de artefatos mágicos do mundo) com quem mantém uma ligação de troca de favores. O castelo de Domini é uma verdadeira fortaleza voadora ornamentada com belos arcos e estátuas, simbolizando elementais.

Sua forma simulacro é de uma bela jovem.. Não se tem conhecimento sobre o que os demais dragões acham sobre ela, mas ela nutre profunda simpatia pelos dragões de cristal, branco e azul, com os quais tenta manter boas relações. Eu já tive a oportunidade de conversar com ela e posso afirmar que é muito convincente e possui propósitos nobres tentando eliminar qualquer barreira entre os seres vivos e suas reais essências elementais.



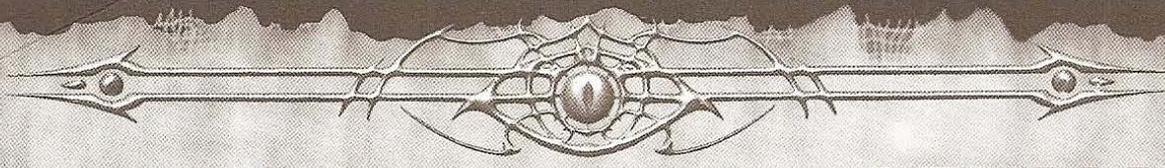


TOMO III

BIOLOGIA & PSICOLOGIA



DEMIAN



DEMIAN

Sou discípulo de Goriaki e minha idade cronológica é 45 anos. Sou o mais novo integrante da Ordem do Equilíbrio e minha função é estudar os organismos de novas formas de vida, desenvolver armas biológicas e curas para epidemias, além do desenvolvimento de artefatos biológicos que possibilitem à nossa ordem maior eficiência no combate aos fenômenos naturais ou não que assolam o mundo.

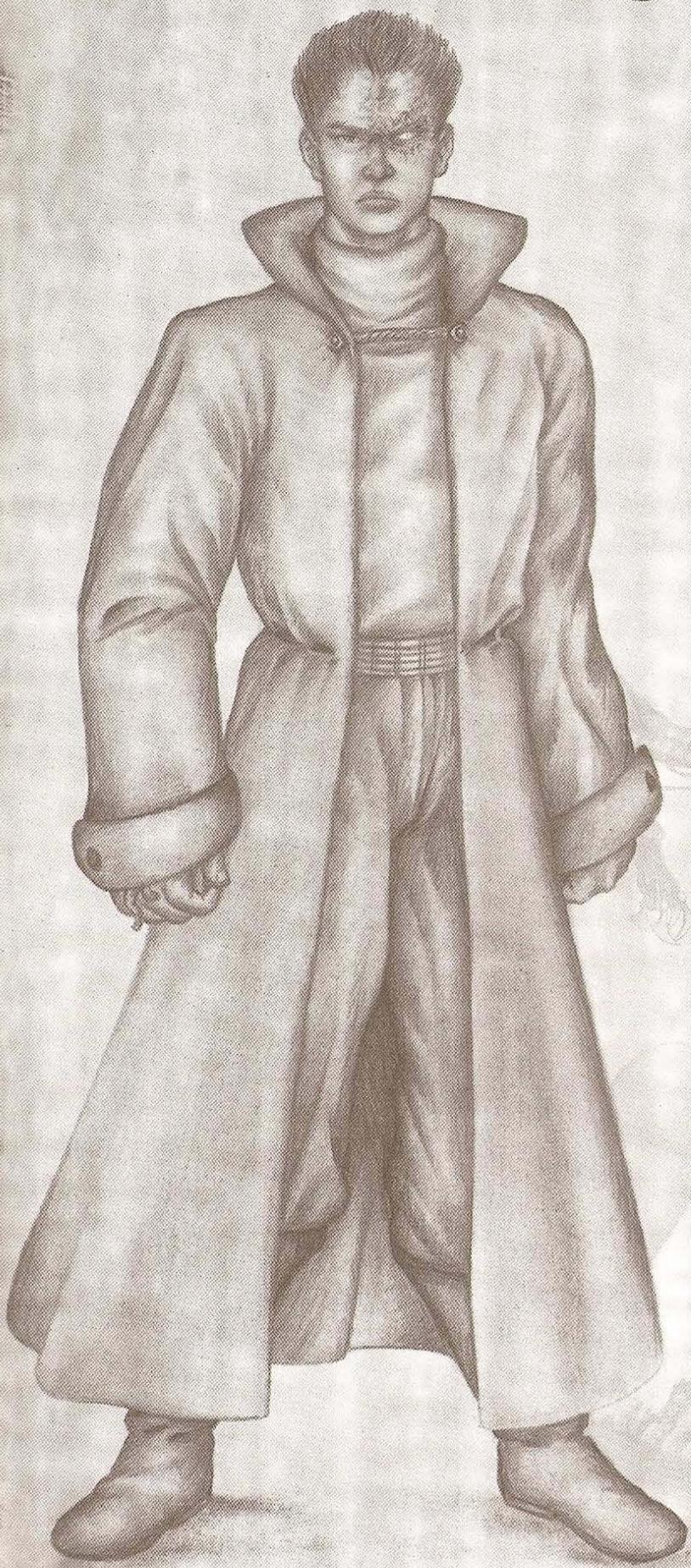
Por conhecer muito bem a biologia de diversas raças, foi dada a mim a tarefa de explicar os dragões.

NECROBIOLOGIA

Esta escola de magia é a união da alquimia e da necromancia, com ênfase na manipulação de vírus, bactérias e substâncias corporais de seres vivos ou mortos. Tudo isso tornou essa nova linha de magia muito poderosa, possibilitando a quem tiver domínio sobre ela: reviver mortos e criar zumbis a partir de cinzas; alterar partes ou todo o corpo de qualquer criatura viva; curar e criar doenças; criar novas formas de vida de restos orgânicos ou inorgânicos e muito mais. Muitos magos consideram que é o mais próximo que se pode chegar de ser um deus.

Somos muitas vezes confundidos com necromantes, mas as semelhanças ficam apenas por conta de alguns hábitos reclusos e o fascínio pela morte em todos os sentidos. Para tornar-se um necrobiólogo, o aspirante deve ser um necromante ou alquimista, e deve encontrar alguém que o queira como discípulo, pois esta forma de magia não é ensinada em guildas ou escolas de magia, por ser muito restrita.

O vodu também é parte desta linha de magia que possibilita aos mais poderosos controlar outros, tendo pequenas amostras de material orgânico. Começarei com os dragões corpóreos.



DRAGÕES CORPÓREOS

São os dragões mais comuns em nosso mundo. A aparência varia de acordo com a subespécie, assim como a cor da pele e o modo de vida. Todos os dragões corpóreos vivem em comunidades erguidas em ilhas ou locais isolados do resto dos mortais, permanecendo em imensos castelos-cidades.

São muito orgulhosos e toleram as demais raças por considerá-las jovens e inexperientes. Quanto mais velhos, mais poderosos e sábios se tornam. São imortais, só morrendo por causas não-naturais, como magia ou ataques muito poderosos. A resistência física de tais seres apenas é superada por seus poderes mágicos; conhecem todos os idiomas, mas preferem sua própria língua, que pouquíssimos mortais têm o privilégio de aprender.

As subespécies conhecidas são: vermelho, azul, verde, negro, branco e cristal, e têm seus poderes medidos pela idade. Neste tomo, tentarei esclarecer a biologia e psicologia dos dragões. Devo alertar que as informações contidas aqui são fruto de pesquisas realizadas com base em tomos antigos, e em alguns corpos de dragão que pude examinar.

Todos os órgãos internos (constituição óssea, sistema nervoso, órgãos reprodutivos e sistemas respiratórios e sanguíneos) de todas as subespécies são quase que totalmente idênticos, além da cor, habilidades e poderes. O maior diferencial na identificação dos dragões é a forma do crânio e dos corpos, e a quantidade de sedimentações ósseas.

Chakra Elemental

É um órgão situado na laringe do dragão e não tem ligação com nenhum outro. É o responsável pela baforada característica de cada um; este é um órgão mágico e concede uma ligação entre o dragão e os elementos.

A baforada dos dragões não é o elemento, mas sim a pura essência elemental produzida por este órgão. Um dragão é capaz de utilizar esta baforada em áreas com pouca quintessência ou nenhuma. Mesmo quando o dragão assume uma forma simulacro ainda pode utilizar esta habilidade.

A forma deste órgão é idêntica em todos os dragões, e alguns conseguem catalisar mais de um elemento, concedendo características muito peculiares que os mais leigos não conseguem atribuir a um elemento. Nos tópicos referentes a cada subespécie, mostrarei quais elementos compõem as baforadas dos dragões.

Resistência e Regeneração

Todo o corpo dos dragões é coberto por escamas, que são placas de queratina com espessura que variam de acordo com a idade, indo de alguns milímetros a cinco centímetros. São mais resistentes do que pedras de diamante, com 100 vezes sua espessura. Armas mortais não são capazes de causar dano à estas criaturas.

Armas mágicas podem causar dano, apesar de serem insuficientes para matá-los. Somente armas mágicas criadas especificamente para matar dragões podem realmente fazê-lo. É evidente que magos capacitados para isso são mais raros do que se possa imaginar.

Estes imensos seres possuem uma capacidade regenerativa muito desenvolvida, e podem restaurar até mesmo membros perdidos em poucos meses. Um ferimento que não seja capaz de amputar ou causar a morte são restaurados no mesmo dia de forma natural.

Classificação Etária

Independentemente da subespécie, os dragões seguem uma hierarquia, respeitando a idade em primeiro lugar. Mesmo entre dragões de subespécies diferentes, a idade é a primeira coisa que um observa no outro. Este fato é possível porque a idade fica marcada na própria aura do dragão.

Algumas subespécies não mantêm bom relacionamento entre si, mas respeitam todos os dragões monstruosos, seja pelo poder ou pelo conhecimento; afinal, quem quer um deles como inimigo?

Dragão bebê - 0 a 19 anos;

Dragão jovem - 20 a 99 anos;

Dragão adolescente - 100 a 299 anos;

Dragão adulto - 300 a 999 anos;

Dragão monstruoso - 1000 a 4900 anos;

Besta ancestral - acima de 4900 anos.

Reprodução

350 anos, em ambos os sexos.

Alimentação

É basicamente carnívora. Também podem consumir alimentos comuns para as raças humanóides, quando em forma simulacro. Seu sistema digestivo é muito eficiente, aproveitando todos os nutrientes da refeição e gerando pouquíssimos dejetos.

Na verdade, alimento sólido é apenas um hábito. Por suas essências puramente mágicas, podem retirar tudo o que necessitam da própria quintessência do ambiente (e é exatamente isto que a maioria tem feito para se alimentar). Não drenam a quintessência do planeta por criarem, em seus castelos-cidades, portais entre o plano Arkano e o primário, deixando a área em torno com níveis altos de quintessência (mana).

Órgãos Sensoriais

Apresentam órgãos dos sentidos mais desenvolvidos do que qualquer outra raça ou criatura. A visão é apurada e permite que o dragão possa ver um coelho branco imóvel na neve a um quilômetro de distância. Seus olhos possuem três pálpebras: superior, inferior e transversal, sendo esta uma membrana nictante que auxilia na proteção dos olhos. O olfato e audição têm um alcance de dois quilômetros, porém o paladar não é muito apurado.

Essas características são idênticas para todas as subespécies, mas algumas possuem outros sentidos que considero habilidades especiais. Serão descritas nos esquemas apropriados.

Outro tópico que pode ser considerado padrão para todas as subespécies é a reprodução. Todos reproduzem-se de forma sexuada, e são ovíparos. Todos os dragões, ao se tornarem monstruosos, podem criar simulacros de forma humanóide e andar entre as demais raças mortais. Assim, podem se relacionar com outras espécies e gerarem filhos ou serem fecundadas, no caso das fêmeas.

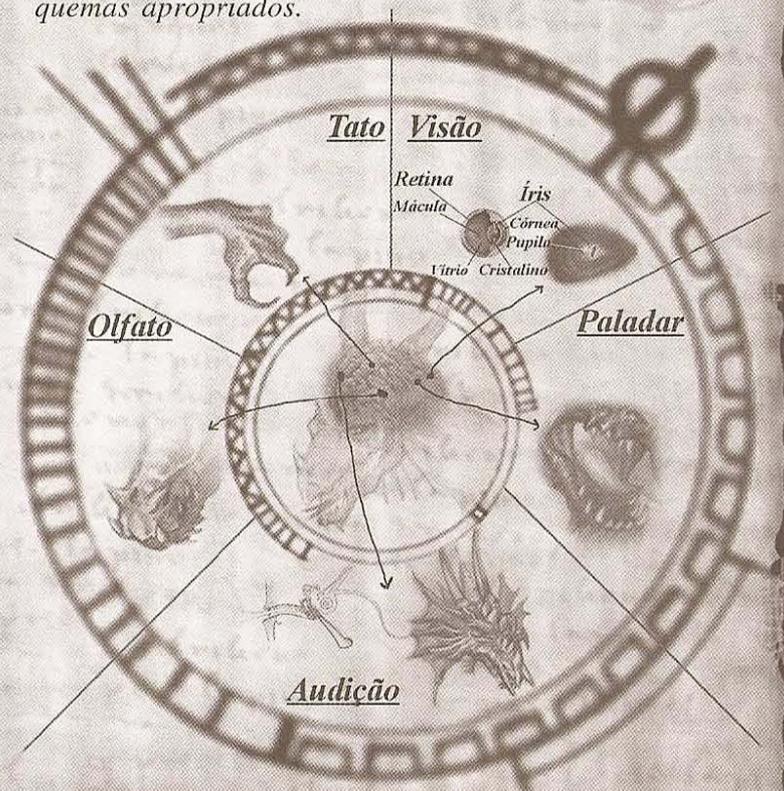
O período de gestação fica entre nove e 10 meses, sempre nascendo de ovos que ficam protegidos em incubadoras orgânicas dentro de um recinto cuidadosamente preparado e protegido. Após o nascimento, cabe ao macho resguardar e ensinar o recém-nascido, até que o mesmo atinja 100 anos - quando passa a caçar e a desenvolver-se junto à sua comunidade.

Caso uma fêmea fique grávida na forma de simulacro, o feto se desenvolverá de modo normal, mas o parto deve ser na forma dragão. Não constroem ninhos por preferirem o conforto de seus lares. O acasalamento entre as subespécies de dragões não é comum, e quando ocorre não gera prole. Não posso afirmar o real motivo para isto, mas todos os estudos que realizei me fizeram admitir a hipótese de ser devido à incompatibilidade nas essências.

Dragões podem gerar filhotes com draconianas; o filhote nascerá com a pele no tom da pele do dragão, mais ainda será um draconiano. Dragoas não podem engravidar de nenhuma outra espécie existente.

Humanos e elfos podem ser fecundados, gerando meios-dragões. Nenhuma outra raça humanóide pode ser fecundada.

Independente da forma que desejem manter - simulacro ou natural - só são capazes de gerar um único filhote por vez. É extremamente raro o nascimento de gêmeos (ocorre a cada 500 anos) e a idade fértil se inicia aos



Cultura

Sem a menor sombra de dúvida, é a mais complexa cultura de que se tem conhecimento. Não pude desvendá-la por completo, pois somente um dragão poderia ser capaz. A descrição que segue é parte do que pude desvendar e interpretar.

Os dragões estão acima de tudo que existe e que possa surgir; são graciosos e muito observadores. Consideram todas as raças existentes seres em evolução que não devem ser atacados sem motivo. Afinal, não constituem ameaça, e vêem nos elfos e draconianos o futuro para nosso mundo, por serem mais aptos física, mental e espiritualmente.

Entre eles, o respeito se dá em primeiro lugar pela idade, que é sinal de sabedoria, mas o poder também fala alto. Em um mundo de alianças, que podem determinar o fim de uma raça ou de um indivíduo, muitos jovens dragões têm dedicado-se a acumular poder para conseguir o respeito dos mais velhos.

Em situações políticas ou que requeiram maior nível de conhecimento, os mais velhos têm a palavra final. A relação entre as subespécies é, muitas vezes, conturbada, por terem desejos diferentes e diferentes formas de encarar o ideal principal, que é recriar o mundo de Gênese.

O principal foco de dragões é em Drakimor, uma imensa ilha de beleza natural inigualável, com habitat controlado por magia e dividida com igualdade entre todos. Muitos vivem em outras partes de TRON, seja como dragões, seja em sua forma simulacro. Periodicamente, todos reúnem-se em Drakimor, onde traçam seus planos e julgam os que cometeram faltas contra os seus.

Foi decidido que todos os dragões devem elevar seus poderes e, em um futuro próximo, terem a capacidade de se unirem e recriar nosso universo a partir do deles. Os deuses são vistos como um mal necessário e os toleram (não sei por quanto tempo). Muitos dragões também vêem em outros dragões, inimigos, e conspiram contra eles, pois combates diretos só podem ocorrer como um desafio e com um intermediador. Esses desafios apenas podem ser feitos a dragões de mesma categoria etária, e o vencedor fica com os pertences e o status do perdedor.

Nos conclaves realizados, os desafios são averiguados e, em caso de injustiça, quem a cometeu é sumariamente punido pelos de sua própria espécie. Na relação com as raças jovens - como chamam todos os demais seres - avaliam a honra, a sabedoria e os poderes, e costumam proteger ou auxiliar os escolhidos.

Dragões de mesma espécie costumam viver em castelos-cidades comunitários, onde o mais velho é respeitado como um rei e a hierarquia é definida pela idade e pelo poder. Por não serem muito numerosos - cerca de 200 dragões em todo o mundo - as comunidades raciais

são compostas por, no máximo, 10 indivíduos.

Quando o filhote torna-se um dragão adolescente, passa a ter responsabilidades e direitos nesta comunidade. Prepara-se, assim, para um futuro casamento, que terá como principal função preservar a linhagem de sua família.

Dragões só trocam de parceiros quando ficam viúvos. Costumam relacionar-se com raças mortais, em forma simulacro, sem considerarem isto um ato de traição. Mas, se ocorrer de uma fêmea engravidar de outro dragão e seus parentes ou marido descobrirem, poderão puní-la com exílio ou morte. No caso do macho fecundar uma de suas amantes mortais, cabe à família dele decidir a punição. Esse fato cancela o casamento e possibilita que o outro se case novamente.

As Subespécies

Explicarei desse ponto em diante a fisiologia e as diferenças entre as subespécies. A aparência de cada um segue um padrão para sua subespécie, mas todos os indivíduos tem traços particulares. O comportamento também pode variar, afinal os dragões possuem uma mente complexa demais para que todos de uma determinada subespécie ajam sempre da mesma forma.

Darei mais ênfase ao crânio e às asas, por serem a principal diferença.



ESTRUTURA ÓSSEA

É a responsável por sustentar os órgãos e prover equilíbrio. Em conjunto com as contrações e relaxamento dos músculos possibilita os diversos tipos de movimentos. As duas estruturas básicas conhecidas são radicalmente diferentes (como você nota nos esquemas abaixo).

Estrutura Antropomórfica

É a mais comum dentre os corpóreos. Esta estrutura é completa e possibilita uma grande quantidade de movimentos tanto em terra quanto no ar. Os membros costumam ser bem desenvolvidos, com as mãos contendo quatro dedos cada. Os pés possuem três dedos e uma espora situada no calcanhar.

As asas são ósseas e se unem a coluna cervical reforçando-a. Algumas asas são como um par de braços que prolongam "dedos" ligados por membranas que concedem uma maior flexibilidade e velocidade em voo.

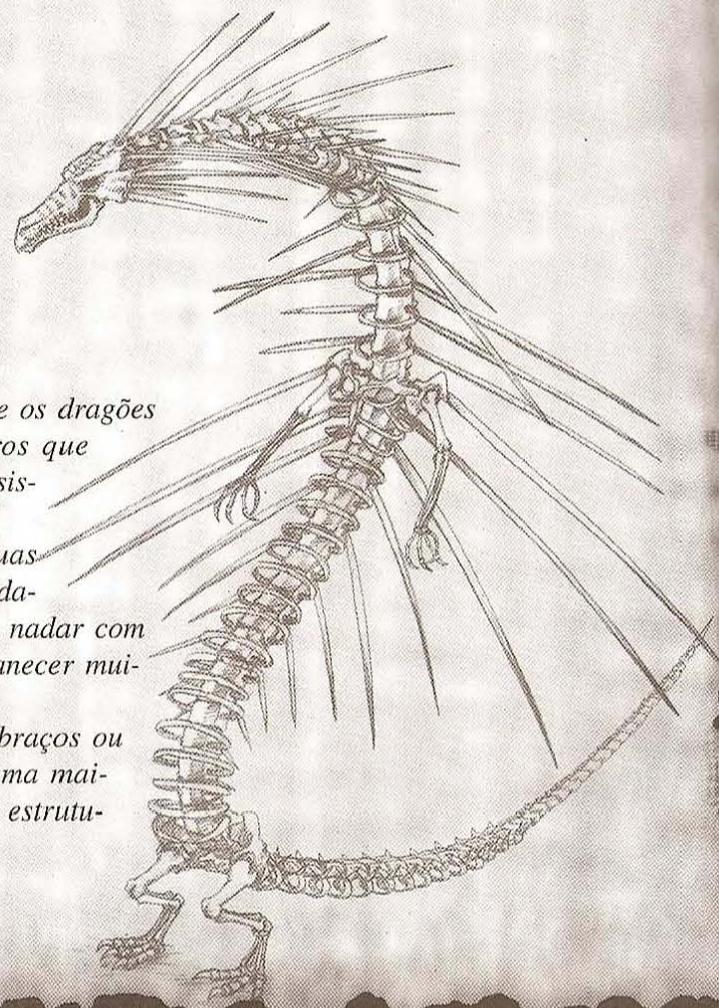
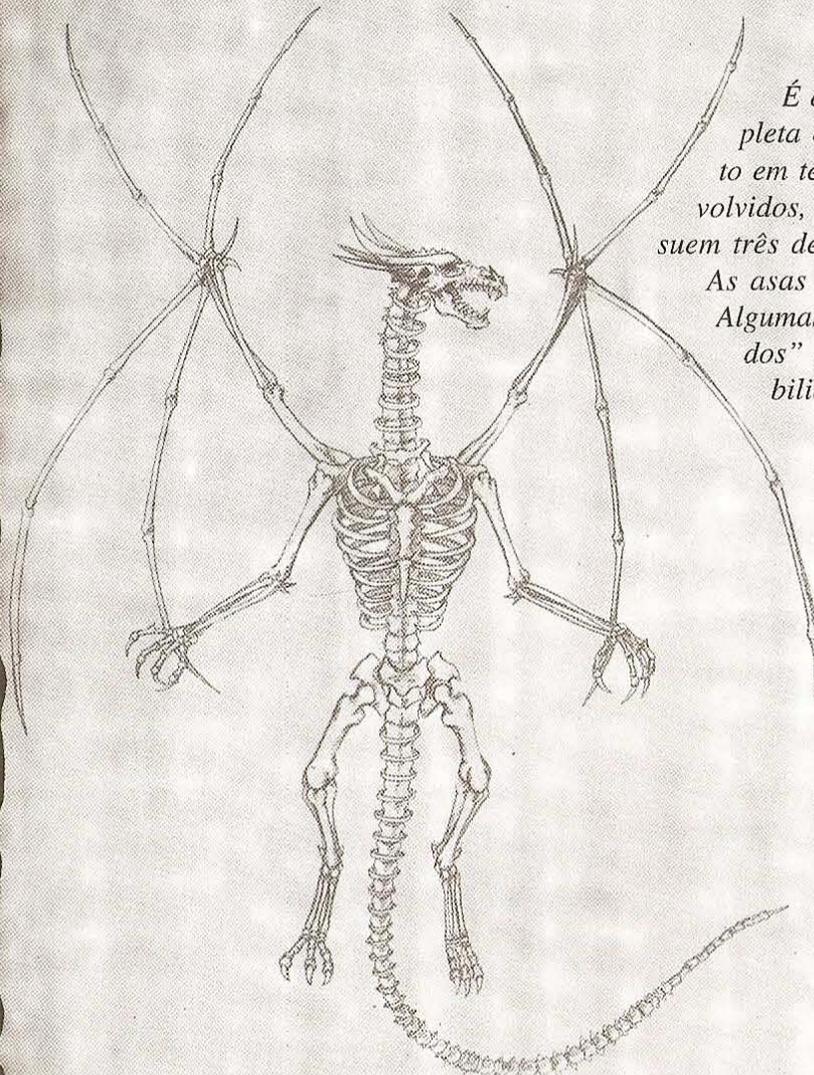
A calda é extremamente forte e geralmente usada como arma, possuindo o dobro da força dos braços. Os ossos não são ocos como o das aves, pois a força para voar é totalmente mágica. Algumas diferenças neste tipo de estrutura podem ser notadas na quantidade de sedimentações ósseas, forma do crânio e asas, mas de um modo geral são muito similares.

Estrutura Serpentina

Estrutura mais frágil que a anterior e não muito comum entre os dragões corpóreos. Apesar de similar a das serpentes, possui membros que auxiliam no deslocamento. Os membros costumam ser pouco resistentes e desproporcionais em relação ao corpo.

O maxilar é como o das serpentes podendo se distender duas vezes o diâmetro do pescoço. Esta forma possibilita uma velocidade de voo duas vezes superior a dos antropomórficos e também nadar com a mesma facilidade, mas em solo são lentos e não podem permanecer muito tempo eretos.

Os membros podem ter formas que variam de nadadeiras a braços ou pernas. A coluna cervical é constituída de forma a conceder uma maior gama de movimentos e é três vezes mais resistente que a da estrutura descrita anteriormente.



DRAGÕES VERMELHOS

São nobres e sem dúvida os mais orgulhosos por serem dragões, raramente assumindo um simulacro, mas quando o fazem é com o propósito de liderar outras raças em situações de conflito. Possuem um controle invejável sobre a magia. São guerreiros por puro instinto, mas preferem utilizar o poder de suas magias para resolver qualquer conflito.

Todos os dragões vermelhos compartilham o desejo de subjugar os seres vivos e estabelecer uma nova era, sem deuses, onde todo o esplendor dos dragões possa se fazer presente. Seus principais chifres situam-se na parte superior do crânio formando um tipo de coroa. Muitos acreditam que isto é a manifestação do desejo do deus supremo, Bahamut, de que eles devem reinar absolutos.

As asas possuem um membro extra que concede uma tremenda força e velocidade em voo. Seu chakra elemental produz chamas que podem ser expelidas a uma distância 10 vezes maior que o tamanho do dragão. Também possuem imunidade ao fogo e tem preferência por viver em áreas vulcânicas.

Dentre todas as demais subespécies mantêm uma relação menos conturbada com os dragões azuis.



DRAGÕES AZUIS

São visionários e tem como principal meta unir corpo, mente e espírito. Consideram o deus-dragão Zenkio o símbolo máximo do controle das forças essenciais em aplicação física. São guerreiros extremamente eficientes, utilizando um estilo de luta desenvolvido por eles.

Este estilo é muito similar ao Kung-fu, marcado pela velocidade e movimentos hipnóticos. Não costumam utilizar magias, preferindo o combate direto. Costumam assumir um simulacro para participar de torneios e guerras. Nutrem um profundo respeito por todos os humanóides que seguem o caminho das armas.

Suas asas são mais curtas, mas fortes o suficiente para torna-los bons voadores. São utilizadas como armas, pois de cada terminação óssea são projetadas garras muito afiadas. Do dorso de seus antebraços se projeta uma garra capaz de perfurar aço com facilidade. Em sua cauda também se encontram esporões muito eficientes e a manipulam com extrema graça e eficiência. Sem sombra de dúvida são os mais fortes fisicamente.

Seu chakra elemental possibilita projetar relâmpagos, que também podem ser projetados por suas garras ou percorrer seus corpos como um tipo de campo eletrificado. Costumam viver em altas montanhas ou em castelos construídos sobre as nuvens. São os que mais apreciam a convivência com os de sua espécie.





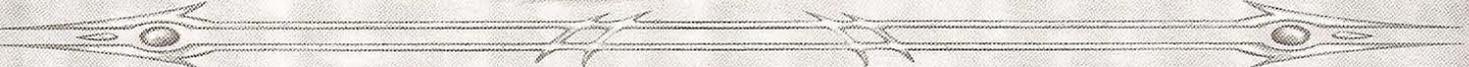
DRAGÃO BRANCO

São os que mais valorizam a vida de todas as raças existentes. São pacatos e nunca participam de guerras ou qualquer tipo de embates, não por não serem capazes. Acreditam que deuses e dragões poderiam viver em harmonia e se assim o fizessem o equilíbrio universal seria mantido.

Compartilham sua sabedoria com os povos que vivem próximos e convivem com elementais da água, com os quais mantêm um pacto de ajuda mútua.

Vivem em regiões frias por possuírem pouca resistência ao calor, e sempre que podem tentam auxiliar outras raças no caminho da paz, apadrinhando líderes ou mesmo se tornando conselheiros de reis. Seu chakra elemental produz um cone de frio mais intenso que o de uma geleira.

Não se vêem como líderes dos humanóides. Acreditam que a destruição de Gênesis é uma prova irrefutável da soberba dos dragões e a vinda para este plano, onde seus poderes são menores, é uma punição de Bahamut. Os Deuses seriam a personificação de seus erros, existindo para mostrar aos dragões que nada é onipotente ou eterno e somente a união poderá trazer Bahamut e uma nova era dourada de volta.



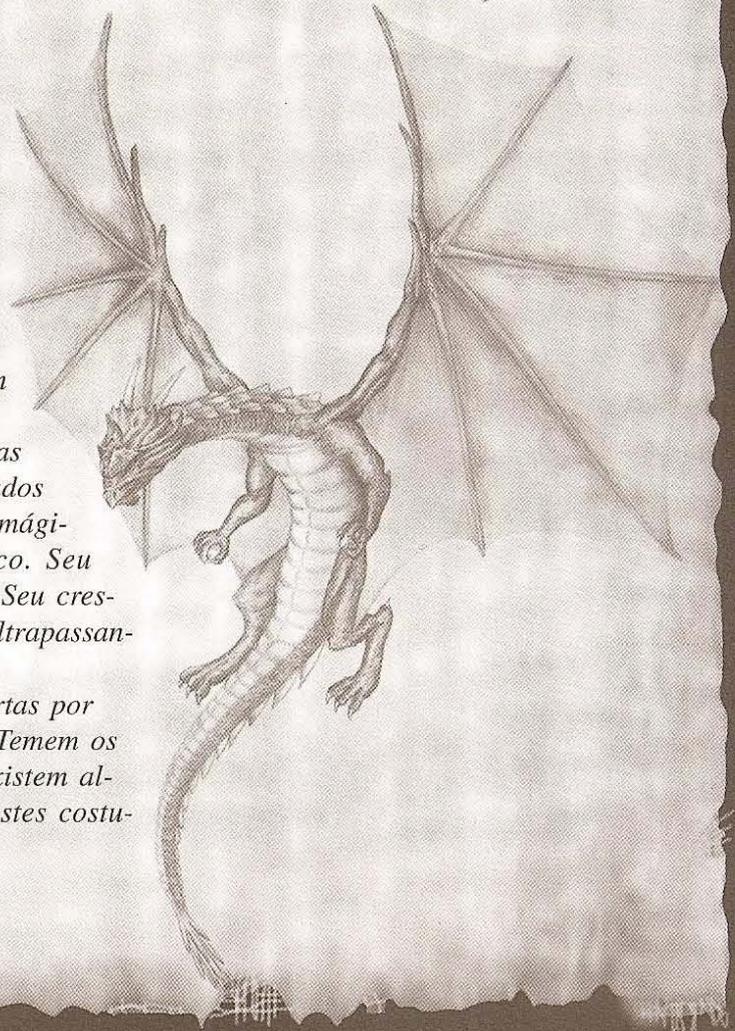
DRAGÕES VERDES

São apaixonados pela natureza em todo seu esplendor. São protetores dos druidas e mantêm uma forte ligação com seres que vivem nas florestas como Ents, Silfos e todos os animais. Vivem em florestas e muitos cultos os veneram, seguindo suas ordens como se fossem deuses.

Ametista e Tagon (arautos de hanziel) apóiam os dragões verdes por protegerem a floresta Fária e auxiliarem os druidas, mas seu relacionamento termina por aí, pois não concordam com a relação conturbada que eles mantêm com os xamãs.

Utilizam suas habilidades mágicas para ampliar as florestas e não confiam em seres que vivam fora delas. São considerados os menos poderosos por não possuírem nenhuma habilidade mágica significativa ou mesmo capacidade para combate físico. Seu chakra elemental produz um gás venenoso de curto alcance. Seu crescimento é muito inferior ao das demais subespécies, nunca ultrapassando 70 metros de altura.

Muitos dragões verdes também vivem em montanhas cobertas por densas vegetações e não há muitos deles na ilha Drakimor. Temem os dragões vermelhos e os negros. Mesmo não sendo comum existem alguns dragões verdes com grandes poderes e habilidades e estes costumam ser líderes que conduzem seu bando de forma digna.



DRAGÕES NEGROS

São manipuladores e astutos. Imparciais em relação ao bem e o mal, considerando apenas seus desejos. São capazes de fazer qualquer coisa para realizar suas metas. Não gostam da luz do dia preferindo a noite e a escuridão. Mantêm ligações com demônios, mesmo sabendo que são seres malignos e pouco confiáveis e com criaturas das trevas.

Estas ligações têm concedido muito poder para os dragões negros e eles são os que mais assumem um simulacro, vivendo e acasalando com elfos negros. Entre seus servos estão: vampiros, malditos (humanóides que alugam seus corpos para demônios possuírem) e seguidores do Eshat. Podem viajar para os planos inferiores e acredito que exerçam algum tipo de influência por lá.

Seus castelos costumam ser construídos em locais de difícil acesso, como pântanos ou subterrâneos. Dominam a necromancia e as magias de trevas como nenhum outro e não possuem nenhum tipo de ética. Sábios e políticos, consideram a luta corporal direta uma perda de tempo, afinal é melhor fazer com que seus inimigos se destruam.

Possuem sedimentações ósseas em muitos pontos do corpo e quando estão enfurecidos todas são ouriçadas. Possuem imunidade a ácidos e venenos e seu chakra elemental é capaz de produzir ácido ou uma onda de energia negra, um tipo de micro buraco negro.

Drokiakan, filho de Tanatos, é o mais conhecido e temido. É governante em Kriptus e lidera um culto em nome de seu pai.



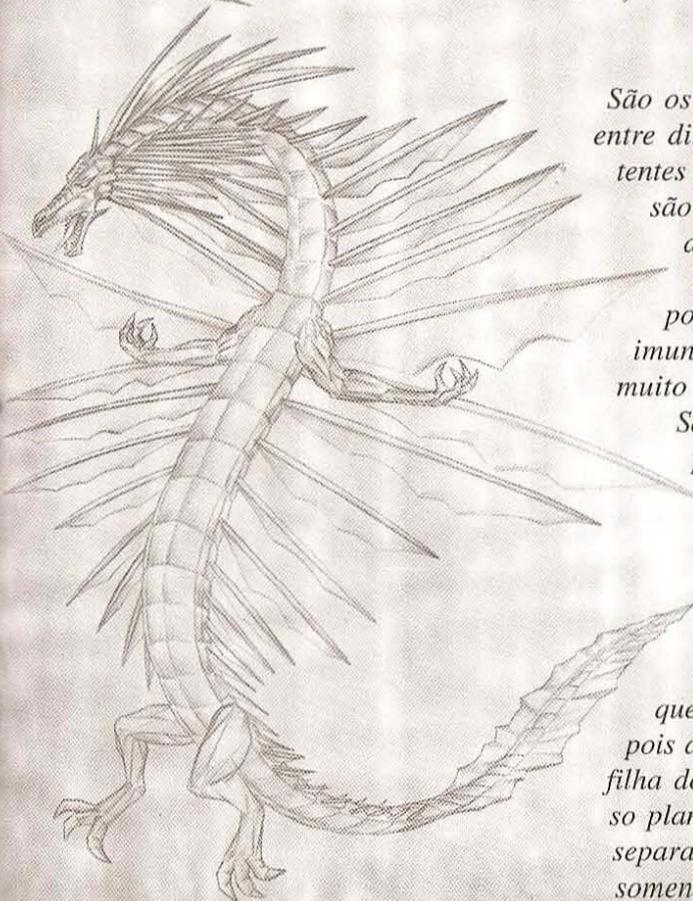
DRAGÕES DE CRISTAL

São os menos numerosos e passam a maior parte do tempo viajando entre dimensões. São estudiosos das diversas formas de energia existentes no universo e seus corpos são de cristal orgânico. Suas mentes são tão evoluídas que podem vislumbrar qualquer plano existencial.

Sempre que descobrem uma nova fonte de energia utilizam seus poderes para armazená-la em esferas, para posterior estudo. São imunes a todo os tipos de energia que descobrem e isto os torna muito perigosos.

São curiosos e tentam saber tudo sobre todos os seres que vivem próximo de seus territórios. Todos nutrem profundo respeito pelo equilíbrio do universo e tem confiança nos dragões brancos. São os únicos dragões que podem ir ao plano celestial e arcano sem autorização prévia. Também mantêm bom relacionamento com os deuses. Seu chakra elemental pode produzir qualquer tipo de energia que tenham entrado em contato.

Consideram os dragões negros seres com pouca evolução e que deveriam se preocupar mais com suas relações com demônios, pois acreditam que isto pode decretar o fim de tudo que existe. Celina, filha do deus-dragão Hanziel, me esclareceu que a viagem entre nosso plano e os planos inferiores pode desequilibrar a película que nos separa e trazer as trevas destes planos para o nosso. Se isto ocorrer somente os dragões de cristal poderão nos auxiliar.



PSEUDODRAGÕES

Alguns reptilários de nosso mundo por seleção natural ou experiências, realizadas por ordens de magos e alquimistas, adquiriram com o passar do tempo características que os tornam fisicamente parecidos com um dragão.

As similaridades vão desde a aparência a capacidade de lançar baforadas. Os pseudodragões possuem inteligência igual a de um chipanzé e não são capazes de utilizar magia. A maioria é capaz de voar e se comunicar de forma rudimentar. Existem exceções que serão descritas nos locais apropriados.

O principal fator para nomear uma criatura como pseudodragão é ter surgido em nosso mundo após a chegada dos dragões. Também considero que muitas espécies ainda surgirão pela miscigenação com outras raças ou mesmo com dragões.

DRAGÕES CICLOPES

É o pseudodragão mais inteligente e poderoso, sua regeneração é quase instantânea. É tão evoluído que tenho dúvidas se realmente é um pseudodragão. Vivem em comunidades de até seis membros, falam um idioma próprio e manipulam todos os elementos (ar, terra, fogo e água) de forma natural. São imortais como os dragões. São considerados pseudodragões apenas por não pertencerem a nenhuma linhagem vinda de Gênesis.

Podem assumir um simulacro, mas não o fazem com frequência por adquirirem uma aparência estranha. Possuem um único olho que é capaz de enxergar em qualquer espectro da luz, ver outros planos, identificar seres e objetos mágicos e qualquer coisa que esteja invisível.

São colecionadores de artefatos mágicos e também confeccionam seus próprios. Dominam a língua draconiana em toda sua plenitude, sendo capazes de utilizar a linha do espírito. Costumam aceitar artefatos poderosos em troca de pequenos favores. As fêmeas põem uma média de seis ovos membranosos (sem casca), mas durante toda sua idade fértil, dos 50 aos 300 anos, põem pouco mais de 20 ovos, dos quais apenas a metade sobrevive.

Os dragões negros desejam compactuar com eles, mas os ciclopes são muito cautelosos e não gostam da relação que os dragões negros mantêm com demônios. Já pediram ao tribunal celestial que os considerem como dragões verdadeiros, fato que tem grande possibilidade de ocorrer. Suas escamas são mais resistentes do que qualquer material

existente e são totalmente imunes a qualquer tipo de baforada de dragão.

Não pude examinar diretamente nenhum indivíduo, mas acredito que sejam seres vindos de outros planos. Aldo Rarone já teve a oportunidade de conversar com Rukashi, o rei dos dragões ciclopes, que afirmou ser filho de Nêmesis e Volkrina e com sua irmã gêmea Ryokonin, geraram os dragões ciclopes.

DRAGÕES EMPLUMADOS

Vivem em picos próximos a florestas e medem cerca de 3 metros de altura, com envergadura de asas de 8 a 10 metros. Vivem cerca de 70 anos. São carnívoros e se reproduzem colocando ovos em cavernas ou grandes árvores. Tem uma visão privilegiada, podendo enxergar com precisão a cinco quilômetros.

Suas penas são azul-esverdeadas e a crista, que se situa nas costas, é vermelha. Seu grito estridente é um tipo de onda sonora que pode ensurdecer e/ou paralisar suas presas. Suas garras tem resistência e força para rasgar um tronco de árvore com facilidade e seu bico é similar. Só geram uma única prole e permanecem juntos por toda a vida.

Suas penas são muito procuradas por alquimistas, delas extraem uma substância que possibilita quem a utilizar levitar por até 3 metros. Não é como o vôo, pois não possibilita manobras rápidas. De suas garras e bico são feitos punhais e adagas. Sua carne e ovos são muito saborosos e vendidos por altos preços no centro comercial de Selder; tem propriedades que ampliam a adrenalina e muitos gladiadores ingerem a carne dos emplumados antes das lutas.

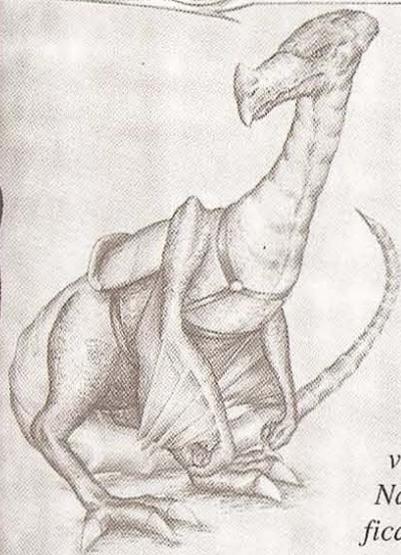


DRAGONETES

Excelentes montarias, bebem pouca água e suportam 20 vezes seu peso. Muito utilizados em regiões montanhosas, tem pele áspera com placas de queratina. São pouco mais inteligentes que um cavalo e duas vezes mais rápidos. Vivem em média 120 anos e possuem uma regeneração muito rápida.

Tem um desempenho excelente em qualquer tipo de terreno e resistência natural as variações do clima. Podem ser treinados como "cavalos" de batalha, com a vantagem de que possuem pequenos braços que podem ser treinados para utilizar armas específicas e lançar bolas de fogo de suas bocas. Alguns eventos na arena de Etópolis utilizam este tipo de montaria.

As fêmeas colocam de dois a quatro ovos, dos quais a metade consegue sobreviver. Estes ovos são do tamanho dos de avestruz e são apreciados, principalmente em Narukami, como iguaria. Cabe ao macho chocar os ovos. Quando nascem, os filhotes ficam sempre ao lado da mãe. Podem ser usados como montaria quando fazem 1 ano de vida. Sua carne pode ser consumida e é muito nutritiva.



DRAGÕES MARINHOS

São os maiores predadores do mar, podendo atingir cerca de 30 metros da cabeça ao rabo. São carnívoros e seus filhotes já nascem com um voraz apetite. São capazes de nadar a mais de 200 quilômetros por hora e nunca dormem. Vivem uma média de 150 anos.

A pele tem textura parecida com borracha, mas é muito mais resistente, e varia do branco ao negro. Possui a inteligência de um golfinho e existe uma espécie que é capaz de viver sob as areias do deserto como se fosse água.

São solitários e seus filhotes são rejeitados após duas semanas, tendo que viver por conta própria. Os que vivem nas areias do deserto costumam andar em bandos de três a cinco indivíduos, sendo geralmente da mesma família, e também são duas vezes mais resistentes. Navegadores caçam os marinhos para consumir sua carne e evitar que virem seus barcos. Acredito que tenham sido criados por Leviatã ou foram resultado do acasalamento dele com sereias. Possuem a capacidade de se eletrificar e provocar um forte choque em uma área de 30 metros ao seu redor.





HIDRA

São imensas serpentes com múltiplas cabeças. Podem ter de duas a doze cabeças e ente 5 a 15 metros de altura, escamas carmim e a calda termina em um chocalho espinhoso e extremamente venenoso. Cada cabeça possui movimentos independentes e interagem com muita sincronia.

Para cada cabeça que é cortada outra surge em seu lugar de forma quase instantânea. As fêmeas põem por volta de doze ovos e menos da metade choca. Podem ser encontradas em pântanos, cavernas ou florestas. Vivem em média 50 anos e se alimentam de grandes mamíferos.

Seu couro pode ser utilizado para a confecção de armaduras com alto grau de desvio (capacidade de resvalar ataques) e pouco peso. Seus ossos, quando transformados em pó, são um unguento capaz de curar ferimentos graves como nenhum outro.

Existem algumas subespécies de hidras que possuem capacidades muito distintas, indo de habilidades relacionadas ao fogo a capacidade de voar. Todas produzem um veneno altamente letal e corrosivo que pode ser expelido a uma distância três vezes maior que o comprimento da hidra. Este veneno é capaz de dissolver um corpo em 5 minutos e caso a vítima consiga sobreviver ao poder do ácido ainda poderá morrer devido ao veneno.

Não toleram qualquer tipo de invasão de seu território e quando saem a caça só abandonam o desejo quando capturam sua presa.

WYRM

São desprezíveis, malignos e ambiciosos, com uma inteligência baixa e adoram ouro e pedras preciosas. Sua cor varia do marrom ao vermelho e podem voar ou nadar com facilidade. Vivem em cavernas, onde guardam grandes quantidades de tesouros roubados de aventureiros desavisados ou de caravanas comerciais que passem por seu território.

Subjugam hidras para que sirvam de guardiãs de suas tocas. Vivem uma média de 800 anos e põem em toda sua vida apenas vinte ovos. Podem chegar a 15 metros de comprimento. Os machos costumam ser menores e servem apenas para reprodução, pois tem menos inteligência e a fêmea mata seu parceiro quando é fecundada.

Sua carne e ovos não podem ser consumidos por nenhuma criatura por serem venenosos. Sua principal defesa é a habilidade de paralisar sua vítima com um poder hipnótico e seu veneno, que ela costuma espalhar por pontos estratégicos de seu território e causa paralisia muscular total apenas ao toque.

Mesmo com pouca inteligência conseguem realizar pactos com outros seres como orks e reptantes, lhes concedendo tesouros em troca de serviços.



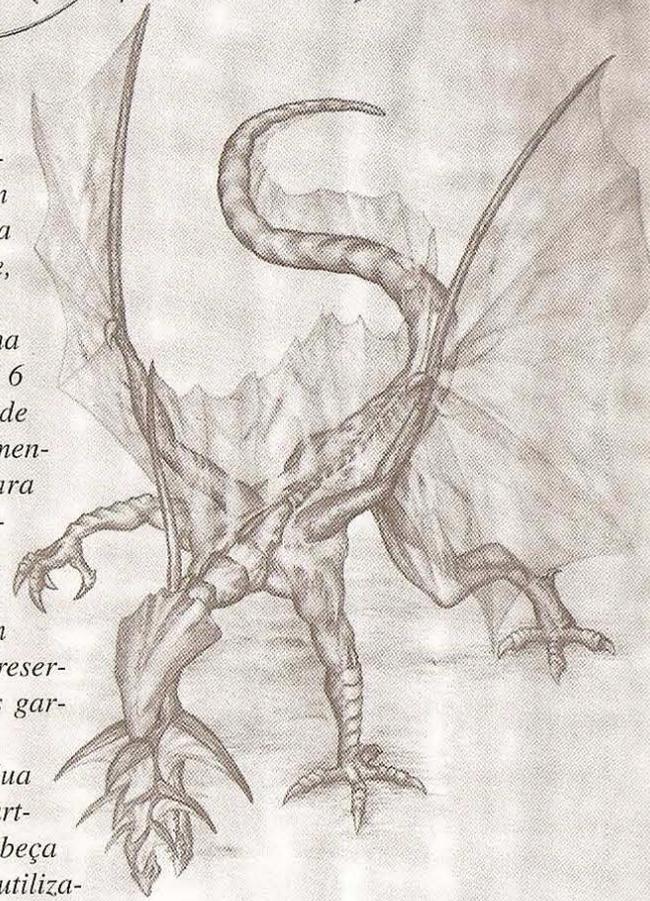
DRAKI

Vivem sob as areias do deserto dos ossos e tem uma forma grotesca. São feras com inteligência mediana, remanescentes dos grandes monstros que antes habitavam o deserto. É provável que sejam o resultado do acasalamento entre um dragão ciclope e uma dragoa de cristal. Estes tipos de cruzamento não costumam gerar prole, mas os drakis são uma exceção.

Vivem cerca de 700 anos, possuem asas transparentes com uma grande envergadura que os torna grandes voadores. Põem de 2 a 6 ovos por ninhada e quase todos sobrevivem, mas só são capazes de se reproduzir uma única vez em toda vida. Alimentam-se principalmente de energia solar, mas podem drenar a quintessência local para saciar sua fome. Vivem em duplas de casais cuidando uns dos outros. Falam um idioma próprio, rústico e não possuem nenhum tipo de habilidade especial.

Podem ericar placas situadas ao longo do focinho e projetar um feixe de energia similar ao relâmpago, consumindo parte de suas reservas e limitando a quantidade de vezes que pode ser utilizado. Suas garras são muito afiadas.

Tem grande resistência a ataques físicos e nunca adoecem. Sua carne não pode ser consumida e parece ser feita de um tipo de quartzo orgânico. Atingem no máximo 12 metros de comprimento da cabeça a ponta do rabo, sendo os machos maiores. Seus ovos podem ser utilizados como fonte de energia mágica (mana) e muitas guildas de magia pagam um alto preço por eles.



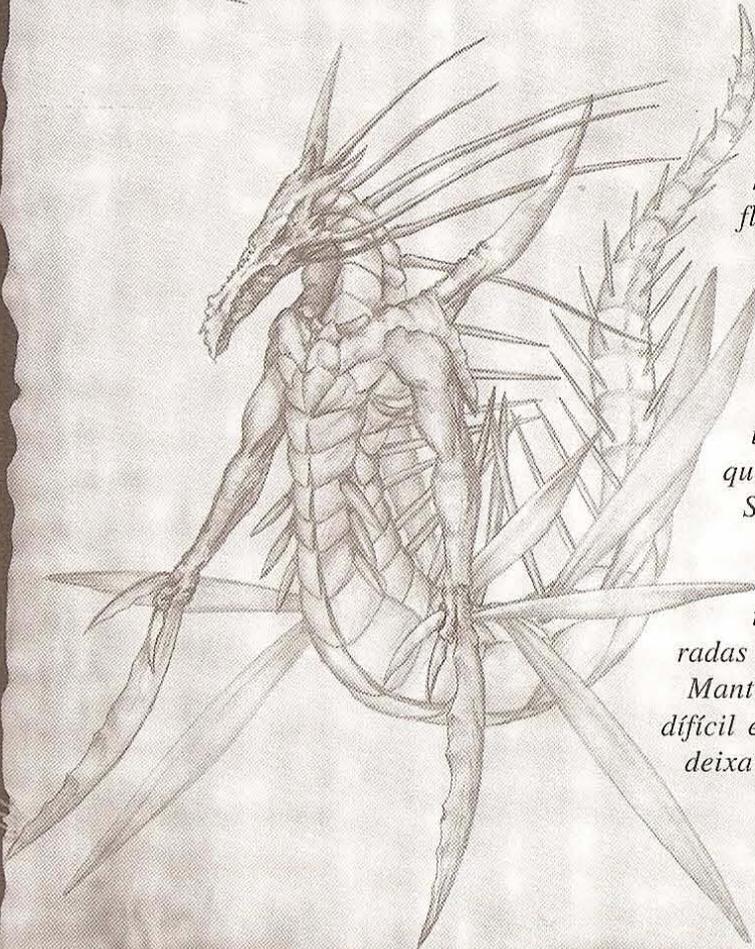
DRAKON

Possuem um corpo serpentiforme e coberto por fortes placas de queratina de cor dourada fosca. Falam um idioma próprio e tem inteligência igual a humana. Vivem na floresta de Fária e põem de 2 a 4 ovos a cada 10 anos, vivendo uma média de 600 anos.

Não são capazes de realizar magias, mas possuem habilidades mentais muito similares a poderes psíquicos, variando da telepatia a telecinese. Possuem capacidades metamórficas, podendo alterar partes ou todo o corpo. Com isto podem ficar em forma humanóide, criar lâminas de queratina e asas.

Sem qualquer sombra de dúvida posso afirmar que não são originários de nosso plano, vêm de um outro que ainda não pude descobrir. Chegam a ter 6 metros de comprimento e uma dieta puramente vegetariana. Constroem suas moradas na copas de grandes árvores, erguendo pequenas vilas.

Mantêm distância das cidades e não atacam ninguém. É muito difícil encontrar suas vilas e quando são ameaçados partem sem deixar vestígios.





TOMO IV
IDIOMA & MAGIA



AKRAEL

AKRAEL

Sou um elfo das chamas e iconólogo. Minha função na Ordem do Equilíbrio é desenvolver magias mais eficazes para combater os distúrbios de meu mundo e desvendar os símbolos que têm surgido em dezenas de templos, sempre antes de um desastre ocorrer. Tenho dedicado os últimos 20 anos ao estudo da língua e da magia dos dragões.

Descobri recentemente que carrego em minhas veias sangue de dragão. Isto explica minha atração por sua língua e magia, e a capacidade de entendê-las e utilizá-las. Acredito que minha linhagem pertença a um clã élfico de seguidores de dragões. Também sei que tenho um irmão, filho de meu pai com uma draconiana; não o conheço, mas desejo encontrá-lo e descobrir a verdade sobre a nossa origem.

ICONOLOGIA

É o estudo de todos os idiomas (falados e escritos) e dos símbolos místicos utilizados com propósitos mágicos. Para tornar-se um iconólogo, o pretendente deve ter uma inteligência acima da média, conhecimento de no mínimo duas escolas elementais e fluência em três idiomas. Somente no templo das águas, Selder, pode-se aprender esta habilidade, e é necessário passar por testes de aptidão.

O estudo da magia é apenas teórico; se o aprendiz desejar adquirir a capacidade de utilizá-la, deve praticá-la de forma normal, mas levará a metade do tempo para aprender. Esta arte torna o praticante capaz de aprender um idioma novo em uma semana e desvendar idiomas mortos de forma ainda mais rápida. Códigos secretos e afins também não representam grandes dificuldades.



O Poder do Nome

Todos os dragões têm imenso orgulho de seus nomes, e raramente os revelam para qualquer um de outras raças. O nome representa sua interação com o mundo que o cerca e é cuidadosamente escolhido por seus pais. Muitas vezes o nome reflete sua personalidade e até seu destino. Todos os dragões, quando nascem, têm seu nome escrito na lápide da eternidade situada em algum ponto de Drakimor. Esse local só pode ser acessado por dragões; alguns indivíduos de outras raças podem ter o privilégio de serem levados a esse local.

Além do nome, todos ao nascerem recebem um nome energético, que fica gravado em suas essências. É um tipo de código que determina sua capacidade de compreender e manipular as forças da quintessência. Nunca revelam esse nome a ninguém, pois se alguém descobrir e conhecer o ritual de escárnio (ritual conhecido por pouquíssimos), poderá ter controle sobre ele ou retirar seus poderes.

A Honra

A definição de honra para os dragões é uma mistura de orgulho e integridade moral para com sua família e sua espécie. Vivem de forma digna e sempre demonstram cordialidade com os demais dragões e draconianos. É claro que nem todas as subespécies nutrem respeito e admiração uns pelos outros, mas quando em comunidade, ou encontros sociais, agem com o máximo de respeito mútuo.

Por mais cruel que um dragão possa ser, nunca desonrará seus antepassados. Quando o dragão dá sua palavra a alguém, irá cumprí-la a qualquer custo. São criaturas de poucas palavras, por considerar a voz a representação de seus desejos e fraquezas.

Assim sendo, só utilizam a palavra para expressarem o que realmente desejam que os outros saibam. Até o tolo torna-se sábio quando se cala - essa máxima ilustra muito bem o pensamento dos dragões.

Seu código de honra impede que matem qualquer um, independentemente da raça, que se mostre um guerreiro digno em luta ou um sábio que os tenha enganado de alguma forma. Também não atacam fêmeas grávidas nem crianças.

Como parte de seu código de conduta, raramente atacam diretamente um inimigo; preferem manipular fatos ou outras criaturas para atingirem seus rivais. Todas as reuniões são abertas, com todos os participantes declarando em uníssono o código de honra:

"Sou justo e leal, não desonro minha linhagem e devoto minha vida a trazer a glória de Gênesis de volta. Respeito para ser respeitado e minha palavra é minha vida,

não recusarei um desafio justo e preservarei a vida de todos que se mostrarem dignos de meu respeito".

Este voto costuma ser escrito em frontispício de templos draconianos e enviado em belas placas para todos que o dragão considere honrado e digno de sua amizade. Os que recebem esta honra, sabem que podem contar com o auxílio deste novo amigo - mesmo sabendo que eles não auxiliarão em coisas que considerem inadequadas - e ostentam com todo o orgulho devido.

Idioma

Até pouco tempo atrás, muitos magos acreditavam que o poder dos dragões residia em suas palavras que, na verdade, eram sinfonias capazes de torcer a própria realidade. A língua draconiana é de domínio de todas as subespécies de dragão, e os draconianos também a utilizam como idioma primário.

A escrita é baseado em símbolos universais que regiam o mundo original dos dragões, Gênesis. A língua falada é o som do universo em eterna expansão e evolução. Como disse anteriormente, o poder dos dragões não é dependente deste idioma, mas ele sem dúvida auxilia a unir suas essências à essência do universo.

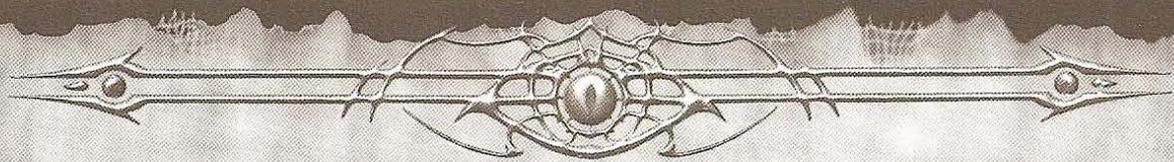
Os ideogramas podem ou não representar um conceito abstrato. Apesar de qualquer um com um nível médio de inteligência poder aprender algumas palavras (escritas ou faladas), somente um indivíduo com inteligência acima da média poderá compreender sua profundidade. Mesmo assim, não será capaz de utilizar a capacidade de canalização de essências como os dragões, draconianos e os que possuam sangue de dragão correndo em suas veias - como eu.

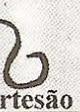
Qualquer um que consiga ser ouvido por um dragão deve ter em mente que, mesmo sabendo que eles dominam todos os idiomas conhecidos, serão melhor compreendidos se utilizarem o idioma draconiano. Muitos artefatos poderosos existentes em nosso mundo foram criados por dragões ou por magos que dominam sua língua.

Dentre todos os proeminentes encantadores de artefatos, posso citar Magnun Artífex como o melhor; é muito provável que tenha sangue de dragão correndo em suas veias.

Que fique claro que magos que não possuam sangue de dragão só manipularão as forças mágicas um pouco melhor que os demais, e mesmo os artefatos criados por eles, com os ideogramas draconianos, serão ligeiramente mais poderosos e consumirão menos energia para serem utilizados - um ou dois níveis de diferença.

Segue um esquema com os principais ideogramas, seus significados e pronúncias.



nin  criar	gou  destruir	moku  transformar	zura  controlar	zanchi  entender	zan  comunicar	eian  proteger	wa  deslocar
zen  curar	gya  evocar	mawa  animar	mikae  regenerar	lank  evolução	kite  furar	ura  demônio	hachi  silencioso
mai  luz	shu  trevas	gi  morte	ge  nascimento	ka  espírito	kin  magia	ziakan  reino	danshi  artesão
tsu  técnica	denshi  emoção	tosui  matéria	dash  som	<h3>Magia da língua</h3> <p>Cada palavra é a ressonância entre quem fala e a representação real desta expressão. Um dragão, draconiano ou mesmo alguém que tenha sangue de dragão é capaz de utilizar a língua draconiana como magia, combinando cada palavra como se estivesse montando uma frase. Neste caso, a mente do operador (quem executa a magia) deve estar muito concentrada e totalmente voltada para sua realização, pois caso contrário não passarão de palavras soltas ao vento.</p> <p>A fonte de energia utilizada nesta forma de magia pode ser qualquer uma das descritas nas linhas. As magias realizadas com a língua draconiana são muito poderosas para os padrões de raças humanóides, mas são limitadas pela inteligência e pela sabedoria de quem as utiliza.</p> <p>Supondo que a inteligência de um indivíduo pudesse ser demonstrada em números, o limite de palavras que poderia unir para gerar uma magia seria igual a 30% deste valor, e o consumo de energia depende do efeito desejado e da área a ser afetada. O mesmo aplica-se na confecção de artefatos mágicos com os ideogramas.</p> <h3>Magia arcana</h3> <p>A magia é uma forma muito caprichosa de poder e tem como energia motriz a quintessência (mana), que está presente em tudo que existe - seja orgânica ou inorgânica. A magia utilizada pelos dragões é a mais refinada e poderosa, mesmo utilizando a mesma fonte que todos os demais magos. Explicarei o motivo.</p> <p>A quintessência surgiu em nosso mundo como resultado das essências vindas de Gênesis, essências que também originaram os dragões (em seu universo natal), fator que comprova que são compostos por pura magia. Devido às transformações ocorridas por sua passagem pelo buraco branco que originou nosso mundo, não são capazes de manipular a realidade como faziam antes (com exceção dos deuses-dragões), mas ainda podem realizar magias sem dependerem da quintessência.</p> <p>A magia é uma coisa comum para todos os dragões. Todos nascem sabendo 10% das magias de um de seus pais (geralmente do pai), e aprendem o restante por observação. Muitos indivíduos</p>			
anki  mente	tai  corpo	oika  elementos	roshi  ilusão				
do  horizonte	iso  circulo	mae  frente	uro  traz				
dermato  pele	yaju  animal	iri  vegetal	ba  crescente				
drak  dragão	sia  sim	nia  não	ushi  voar				
gai  terra	yo  fogo	oan  água	hime  ar				
ryoko  força	kai  anjo	ansa  corte	denga  inferior				
ashi  lado	kya  equilibrio	wiro  esquerda	shiro  direita				
shin  energia	aku  caos	ki  ordem	eiga  tempo				

Magia da língua

Cada palavra é a ressonância entre quem fala e a representação real desta expressão. Um dragão, draconiano ou mesmo alguém que tenha sangue de dragão é capaz de utilizar a língua draconiana como magia, combinando cada palavra como se estivesse montando uma frase. Neste caso, a mente do operador (quem executa a magia) deve estar muito concentrada e totalmente voltada para sua realização, pois caso contrário não passarão de palavras soltas ao vento.

A fonte de energia utilizada nesta forma de magia pode ser qualquer uma das descritas nas linhas. As magias realizadas com a língua draconiana são muito poderosas para os padrões de raças humanóides, mas são limitadas pela inteligência e pela sabedoria de quem as utiliza.

Supondo que a inteligência de um indivíduo pudesse ser demonstrada em números, o limite de palavras que poderia unir para gerar uma magia seria igual a 30% deste valor, e o consumo de energia depende do efeito desejado e da área a ser afetada. O mesmo aplica-se na confecção de artefatos mágicos com os ideogramas.

Magia arcana

A magia é uma forma muito caprichosa de poder e tem como energia motriz a quintessência (mana), que está presente em tudo que existe - seja orgânica ou inorgânica. A magia utilizada pelos dragões é a mais refinada e poderosa, mesmo utilizando a mesma fonte que todos os demais magos. Explicarei o motivo.

A quintessência surgiu em nosso mundo como resultado das essências vindas de Gênesis, essências que também originaram os dragões (em seu universo natal), fator que comprova que são compostos por pura magia. Devido às transformações ocorridas por sua passagem pelo buraco branco que originou nosso mundo, não são capazes de manipular a realidade como faziam antes (com exceção dos deuses-dragões), mas ainda podem realizar magias sem dependerem da quintessência.

A magia é uma coisa comum para todos os dragões. Todos nascem sabendo 10% das magias de um de seus pais (geralmente do pai), e aprendem o restante por observação. Muitos indivíduos



desenvolvem magias próprias para terem vantagens sobre os outros.

Como disse anteriormente, todos os dragões são capazes de utilizar magia sem dependerem do idioma draconiano, mas cada ideograma que constitui este idioma pode ser utilizado como um elemento mágico, possibilitando a quem o domine executar magias de forma improvisada.

Nos tempos atuais, eles seguem duas diferentes formas de magia: a linha do espírito e a linha do sangue.

Linha do espírito: o dragão que segue esta linha não utiliza a quintessência, e sim sua própria força de vida em união com as forças elementais (essências) da natureza. Assim, mesmo em lugares onde o nível de quintessência seja baixo ou nulo, o dragão poderá executar suas magias normalmente.

As magias são visíveis como exteriorizações dos sentimentos do dragão que as executou. Somente magias que afetem outras magias, a vontade de atingir o objetivo e qualquer outra que não afete o plano físico de forma direta podem utilizar esta fonte de energia.

Linha do sangue: o sangue dos dragões contém muita força e poder, possibilitando que gastem parte desta força como combustível para a realização de suas magias. Como na linha anterior, podem fazê-lo em áreas com qualquer nível de quintessência sem nenhuma dificuldade extra. Ao executarem qualquer magia, suas veias tornam-se muito mais salientes. Magias sobre o plano físico podem utilizar esta fonte de energia.

Tipos de quintessência

Como estou falando sobre magia, aproveitarei para explicar as diferentes formas através das quais ela se manifesta em nosso plano. Os níveis de quintessência de nosso plano não são uniformes, e muitas áreas possuem níveis diferentes, podendo até mesmo variar no decorrer dos dias. Isto ocorre porque essa fonte de energia provém de outro plano e flui para o nosso por poços de mana.

Um poço de mana é uma área onde a película entre o plano primário e o Arcano é quase nula. Nem todos os poços são físicos, tornando o nível próximo muito alto em um raio de 10 quilômetros. O nível vai diminuindo quanto mais se afasta dos poços. Todos os magos são capazes de sentir o nível da área e, assim, foi possível que as guildas estipulassem uma classificação para os níveis, são elas:

Muito alta: 10 quilômetro de raio ao redor de um poço de mana. Nestas áreas, as magias são executadas com muita facilidade e não consomem nenhum tipo de ener-

gia. Até os iniciantes são capazes de manipular as forças mágicas como se fossem muito experientes.

Alta: área situada a um raio de 10 quilômetros, em média, ao redor da área descrita anteriormente. Nesta área, o consumo de energia é muito baixo (metade do normal), e os iniciantes não tem tanto privilégio; mas, sem dúvida, têm alguma vantagem.

Normal: é a mais comum e cobre uma área muito extensa, que ainda não pode ser medida; nenhum mago tem qualquer privilégio.

Baixa: área evitada pelos magos mais experientes, por serem locais muito difíceis de se realizar magia. O esforço faz com que qualquer mago gaste o dobro de energia e tenha até sua habilidade diminuída.

Nula: estas áreas são evitadas por todos os magos, pois não é possível realizar magia.

A única área que não varia a intensidade da quintessência é a muito alta; todas as demais podem variar da noite para o dia. Isso ocorre porque todos os magos e dragões (que não utilizam a linha do espírito ou do sangue), quando utilizam magias consomem a quintessência do planeta, desequilibrando as áreas mais fracas. Em lugares onde a magia é pouco utilizada, o nível se eleva gradativamente.

Além dos níveis, o tipo de quintessência também varia. Esta variação é por influência do próprio planeta, TRON, que possui uma forma de consciência e energia própria que, ao se misturar com a quintessência, manifesta formas diferentes de energia mágica.

Mana caótico: este tipo é muito raro e é encontrado em áreas onde grandes batalhas entre magos ou Dragões ocorreram, e também nas cercanias de cemitérios arcanos (onde são enterrados magos). As magias realizadas nestas áreas nem sempre saem da forma desejada, sempre tendendo para a destruição. Magias de cura e similares não funcionam, e as magias necromantes e de ataque são ampliadas de forma significativa, mas para controlá-las é necessário um altíssimo nível de habilidade. O consumo de energia é outro grande problema, pois geralmente causam dano ao operador da magia.

Mana celestial: a força da fé é algo que afeta a todos. Este tipo de mana é somente encontrado em templos erigidos para algum deus ou deus-dragão, cemitérios sagrados e em áreas onde algum anjo costume se manifestar. Nenhuma magia de ataque ou necromante funciona nestas áreas, mas as magias de cura e de proteção tem seus níveis ampliados e o gasto de energia é nulo. De um modo geral, são áreas de mana muito alto situadas como oásis em meio a áreas instáveis de quintessência. Nestas áreas, milagres acontecem.

Resistência à Magia

Os dragões não possuem qualquer resistência mágica contra os poderes de outros dragões ou deuses. São raros os magos das raças jovens (que surgiram depois dos dragões) que podem causar algum tipo de dano a um dragão, pois todos têm uma resistência natural contra suas essências.

O motivo para a resistência mágica dos dragões não é a magia em si, mas a pouca capacidade que os magos possuem de manipular as forças da quintessência. Um mago para afetar um dragão deve ser um grande mestre, e sua magia será sentida como se fosse apenas um contra-mestre. Existe uma lenda sobre um grupo de magos remanescentes de eras passadas que desenvolveram magias específicas contra dragões, mas nunca pude encontrá-los e não posso atestar sua existência.



Grimório

Mesmo não precisando memorizar magias ou estudá-las, alguns dragões já escreveram suas experiências e descobertas mágicas em manuscritos. Estes estão na língua draconiana e podem ter sido escritos pelo dragão em forma normal ou em seu simulacro.

São muito difíceis de serem encontrados, pois são muito bem guardados. Tenho em meu poder um grimório de um dragão vermelho, que me foi presenteado pelo mesmo, e as maravilhas que nele encontrei são indescritíveis. O próprio livro tem magia própria, sendo um artefato capaz de projetar suas informações através de imagens quase reais.

Existe um lugar conhecido como Vale dos Ventos, localizado na floresta de Fária, onde encontra-se um pequeno grimório escrito por um dragão desconhecido. Este grimório está escrito no solo como imensos símbolos (é provável que tenha sido escrito estando em sua forma natural). Não é possível visualizá-lo por completo, e muitas áreas estão danificadas. Pelo que pude estudar, trata-se de uma forma diferente de manipular as essências, o psiquismo.

O local é de difícil acesso e muito perigoso, o que tem dificultado os estudos. Mas, em breve, terminarei a pesquisa e talvez possa desenvolver essas habilidades.



Sangue de Dragão

De forma indireta, alguns indivíduos de raças diferentes podem ter sangue de dragão correndo em suas veias. Muitos dragões costumam assumir um simulacro (corpo humanóide) e acasalar com seres de outras raças. Em muitos casos, esta relação não gera prole; mas a essência do sangue permanece no corpo de seus amantes que, ao gerarem filhos com membros de sua própria raça, dão à luz seres com sangue de dragão e uma pequena parcela de essências draconianas.

Os que possuem sangue de dragão tem capacidades inatas para a magia, desenvolvendo até duas magias sem praticar ou mesmo ter conhecimento delas. Isto ocorre durante a adolescência, período no qual cresce dentro dele um forte desejo de desenvolver sua magia e aventurar-se pelo mundo em busca de conhecimento e aprimoramento pessoal.

São três vezes mais fortes que humanos e aprendem magia na metade do tempo que qualquer um de sua espécie. Como os dragões que seguem a linha do sangue, consomem essência vital para executar suas magias. Também são capazes de regenerar qualquer tipo de dano na metade do tempo. Mesmo com sangue de dragão, não são imortais, mas possuem uma longevidade que os permite viver três vezes mais que os de sua raça.

Sempre que utilizam alguma magia, adquirem traços draconianos por breves instantes. Um mago com nível médio de experiência consegue saber se alguém possui sangue de dragão analisando a aura do mesmo.

Não são capazes de gerar filhos e sentem forte atração física por draconianos do sexo oposto. São carismáticos e possuem corpos sem nenhuma porção de gordura tendo cerca de 1,80 de altura. Alguns indivíduos podem fazer surgir em suas costas asas de dragão que podem ser totalmente “absorvidas” por seus corpos quando não estão sendo utilizadas.

O sangue de dragão deixa uma marca na aura que pode ser vista por um mago mais experiente. Ao executar magias uma tênue energia em forma de dragão pode ser vista ao redor de seu corpo. Algumas características demonstradas por quem possui sangue de dragão:

- Pele morena, olhos levemente amendoados em cores claras e cabelos lisos;
- Maior velocidade ao correr;
- 80% são do sexo feminino;
- Os dragões os tratam como draconianos.

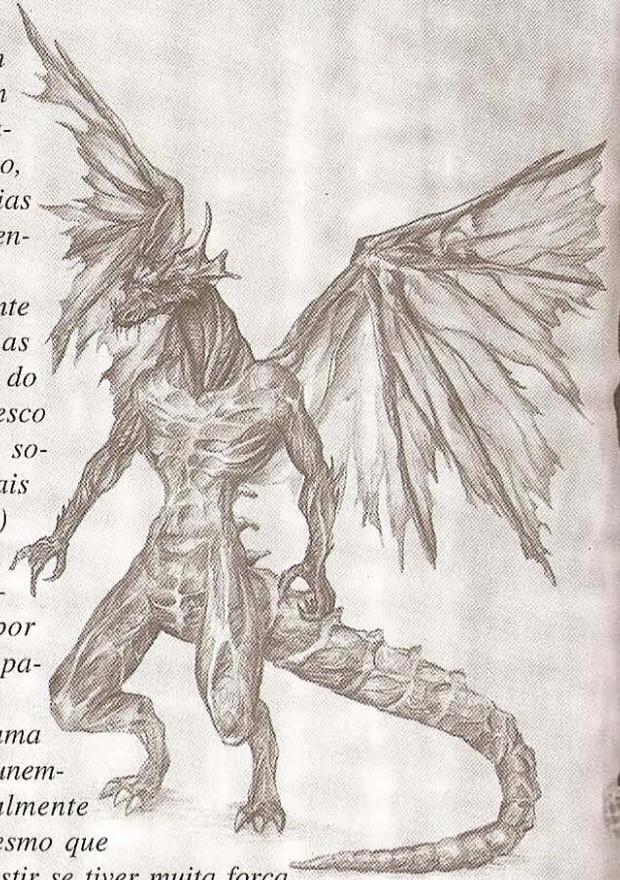
DRAGÃO LICH

É uma das maiores provas do poder da magia e determinação de um dragão: um dragão monstruoso (1000 a 4900 anos de idade), com conhecimento profundo em necromancia. É capaz de executar um ritual capaz de aprisionar toda a sua essência dentro do próprio corpo, tornando-o quase que totalmente indestrutível, imune a todas as magias de controle da mente, necromânticas, de cura e a todos os tipos de doenças, sejam mágicas ou não.

Qualquer dragão é capaz de realizar este ritual, independentemente da subespécie a que pertença. O dragão lich mantém todas as suas habilidades, mas perde a capacidade de regeneração. Com o passar do tempo, seus corpos vão se deteriorando e adquirem um aspecto grotesco e um cheiro repugnante; na localidade onde vivem, pestes se abatem sobre a população. Acabam tornando-se malignos e ambiciosos por mais poder, e não é incomum que criem seres de restos mortais (zumbis) para serem seus servos.

A quantidade de poder que acumulam é incrível e são uma verdadeira ameaça: um simples aranhão causado por eles pode ser fatal, por serem condutores de uma grande quantidade de bactérias. Também pagam um alto preço, pois são vulneráveis a magias de qualquer raça. Estimo que existam apenas três dragões lich, e tentar matá-los é uma tarefa muito árdua, pois não sentem dor e todas as partes arrancadas unem-se novamente ao corpo, mesmo danificadas. Se seu corpo for totalmente destruído, sua essência possuirá o corpo de outro dragão morto (mesmo que apenas ossos) ou o corpo de um humanóide, que só será capaz de resistir se tiver muita força de vontade e alguma proteção mágica.

O ritual que torna um dragão em um lich foi desenvolvido em conjunto com alguns demônios e a ligação entre eles é um fato - muitos outros dragões também mantêm este tipo de relação. Estas pequenas explicações não são a verdade absoluta sobre esses seres, que são muito reclusos para serem analisados de forma mais profunda.



DRAGÕES FADA

Estes dragões atingem no máximo 30 cm de comprimento e vivem em pequenos grupos fora do plano primário. Sua magia é totalmente voltada para cura e proteção, tendo como princípio auxiliar seres com quem têm afinidade. Vivem no plano Arkano, mas passam a maior parte do tempo no plano primário.

Não podem existir em áreas com mana nulo, e ampliam o nível de quintessência em volta de seus protegidos. Não podem ser vistos no plano primário, a menos que assim desejem. Todos são andrógenos e reproduzem-se de forma assexuada.

Por onde passam, trazem vida a plantas e animais e tornam os seres que estiverem nas proximidades mais calmos e tolerantes, por exalarem mana celestial.

São puro mana celestial encarnado e escolhem para proteger, somente seres justos que desejem ajudar as demais raças e seres. Em alguns casos, podem até converter um ser maligno em alguém que realmente se importe com os outros (mas isto é muito difícil de ocorrer).



DRAGÕES DEMÔNIOS

Grotescos e poderosos, são a própria personificação da quintessência caótica. São malignos e odeiam elfos e humanos; todos têm ligação com demônios e possuem como principal morada o plano inferior holocausto. Neste plano, vivem como deuses e sempre que vêm ao plano primário é para causar destruição e escravizar seres.

Sempre que um dragão demônio rompe a barreira entre seu plano e o nosso, os efeitos são sentidos em uma área de cinco quilômetros de diâmetro do local onde tenha se materializado. Todos os magos ligados a necromancia ou a viagens entre planos podem sentir que esta barreira foi rompida, independentemente da distância que estejam - quanto mais próximo, maior é a sensação.

Compactuam com dragões negros e podem assumir um simulacro para andar entre nós sem serem notados, corrompem grandes guerreiros e magos que passam a integrar as tropas de seu mundo, ainda não invadiram o plano primário por temerem uma retaliação do tribunal celestial.

O pacto com os dragões negros, de auxiliar na ressurreição de Tanatos, se deu por ele ser o único capaz de enfraquecer o tribunal celestial e assim possibilitar que lancem o inferno sobre Tron, ocultando o sol.





TOMO V
COMBATE



KALIDOX

KALIDOX

Durante minha infância, fui preparado para ser rei do meu povo, na cidadela marítima de Kalidor. Fui treinado em todas as artes de luta (com e sem armas) e em magias de proteção e ataque pelos melhores mestres do mundo conhecido. Sempre acreditei que meu destino era ser rei, mas quando atingi a adolescência, meu desejo por aventura falou mais alto. Com a permissão de meu pai, parti para outras terras em busca de aprimoramento para meus conhecimentos e habilidades, com o sincero desejo de tornar-me melhor e conduzir meu povo com justiça, como meu pai.

Por longos anos, vaguei por inúmeras cidades de outros continentes e encontrei excelentes magos como Darius O'connor e guerreiros espetaculares como Iroshi Iagawa. Acumulei muita experiência e conhecimentos mágicos e, quando completei 25 anos (nove anos após ter partido de meu reino), exilei-me na floresta de Fária. Com intenso treinamento (e mais três anos), consegui unir as magias defensivas e de ataque com a arte da luta - denominei esta nova forma de magia como linha das armas.

Fui para Kriptus e ingressei na Ordem do Equilíbrio em primeiro lugar, por ser uma excelente forma de aprender mais sobre os distúrbios mágicos e pela oportunidade de treinar um grupo em minha recém-criada forma de magia. No início, acreditava que não haveria muita tarefa para mim, mas as coisas não aconteceram desta forma; muitas missões eram em áreas povoadas por criaturas muito hostis ou bandos de orks.

Decidi escrever este pequeno tomo para relatar minhas experiências na luta contra dragões e, é claro, desejo que não tentem - a menos que estejam muito bem preparados, pois são inimigos formidáveis.

Linha das Armas

Forma de magia que consiste na utilização conjunta com técnicas de combate. Esta linha concede a seu praticante a capacidade de ampliar sua força, agilidade, vitalidade e resistência, além de causar dano e possibilitar a criação de armas compostas por qualquer dos elementos: água, fogo, terra, ar. As magias de projétil são amplamente treinadas.

A parte física é uma amálgama de técnicas de artes marciais, com maior ênfase na utilização do corpo como arma.

As armas comuns são: bastões, espadas e de arremesso. Todos os que seguem esta linha devem praticar no mínimo de uma hora por dia, e se ficarem mais de uma semana sem poder praticar, perdem parte de suas habilidades.

Primeiro Encontro

A minha primeira luta contra um dragão ocorreu antes de me tornar membro da Ordem do Equilíbrio. Na época em que estava peregrinando, passei por uma pequena cidade, chamada Sarigon, que tinha hábitos estranhos, mas havia uma particularidade que me atraiu: a maioria dos habitantes possuíam, e ainda possuem, habilidades consideráveis com armas de arremesso.

Todos andam com estas armas que denominam chakram, e é comum ver duelos ao pôr-do-sol entre adversários. Em minha estadia, procurei a xerife (título de alcaide) Asmira, por ser renomada no local. Fui aconselhado a me hospedar na taverna Ilandra, um misto de taverna e hospedaria. Permaneci na cidade por um mês e, neste período, fiz algumas amizades que me renderam o aprendizado de muitas técnicas com a arma padrão do local.

Ouvi inúmeros boatos e histórias de bêbados na taverna, mas uma me chamou a atenção. Três indivíduos vestidos com roupas longas, que lhes cobriam quase todo o corpo, entraram na taverna e não tardei a descobrir que eram nômades do deserto. Altas horas da noite, depois de muita bebida, começaram a contar uma história sobre um templo que avistaram nos confins do deserto dos ossos.

O templo foi descrito com tantos detalhes que imaginei tratar-se de um lugar real. Afirmavam que tinham avistado um dragão, que os atacou - e eles haviam conseguido matá-lo. Esta parte não me convenceu, porque ouvira falar que tais seres eram poderosos e não podiam ser destruídos tão facilmente. A curiosidade e o desejo de encontrar um dragão fizeram-me arriscar a vida no deserto.

O deserto é um local com milhares de ossos de monstros extintos e muitas criaturas perigosas, capazes de matar com facilidade. Tomei todo cuidado e contratei dois guias; tínhamos que descansar nas sombras que encontrávamos durante o dia e caminhar à noite, quando a temperatura é mais agradável. Na segunda noite de caminhada, uma imensa criatura nos sobrevoou e os guias ficaram com muito medo, mas prosseguiram comigo.

No dia seguinte, um dos guias desapareceu e, quando voltamos a caminhar, encontramos seu corpo destroçado por garras - confesso que a cena me impressionou. Altas horas da madrugada fomos surpreendidos por um dragão, mas não pude identificar sua cor por estar muito escuro e por ser rápido demais.

O segundo guia sucumbiu na primeira investida da criatura mas, com minhas habilidades, consegui manter-me a salvo por um bom tempo. Mesmo assim não fui capaz de causar ferimentos significativos nele, pois minhas armas normais não surtiram efeito. Então, o inevitável ocorreu: a criatura me golpeou, decepando meu braço es-

querdo e cegando o meu olho direito.

Os danos foram gravíssimos e não sei por quanto tempo fiquei inconsciente, mas agradeço à Ordem do Equilíbrio por terem salvo minha vida. O necrobiólogo Demian criou um simbiote que, não só restaurou meu braço, como tornou-o mais forte, resistente e capaz de gerar garras orgânicas; meu olho também foi restaurado e ampliado em sua capacidade.

Desta experiência, pude perceber que mesmo um dragão jovem pode ser muito perigoso, pois armas comuns não provocam nenhum tipo de dano e mesmo as mágicas são de pouco valor. Aprendi com manuscritos da Ordem algumas formas mais eficazes de combatê-los e como identificar as diversas subespécies.

Segundo Encontro

Depois do ocorrido, passei a integrar a Ordem e não tardou a enfrentarmos outro dragão. Este não era corpóreo, mas sim composto de pura essência elemental - mais precisamente o fogo. Como todos os dragões elementais, não era muito grande, mas a simples aproximação podia causar queimaduras graves. Akrael protegeu-nos com magia de resistência ao fogo e ampliei minhas proteções; sendo o mais apto fisicamente, parti para o ataque.

Meu novo braço mostrou-se mais eficiente que qualquer arma (afinal é de origem mágica), e pude combater o dragão. Com muita dificuldade, consegui deixá-lo fora de ação, mas acredito não ter causado dano mortal. Estes dois encontros serviram para que pudesse perceber que não importa que tipo de dragão se está enfrentando; todos são muito poderosos.

Tive outros encontros com dragões e já estive até em Drakimor, onde lutei com alguns deles e observei muitos lutando entre si. Aprendi muito sobre como lutar contra estes seres. Seguem algumas dicas para enfrentar um dragão.



Luta contra Dragões Corpóreos

Posso afirmar que o melhor é não lutar contra um dragão mas, se não houver outra maneira, tente seguir estas dicas.

Nunca utilize armas comuns, pois elas não são capazes de causar dano a nenhum dragão. Armas mágicas são mais aconselháveis, por causarem danos graves, mas eles regeneram com rapidez - assim, é melhor utilizar armas em conjunto com magia. Os dragões possuem um código de honra que os impedem de lutar de forma suja, portanto é muito difícil que utilizam sua capacidade de voar contra alguém que não possa fazê-lo.

Se você não tem certeza de suas habilidades mágicas, não utilize nenhuma, pois os dragões só responderão com o que for utilizado contra eles. Tente enganá-lo ou criar armadilhas, pois eles valorizam todos que se mostrem nobres e dignos. Mesmo que não seja um expert, se lutar de forma honrada e com inspiração terá a vida poupada e será considerado valoroso para os dragões.

Chakra Elemental

Todos os dragões corpóreos possuem este órgão, que situa-se na área onde termina o pescoço. Este órgão também é vital, e, se for atingido, poderá causar a perda da capacidade de lançar baforada ou até mesmo a morte do dragão. Apesar de ser difícil de ser atingido, não é impossível: a área possui menos proteção que o dorso e, com uma arma mágica de médio porte, é possível perfurar a pele e atingir este órgão.

Dependendo da quantidade de dano causado, o dragão perderá a capacidade de lançar baforada até que se recupere. O chakra elemental não se regenera na mesma velocidade que o resto do corpo. Se o órgão for transpassado, será destruído definitivamente - caso o dragão seja jovem ou pouco poderoso, morrerá.

Mas atingir o chakra é algo muito difícil e exige muita habilidade. A probabilidade de atingi-lo é de 1%.

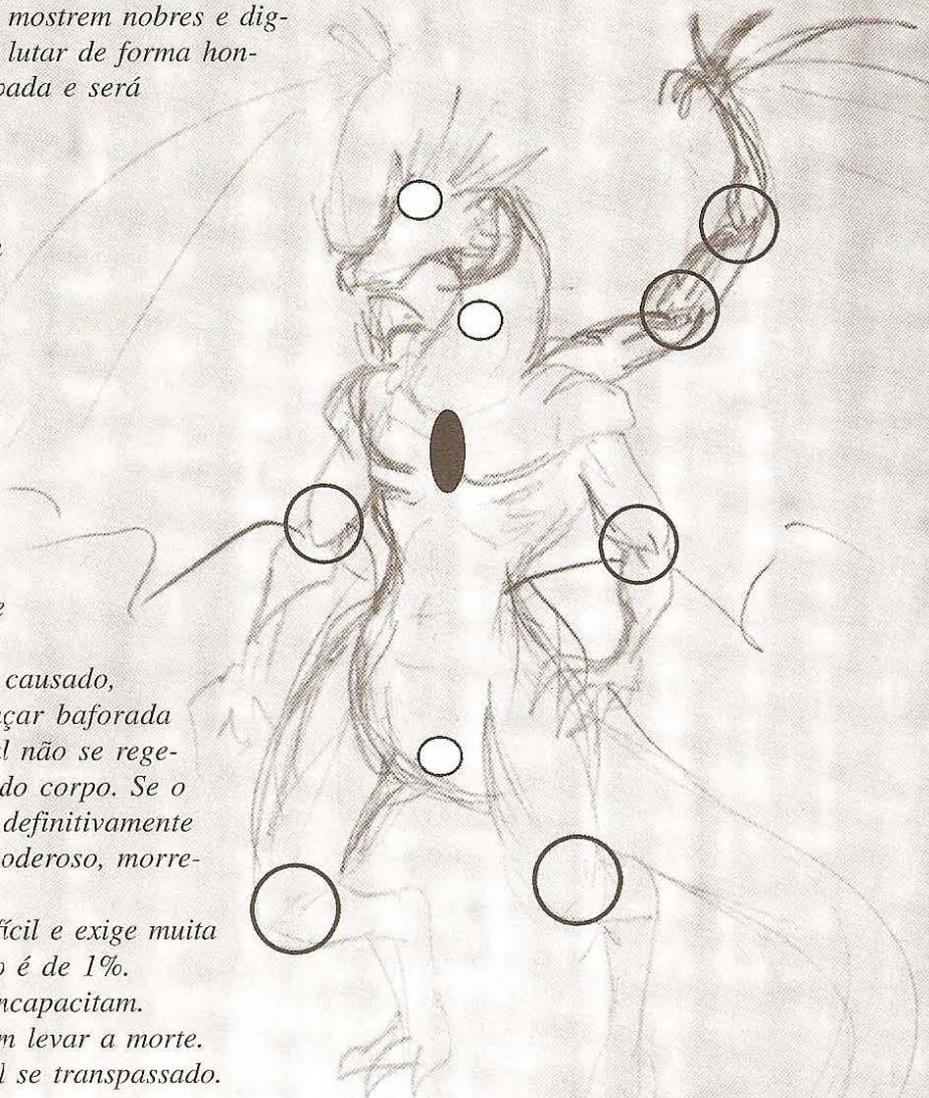
- **Círculos transparentes:** áreas que incapacitam.
- **Círculos brancos:** áreas vitais, podem levar a morte.
- **Oval negro:** chakra elemental, fatal se transpassado.

Principais formas de ataque

Não lutei contra todas as subespécies, mas unindo informações de meus companheiros com meus conhecimentos sobre combate, pude estabelecer padrões de ataques e principais "armas naturais" que cada um utiliza. A primeira barreira a ser rompida é o medo provocado pela aura emanada pelos dragões, é um medo que impede de executar qualquer ataque contra eles. Somente indivíduos com muita determinação podem superar esta barreira.

Existem áreas no corpo destes seres que podem ser atacadas e causar ferimentos graves ou a morte (como o chakra elemental), mas somente armas mágicas podem afeta-los. Todos os dragões são profundos conhecedores de magia e apesar de optarem por uma ou duas linhas podem desenvolver qualquer tipo e com isto é difícil afirmar qual linha um indivíduo irá utilizar, mesmo assim mencionarei as mais comuns e as formas de ataque:

Dragão vermelho: linha do fogo, suas baforadas são capazes de derreter uma muralha de rocha. A única forma de se proteger delas é utilizando magia de proteção contra o fogo ou escudos e armaduras feitas de escama de dragão,





suas garras são como navalhas.

Dragão azul: linha da eletricidade e do ar. Dominam uma arte marcial muito eficiente e quando enfrentam guerreiros que se mostrem dignos assumem uma forma simulacro para lutar em “igualdade”, possui lâminas retráteis nas asas – uma em cada haste e, mais um par situado nos antebraços que provocam um dano cinco vezes superior a uma espada de excelente qualidade, a cauda contém lâminas com o mesmo poder de corte.

Dragão negro: linha necromante e de trevas. Raramente entram em confrontos físicos, são políticos demais para isto e preferem utilizar seus seguidores para resolver conflitos físicos, mas são capazes de projetar uma poderosa energia negra com poder para desintegrar o que tocar.

Dragão branco: linha da água, ar e/ou luz. São contra a violência e acreditam que jamais iram lutar. Sua baforada pode criar um imenso iceberg em segundos.

Dragão verde: linha dos seres vivos. São os mais “fracos” e sua baforada pode envenenar com rapidez, mas tem curto alcance e existem inúmeros elixires que impedem os efeitos deste veneno. Fisicamente não representam grandes dificuldades. Costumam utilizar o conhecimento que possuem das florestas a seu favor.

Dragão cristal: linha da luz e são capazes de utilizar qualquer forma de energia. Não são lutadores vorazes, mas seus poderes os tornam muito perigosos. São imprevisíveis e podem se valer da invisibilidade, o que dificulta a analisar suas formas de ataque.

Luta contra dragões elementais

Estes só podem ser afetados por magias elementais opostas e de alto nível ou por armas mágicas criadas especificamente para este propósito. As essências antagonicas são:

Dragão de Fogo – água.

Dragão de Ar – fogo.

Dragão de Água – terra.

Dragão de Terra – ar.

Eles vêem o mundo de outra forma e não tem o mesmo código de honra dos corpóreos, são raros os que se rebaixam a lutar contra um humanóide.

Por serem compostos de pura essência, são pouco vistos no plano primário e muitas vezes se apossam de corpos de elementaristas para que lutem por eles, neste caso o corpo se torna resistente a ataques comuns como qualquer dragão.

Luta contra pseudodragões

São criaturas tão fortes quanto os dragões, mas não

possuem a mesma resistência. Podem ser feridos com armas comuns, não possuem regeneração tão rápida e não seguem nenhum tipo de código de honra.

Como são pouco inteligentes, atacam com fúria e instinto. Cada subespécie tem uma forma de atacar, mas geralmente se resumem a ataques físicos, pois não controlam a magia. Os mais perigosos são:

Dragões ciclopes: possuem a capacidade de projetar uma rajada de energia de seu olho, dez vezes mais poderosa que um canhão, este pseudodragão costuma atacar sempre em vôo.

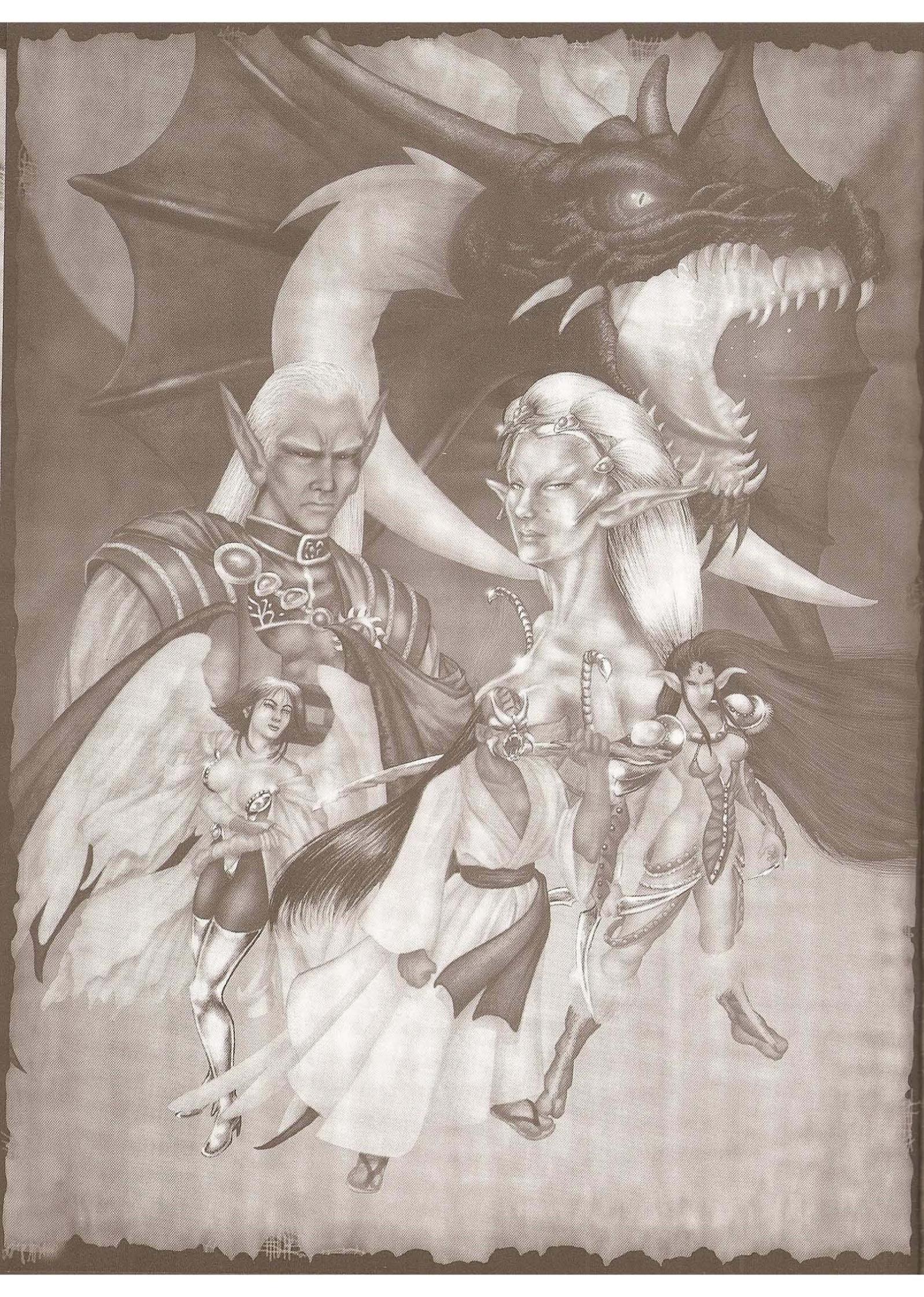
Wyrms: podem voar, possuem inteligência equiparada a de um humano, poderes que afetam a mente de suas presas como um tipo de hipnose e um veneno que pode ser projetado a 10 vezes sua altura e é extremamente corrosivo, podem chegar a medir 15 metros de comprimento.

Dragonete: excelentes montarias muito utilizadas nas arenas. Quando treinados, podem utilizar seus braços como armas, empunhar armas e podem projetar uma bola de fogo que pode destruir um escudo grande de metal, mas são limitados a duas bolas de fogo, para cada 10 anos de idade, por hora.

Dragões Arcanos

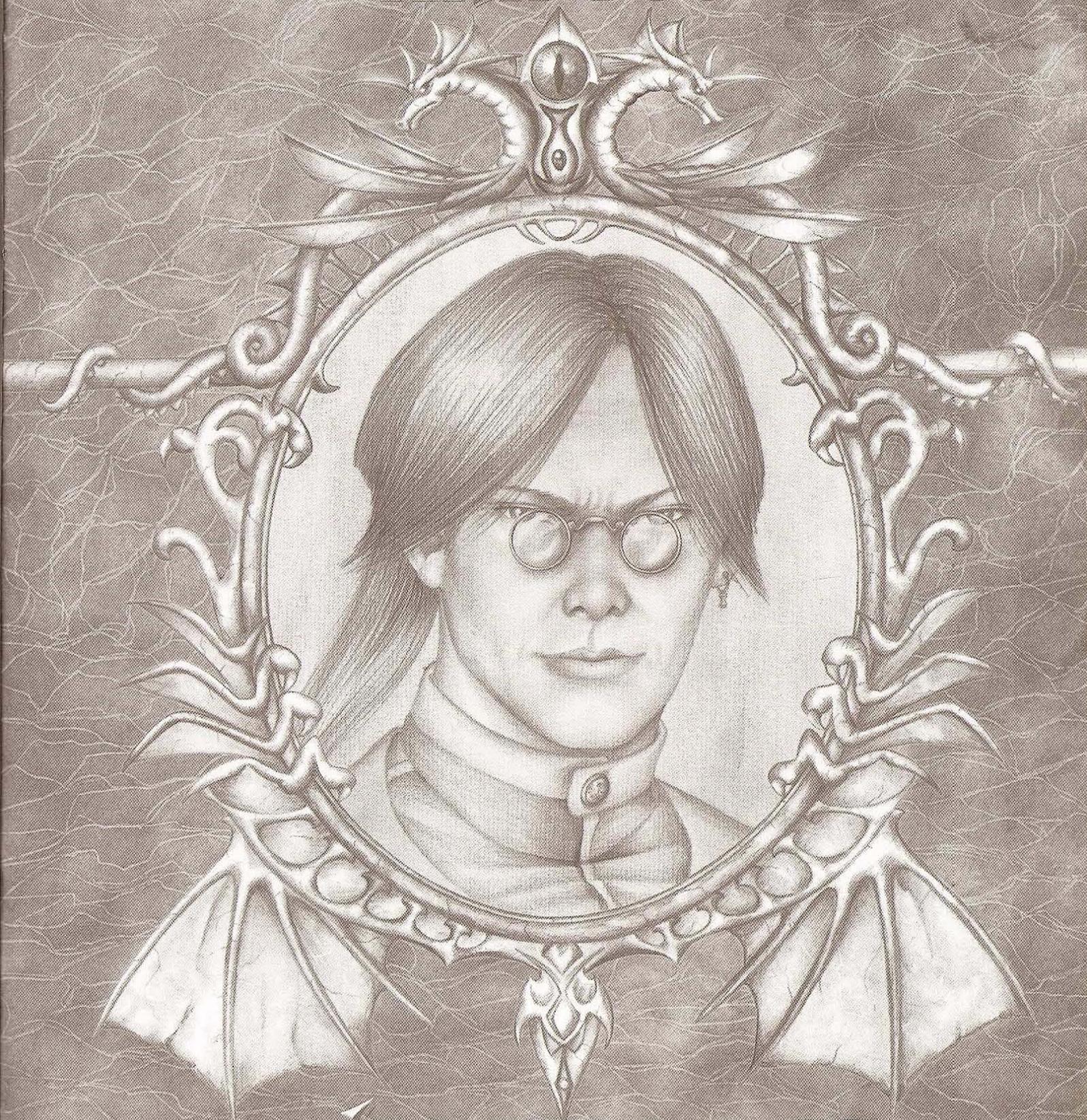
São conhecidos apenas duas espécies, os dragões fada e os dragões demônios. Por seu enorme controle das forças elementais e evolução essencial, não lutam contra os que vivem no plano primário. Na verdade podem matar com apenas um desejo. Apenas os dragões fadas não fariam nada de mal para nós.





A PENDICE I

KRIPTUS



WU TUAN

WU TUAN

Sou Wu Tuan Kuang, comerciante de Etópolis e pesquisador. Estabeleci-me na cidade logo após o início da expansão comercial da ilha de Kriptus. Os conhecimentos que adquiri devido as minhas muitas viagens pelo mundo me foram bastante úteis para que pudesse tirar um alto proveito dos acontecimentos e conseguir uma estável condição financeira. Já conhecia inúmeras outras formas de comércio fora da ilha, o que me permitiu desenvolver métodos nunca antes utilizados na região e que logo seriam utilizados por vários outros comerciantes da cidade, mas são poucos os que conseguem traçar estratégias de mercado com eficiência, pois apesar de extremamente lucrativas, estas técnicas de comercialização precisam ser estudadas com cautela, pois exigem manobras muito arriscadas e um erro pode levar à falência dos negócios. Além disso, possuo muitos conhecimentos sobre navegação, tais como rotas seguras através dos perigosos oceanos e mares por meio de mapas que desenvolvo durante minhas viagens, caminhos alternativos para evitar o ataque de piratas e saqueadores e boas relações com diversos povos de vários continentes. Possuo amplo domínio sobre a matemática, estatística, probabilidade, psicologia e política, o que torna possível elaborar táticas para lidar com as mudanças comerciais e qualquer outro imprevisto.

Costumo coletar e estudar todo o tipo de informação que considero útil sobre outras culturas: costumes, linguagens, formas de governo, ciências e suas tecnologias, história das civilizações entre outras coisas. Tenho grande acesso a todo tipo de documento que possa precisar para aprofundar minhas pesquisas e nutro um interesse muito especial pelo estudo social, político e econômico dos reinos e cidades que frequento, traçando perfis das diferentes classes sociais de seus povos, seus governantes e possíveis estratégias políticas e militares.

KRIPTUS

Reino situado no extremo oeste de Étrius. Enquanto o restante do continente era colonizado por mortais, apenas dois seres habitavam esta região: Drokiakan, um dragão negro e Hanziel, um dragão de cristal. Este reino possuía fauna e flora das mais exuberantes de todo o continente e muitos vulcões, aparentemente inativos, se espalhavam por toda a sua extensão, o que atraiu povos de diversas etnias e regiões. A população total girava em torno de um milhão entre: draconianos, humanos, elfos e outras raças, e assim permaneceu por séculos...

Em 500 da 1ª Era Mortal, uma disputa entre os dois dragões pela divisão do reino abalou as estruturas da sociedade que ali se desenvolvia. Esta disputa se tornou uma pequena guerra civil, pois a população dividiu-se e passou a apoiar uma das partes. Esta guerra durou trinta anos, culminando com uma devastadora erupção vulcânica causada por um poderoso ritual realizado por Hanziel.

Apesar da devastação e da morte de mais da metade da população, os dragões prosseguiram com sua luta, agora de forma direta. Lutaram por semanas, e conjurando suas mais poderosas magias, provocaram um tremendo choque de retorno que separou Kriptus do continente, transformando a região em uma ilha e culminando com a morte de ambos.

As atividades vulcânicas duraram até 525 da 1ª E.M. Os sobreviventes se adaptaram às novas condições, se estabelecendo em Etópolis, ruínas da primeira cidade construída na Era Primal. Com o passar do tempo, colonizadores de vários pontos do planeta chegaram e Kriptus passou novamente a ser habitado por uma grande diversidade de raças.

Em 710 da 1ª E.M., Ashiakan, um elfo negro, chegou a Etópolis, onde iniciou o culto a Tanatos e se estabeleceu como sumo-sacerdote, conquistando o respeito do povo. Seus poderes mostraram-se magníficos ao ressuscitar Drokiakan, que se revelou como filho de Tanatos. Ashiakan liderou várias expedições por toda a ilha e auxiliou na fundação das três principais cidades. Conseguiu aumentar seu prestígio ao se casar com Ekate

Lamia, uma elfa dourada, povo descendente dos elfos celestiais criados pelos deuses.

O Conselho

Com o crescimento de todas as cidades, Ashiakan nomeou-se Príncipe de Etópolis e decidiu convocar os mais poderosos e influentes membros de sua comunidade para delegá-los a responsabilidade de governar as demais.

Em 1030 da 1ª E.M. foi estabelecido o Conselho, composto por: Celina, uma sefiroth, como princesa de Selder; Tengu, um guerreiro muito poderoso e excelente estrategista, como príncipe de Narukami; Zaila, Sua raça é desconhecida, mas suas habilidades na arena lhe concederam uma popularidade inferior apenas a Ashiakan como princesa de Tarântia.

O principal requisito para fazer parte do Conselho é ter uma população maior ou igual a dez mil habitantes e produzir algo que possa ser comercializado e usado por outras cidades.

Drokiakan se estabeleceu em Etópolis como senhor do Conselho e líder do culto a Tanatos, o que causou um certo descontentamento, principalmente naqueles que sobreviveram à batalha entre os dragões e eram simpatizantes de Hanziel. Chegou-se a espalhar boatos de que Ashiakan e o filho de Tanatos fossem o mesmo ser, pois jamais haviam sido vistos juntos, mas são apenas rumores...

Kriptus agora é um reino poderoso e domina a navegação como nenhum outro. Por sua localização na rota marítima do comércio, é constantemente visitada por nobres importantes de vários continentes. Todas as embarcações têm como base esta ilha, pois o Mar Negro é extremamente perigoso e a floresta de Fária corta toda a rota de navegação, partindo do leste e atravessando o Oceano Negro até Étrius. Apenas alguns povos da região dominam a técnica para navegar por estas águas.



Sociedade

Todo reino é matriarcal em essência. As mulheres desempenham um papel muito importante, cabendo a elas o controle da natalidade e a organização de todos os afazeres dos membros da família. Esta tarefa é dividida pelas mais jovens. Aos homens cabe a manutenção da família, sendo responsáveis em trazer alimento e fazer os reparos de seus lares. Todas as mulheres podem exercer as mesmas profissões que os homens e também frequentar as escolas de Guerra. Uma observação interessante: os mais proeminentes na magia e artes de Guerra são mulheres.

É costume familiar consultar os mais velhos sobre assuntos como casamento e conselhos na forma de lidar com as tarefas do cotidiano. Todos são preparados para desempenhar seus papéis desde pequenos, sendo instruídos para tomar o lugar dos pais quando for necessário, e passam a dividir as responsabilidades a partir dos dez anos de idade.

Estes conceitos são padrão para quase todas as cidades e raças que vivem na ilha.

ETIPOLIS

É a maior cidade de Kriptus e a capital financeira da ilha com cem mil habitantes registrados. Construída nas ruínas da primeira cidade élfica, possui uma grande diversidade de raças e situa-se num vale com acessos pelo Rio do Dragão, pela Estrada do Príncipe, que possui cinqüenta metros de largura e é constantemente vigiada por guardas e pela Garganta do Dragão .

A cidade é cortada pelo Rio do Dragão, que é navegável em sua totalidade. Tem como base financeira o comércio de produtos de outras cidades, esportes de arena e as taxas cobradas na rota comercial marítima. É totalmente iluminada por pequenas esferas de energia azul

localizadas em postes espalhados por toda a cidade. As ruas são pavimentadas e possuem um sistema de esgoto muito eficiente. O rio que corta a cidade foi canalizado e aquedutos possibilitam o abastecimento de toda a cidade, que também conta com duas estações de tratamento de água.

A movimentação no centro é muito intensa e uma média de dez navios podem ser vistos no cais, tendo em média de dois mil a cinco mil visitantes diariamente. Este número se eleva aos fins de semana durante as várias apresentações na arena.

Rio do Dragão

Corta toda a ilha e abastece os demais rios. Sua largura é variável, podendo chegar a cinco quilômetros aproximadamente. É navegável em toda a sua extensão e tem como nascente o Lago Eloar. Cruza Etópolis e das duas estações de tratamento partem aquedutos que abastecem toda a cidade, adornados com arcos em forma de dragão ao longo de sua extensão. As águas são claras e o leito é composto por pedras de tons azuis e verdes, concedendo-lhe uma bela cor para quem o observa.

Flora e Fauna

A vegetação rasteira situa-se em uma área ao redor da arena e em grandes áreas da cidade velha. Ao redor da cidade se elevam árvores de várias espécies que formam o vale no qual Etópolis se encontra. A fauna não é muito diversificada, se resumindo a: cavalos, utilizados no transporte; gado de corte, criado nas encostas; animais domésticos, como gatos, cães, e os lansia, criaturas do tamanho de um gato, peludas e com cores claras como azul, amarelo e branco.

Na região Nordeste, inicia-se uma densa e misteriosa floresta, chamada de Fária, com fauna ainda desconhecida, alastrando-se por toda a ilha. Adentra o Oceano Negro e também o restante do continente.

Economia

Aqui, desenvolveu-se uma prática revolucionária de comercialização, que gerava lucros de forma bastante rá-

vida. Mercadores locais compravam mercadorias de outras cidades por um baixo custo para depois revendê-las por até três vezes o que pagou anteriormente, gerando uma espécie de patrimônio denominado capital, que era utilizado para comprar mais mercadorias. Isto só foi inteiramente possível porque a única rota comercial para com o resto do mundo conhecido localiza-se no porto da cidade. Muitos prosperaram rapidamente e alguns que não tiveram a mesma sorte atribuem o alto crescimento financeiro dos concorrentes a práticas ilícitas, como contrabando, e não a uma nova fórmula de negociação.

Os comerciantes com maior capital têm o título de Barões e vivem em confortáveis residências, além de possuírem status suficiente para freqüentar as festas da alta sociedade. O mais proeminente e rico da cidade é Arkari, o Branco, um indivíduo albino, gordo, que costuma se vestir com seda e jóias caras. Tem preferência por cores claras e comercializa de tudo, servindo de atravessador para os pequenos produtores e comprando dos estrangeiros os melhores itens pelo menor preço e revendendo para outros. É considerado o mais persuasivo de todos, sendo capaz de vender gelo em uma geleira. Há quem diga que Arkari não teria competência para prosperar tanto e que ele não trabalha sozinho...



Centros Comerciais

Os principais centros de comércio e negócios são o Porto e a área ao redor da arena. No porto são negociados todos os tipos de mercadoria pelos navios. Os moradores também aproveitam para vender seus produtos e fazer trocas de informações e artigos.

A arena é utilizada para negociações e pactos políticos, além é claro, dos maiores negócios, tais como compras de navios e segredos militares de outros reinos. Nestes pontos podem ser encontrados todos os tipos de negociantes, honestos ou desonestos, e vendedores de todo tipo de coisa.

Porto

Situado na Garganta do Dragão. Principal via entre o Oceano Negro e Etópolis, sua estrutura se funde com as rochas. Funciona como ponto de comércio. As embarcações que chegam neste porto são presas e suspensas por uma série de correntes e cordas dispostas em guindastes, estacionando-as em docas suspensas com total segurança. Existe um total de cem docas suspensas, possibilitando ao porto suportar trezentos navios de uma vez.

As paradas neste local são quase uma regra para todas as embarcações que seguem pela já determinada rota marítima de comércio. Na parte superior, há uma doca para reparos e construção de navios com os mais sofisticados equipamentos de manutenção. Todos os navios que chegam devem deixar como parte do pagamento manuais técnicos, manuscritos e mapas marítimos que são guardados para futuras consultas.

Na entrada na Garganta do Dragão fica um farol duplo que tem como função básica guiar os navios em uma trajetória segura pelos mortais corais ali situados. As torres situam-se nos dois extremos da garganta e o caminho mais seguro é quando as luzes se alinham com a proa. Ambas são ligadas por uma ponte de pedra. Possuem uma forma espiralada e são decorados com gárgulas escalando a torre. Também é um forte bem armado que pode impedir com facilidade qualquer tipo invasão.

Arena

Localizada no centro da cidade. Construída em rocha revestida de granito e mármore branco, é uma verdadeira maravilha arquitetônica. Totalmente decorada com estátuas de gárgulas de dez metros de altura e dos grandes gladiadores que ali se consagraram, ornamentadas com ouro e cobre. O portão principal tem a forma de uma aranha e o frontispício é ornamentado com uma gárgula destroçando um anjo.

Tem capacidade para mais de trinta mil pessoas. Um globo mágico situado acima da arena projeta imagens das lutas, facilitando a visibilidade para todos. É palco para todos os tipos de espetáculos, mas as principais atrações são as lutas entre gladiadores ou magos-guerreiros que surgem de todas as partes tentando sagrar-se como os mais poderosos e talvez conseguir um lugar de honra ao lado de Ashiakan.

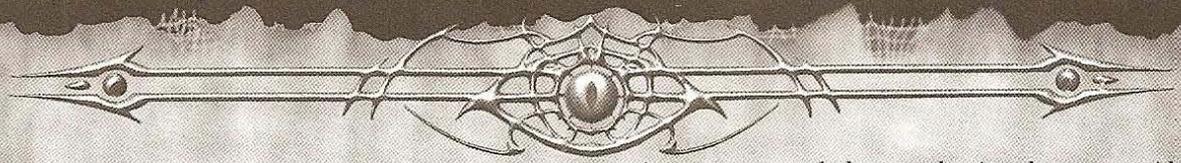
Grandes nomes já surgiram nesta arena, entre eles se destacam Tengu, senhor de Narukami, com quinhentas e cinquenta vitórias e nenhuma derrota em lutas com armas e corpo a corpo, e Zaila, senhora de Tarantia, magaguerreira com quatrocentas vitórias e um empate contra um mago até então desconhecido. Ela ainda continua lutando.

Criminosos também têm a oportunidade de se livrar de suas condenações combatendo. Eles lutam entre si, um contra um. Os vencedores podem desafiar um gladiador em troca do perdão para os seus crimes.

Quase a metade dos freqüentadores da arena é composta por estrangeiros e Ashiakan tem sido o mestre de cerimônias desde sua inauguração.

As atividades na arena são:

Lutas com armas: Estas lutas são até a morte e os contendores podem escolher as armas que irão utilizar. Somente armas brancas são permitidas e o espetáculo mais apreciado é a luta com espadas.



Lutas corpo a corpo: Os contendores lutam até que o adversário perca a consciência. Estilos exóticos são incentivados e apreciados por todos e lutas sem estilo, chamadas popularmente de briga de rua, são vaiadas e usadas apenas durante o intervalo dos confrontos principais.

Encenações: Particularmente é o evento que mais me agrada na arena. São interpretadas grandes aventuras e feitos de heróis locais e de outros reinos, mas as principais são histórias fictícias que enfocam lendas. Os atores não costumam ser ricos, mas gozam de reputação suficiente para receber tratamento de primeira no que diz respeito à comida e vestuário.

Ferion: Esporte desenvolvido por Ferion Kannor. A pista tem forma de bacia, e possui três níveis. Podem ser abertas na parte superior ou não, podendo ter obstáculos. Nesta pista, dois times com três integrantes utilizando uma espécie de bota com rodas devem marcar pontos arremessando uma bola em um pequeno orifício no extremo do campo adversário. As partidas duram uma hora sem intervalo e vence o time que fizer mais pontos. É utilizado um tipo de luva de quarenta a cinquenta centímetros em forma côncava, que serve para carregar a bola e arremessá-la. Os jogadores não podem percorrer mais de trinta metros com a bola na luva, tendo que arremessá-la para outro jogador ou para marcar o ponto.

Utilizam-se proteções feitas de madeira e metal de baixa qualidade. Pode-se atacar os oponentes com encontrões, rasteiras e golpes com a luva. O melhor trio é o time local conhecido como Fênix, liderado pela fundadora do esporte.

Depois das representações é o meu divertimento favorito, conseguindo ser tão excitante quanto as lutas e é bem menos violento.

Templo a Tanatos

O principal templo a Tanatos foi construído da própria rocha do monte Gragen, de cor púrpura. Sua forma lembra garras que saem do solo. Estas "garras" são formações naturais e o templo fica no centro ao ar livre. Uma proteção mágica impede que qualquer efeito climático atrapalhe as cerimônias.

Todas as cerimônias são realizadas por Ashiakan ou pelo próprio Drokiakan, sempre no início de cada semana e qualquer pessoa pode participar. Estas reuniões servem para divulgar as boas novas do Deus-Dragão da morte que retornará e livrará seus fiéis da mesma. Este culto está se ampliando apoiado no desejo que todos possuem de se tornarem imortais e pela popularidade de Ashiakan que sempre zelou pelo engrandecimento do reino.

A parte central do templo é toda construída em cristal púrpura extraído do próprio monte. Possui uma luminescência opaca e as "garras" exalam uma tênue névoa. Este conjunto de fatores faz com que todos se sintam em outro plano.

Os responsáveis por cuidar e manter os templos intactos são um grupo de sacerdotes imortais, chamados de Esbat, criados por Tanatos para representá-lo no plano primário, que é o que conhecemos como mundo físico. Tem aparência que pode confundida com um Ork, mas as semelhanças param por aí. São inteligentes e profundos conhecedores da necromancia.

O culto a Tanatos não é unanimidade em toda a ilha, mas está se expandindo rapidamente.

Castelo Gargon

Castelo onde residem Ashiakan e sua esposa. Este castelo é orgânico, tendo a forma de uma criatura de aspecto grotesco. Sua altura pode ser calculada em torno de cento e cinquenta metros, podendo ser avistado de qualquer parte da cidade pelo fato de estar localizado numa encosta, em seu ponto mais alto.

A criatura que lhe dá forma era um seguidor de Tanatos que foi morto ao tentar defendê-lo durante a Guerra do Alvorecer. Teve sua essência aprisionada e seu corpo reconstruído passou a ser morada do Esbat. Ao se declarar sumo-sacerdote, Ashiakan passou a residir em Gargon. Na encosta onde está localizado vivem pequenos parasitas conhecidos como "devoradores de infantaria", criaturas capazes de devorar um homem em apenas alguns segundos. Atacam qualquer um que se aproxime indevidamente.

O castelo pode mudar de posição. Todos os corredores e aposentos são controlados de acordo com a vontade de seu dono, tornando-o quase impossível de ser penetrado. É totalmente à prova de magia e se alimenta das emoções do povo da cidade.



A cidade velha

Situada na periferia de Etópolis. Essa parte da cidade é decadente e habitada por famílias de Goblins e pessoas sem grande aptidão profissional. A área foi depredada para a construção do centro e o que restou foram apenas ruínas inabitáveis. Os moradores desta parte costumam pedir esmola no centro e vivem dos restos dos mercados e feiras.

As moradias são erguidas com sobras de madeira e barro das margens do Rio do Dragão, a criminalidade é alta e a guarda da cidade não patrulha a área. É dividida em duas partes: Erzadan, situada à leste do rio é dominada por um grupo de Goblins liderado por Goran, que controla o contrabando de vinho produzido por elfos de Tarântia. Esse grupo cobra uma porcentagem por qualquer tipo de comércio exercido na região.

No lado oeste fica Archan, e apesar de todos os problemas da cidade velha o povo desta área é voltado para práticas religiosas estranhas, como o culto ao sangue que tem como princípio o vampirismo. Além disto são em sua maioria artesões que vendem seus trabalhos nas feiras do centro e no cais. A figura mais respeitada é o líder do culto Elion.

Os aquedutos não distribuem água nesta área forçando o povo ir ao rio para armazenar água e alguns ganham a vida com este tipo de transporte. A iluminação é feita com tochas e isto costuma causar pequenos incêndios que são combatidos de forma precária, deixando sempre entulhos que contribuem para a proliferação de doenças e pestes que matam mais de dez pessoas por mês.

Prisão

Situada em uma torre ao norte da arena, é vigiada por cinco soldados e tem capacidade para quinhentos prisioneiros, limite que nunca atingiu. Pela presença constante de Drokiakan a criminalidade na cidade nova é muito pequena. Os crimes cometidos na cidade velha costumam ser punidos pelos "líderes" do local.

Existem celas próprias para magos, que impedem a utilização de suas habilidades mágicas. Os estrangeiros são punidos pelas leis locais. No caso de marinheiros, são mantidos na prisão até que seus superiores paguem fiança, levando-os para serem punidos por suas próprias leis, excetuando-se crimes de morte, que são punidos pelas leis locais.

Leis

As leis que foram estabelecidas pelo conselho são poucas e quando ocorrem crimes não descritos um grupo de moradores e um oficial julgam o caso. Não é permitida a escravidão, com exceção de criminosos. As leis básicas são:

CRIMES	Punições
matar o cônjuge traidor	sem punição, se tiver testemunha
matar em duelo	mesmo anterior
matar para roubar	guilhotina
matar por motivos religiosos	guilhotina
matar em defesa própria ou morte acidental durante uma briga	1 mês de reclusão e pagamento de 50 moedas de prata a família do morto
estupro	castração
assalto	50 chicotadas em praça pública e 1 ano de reclusão
Assalto no qual a vítima seja ferida	Dano igual ao que provocou
Assalto a um nobre	O nobre pode puni-lo como em um assalto normal ou fazer do criminoso seu escravo
Depredação de monumentos públicos	Multa de 200 moedas de prata e 30 chicotadas em praça pública
Ofensa contra culto a tanatos	100 chicotadas em praça pública
Zumbificação de pessoas que tenham parentes	Indenização de 100 moedas de prata para a família e a destruição do zumbi

Esbat

Esta raça foi criada por Tanatos a partir dos restos mortais de Gargon, seu mais fiel súdito, que sacrificou a vida em seu nome. Possuem uma aparência similar a dos ork, mas são mais fortes e inteligentes. Vivem para servir a Tanatos sendo seus mais altos seguidores. Sua pele é enrugada e áspera, tem em média 2 metros de altura e olhos fendidos como uma serpente, e são tão traiçoeiros quanto uma.

Não se reproduzem de forma natural, sendo criados a partir de um ritual realizado pelo sumo-sacerdote a cada ano. Possuem habilidades mágicas intrínsecas em níveis baixos e só tornam-se poderosos quando se unem para realizar rituais. Dominam apenas magias rituais e são incapazes de curar. Não possuem sentimentos e acatam as ordens de seu senhor sem questionar.

Pretendem se tornar uma grande força em Kriptus e acabar com todas as outras formas de magia. Estão sobre as ordens de Ashiakan e Drokiakan, são os construtores dos templos a Tanatos e é de suas responsabilidades cuidar e proteger os templos.

Quintessência

O nível de quintessência é normal em toda a cidade, com exceção da encosta do castelo gargon onde o nível é duas vezes maior. Durante os eventos na arena os magos também podem sentir que o nível no local aumenta de forma drástica, e por este motivo quem for pego realizando qualquer tipo de magia na área é punido com no mínimo 100 chibatadas ou lançado para lutar na arena.

O cemitério da cidade não possui quintessência, isto não é natural. Existem várias lápides mágicas que tem como função drenar qualquer resíduo desta energia que esteja ali. Isto impede a execução de qualquer magia no local.

Sepultamento

Somente os nobres são enterrados no cemitério da cidade, que se localiza no monte Gragen. O restante da população é cremada em fogueiras feitas as margens do rio do dragão, tendo suas cinzas lançadas no mesmo.

Os nobres são enterrados em caixões de madeira cinza e a cerimônia é como uma festa de despedida, onde são declaradas as qualidades do falecido. O velório dura um dia e o enterro é rápido. Ninguém derrama uma única lágrima, pois acreditam que Tanatos irá trazê-lo de volta em breve.

Senhores da guerra

A guarda de elite de Ashiakan. Composta por dois homens e duas mulheres, responsáveis diretos pelo treinamento de toda tropa de Etópolis e sempre observam os treinamentos dos soldados do resto de Kriptus. São magos-guerreiros com profundos conhecimentos de táticas de guerra e criadores de um tipo de magia utilizada em combate direto chamada de magia das armas. Utilizam armaduras capazes de resistir a ataques de bestas, revestidas de ouro. Formam a guarda pessoal de Ashiakan e sua raça e origem é desconhecida.

São frios e nunca demonstram qualquer emoção. Muitos acreditam que são seres artificiais ou vindos de outros planos. Respeitados e temidos em todas as cidades, suas ordens só podem ser retiradas pelo próprio Ashiakan. Tem o poder para destituir qualquer governante e substituí-los.

Estão selecionando por toda Kriptus 250 soldados para serem treinados em sua arte e se tornarem uma legião de elite sobre o comando de Ashiakan.

Círculo Celeste

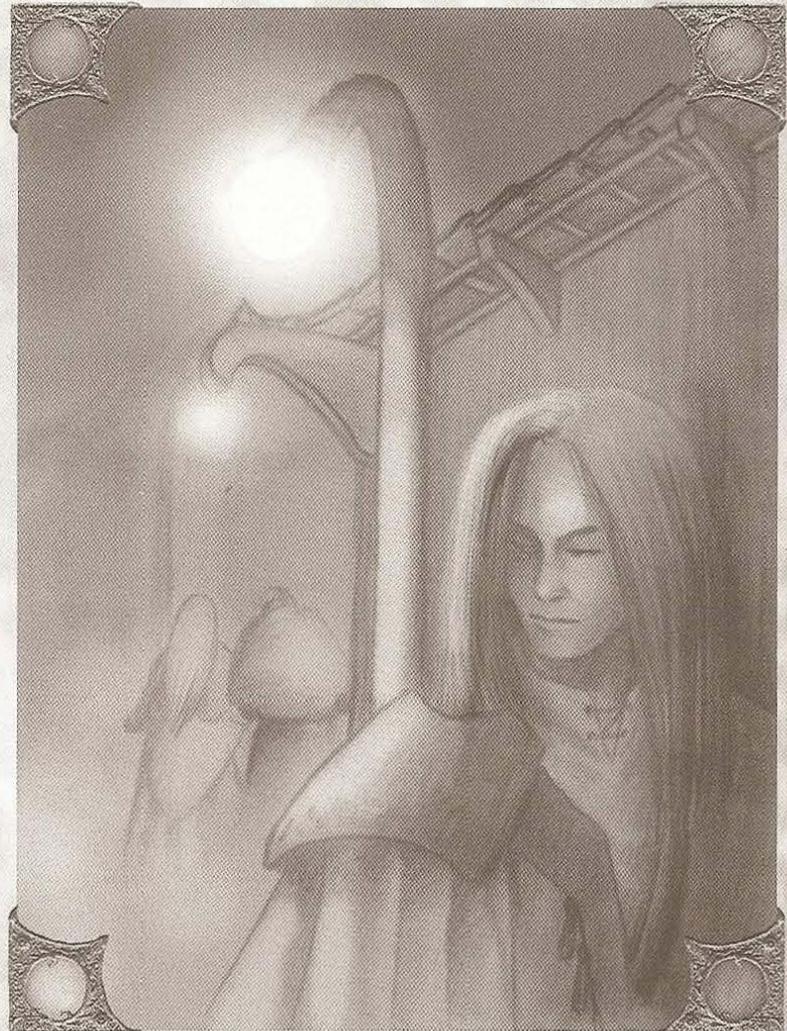
Apesar do nome este grupo é formado por vampiros. O círculo celeste é uma sociedade secreta que tem como meta principal tornar os vampiros seres respeitados e livrar todos de seu estado bestial, transcendendo todas as

limitações desta espécie. Para isto foram enviados para Etópolis três membros com a missão de se infiltrar no culto a Tanatos e descobrir uma forma de absorver seu poder. O líder Elion é um vampiro poderoso e com grande influência política no continente de Étrius, isto lhe permite algum status perante Ashiakan, que mesmo desconfiando dele nada sabe sobre suas verdadeiras intenções.

Os membros do círculo vivem na cidade velha sobre a fachada do culto ao sangue, morando em um pequeno castelo em ruínas decorado com gárgulas. Seu culto atrai muitas pessoas que vivem nesta e em outras regiões em busca de cura e conhecimentos vindo de outros planos.

A segunda em hierarquia é Kaliça Vanúrios, muito carismática e sem dúvida a mais sábia dos três. É uma pessoa muito enigmática e costuma freqüentar o centro da cidade, principalmente a arena.

Existem vários círculos em outras cidades mas eles não têm contato direto entre si.





NARUKAMI

Região montanhosa e escarpada com inúmeros gêiseres sempre ativos, que com muita frequência, deixam a região levemente nebulosa. É uma cidade com 12.000 habitantes.

O príncipe desta cidade é Tengu, guerreiro imbatível respeitado por todo o povo de seu reino, governando com punho forte e preparando seu povo com o melhor das artes marciais com grande ênfase na honra e respeito hierárquico.

É a cidade com os melhores lutadores marciais de Kriptus e as mais exóticas comidas e práticas religiosas. Aqui o culto a Tanatos ainda não é comum. A região não é muito visitada, por seu clima quente e úmido e sua cultura incomum.

Geografia e economia

Narukami se situa em um grande planalto escarpado tendo ao fundo uma floresta com três vulcões extintos. Esta floresta é o habitat de gorilas, tigres e animais de pequeno porte e a maior parte do solo é composta de vegetação rasteira. Boa parte da cidade se situa em platôs na montanha sul, com acesso apenas por escadas feitas na rocha. A única entrada é pela encosta dos ventos que tem uma estrada acidentada que varia de 10 a 15 metros de largura. Sua economia é baseada no cultivo e exportação de ervas raras, confecção de armas

(os melhores artesões de espadas estão nesta cidade) e a criação de cavalos de batalha.

O cultivo de ervas finas é feito na região norte da cidade, que possui um excelente terreno para o cultivo e é de propriedade da família Ikeda. Dentre as ervas se destaca o Tasy, uma erva com forte poder curativo e com alto valor no mercado de Etópolis. Também cultivam condimentos que são vendidos para toda Kriptus.

Os cavalos de guerra são criados em um haras de responsabilidade do clã do alvorecer, liderado por Hiei Kriu. Estes cavalos têm um porte exuberante e musculatura duas vezes mais fortes que os cavalos comuns, sendo capazes de cavalgar em qualquer tipo de terreno. Possuem pelagem branca ou cor de cobre. São vendidos e usados por todas as tropas de Kriptus.

Já a confecção das espadas é de responsabilidade do clã do crepúsculo, representado por Sharael, uma enigmática guerreira que herdou a liderança recentemente com a morte de seu pai. São especialistas na forja de Katanas, que tem o fio mais afiado que se pode conseguir em uma espada. Todas são feitas sob encomenda. Produzem espadas de excelente qualidade para os soldados. Exportam para outros continentes e abastecem as tropas de Etópolis e Tarantia. Também forjam armas exóticas e personalizadas, para quem pode pagar por elas.

Classes sociais

Existem quatro classes sociais em Narukami. São elas:

Senhores da essência: Posto ocupado pelos discípulos diretos de Tengu, Letsu Hachi e Shu Heon. Vivem no castelo e dedicam-se ao aprimoramento de suas habilidades, prestando serviços apenas para seu mestre. Para atingir este status é necessário derrotar um deles, para assim adquirir todo o respeito e glória.

Samurais: Título equivalente a cavaleiro. Todos são considerados nobres e vivem nas instalações da guarda com boa comida, roupa, e as melhores espadas e armaduras de toda Kriptus. Nem todos possuem terras, apenas os que se casam ou eram casados anteriormente e os generais. Este status também é válido em todas as regiões. Todos os de classe inferior devem inclinar a cabeça em sinal de respeito quando cruzam com um samurai, caso isto não seja feito o samurai pode se considerar ofendido.

Danshi: São os artesões que confeccionam utensílios, tais como: talheres, pratos, equipamentos para treinamentos e detalhes das espadas e armaduras. Costumam ter belas casas e se vestir bem. Constituem a burguesia de Narukami.

Yashi: Por último temos os plebeus. Pessoas que trabalham no cultivo, nas tavernas ou prestando serviços como empregados de pessoas de outras classes. Suas casas são compostas de um único cômodo que é utilizado para todas as suas necessidades.

Todos de classe inferior devem demonstrar respeito para com o de classe superior e estes não devem abusar dos menos guarnecidos. Mas é comum os Yashis serem maltratados pelos outros.

Leis

Adotaram as leis do conselho de Etópolis acrescidas do código de honra Ansa-tai. Roubo de qualquer coisa com valor superior a 50 moedas de prata são punidos com a mutilação de uma das mãos. Os samurais são representantes máximos das leis e podem matar e punir qualquer um que seja considerado um transgressor.

Não é permitida a escravidão. Estrangeiros são punidos com mais rigor e dificilmente conseguem status nesta região.

Cultura geral

Todo o povo de Narukami tem profundo respeito pelas mulheres, que são tratadas com dignidade e podem exercer qualquer profissão que desejarem sem nenhuma for-

ma de preconceito. Homens, mulheres e adolescentes são respeitados não apenas pela posição social que ocupam, mas também por seu caráter, coragem e honra. Um Yashi que cuide de sua família sem deixar que nada falte, que tenha a mão calejada pelo trabalho, é mais respeitado que um samurai beberrão e sem honra.

Todos que atinjam os 15 anos de idade devem seguir o caminho militar ou auxiliar seus familiares nas funções que estes exerçam, caso contrário serão vistos como indignos e ao completarem 18 anos são recrutados a força para o serviço militar, sendo geralmente enviados para postos onde as condições de vida sejam muito difíceis.

Os feitos heróicos ou o esforço em se tornar o melhor no que faz é recompensado com a admiração dos demais, engrandecendo o nome de sua família, que é a coisa mais importante tanto para os nobres quanto para os plebeus. Todos que respeitem seus antepassados podem dizer toda sua linhagem com orgulho.

O membro mais velho da família, mulher ou homem, toma como sua responsabilidade o engrandecimento do nome de sua família e cuida para que todos façam o mesmo. Também cuida para que seus antepassados mortos sejam devidamente respeitados. O povo de Narukami crema seus mortos e coloca suas cinzas em vasos com formas de animais alados, lendários ou reais. Os vasos são colocados no mausoléu central da cidade ou em mausoléus familiares. As famílias mais ricas costumam construir mausoléus nos fundos de sua residência.

A criminalidade é muito pequena, se resumindo a pequenos furtos ou mortes por motivos de honra.



Alimentação

A culinária desta cidade é considerada estranha e até repugnante para muitos povos, mas é muito apreciada e carregada de mitos. Entre os pratos comuns está a ingestão de insetos como: gafanhotos, formigas, besouros, louva-deus e cigarras, que são geralmente fritos com óleo de amendoim ou cozidos como um guisado. Também apreciam frutas secas com cérebro de macaco.

Consomem pouca carne vermelha, preferindo tubérculos e carne de aves, que são sempre preparadas com fortes condimentos e farinha de insetos. As refeições são sempre feitas em panelas de barro e acompanhadas de vinho de arroz, ou licor de hortelã. Visitantes incautos terão dificuldade de encontrar comida "normal".

O paladar das refeições é forte e tem alto teor nutritivo apesar da aparência exótica e forte odor de condimentos, como pimenta e cominho. Todos os pratos são considerados afrodisíacos e doenças são comumente tratadas com misturas feitas com base em insetos torrados, ervas e extratos de órgãos internos de animais.

Torneios

A única forma de divertimento do povo de Narukami são os torneios de artes marciais realizados semanalmente no sábado, na praça em frente à escola de guerra. Esses torneios contam sempre com a presença de Tengu e seus discípulos. Além de divertimento é usado para selecionar os melhores lutadores para o corpo de guarda e para representar a cidade nas lutas da arena de Etópolis. É permitida a participação de qualquer pessoa da cidade ou estrangeiros e as lutas são em duas categorias: armados e corpo a corpo. Não são até a morte, mas acidentes acontecem...

Qualquer um pode desafiar Letsu Hachi ou Shu Heon, discípulos de Tengu, e se vencerem tomarão seu lugar. Até agora somente um lutador de Tarântia fez o desafio e foi derrotado em dois segundos.



Práticas religiosas

O culto a Tanatos ainda não mostra sua influência direta sobre o povo de Narukami, que prefere a prática de meditação, um hábito cultivado desde muito jovens e feito todos os dias.

Antes de executar suas tarefas praticam uma arte conhecida como taichi que tem como princípio o equilíbrio energético do corpo e o alívio das tensões mentais.

Além destes hábitos rotineiros, também nutrem profundo respeito pelos mortos. Uma vez por semana, geralmente no domingo, vão até o mausoléu onde se encontram as cinzas de seus antepassados e prestam reverência com incensos e mantras. Alguns costumam conversar e pedir conselhos a eles. Nas cerimônias de casamento e nascimento os vasos com as cinzas são levados ocupando lugar de destaque no altar. O povo de Narukami considera a zumbificação um ato horrível que deve ser punido com rigor máximo. No fundo todos tem muito mais medo que respeito pelos mortos.

Os trabalhadores das lavouras de ervas ao iniciarem o plantio, rezam para os elementos durante horas para que tudo brote com vigor. Após a colheita festejam por um dia inteiro agradecendo às forças da natureza, independente da safra ter sido menor que a anterior.

As katanas que são feitos sob encomenda para samurais renomados, possuem um preparo especial, desde a escolha do metal que será utilizado para a forja até o acabamento final, a espada não será tocada por ninguém além do forjador e seu proprietário. Antes de começar o trabalho diário na espada, o forjador evoca Zenkio o deus-dragão dizendo:

"Evoco seu nome mesmo sabendo que não sou digno de pronuncia-lo para que guie minha mão rumo a perfeição e que possa moldar esta espada tanto no plano primário quanto no espiritual".



Quando a espada está pronta e enquanto é afiada, o forjador entoava mantras secretos que tem como principal finalidade impedir que sua própria essência fique no katana.

O samurai que irá utilizar a espada deve praticar taichi com ela para que parte de sua essência fique armazenada na lâmina e aproximar-se de Zenkio em espírito.

Todos estas práticas são realizadas independente de onde eles estejam, até mesmo em viagens para outros reinos ou cidades.

Os sacerdotes voltados para as práticas religiosas e ao ensino da arte do taichi chamam-se monges. Vivem no mosteiro shao kai, onde plantam e se alimentam apenas do que colhem. Frequentemente viajam por várias cidades pregando seus princípios de equilíbrio com as forças da natureza e do cosmo e buscando novas formas de conhecimentos. Dominam artes marciais chamadas de artes internas que tem como meta apenas a defesa, apesar de possuírem potencial para matar.

Possuem regras rígidas dentro de sua organização e os que as violarem podem ser expulsos com desonra, sendo exilados para regiões ermas. Só utilizam como arma bastões e similares, nunca utilizando armas de corte. São respeitados em todas as cidades e raramente são mal recebidos por onde passam, sempre tendo comida, água e pousada de graça. São conhecedores de qualquer perícia comum para a sua região. Nunca utilizam armaduras e seguem seus dogmas sem restrição:

Nunca matar;
Respeitar as leis;

Voto de castidade;
Nunca comer carne vermelha;
Não matar de forma intencional.

Não há restrições quanto ao sexo ou raça dos monges, todos são aceitos, desde que passem nos testes iniciais, que são geralmente criados de forma individual para testar as fraquezas do pretendente.

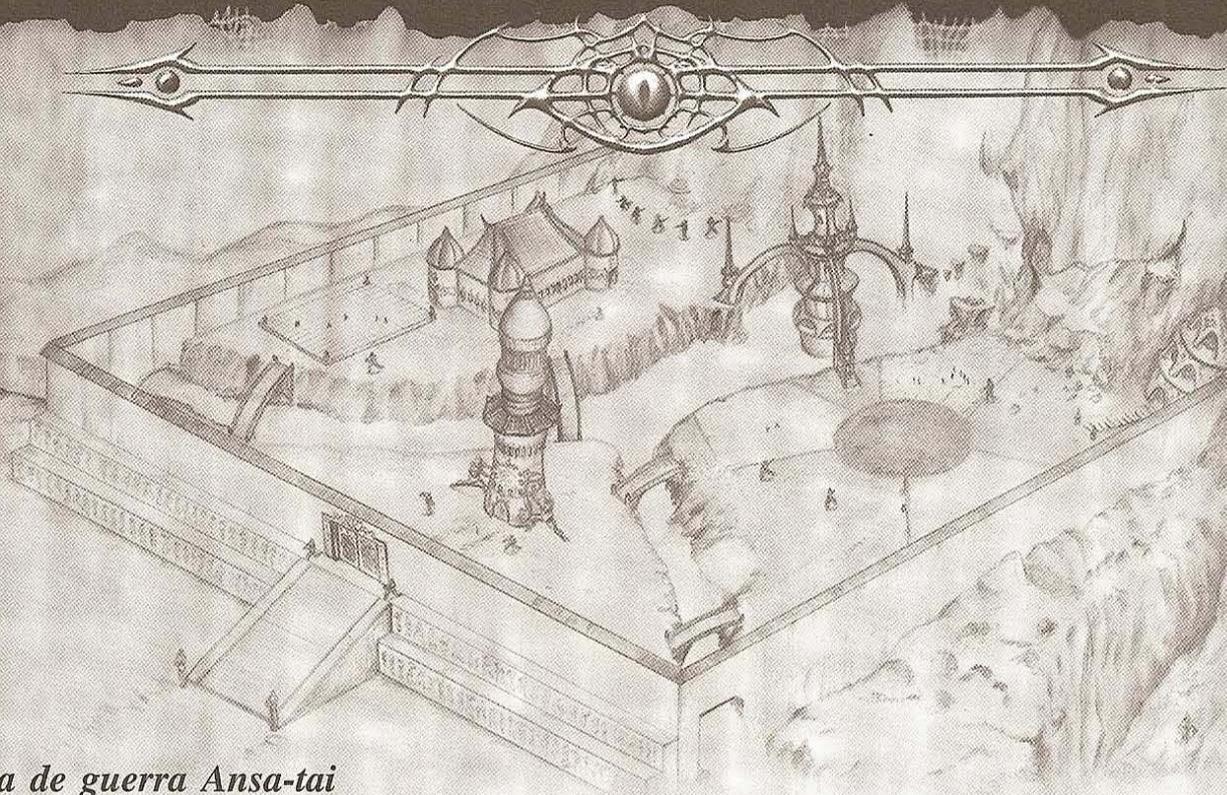
Maihime

Um grupo de dançarinas exóticas que encenam os mitos e lendas de todas as regiões de uma forma muito elaborada, com roupas e cenários de extremo luxo e bom gosto. Este grupo é formado por 12 mulheres e não é permitida a presença de homens, excetuando-se a plateia. Viajam por toda Kriptus em uma caravana que também é utilizada como o palco para seus espetáculos.

São consideradas as mais belas mortais e fazem espetáculos exclusivos para quem possa pagar seu alto preço, mas também realizam shows públicos a preços mais baixos. Utilizam magia de ilusionismo, do fogo, entre outras para dar mais realismo e emoção às suas interpretações. Viajam com Mekura Namida, exímia guerreira formada na escola Ansa-tai, que é sua guardiã.

Todas são excelentes acrobatas, atrizes e também muito educadas, conhecendo os costumes de todas as regiões. Já viajaram inúmeras vezes para outros continentes e costumam se apresentar na arena de Etópolis uma vez ao mês, fim de semana que supera todos os outros em expectadores.





Escola de guerra Ansa-tai

Prédio com 15 andares, construído na colina do sol poente. A colina recebe este nome por ficar na direção do sol. Todos os dias quando o sol atinge o crepúsculo elas adquirem um tom igual ao do céu por causa de sua vegetação alaranjada.

O prédio possui relevos que representam batalhas lendárias, tem cores que vão do marrom ao azul turquesa e é circundado por um fosso de 50 metros de largura onde são criadas carpas. O pátio possui inúmeras estátuas que representam posturas de luta e heróis lendários. Existem mais três templos que são utilizados para outras práticas:

Templo azul: é utilizado para as práticas com equipamentos que tem como finalidade desenvolver e aprimorar técnicas específicas. São utilizados sacos de areia, troncos para golpear e bonecos de madeira para o refinamento de técnica.

Templo do portão de ferro: utilizado para as práticas das formas fundamentais e clássicas como Katas e taichi chuan.

Templo dourado: utilizado para as práticas avançadas de meditação e canalização da energia interior. Neste templo também são realizados estudos sobre estratégia e crenças, pois os mestres julgam que é essencial o conhecimento das crenças do inimigo, pois assim podem ser utilizadas contra os mesmos.

Além dos templos o pátio possui vários tablados feitos com materiais diversos como: areia, pedra polida, pedra bruta, grama e cascalho. Isto serve para tornar todos capazes de lutar em qualquer tipo de terreno. O ponto mais utilizado para os testes de projeção de energia interior é a cachoeira diamante, com uma forte queda d'água e rochas como cristal que foram polidas pela forte pas-

sagem da água. É utilizada para testar equilíbrio, resistência e concentração.

Tengu sempre está presente nos testes e supervisiona os treinos dos mais graduados. Os responsáveis pela escola de guerra são: Taira e Kamui Sasuke, exímios lutadores e mestres evoluídos com um grande refinamento espiritual. A escola aceita pessoas de qualquer lugar e raça, desde que passem no teste inicial, que varia de acordo com o humor dos mestres. Há vários níveis de treinamento que são baseados exclusivamente nas capacidades individuais dos praticantes.

Os treinamentos não podem ser assistidos por ninguém que não seja aluno e mesmo estes só podem ver os treinos referentes a seu nível. A punição costuma ser o corredor, que consiste em um corredor composto pelos praticantes observados que irão desferir golpes no transgressor, que deve atravessar o corredor ou desmaiar tentando.

As práticas da escola da guerra são:

Arco e flecha;

Conhecimentos gerais;

Etiqueta;

katana (espada com lâmina curva e fio em apenas um lado da lâmina);

Lutas corpo a corpo;

Montaria;

Sobrevivência em montanhas e áreas vulcânicas.

Tarântia costuma enviar seus melhores soldados para serem treinados nesta escola, e recentemente um senhor da guerra esteve observando treinamentos dos mais graduados. Os formados aqui recebem o título de samurai e um lugar nas tropas de Tengu. Todos que se formam também tem maior facilidade para integrar qualquer tropa de Kriptus.

SELDER



Selder é a jóia de Kriptus. Com construções feitas em cristal e mármore branco e azul, a cidade é exuberante. Tem uma população que gira em torno de doze mil habitantes e não possui uma grande variedade de raças, se resumindo a humanos, elfos e meio-elfos.

A economia é baseada nas artes, que dominam muito bem. São elas:

Pintura em tela e afrescos.

Esculturas em mármore.

Trabalhos em couro.

Ourivesaria.

Vitrais.

Quase todos os trabalhos artísticos de toda a ilha foram feitos por artistas selderianos, isto possibilitou a Selder crescer e agora toda a população vive com conforto. Os magos deste reino se dedicam a magias de cura, proteção, magia elemental e também ao clero.

A princesa deste reino é Celina, uma sefiroth. Não existem diferenças de classes sociais. Todos são artistas e possuem status igual perante a princesa. Quando viajam para outros reinos são tratados como se fossem nobres.

Cultura geral

O povo de Selder é muito amistoso e sem tendências malignas. São artistas que vêem o mundo como o meio de mostrar a essência da própria natureza através das diversas formas de arte. Procuram sempre se ajudar e manter todos no mesmo nível social com divisão igual de recursos. As decisões mais importantes são debatidas em assembleias abertas a toda a população, que possui um grande grau de participação, podendo opinar.

Estrangeiros não podem permanecer mais de uma semana e para ficar mais tempo é necessária permissão especial fornecida pelo Custodio de Selder, Alanis Nauri, que pode ser encontrado na sede da guarda da cidade.

Apesar de fazer parte do conselho de Etópolis não cultuam a tanatos e também não tem bom relacionamento com Drokiakan, principalmente Celina, que foi convidada a fazer parte do conselho por seu poder. Ela aceitou por motivos desconhecidos. A alimentação é basicamente vegetariana, nunca comendo carne. Não é permitido forasteiros andarem armados na cidade, as armas são confiscadas pela guarda tão logo sejam vistas e devolvidas quando deixam a cidade.

Os Selderianos são vistos raramente em Etópolis por não gostarem da forma de diversão deles.

Campina dos anjos

Com dois quilômetros de comprimento, é a entrada para Selder. Composto de diversas flores, entre elas sinfonia celeste, rosas, lírios e um tipo de grama amarela. Este panorama é muito bonito e se completa com algumas lagoas que tornam a campina muito visitada por estrangeiros e pelo próprio povo de Selder.

Durante a noite milhares de fadas e vaga-lumes podem ser vistos voando sobre a campina, que também se ilumina com as sinfonias celestes, tornando toda a campina um verdadeiro espetáculo. As fadas vivem em outro plano e só se materializam durante a noite. Nunca ninguém conseguiu capturar uma. Dizem as lendas locais que os lagos, em alguns períodos do ano, se tornam portais para o plano celestial e para Arcádia, o lar das fadas.

Também na campina se situa a grande fazenda do unicórnio, propriedade de Eurífani Esdra e seu marido Proteus Esdra. São os donos da única criação de unicórnios da ilha, com um total de vinte e cinco espécimes que possuem uma pelagem azulada. São criaturas muito belas e rápidas, além de possuírem a capacidade de se teleportar a longas distâncias. São muito procurados por cavaleiros e nobres de vários reinos, mas o casal só vende para quem for indicado por Celina. A fazenda é protegida por guardas imperiais.

Castelo de alabastro

Lar da princesa Celina e sua corte. Por ser construído de alabastro, todos os corredores e aposentos do castelo são iluminados com luz natural durante o dia. A noite é iluminado por candelabros mágicos, fazendo com que o castelo adquira uma aura de luz quando visto de fora. Este castelo é protegido por seu difícil acesso, somente voando ou através de magia pode chegar-se lá, e se for necessário pode abrigar todos os habitantes da cidade. É decorado com belas estátuas e vitrais que contam a história da ilha. Localiza-se na parte mais alta de uma gigantesca rocha flutuante sobre a cidade.

No platô inferior se situa o Templo das águas, construído com mármore branco, ouro e cristal. Cercado por um lago de águas límpidas como o cristal onde nascem plantas como sinfonia Celeste, uma planta com a forma de um anjo rezando que ao ser tocada por uma brisa emite um som extremamente agradável parecido com uma prece. Deste lago caem duas cachoeiras que deságuam no lago de cristal situado logo abaixo.

O templo das águas é local onde são realizados todos os estudos de magia e artes. É uma escola onde somente os mais talentosos podem estudar. É dirigido por Lina Amoloki, que cuida do desenvolvimento mágico e Kamal Hariél, grande artista com conhecimentos superiores a qualquer outro de Kriptus, sendo a responsável pelo en-

sino das artes. No salão principal existe uma escultura de cristal e ouro do dragão Hanziel, na parede atrás dele uma pintura representando sua batalha contra Drokiakan e os vitrais contam a história da guerra do alvorecer. Nas paredes laterais há entalhes que contêm a cura para quase todas as doenças existentes, mágicas ou naturais.

É quase impossível entrar no templo, pois é necessário ter permissão direta da princesa Celina.



Fraternidade do lótus

Grupo de estudos composto por pessoas que buscam o conhecimento e o desenvolvimento pessoal. Todos os membros têm permissão direta de Celina para frequentar a biblioteca e o templo das águas. É formado por elfos e humanos proficientes nas artes e/ou magia. Reúnem-se duas vezes por mês sempre em lugares diferentes e durante as reuniões praticam diversas formas de meditação, compartilhando conhecimentos que se baseiam nos grandes filósofos e pensadores do mundo conhecido.

Os líderes desta fraternidade são: Cloud Zanor, um elfo negro que luta para purificar sua essência por completo e a humana Nagire Thbe, muito inteligente e profunda conhecedora da essência das pessoas, sempre tentando mostrar o melhor caminho. Ela é a responsável direta pela grande mudança da maioria dos membros que antes não se dedicavam a seus potenciais.



A fraternidade é desconhecida de toda a população com exceção da princesa, sua filha e Aldo, vivendo sob a fachada de alquimistas. Realmente são exímios alquimistas, tendo seus serviços pedidos por grandes nomes da sociedade de Kriptus, e é entre os alquimistas e integrantes do templo das águas que escolhem seus membros. Todos são testados sem saber e se forem escolhidos recebem o convite, que pode ser recusado e neste caso ele terá essa recordação apagada.



Biblioteca de cristal

A mais completa biblioteca de arte e magia de toda a ilha, talvez de todo o mundo. Fica no centro do lago de cristal. Aldo Rarone é o bibliotecário e profundo conhecedor de culturas de todo o mundo. É um elfo de 800 anos que dedica muito de seu tempo aos estudos. Eiri, elfa filha adotiva de Celina, também auxilia na biblioteca e os dois costumam viajar para outros reinos e cidades em busca de novos livros e informações que possam ser acrescentadas na biblioteca.

Somente pessoas autorizadas por Aldo podem entrar na biblioteca, esta autorização é conseguida às segundas feiras no pequeno porto de acesso, situado na margem norte do lago. Na biblioteca podem ser encontrados livros sobre todos os tipos de magia, entre eles grimórios escritos por magos de todos os reinos, mapas completos, manuais de arte e muitos outros tipos de livros. Nenhum livro pode ser retirado em hipótese alguma. Há também inúmeras obras de arte espalhadas por todos os aposentos. No átrio superior, vários escritores podem ser vistos trabalhando em seus manuscritos, poemas e etc.

Vale dos grifos

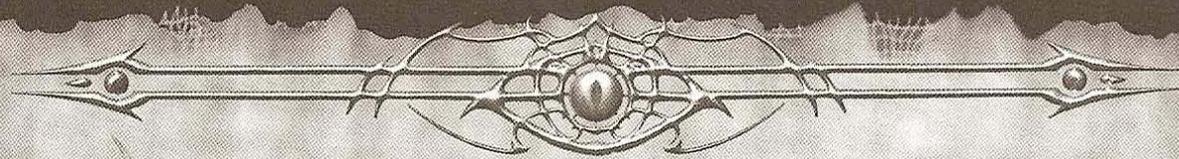
É muito escarpado, com muitas cachoeiras e com vegetação e musgos reluzentes que concedem uma beleza inigualável. Toda sua área é de difícil acesso, mas mesmo assim muitos se aventuram por ela na tentativa de capturar grifos, que tem um alto valor no mercado de Etópolis.

Os grifos são muito selvagens e protegem seu território da invasão de qualquer outra raça. Suas tocas se situam em cavernas incrustadas nas encostas. Existem nesta região duas espécies de grifos:

Grifos brancos: tem cabeça, asas e patas dianteiras de águia e patas traseiras de um leão. Voam não apenas por suas asas, mas sim pela quintessência que armazenam em suas penas. Podem atingir o tamanho de um leão e são predadores quase perfeitos. Vivem na parte mais alta do vale e se agrupam em famílias de doze a vinte indivíduos, com um macho e uma fêmea dominantes. Podem ser domesticados quando capturados jovens.

Grifos dourados: do tamanho de um cavalo (alguns podem ser maiores) com penas douradas e garras afiadas como navalhas. São muito raros e reclusos. Não se sabe sua localização exata no vale, mas dizem que vivem em uma comunidade própria atrás da cachoeira Danor. São inteligentes e falam um idioma próprio, além do idioma comum da ilha. Nunca serão domesticados e se associam com outras raças apenas por vontade própria. São capazes de executar magias de cura, teleporte e do ar.





Sefiroths

Hanziel é o mais poderoso dragão de cristal que já existiu. Com sua capacidade de atravessar dimensões, vislumbrou em uma de suas viagens um mundo de luz onde viviam milhares de seres com asas. Esses seres possuíam uma aura de bondade que nunca chegou a entender. Hanziel passou a visitar o plano com frequência cada vez maior para tentar entender como eram e o que os tornavam seres tão magníficos, apesar da aparência humana. Sefira uma bela jovem, que vivia neste plano, se apaixonou por Hanziel e passou a lhe ensinar como eles eram em essência e que eram anjos criados por um deus com o propósito de proteger e auxiliar humanos de um mundo em desequilíbrio.

A união entre os dois seres não era possível naquele plano e então decidiram ir para o plano de Hanziel e lá viveram como marido e mulher. Hanziel podia tomar a forma humana e desta união nasceram duas filhas: Lifani e Celina. As duas possuíam características que as fizeram as primeiras de uma nova raça batizada por Hanziel como Sefiroths em honra de sua amada.

Durante a guerra contra Drokiakan, Sefira e Lifani foram mortas e logo Hanziel também pereceu. Celina escapou e anos depois se tornou princesa de Selder. Os poderes desta raça são desconhecidos de todos e a única conhecida é Celina, que não possui um bom relacionamento com Ashiakan, mas ele a respeita por não saber seu real poder e por teme-la.

Gárgulas de marfim

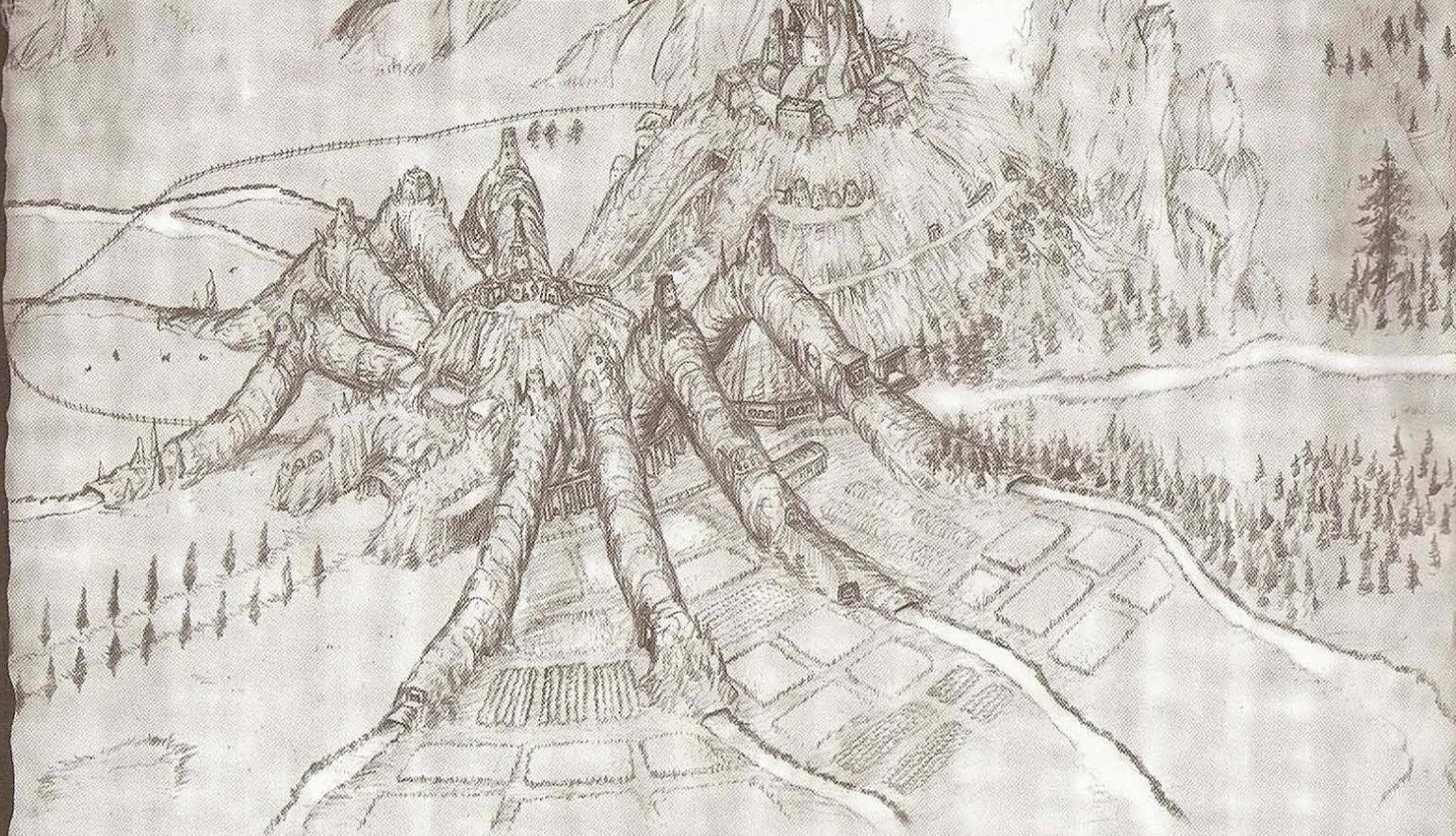
São golens criados por Kamal com o propósito de proteger o castelo de alabastro e patrulhar a cidade. Foram construídos com marfim, prata, ouro e cristal. O ritual da consagração, que gera as gárgulas, os torna inteligentes e capazes de aprender novas habilidades. Seguem cegamente as ordens de Celina.

Quando alguém morre em Selder pode ter sua essência transferida para uma gárgula de marfim, se tiver optado ou se a família consentir. Isto é o que torna a gárgula inteligente. A escolha é feita por Celina, Kamal ou pelos membros da fraternidade do lótus. As gárgulas têm o corpo resistente como uma muralha de rocha e possuem uma força capaz de levantar até 300 kg. Dominam as magias elementais, não precisam se alimentar ou beber água e são imunes a todas as doenças, mágicas ou naturais, a qualquer tipo de controle mental e magias necromânticas.

Aparentemente não possuem sentimentos, mas nada os impede disto. Utilizam espadas como sua principal arma e alguns até usam vestimentas. Todas as gárgulas têm formas femininas e podem evoluir até o ponto de se tornarem de carne e osso, podendo até se reproduzir. Isto geralmente ocorre com passar do tempo e por um conjunto de fatores desconhecidos. Existe um total de duas gárgulas e apenas uma se tornou de carne: Aselus, atual líder da tropa de gárgulas de marfim.



TARÂNTIA



Localizada próximo à floresta das aranhas e na base da cachoeira nebulosa, que tem este nome devido a nevoa que cobre o topo da montanha onde ela se localiza e por exalar uma nevoa em vários pontos da queda. É uma cidade muito exótica e totalmente construída nos restos petrificados de uma gigantesca tarântula. Zaila, uma maga-guerreira, é a princesa de Tarântia. Tem uma população de aproximadamente oito mil habitantes.

Apesar dos poucos habitantes, faz parte do conselho devido as grandes habilidades de sua princesa, que representa o povo de forma inigualável e continua lutando na arena de Etípolis onde ainda é invicta. A economia desta cidade é baseada na produção de medicamentos criados com base em tarântulas e raízes comuns na região, que são utilizados para a cura de doenças naturais ou mágicas, tendo como principal produto o Goij, remédio usado no tratamento de todo tipo de envenenamento e também na extração de Cristanium, tipo de cristal utilizado para fornecer energia a algumas armas.

A cidade é composta de três pavimentos. O primeiro é o maior e é habitado pela maioria do povo comum que Cultiva alimentos para consumo apenas dos moradores de Tarântia. No segundo pavimento se situam as moradi-

as dos guerreiros, que aqui tem lugar de honra. Também é neste pavimento que os medicamentos são feitos. O terceiro é o local de morada da princesa e se situa na parte mais alta. É o local onde os maiores guerreiros vivem com todo o conforto necessário.

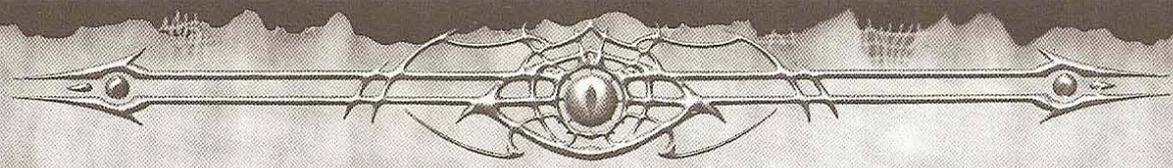
A cachoeira entra pela parte de trás da cidade e é canalizada de forma a suprir as necessidades do povo e outra parte escoar por pequenos aquedutos que distribuem água pelos campos de cultivo.

As raças mais comuns nesta cidade são: humanos, elfos e anões.

Alimentação e extração

Toda a comida consumida nesta cidade é produzida pelos moradores nos campos de cultivo que se situam nas laterais do primeiro pavimento, que também são utilizados para criação de animais de corte como búfalos, bois e répteis. A preferência de todos é a carne de répteis como iguanas e lagartos. A floresta das aranhas também é fonte de recursos naturais como raízes e animais de pequeno porte.

No subsolo se situa a única mina de extração de Cristanium de toda Kriptus e este é um dos motivos que



levou a princesa Zaila a integrar o conselho. A extração é feita por um grupo de anões, pois o trabalho requer muita precisão e os anões são os mais indicados por suas habilidades extrativistas. O Cristanium vale dez vezes mais que seu peso em ouro e só pode ser utilizado com autorização do conselho.

Mina de cristanium

Fica nos subterrâneos de Tarântia e é de responsabilidade de Darren Berich, patriarca da casa de Bericher, um anão considerado como o mais eficiente na extração de minério e único especialista em Cristanium. Sua filha mais velha, Merry Berich, uma maga que domina a magia da terra e suas variantes, é a responsável pelo preparo final do minério.

Os cinquenta anões que trabalham na mina são da mesma família e estão neste ramo a mais de três gerações. São respeitados e toleram as demais raças que vivem em Tarântia. Quase toda produção é vendida para Etópolis e é utilizada para abastecer os portais de transporte e no desenvolvimento de armas capazes de projetar energia.

A casa Bericher construiu uma grande área residencial no subsolo onde vivem. Também seguem algumas leis internas como nunca se casar com membros de outras raças e não permitem a permanência de forasteiros.

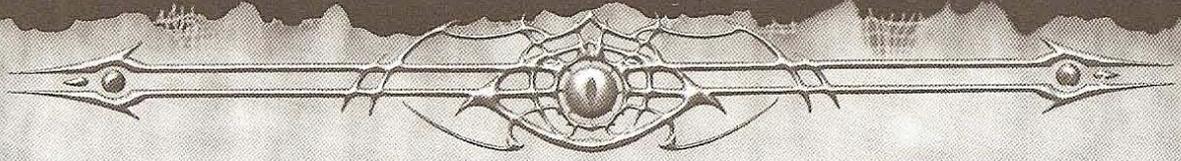
O Cristanium tem cor azul celeste e emana uma luminescência fraca, mas que concede um belo aspecto ao redor da mina. O valor deste minério é muito elevado, mas para quem não domina seus segredos não tem valor algum, pois oficialmente ninguém compraria esse item roubado.

O processo de extração é bem avançado utilizando magia e máquinas a vapor construídas com base em conhecimentos fornecidos por Kamal Harel. O mineral bruto não tem utilidade. Ele passa por um processo de refinamento que consiste em eliminar as impurezas através de magia, só então podendo ser usado para fornecer energia. É muito resistente, mas perde a energia em pouco menos de dois anos de utilização e depois deste período se torna um cristal quase sem valor, porém tão resistente quanto uma barra de ferro na mesma proporção.

Alquimia Tarantiana

São especializados na fabricação e desenvolvimento de medicamentos voltados para o tratamento de doenças e envenenamentos. Também desenvolvem substâncias capazes de ampliar a força, agilidade e velocidade. Tais substâncias são proibidas nas arenas e são usadas, geralmente, por caçadores e extrativistas, sendo vendidas livremente em Tarântia.

Os alquimistas Tarantianos são poucos, totalizando cinco mestres e quinze discípulos, dentre os quais se des



taca uma jovem elfa pouco vista fora da guilda. Apesar da pouca quantidade de alquimistas, a produção de remédios supre as necessidades básicas de Kriptus e sobra para ser negociado no mercado de Etópolis. Os mestres são conceituados e costumam auxiliar outras guildas, principalmente as de Etópolis. Todos também conhecem inúmeras outras formas de alquimia e mesmo não as dominando por completo pesquisam e procuram se manter atualizados.

Guerreiros

Os guerreiros são preparados inicialmente na cidade de Narukami, onde recebem treinamento em artes marciais e após dois anos de treinamentos intensivos são treinados por Hariaki Algor, um humano discípulo de Zaila, que os prepara no Templo Araquinia em técnicas de sobrevivência e recuperação através de meditação.

Todos são tratados como heróis e tem direito de morar no segundo pavimento com tratamento privilegiado como saunas, massagens e alimentação controladas. Sempre representam a cidade nos torneios e são patriotas ao extremo.

Suas habilidades são diferentes dos demais lutadores e gladiadores por dominarem uma arte baseada nos movimentos das tarântulas, arte que foi criada por Araquinia a deusa dos Tarantianos e passada a Zaila através de inspiração divina. Entre as habilidades destes guerreiros destacam-se:

- * Escalar sem utilizar equipamento algum;
- * Uso de cordas e chicotes como arma;
- * Uso de Katanas e adagas;
- * Uso de armas de arremesso;
- * Meditação Garak;
- * Sobrevivência em florestas e montanhas.

Os guerreiros mais conceituados recebem o título de príncipes-guerreiros, podendo morar em qualquer pavimento da cidade. Essa elite é formada por dez guerreiros que se consagraram na arena de Etópolis e são discípulos de Hariaki.

Meditação Garaki

Esta forma de meditação é considerada a mais eficiente maneira de se recuperar de danos sofridos em combate ou não. Criada por Araquinia e desenvolvida por Zaila, somente os guerreiros de Tarântia a dominam e jamais irão ensina-la para alguém que não se mostre merecedor de tal dádiva. Os treinamentos consomem duas horas diárias e se o praticante ficar mais de dois dias sem praticar perde a habilidade de se recuperar por uma semana, caso prossiga nos treinamentos após estes dois dias. Se ficar um mês sem praticar perde a habilidade de forma

definitiva.

A prática consiste em meditações feitas sempre utilizando movimentos ritmados entendidos somente por quem os pratica. Para utilizar a habilidade é necessário se concentrar por 1 minuto e executar uma respiração profunda, logo em seguida terá a metade de seus ferimentos recuperados, com exceção de membros perdidos. Caso esteja inconsciente o subconsciente toma o controle do corpo e executa o processo.

Existem outros benefícios que não são revelados e são de domínio apenas de Zaila e dos príncipes-guerreiros.



Outras regiões

Tudo que foi descrito anteriormente se refere às regiões e cidades sobre a tutela do conselho, mas existem muitas outras que compõe toda a grande ilha Kriptus. As próximas linhas irão apresentar estas regiões de uma forma não muito detalhada. Por não serem muito freqüentadas pouco se sabe sobre elas.



SARIGON

Localizada entre o Rio do Dragão e o Deserto dos Ossos. É uma colônia com 4.000 habitantes, com economia baseada na criação de gado de corte, produção de bebidas alcoólicas de baixa qualidade, mineração de ouro e pecuária para consumo próprio. Mas o principal é o sistema de correios criado por uma meio-elfa, Naona Derá, esse serviço já abrange todas as principais cidades, e além da entrega de cartas também transporta valores e artefatos. Os serviços desta organização são requisitados por todos.

A xerife Asmira é a autoridade máxima exercendo a função de Prefeita e líder da guarda. É auxiliada por um caçador de recompensas conhecido por sua eficiência e por ser o mais rápido no saque, Darkon, a flecha.

Por sua localização próxima ao deserto dos ossos, tempestades de areia costumam atingir Sarigon com certa frequência e a vegetação é bem rasteira com muitos cactos e grama seca. Não possuem templos ou uma religião seguida por todos. Cada raça segue suas próprias crenças que nem sempre são respeitadas pelos outros.

Meios de transporte

Os meios comuns de transporte são:

* **Cavalo:** todos os cavalos são protegidos com armaduras parciais de couro, que servem tanto para proteção quanto para enfeites.

* **Hipodátilo:** tipo de pterodátilo tão grande quanto um

cavalo e capaz de voar, se deslocando mais rápido. São caros e poucos possuem um.

* **Carruagens a vapor:** tem a forma de uma grande roda com uma cabine de carruagem e velocidade média de 80 km/h, com capacidade para até seis pessoas. É movida por vapor produzido por água através de um processo que utiliza um pequeno pedaço de Cristanium. O vapor faz a carruagem se mover e é novamente coletado em forma líquida e o processo se repete. Sempre conseguem o Cristanium de contrabandistas goblins.

Raças comuns

Esta área foi colonizada por: humanos, anões, elfos, meio-elfos, goblins e reptantes. Mistura que torna o clima tenso na maioria do tempo, tendo duelos constantemente. Os anões não suportam os reptantes e goblins, tolerando os demais por serem necessários. Já os elfos, que são minoria, não suportam os reptantes. Os humanos toleram os demais por se acharem superiores. Cada raça procura sobreviver de maneira independente.

Anões: são mineradores e a casa de Lancinnor é conceituada por extraírem o melhor ouro da ilha e também são os melhores ferreiros.

Elfos: são criadores de cavalo e gado para corte.
Meio-elfos: são mensageiros e levam cartas e pequenas encomendas por toda Kriptus. Prestam este serviço para

todas as cidades como uma espécie de correio.

Goblins: produzem bebidas alcoólicas de baixa qualidade que são muito apreciadas na região.

Humanos: cultivam raízes e verduras que são vendidas ou trocadas nos armazéns.

Reptantes: são em pequeno número e costumam sobreviver como serviçais de fazendas e minas de ouro. Muitos se juntam e formam bandos de ladrões e o bando mais temido é o de Rogaar, que também já foi visto em outras cidades.

Armas comuns

Desde pequenos são treinados para utilizar armas de arremesso como punhais, shakens, chakrans e bestas pequenas. Nesta colônia o mais rápido no saque tem mais chances de sobreviver. É comum ver duelos ao por ou nascer do sol. Todas as dúvidas sobre a honra de alguém são decididas nestes duelos e até mesmo disputas por terras e vinganças resolvem-se desta maneira.

Alguns possuem armas mais sofisticadas, que custam muito e os puritanos as vêem com desdém. São armas de disparo de dardos que são usadas como braceletes, botas ou cotoveleiras. São eficientes, mas não causam muito dano por serem lentas. Todos andam com suas armas na cintura sem restrições e é muito difícil ver alguém com espadas.

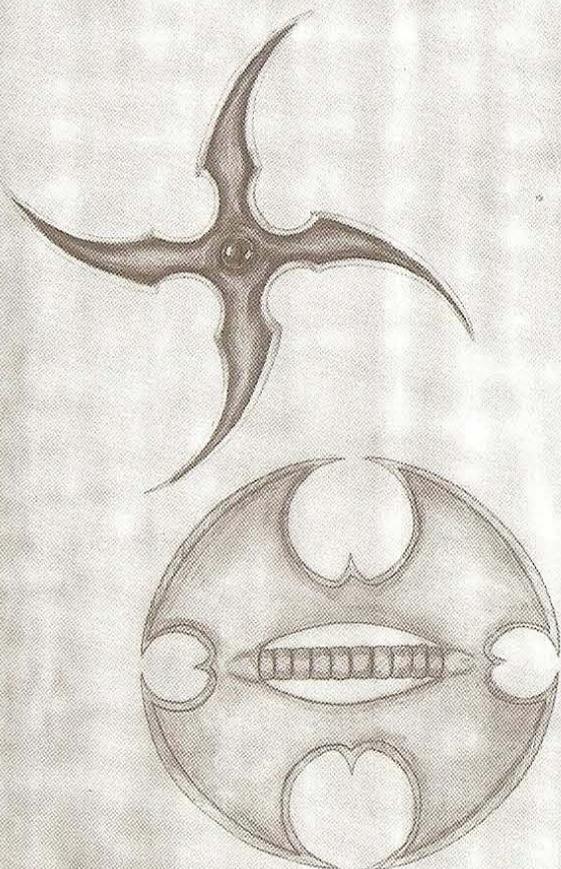


Taverna Ilandra

Ilandra é a humana mais conhecida de Sarigon por ser a proprietária da única taverna da cidadezinha. A taverna é luxuosa e tem dois andares. Além de bebidas e shows, todas as noites também funciona como hospedaria. O salão principal é mantido sempre limpo e organizado, não sendo permitida a entrada de arruaceiros. Brigas devem ser resolvidas no lado de fora.

O local é protegido por dois seguranças humanos, mas os próprios freqüentadores procuram manter o local em ordem. Aqui podem ser encontrados a xerife e as personalidades mais importantes de Sarigon, assim como forasteiros de todas as partes.

A taverna é o único local onde todas as raças freqüentam sem brigar, pelo menos dentro dela, e a proprietária é muito respeitada por sempre se impor de forma firme e por ter derrotado um forasteiro que a asse-diou.



REGIÕES NEUTRAS

Deserto dos Ossos

É o único deserto de kriptus e ocupa boa parte da região oeste. É um deserto de areias brancas como neve e com milhares de ossos de animais extintos durante a luta entre Hanziel e Drokiakan. Algumas destas ossadas formam estruturas que podem atingir três metros de altura.

Por ser muito perigoso e traiçoeiro, é pouco explorado e a grande maioria dos habitantes de Kriptus não conhece seus segredos, mas o deserto esconde mistérios e artefatos poderosos o suficiente para decretar o fim de tudo que existe.

É habitado pela tribo Tamasia, um grupo nômade que vive de saques a cidades próximas. São poucos e todos os homens são guerreiros e as mulheres é que exercem o papel de líderes. Existem pequenos animais como escorpiões, aranhas, serpentes e ratos de areia que se esgueiram por toda parte, mas nenhum é tão perigoso quanto o iguans de couraça, tipo de lagarto com um metro, todo revestido por uma forte couraça quase impenetrável por espadas. É muito ágil e tem um veneno que ataca o sistema nervoso provocando paralisia de todos os órgãos em menos de dois minutos.

Os carniçais do deserto são uma raça inteligente com forma humanóide e pele coberta por uma camada de queratina branca. Vivem em comunidades de vinte membros e são capazes de "nadar" nas areias como um tubarão no mar. Não são tolerantes com as demais raças e são carnívoros. Lendas dizem que são guardiões de todos os segredos do deserto. O rei desta raça tem pele como se fosse feita de ouro e só existe um rei por vez.

As cordilheiras Yansha se estendem por todo oeste do deserto, e são compostas por inúmeros vulcões, alguns

ainda ativos como o vulcão Piron. No sopé deste vulcão se encontra um rio de chamas azuis que ninguém sabe a origem nem o que o torna desta cor.

Apesar de tantas adversidades um mago se refugiou neste deserto fazendo dele seu lar, e a única coisa que se sabe sobre ele é que domina as magias elementais, necromantes e outras formas de magia desconhecidas. Seu castelo é construído de ossos e rocha vulcânica.

Necrópole

Pequena ilha situada na baía dos vulcões. É habitada por um grupo de quarenta Esbats, que cuidam da única construção do local, o cemitério maldito. O cemitério é o local do sepultamento de grandes criminosos, assassinos, necromantes e criaturas de outros planos e foi construído para ser capaz de manter a energia destes seres sob controle e impedir que sejam ressuscitados. O cemitério ocupa quase toda a ilha e tem um aspecto mórbido, com inúmeras estátuas espalhadas e grandes mausoléus. Ele parece possuir vida própria e é uma visão aterradora para os barcos que cruzam a baía.

É proibida a navegação nas cercanias da necrópole e muitos navios já desapareceram nas suas proximidades. Alguns afirmam ter visto navios fantasmas na região. Além disso, a ilha é habitada por ratos extremamente venenosos e portadores de doenças horríveis, os ratos navalha, capazes de cortar couro com rapidez incrível, podendo devorar um homem em poucos minutos.

A quintessência nesta região é extremamente caótica, tornando o ato de executar magia muito perigoso, provocando choques de retorno invariavelmente.





Pântano Vilmor

Lugar sombrio e com árvores retorcidas que mais parecem seres vindo dos planos inferiores. O pântano é cáustico e raramente alguém se aventura por suas terras. É a morada de Vilmor, um dragão negro insano que realiza experiências sinistras com cadáveres e seres vivos tentando criar novas raças. É cruel e não teme nada nem ninguém.

Suas maiores criações são as Damas cadavéricas que compõe seu harém criadas a partir de restos mortais de elfos, e as bestas de Vilmor, seres criados com restos de qualquer raça com partes metálicas, são guerreiros ferozes e sem escrúpulos. O pântano é um local que deve ser evitado por todos que prezem sua sanidade.

Cordilheira das Lótus

Têm forma de "U" com a extremidade oeste envolvendo a região de Selder e a extremidade leste dentro da baía dos vulcões. Por ser a mais alta formação montanhosa de Kriptus seus cumes estão sempre cobertos por nuvens. Possui vegetação abundante e uma grande diversidade de animais e plantas. Nestas cordilheiras nascem dezenas de espécies de lótus que servem para poções alquímicas e uma infinidade de propósitos.

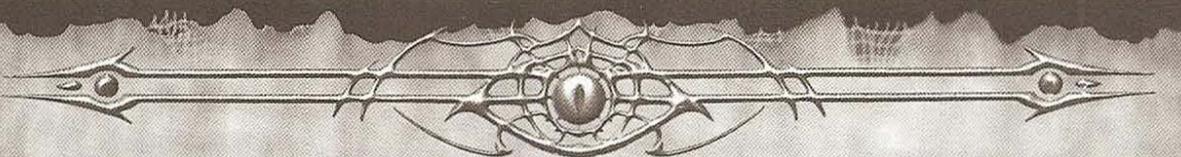
É habitada por goblins negros, xamãs poderosos e profundos conhecedores de animais e ervas. Não são hostis e vivem próximo ao sopé.

O castelo da única família draconiana pode ser visto com facilidade por se localizar em um grande descampado na face norte.

Região nordeste

Área que se inicia no extremo norte do deserto dos ossos e se estende até o extremo leste da ilha ocupando quase a metade de toda Kriptus. Não é muito explorada e pouco ou nada se sabe com certeza sobre seus habitantes e criaturas. Algumas expedições que se aventuram por esta região dificilmente retornam. Os que retornaram narram um mundo com seres diferentes de todas as regiões conhecidas.

Mas nada se sabe com certeza, mas alguns aventureiros estão sendo convocados e preparados para colonizar essa área.



KRIPTUS ATUAL

As tensões aumentaram. Apesar de toda a organização político-econômica o reino atravessa um período turbulento. O antes inabalável prestígio da figura de Ashiakan começa a dar sinais de declínio. Espalharam-se boatos de que Etópolis estaria financiando grupos de piratas e saqueadores para forçar a passagem de embarcações vindas de outros continentes pelo porto da cidade e que o saque seria vendido no mercado negro para outras regiões. Também foi declarada a existência de uma rota de contrabando de cristanium sem a permissão do Conselho por contrabandistas goblins auxiliados por comerciantes locais, que se defendem e acusam supostos selderianos infiltrados na cidade de estarem inventando tais histórias. A criminalidade aumentou e o tráfico de ervas e drogas ilegais se espalha. Há evidências que apontam a formação de um forte sindicato do crime em Etópolis, patrocinado por contrabandistas para eliminar rivais nos negócios. Também ganham dinheiro manipulando resultados na arena, principalmente nas partidas de ferion.

Grupos de elfos começam a se mobilizar, principalmente em Selder, temendo que os rumores sobre a destruição de todas as outras raças sejam verdadeiros. Fala-se até mesmo em se realizar uma assembléia entre elfos de toda ilha para elaborar estratégias contra Ashiakan.

Drokiakan é visto com mais frequência, seja sobrevoando os céus de Etópolis ou andando pela cidade em sua forma meio dragão, meio homem. Os cultos a Tanatos se intensificaram, o que aumenta as suspeitas de que se deseja trazê-lo ao plano primário.

No centro desta tensão, encontram-se as cidades de Etópolis e Selder. Todos sabem que Celina é filha de Hanziel, e que só foi aceita no Conselho para que Ashiakan possa observá-la e talvez determinar a real extensão de seus poderes. O Príncipe de Etópolis teme o desenvolvimento dos poderes da sefiroth ou algo pior: a ressurreição de seu pai, o dragão Hanziel. Não é preciso dizer que tal acontecimento teria proporções catastróficas, pois caso o dragão de cristal retorne ao nosso plano sua batalha contra Drokiakan seria tão ou mais furiosa do que a anterior e com certeza culminaria com a destruição de toda a ilha.

No entanto, um pequeno conjunto de fatores impede o início de algum tipo de hostilidade na ilha.

O comércio se desenvolveu de tal maneira que se Etópolis, em consequência de um confronto, fechar seu porto, prejudicará outras cidades da ilha, ela própria, viajantes e negociadores de outros continentes que não hesitariam em reabrir a rota comercial à força. Em virtu-

de disto, vários comerciantes locais aumentaram seus esforços para garantir que os negócios continuem sendo lucrativos, afinal de contas, ninguém quer sofrer nenhum prejuízo. Abaixaram-se os preços e facilitou-se a passagem de mercadorias. Além disso, por trás de todo o comércio legal, existe uma rota de contrabando muito bem estruturada, que também sairia perdendo com o possível embate.

E ainda existem as cidades restantes do Conselho: Narukami e Tarantia. Ambas são auto-suficientes e podem se manter fora do conflito em total neutralidade, mas eu acredito que o mais provável é que um dos lados, Selder ou Etópolis, tentará estabelecer alianças já que ambos os povos seriam excelentes aliados. Por exemplo: Zaila, além de exímia guerreira, possui um enorme prestígio perante a população de toda a ilha e com certeza traria muitos simpatizantes para o lado de quem se aliar. Os guerreiros de Tarantia estão entre os mais fortes da região. Além disso, o aliado teria um suprimento exclusivo de cristanium para carregar suas armas.

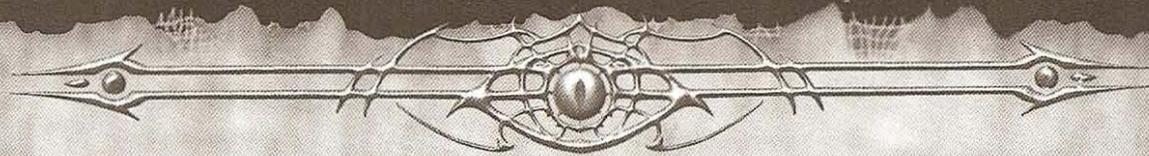
Talvez Ashiakan já esteja fazendo isto, visto que um senhor da Guerra acompanha de perto o treinamento da escola Ansa-tai, provavelmente com a intenção de incorporar os melhores guerreiros em suas fileiras. Mas tudo isto não passa de uma tênue linha que nos separa de um eminente confronto, linha esta que pode ser rompida a qualquer momento.

Tudo o que resta agora é aguardar e acompanhar o desenvolvimento dos acontecimentos...

Mitos e rumores

Mesmo com grande desenvolvimento social, e uma intrincada rede político-econômica, nenhuma região existe sem mistérios e lendas, e Kriptus não é nenhuma exceção. Histórias, boatos, rumores, chame-os como quiser, mas o fato é que na maioria das vezes não se pode atestar a veracidade de tais informações, porém é indiscutível sua capacidade de influenciar o rumo de certos acontecimentos. O que mostrarei agora são alguns comentários que se ouvem quando se viaja pela ilha.

- Um grupo de três aventureiros, contratados por Ashiakan, conseguiu penetrar nos planos inferiores e trouxe o crânio negro, artefato capaz de fundir criaturas do plano inferior com seres do plano primário sobre o controle do usuário.
- Ashiakan possui uma frota de navios voadores capazes de viajar através das dimensões e planos.



- A orbe situada sobre a arena absorve a energia utilizada pelos contendores e Ashiakan pretende utilizar ela para trazer Tanatos de volta ao plano primário.
- Drokiakan e Ashiakan são o mesmo ser, pois os dois nunca foram vistos juntos.
- O círculo celeste foi enviado pelo próprio Tanatos para testar seus seguidores.
- Kaliça Vanurios é a vampira mais poderosa do mundo conhecido e é capaz de andar a luz do dia.
- Ekate Lamia, esposa de Ashiakan foi dominada magicamente para se casar com ele, com a intenção de gerar uma nova raça de elfos que destruiria as outras se tornando suprema.
- Tengu fez um pacto com Koagawa, demônio da guerra, por isso se tornou o guerreiro perfeito. Como pagamento Tengu pretende aumentar seu poder para que o próprio Koagawa possa possuir seu corpo e vir para o plano primário.
- O grupo Maihime viaja por todas as partes coletando conhecimentos mágicos, e planejam encantar todos os líderes para controla-los.
- Letsu Hachi é filho de Tengu com uma súcubus. Ele é um meio demônio.
- Sharael é uma kunoichi (mulher ninja), que já fez parte dos senhores da guerra sendo mais poderosa que Tengu.
- Existe uma sociedade secreta que conseguiu a união entre corpo, mente e espírito, são chamados de ninja por uns e cavaleiros do eclipse por outros.
- Zenkio, deus-dragão, está na forma mortal, verificando a integridade de seus seguidores.
- Celina está preste a ressuscitar seu pai Hanziel para se vingar de Drokiakan.
- Lina Amoloki é uma primal que retornou para preparar terreno para a volta dos primais.
- Kamal Hariel pertence a uma raça criada por Magnun Artifex com a finalidade de construir artefatos mágicos de extremo poder.
- A fraternidade do lótus foi fundada por Celina com o propósito de serem uma força espiritual poderosa o suficiente para combater Ashiakan e Drokiakan.
- Hanziel ao morrer transferiu sua essência para Celina e está prestes a despertar.
- No subsolo da cidade de Tarantia existe uma rede de túneis que se alastram por toda kriptus;
- A cidade é capaz de se tornar uma tarântula viva e se deslocar;
- Os armeiros da cidade desenvolveram armas com grande poder de destruição tendo como fonte de energia o cristanium.
- Zaila pertence a uma raça de elfos que é o resultado da união entre uma elfa dourada e um elfo negro;



APÊNDICE II

REGRAS



ARIANA



ARIANA ARTIFEX

Sou Ariana Artifex, filha de Magnun Artifex – o maior criador de artefatos mágicos do mundo, tenho 20 anos e sou inventora. O combate às forças naturais de nosso mundo é uma tarefa muito difícil e requer certos equipamentos. Cabe a mim desenvolvê-los.

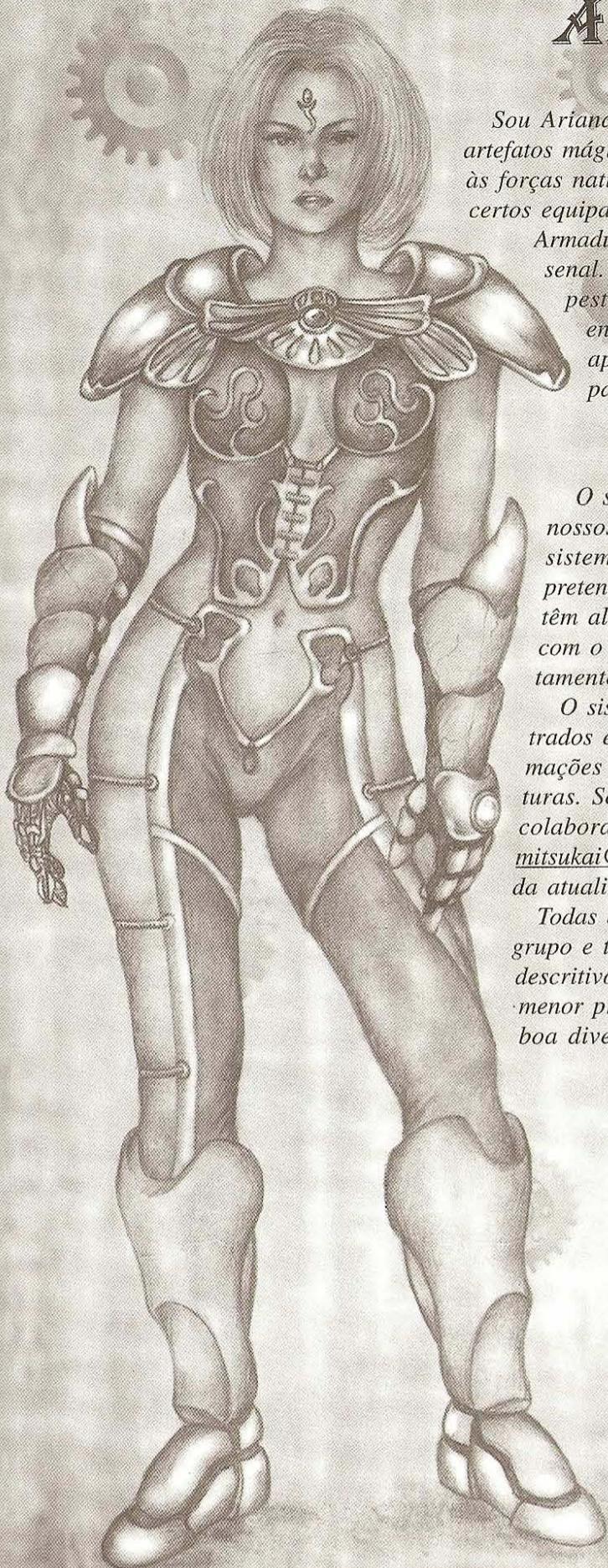
Armaduras mágicas e veículos especiais fazem parte de nosso arsenal. São desenvolvidas armas específicas para combater tempestades de raios, tempestades de mana, distúrbios oníricos, entre muitos outros fenômenos de qualquer natureza. Neste apêndice irei tratar de algo um pouco diferente, as regras para jogar no mundo de TRON.

UTOPIA

O sistema UTOPIA foi criado para facilitar a compreensão de nossos suplementos e possibilitar a todos que já possuam seus sistemas favoritos adaptar nossos produtos. Não temos como pretensão torna-lo um sistema onipotente no mercado, pois contém algumas falhas que acreditamos que possam ser corrigidas com o auxílio de vocês que estão lendo. Será distribuído gratuitamente (www.mitsukai.hpg.com.br).

O sistema utiliza apenas dados de seis lados, facilmente encontrados em qualquer livraria. Se você é um novo jogador, as informações aqui contidas são o suficiente para começar novas aventuras. Se você é um jogador experiente e deseja enviar qualquer colaboração e com isto ampliar nosso sistema envie e-mail para mitsukai@ieg.com.br; nós ficaremos muito agradecidos e sem dúvida atualizaremos nosso sistema.

Todas as regras aqui contidas podem ser adaptadas para seu grupo e todo material apresentado até este ponto é inteiramente descritivo. Se não desejar utilizar o UTOPIA, você não terá o menor problema para adaptar o material de Gênesis. Grata e boa diversão.



Glossário

Campanha – Conjunto de aventuras em ordem cronológica, que compõe uma história completa.

Características pessoais – são fatores que determinam a individualidade e habilidades inatas, podem ser favoráveis quando concedem vantagens, ou desfavoráveis que causam desvantagens.

Planilha de personagem – folha de papel onde são anotadas todas as informações sobre o personagem.

Mestre de jogo – Jogador que tem a função de preparar e apresentar as aventuras para os demais jogadores, que irão interagir livremente com elas. A palavra do mestre é final e deve ser respeitada.

Personagem – Assim como no teatro, o RPG utiliza personagens que são representados pelos jogadores e são eles que dão vida às aventuras e campanhas. Os PC (Player Character) são personagens controlados pelos jogadores e os NPC (No Player Character) são personagens coadjuvantes interpretados pelo mestre de jogo e podem ser: aliados, inimigos e etc.

Sessão – período de jogo que cobre uma parte da campanha e pode durar uma hora, uma tarde ou mais, como um episódio de seriado de televisão.

Turno – Período no qual o personagem pode executar uma ação simples, de combate ou não.

Testes – são jogadas de dados (D6) para verificar se o personagem consegue executar determinada ação.

D6 – dados de 6 faces utilizados nos testes.

Criação de personagem

O processo utilizado para a criação de personagem consome algum tempo do jogador e do mestre, que deve auxiliar sempre que for necessário, mas este trabalho é recompensado com um personagem completo e cheio de vida.

O primeiro passo é dado pelo mestre de jogo que deve passar para os jogadores os tipos de personagens que podem ser utilizados e uma breve descrição da aventura e cenário. Após isto ele determina a quantidade de pontos de personagem que o jogador poderá utilizar. Este total de pontos varia de acordo com o grau de dificuldade da aventura:

40 pontos – aventura normal

60 pontos – aventura heróica

100 pontos – aventura épica

150 pontos ou mais - aventura super

Depois de definido com quantos pontos o personagem será criado, é hora de criar uma história que deve conter um resumo de sua vida, seus desejos e como se tornou o que é. De posse destes dados, é hora de preencher a planilha e assim dar vida a sua criação. Para isto siga os passos seguintes.

Escolhas iniciais

O cabeçalho, situado no topo da planilha, é onde fica situada uma breve descrição do personagem e contém informações gerais sobre a campanha: nome do personagem, nome do jogador e aventura não necessitam de explicações. Os demais representam o seguinte:

Raça: Define a que raça (elfo, humano, goblin e etc..) o personagem pertence. Isto afeta algumas características do personagem, além da aparência.

Especialidade: É um tipo de profissão e determina se o personagem será um mago, clérigo, guerreiro e etc.

Raças

Humanos não recebem nenhum ajuste racial. Este manual, por ser o mais básico que nos foi possível, não possui espaço suficiente para descrever em detalhes todas as raças existentes. Para pertencer a algumas raças é necessário pagar ou ganhar pontos de personagem, pois contam como características pessoais; mas o mestre de jogo pode permitir que você pertença a qualquer raça, sem utilização destes pontos. Segue uma breve descrição das mais comuns no planeta TRON, mais especificamente na ilha Kriptus:

Humanos

É a raça mais comum. Têm em média 1,70 m de altura, pesam cerca de 70 Kg; a expectativa de vida é de 90 anos, atingindo a idade adulta por volta dos 17 (em muitos lugares, jovens de 15 a 16 anos são considerados adultos).

Geram um filho por gravidez e os gêmeos não são comuns (mas já ocorreu gravidez de sétuplos). O período de gestação é de 9 meses. Vivem na maioria dos tipos de terrenos e são muito adaptáveis. Não possuem nenhum ajuste racial, pois é neles que são baseadas todas as características.

Elfos (variável)

Humanóides com grande longevidade e bela aparência. São descendentes diretos dos Prímals e possuem uma ligação muito grande com as forças mágicas do mundo. Têm uma média de vida de 1.200 anos, atingindo a idade adulta por volta dos 120 anos.

Existem muitos fenótipos de elfos que possuem características bem diferentes entre si, mas todos têm um senso de dever para com os demais membros de sua raça (fenótipo) e possuem comportamento nobre e elegante. São grandes apreciadores das artes e da beleza da magia. Quase todos os fenótipos têm uma dieta vegetariana e medem cerca de 1,90 m, pesando em torno de 75 Kg e olhos claros. O cabelo é naturalmente liso e com muito brilho, variando do negro ao totalmente branco.

O fenótipo mais comum é o urbano, tendo este nome por ter abandonado as florestas e passado a viver em pequenas comunidades, de até 30 membros, em grandes centros urbanos. Sua pele é mais rosada que as dos humanos.

Outro fenótipo conhecido são os elfos negros, que possuem pele bem bronzeada, tornando-se negra após os 900 anos de idade. Seus olhos são orbes negras quase sem expressão e o cabelo é invariavelmente prata. Além disso, costumam ser intolerantes com todas as demais raças (de elfos ou não); dedicam-se às artes da guerra e da necromancia e têm como principal objetivo sobrepujar todos os seres viventes, que consideram inferiores. São mais fortes que os demais, tendo um corpo muito bem torneado.

Em todos os fenótipos, as fêmeas são tão respeitadas quanto os machos, podendo exercer as mesmas atividades sem preconceito algum. O limite inicial de atributos é 5. Segue ajustes raciais:

Elfos urbanos (10 pontos): força -1, destreza e quintessência +1, habilidades relacionadas a artes +1, +1 nos testes de visão e audição.

Elfos negros (15 pontos): destreza, vigor, essência e quintessência +1, habilidades relacionadas a combate +1, +1 em todos os testes de sentidos, intolerância a todas as demais raças, excesso de confiança (médio).

Anões (8 pontos)

Na maioria são mineiros que vivem em cavernas ou são grandes ferreiros e armeiros. São rudes e, até certo ponto, grosseiros; não apreciam piadas e medem o valor das pessoas pelas habilidades que possuem. Nunca voltam atrás em suas palavras e honram todas as suas promessas.

As mulheres não costumam aparecer muito, mas isto não é uma regra e muitas até dirigem pequenas ferrarias. Os

anões atingem no máximo 1,20 m e média de 55 Kg; raramente são obesos, tendo músculos trabalhados em suas atividades, que requerem muito esforço físico.

São muito resistentes, não se cansam com facilidade e têm uma estimativa de vida de 90 anos. Apreciam toda construção que dure por séculos. As armas e as armaduras feitas por anões costumam ser de qualidade superior e são profundos apreciadores de vinhos, produzindo os mais fortes. Não suportam os orks e têm um relacionamento instável com elfos, principalmente os negros.

Ajustes raciais: +1 em força, +2 em vigor, -1 em quintessência, intolerância total a orks, +1 nas habilidades de armeiro e habilidades artesanais, resistência natural a doenças comuns e a parasitas. O limite inicial de atributos é 5.

Orks (-3 pontos)

Criaturas com baixa inteligência, compensada pela grande força e crueldade. São sujos, selvagens e primitivos, mas são bons legionários, respeitando (temendo) o líder que costuma ser o mais forte, cruel e sádico. Medem cerca de 1,95 m e pesam por volta de 100 Kg. São corpulentos e musculosos: seu corpo costuma ter sedimentações ósseas e possui grandes presas, enquanto sua pele é muito áspera, com tons que vão do marrom ao ébano.

Vivem uma média de 130 anos, são carnívoros e não temem quase nada. O status entre eles é medido pelo número de batalhas que participaram e mortes que provocaram. As fêmeas são em menor número e não costumam se destacar.

Nenhum ork é capaz de desenvolver habilidades que requeiram senso de arte ou criatividade. A aparência física varia muito de indivíduo para indivíduo, podendo existir alguns menos ou mais grotescos.

Ajustes raciais: +3 em força e vigor, -2 em inteligência, quintessência e essência, 2 níveis de absorção na pele, hábitos detestáveis (Ausência total de educação e etiqueta). O limite inicial de atributos é 6.

Goblins (variável)

Os goblins em Kriptus diferem dos de outros mundos, por serem mais inteligentes e possuírem uma estrutura social mais sofisticada e matriarcal. Não se tem conhecimento sobre a existência, em Kriptus, de outros goblinóides como hobgoblins e bugbears, mas existem dois fenótipos, além do "tradicional", que diferem por terem se desenvolvido em regiões diferentes. Mas todos costumam ser comerciantes, seja de artefatos mágicos de pouco valor, de bebidas ou de algum tipo de droga en-



contrada na floresta de Fária.

Os goblins “tradicionais” possuem a pele acinzentada e os olhos azuis, tendo no máximo 1,30 m de altura. São os mais numerosos, vivendo em bairros e favelas nas periferias das cidades, como comerciantes, vendendo, na maioria das vezes, bebidas ilegais e contrabando de outros reinos.

Nenhum dos fenótipos é corajoso ou heróico, mas existem raros goblins que destacam-se como bons gladiadores. O limite inicial de atributos é 3.

Os outros fenótipos são:

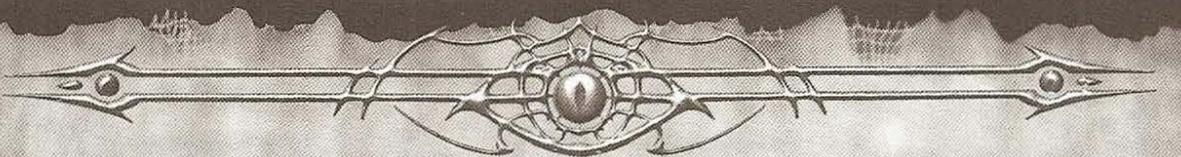
Goblins das montanhas (3 pontos): Têm pele avermelhada e olhos cinza, suas pernas são mais fortes e possuem uma altura média de 1,30 m. Além disto, são capazes de deslocarem-se mais rápido que um humano. Vivem em cavernas e dificilmente associam-se a outras raças. Também raramente são vistos nos centros das cidades, pois costumam assaltar viajantes desavisados que passem pelas montanhas onde vivem. Ajustes raciais: +1 em destreza, -1 em quintessência, aversão a água e intolerância a elfos e humanos.

Goblins negros (5 pontos): Pele cor de ébano quase totalmente negra, olhos vermelhos como fogo e uma média de 1,60 m de altura. Vivem na cordilheira das lótus e são xamãs muito poderosos, em sua maioria adorando aos lobos. Veneram ao deus lobo Likan, pois acreditam que todos os goblins foram criados por ele.

Estes goblins são capazes de tomar a forma de animais, principalmente de lobos, e possuem habilidades de licantropos. Costumam viajar em caravanas em busca de ervas e venda de talismãs nos centros. Cultivam várias espécies de lótus, que são utilizadas para criar seus unguentos e poções. Acredita-se que possuem lótus negras, que são capazes de levar o usuário ao mundo dos deuses. Ajustes raciais +1 em destreza, quintessência e essência, -1 em força e destreza, +1 em habilidades xamanistas e artesanais.

Todos os goblins sempre tentam proteger os de sua espécie, mantendo uma proteção maior às crianças, que sempre ficam com a melhor parte da comida para que possam crescer rápido, a fim de auxiliar nos afazeres.

Possuem um idioma próprio com escrita cuneiforme,



mas também entendem a linguagem universal do planeta, não freqüentam nenhum tipo de escola. Tudo que sabem aprenderam de seus pais e parentes, isto por opção, pois são inteligentes o suficiente para aprender: sua inteligência é um pouco menor que a dos humanos.

Draconianos (40 pontos)

Seres criados pelos dragões durante a Era Prímal. São muito inteligentes, duas vezes mais fortes que os humanos e com habilidades mágicas que superam todas as demais raças existentes. São nobres e vivem sempre com suas famílias em castelos isolados. O respeito que têm por seus ancestrais só é menor que o pelos dragões.

Não costumam se relacionar com outras raças e tratam todas com desconfiança e até indiferença, respeitando apenas os magos (pelo simples motivo de que os dragões criaram a magia). Todas as responsabilidades são delegadas ao casal mais velho, que tem como principal obrigação manter a família unida e serem intermediários entre eles e os deuses-dragões. O deus supremo ao qual adoram é Bahamut, o deus dos dragões.

Além de suas habilidades mágicas, possuem uma capacidade de aprendizado inigualável, têm longevidade e são imunes a todas as doenças, mágicas ou não. Têm pele carmim e altura média de 1,90 m, com um porte físico atlético, olhos amendoados sem íris e cabelo dourado. Vestem-se com roupas volumosas com símbolos draconianos.

Existem inúmeros boatos a respeito desta raça, mas muito pouco aproxima-se da verdade. Dominam a língua dos dragões e possuem um idioma próprio baseado em grifos; são profundos conhecedores da história do planeta e desprezam os deuses das demais raças.

Reproduzem-se de forma sexuada, dando à luz de um a dois filhos durante toda sua vida fértil, que é de 250 a 500 anos de idade. Nascem sabendo executar entre duas a quatro magias, que os pais também conheçam, em um nível igual ao de um aprendiz.

São raros os que se aventuram com outros pelo mundo, mas alguns vivem entre outras raças em busca de conhecimento ou evolução. O limite inicial de atributos é 6.

Ajustes raciais: força +4, destreza +1, memória, inteligência, regeneração e quintessência +2. Regeneram três vezes mais rápido que os humanos.

Reptantes (8 pontos)

São seres esguios com uma média de 1,80 m, pele esverdeada e com textura de serpente, olhos fendidos (também como os de uma serpente), cabelos crespos no mesmo tom da pele e expectativa de vida de 70 anos. As fêmeas costumam ser mais baixas e dão à luz um filho por vez; gêmeos não são comuns.

Esta raça não é conhecida por sua coragem, mas por

serem pouco confiáveis. São trapaceiros natos e vivem em clãs com até 200 membros, vivendo como nômades ou estabelecendo-se por longos períodos no submundo das cidades. São mercenários e excelentes assassinos; seus métodos são utilizar armadilhas e chantagens, pois raramente atacam suas vítimas de forma direta, preferindo emboscadas.

São muito resistentes às doenças e têm uma regeneração muito rápida, podendo regenerar membros decepados em lutas ou acidentes. Possuem visão noturna e são diurnos - por seu sangue ser frio, dependem da luz do sol para estabilizar a temperatura. São mais fortes que os humanos e seus poucos magos seguem a tradição do xamanismo ou a alquimia.

Ajustes raciais: força e destreza +1, inteligência -1, +1 em todos os testes de visão, resistência às doenças e venenos, hábitos detestáveis (comer insetos), dependência do sol (cada 12 horas sem a luz direta do sol perda de um nível de vitalidade, é necessário um mínimo de 2 horas diárias de sol). Regeneram duas vezes mais rápido que os humanos.

Especialidades

São um tipo de profissão. Na verdade, representam as aptidões naturais de um personagem e definem se ele será um mago, um guerreiro etc.

Magos

São especialistas na manipulação das forças da quintessência. Algumas subdivisões são: alquimistas, conjuradores, feiticeiros, entre outros. Somente os personagens que escolherem esta especialidade poderão utilizar magias e terão um nível em quintessência, podendo aumentar com pontos de personagem.

Monges

São voltados para o aprimoramento interior e a prática e o ensino da arte do taichi. Vivem no mosteiro shao kai, onde plantam e alimentam-se apenas do que colhem. Frequentemente viajam por várias cidades, pregando seus princípios de equilíbrio com as forças da natureza e do cosmo e buscando novas formas de conhecimentos. Dominam artes marciais, chamadas de artes internas, que têm como meta apenas a defesa (apesar de possuírem potencial ofensivo).

Possuem regras rígidas dentro de sua organização e se as violarem, podem ser expulsos com desonra, sendo exilados para regiões ermas. Só utilizam como arma bastões e similares, nunca usando armas de corte. Todos são respeitados em todas as cidades e raramente são mal re-



cebidos por onde passam, recebendo sempre comida, água e pousada de graça. Podem possuir qualquer pericia comum para a sua região. Adquirem automaticamente um nível de essência, podendo elevar este nível com pontos de personagem e adquirir habilidades ligadas a essência.

Dogmas pessoais:

Respeitar as leis;

Voto de castidade;

Nunca comer carne vermelha;

Nunca matar de forma intencional.

Não há restrições quanto ao sexo ou a raça dos monges; todos podem sê-los, desde que passem nos testes iniciais que são, geralmente, criados de forma individual para testar as fraquezas do pretendente.

Samurais

Guerreiros nobres com um forte senso de honra. De um modo geral, o título de samurai é passado de pai para filho (samurais mais respeitados podem tornar-se generais ou senhores de terras) ou são treinados por escolas de samurai. Neste caso, o samurai será um tipo mais sofisticado de soldado, com maior influência e respeito por parte do povo, e poderá tornar-se senhor de grupos de até 30 samurais de menor graduação (somente os que destacam-se por suas habilidades e conhecimentos).

Samurais por descendência não precisam, necessariamente, servir a um reino, podendo aventurarem-se como desejarem. Já os que treinam em escolas de guerra com este intuito, seguem uma carreira militar e se a abandonarem tornam-se ronins. Ronins são samurais que, por algum motivo, abandonam seus postos em busca de algo; muitos samurais não gostam dos ronins e o encontro entre eles costuma terminar em luta.

O código de honra *ansa-tai* é obrigatório para todos os samurais que servem a um reino, mas os samurais por linhagem costumam segui-lo com algumas ressalvas, assim como alguns ronins.

Código de honra *ansa-tai*

Um samurai sempre está pronto para morrer por seu senhor a qualquer momento. Todos acreditam que se derem suas vidas em uma causa, serão recompensados pelo deus-dragão, *Zenkio*. Também acreditam que as ações dessa vida afetarão mil vidas por vir. Todos os samurais que se formam na escola *ansa-tai* fazem o juramento de segui-lo incondicionalmente. Pertencem ao juramento:

Lealdade

A lealdade é o principal fator que sustenta o respeito entre samurai e senhor e entre samurais do mesmo clã. O

senhor será leal à memória de um samurai morto recompensando, em seu nome, sua família em troca de sua devoção. O samurai será leal a sua família e nunca deixará de cumprir uma promessa.

Bondade

Este assunto é muito delicado e implica em não causar mal, propositalmente, a outro, a menos que ele tenha ofendido sua honra, sua família ou seu senhor. Todos os samurais devem prestar serviços à comunidade e auxiliar idosos em seus afazeres, desde que não esteja em missão para seu senhor.

Excelência

Um samurai deve esforçar-se para ser o melhor em todos os aspectos de sua vida, não só em assuntos militares. Toda ação deve ser executada com concentração extrema, pois só o esforço traz a perfeição. Este princípio deve ser aplicado até nas coisas mais simples.

Duelos

Duelos são permitidos, desde que o desafiado tenha o mesmo nível de habilidade ou maior. É necessário, pelo menos, uma testemunha presente; o vencedor fica com o posto e honra do vencido, que geralmente tem a cabeça decepada. Mas também existem combates não-fatais, quando os dois concordam (o que é muito difícil). Todos os desafios são de um contra um e podem ter inúmeros motivos, como: disputa de terras, de posto, ou em nome da honra. Ninguém pode intervir no duelo e quem o fizer provavelmente terá que se entender com os duelistas.

Vingança

Quando um parente, amigo próximo, ou senhor é morto de forma desonrosa ou sem chance de defesa, o samurai deve vingá-lo dedicando sua vida a este intento. Mas é necessário ter a permissão de seu superior, que irá averiguar se realmente houve injustiça. O samurai deve, então, desafiar o assassino e lhe dar uma arma, caso não possua uma.

Vanglória

O samurai deve dizer seu nome e sua linhagem antes das batalhas, permitindo ao adversário saber quem ele irá enfrentar. Isto mostra que não tem medo algum do oponente, pois é ele quem deve temê-lo por ser quem é. Se sua linhagem ou seu nome forem desconhecidos, ou houver alguma desonra no nome, ele poderá recusar-se a lutar, por não achar o inimigo qualificado para tal.

katana (espada)

O katana é conhecido como a alma do samurai e é



pássado de geração em geração. Quando um samurai usa sua espada, está levando consigo a energia de seus antepassados; por este motivo, um samurai só desembainha sua espada em lutas honradas. Demonstrar desrespeito pela espada de um samurai é mostrar desrespeito por seus antepassados.

Quando visita um amigo, parente ou seu senhor, sempre deixa a espada na entrada da casa, pelo lado de dentro; mas, quando visita um inimigo ou um desconhecido, ele a deixa em sua cintura. Se deixá-la no lado esquerdo, demonstra que não confia em seu anfitrião; colocando-a no lado direito demonstra confiança; se o cabo estiver apontando para o anfitrião, demonstra que faz pouco caso das habilidades dele.

Um ronin não preocupa-se com esta etiqueta e costuma carregar o katana no ombro, nas mãos ou em outros lugares.

Etiqueta

O samurai deve mostrar respeito ao comer e deve fazê-lo com moderação. As regras são: nunca beber a ponto de se embriagar, nunca falar alto em reuniões sociais, sempre inclinar a cabeça em sinal de respeito para seus superiores e nunca desembainhar sua espada para exibí-la.

Clérigos

Dedicam suas vidas ao serviço de um deus ou deus-dragão. Seguem os dogmas de sua entidade e, se não o fizerem, perdem seus privilégios (ver tomo 1 do livro Gênesis). Todos os clérigos, independentemente da entidade que sigam, têm um nível automático de fé que pode ser ampliado com pontos de personagem. Também terão os benefícios concedidos pela sua entidade.

Cavaleiros

São nobres treinados em habilidades de luta e cavalaria e pertencem a alguma ordem, mística ou não. Cada ordem tem seus próprios métodos de escolha e suas próprias leis; muitas ordens têm, como padrinhos, reis ou governadores e prestam serviços como generais ou guardas do castelo.

Atributos Primários

São os índices básicos de qualquer personagem. São cinco e representam as capacidades físicas, intelectuais e mágicas de cada um. A média de um humano com aptidões irrelevantes para uma aventura é zero, sendo assim todos os atributos começam em zero.

Para elevar este valor, o jogador deve pagar pontos de personagem; cada ponto gasto eleva em um ponto o atributo no qual foi utilizado. No momento da criação, nenhum atributo pode ser maior do que quatro, que é o limite humano, mas algumas raças podem ter este limite

ampliado (isto será descrito quando necessário).

- 0 - inapto
- 1 - normal
- 2 - bom
- 3 - médio
- 4 - limite humano
- 5 - heróico
- 6 - legendário

Os atributos são:

Força: Representa a capacidade de erguer, empurrar e arremessar objetos, provocar dano, saltar e segurar firme alguma coisa. Não precisa estar ligada à aparência; em um mundo de fantasia, a força de um personagem com corpo franzino pode ser maior que a de um musculoso.

Força	Peso	dano
1	50 KG	1D6-4
2	60 KG	1D6-3
3	70 KG	1D6-1
4	130 KG	1D6
5	180 KG	1D6+1
6	350 KG	1D6+3

Destreza: Representa a capacidade de coordenar o corpo e fazê-lo executar movimentos que exijam agilidade, precisão, coordenação motora, velocidade, flexibilidade, equilíbrio e tudo que requiera controle.

Inteligência: É a capacidade de aprender, memorizar e pensar, além de englobar criatividade, perspicácia e capacidade de tomar decisões rápidas.

Determinação: Reflete a determinação, auto-controle, capacidade de resistir a desejos e tentações e controle sobre as capacidades psíquicas.

Vigor: É a capacidade de resistir aos danos e doenças, determinando quanto esforço seu personagem pode fazer.

Atributos Secundários

São atributos complementares que determinam capacidades variáveis. Diferentes dos primários, que raramente variam, estes o fazem durante toda a campanha ou seção. São eles:

Deslocamento: Distância máxima que um personagem pode percorrer em um único turno. É igual a vigor x 2.

Iniciativa: Determina a capacidade do personagem agir antes dos demais. É igual a destreza + vigor.

Catalisação: Quantidade de quintessência que o mago pode utilizar para realizar magias. O campo entre parênteses deve ser utilizado para anotar quantos pontos o personagem gastou na realização de magias. Se chegar a zero, não poderá mais utilizar magias, até ter nível suficiente. O personagem recupera um ponto a cada uma hora de descanso, ou tudo após seis horas de sono. Este atributo é igual a quintessência + essência vezes 10.

Atributos Especiais

Quintessência: Controle sobre as energias mágicas do mundo e ligação com as forças da natureza. Somente magos podem ter este atributo.

Essência: Representa o grau de aproximação, compreensão e controle das energias internas remanescentes da criação. Apenas monges, praticantes de artes marciais e guerreiros possuem este atributo, que é utilizado para realizar feitos sobre-humanos.

Fé: Demonstra a ligação do personagem com algum deus ou deus-dragão. Também é usado nos testes para realizar magias clericais.

Características Pessoais

Trata-se de um conjunto de características, divididas em dois grupos: características favoráveis e características desfavoráveis, que individualizam o personagem e podem conceder vantagens ou desvantagens.

Todas devem ser interpretadas pelo jogador; se evitar estas interpretações, o mestre de jogo pode retirar a característica. Algumas características desfavoráveis podem ser recompradas com pontos de personagem ou adquiridas durante a aventura, assim como as características favoráveis.

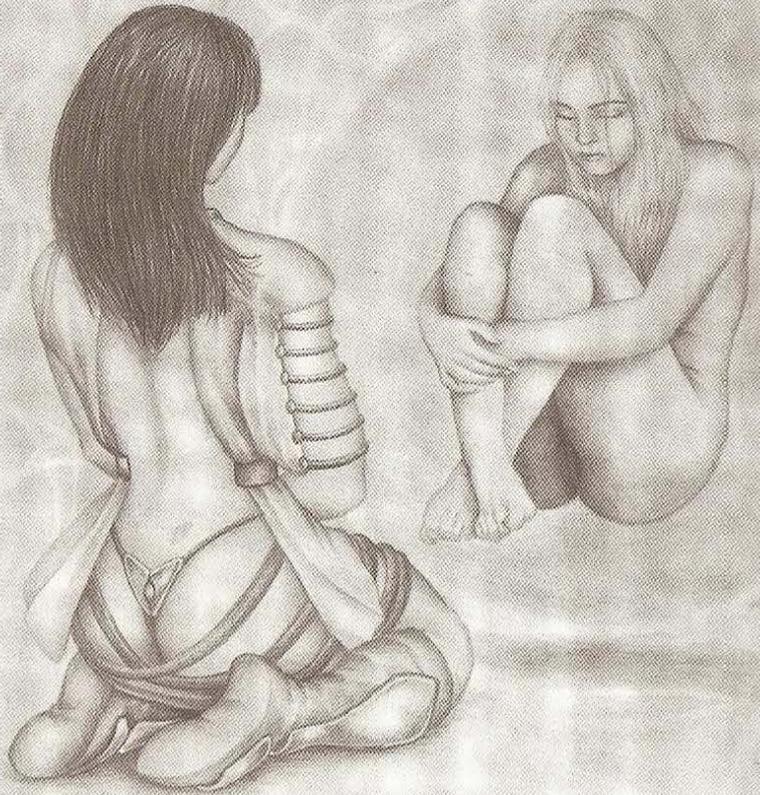
O jogador pode ou não escolher algumas destas características, pois são opcionais, e deve pagar pontos de personagem (características favoráveis) ou ganhar pontos (características desfavoráveis). Os valores estão descritos ao lado do nome da característica.

Não há limitação na quantidade de características favoráveis (a não ser os pontos disponíveis), mas a soma dos pontos ganhos com as características desfavoráveis não pode ultrapassar 15, com exceção de se adquirir apenas uma que valha isto ou mais.

Características Favoráveis

Ambidestria (3 PONTOS)

O personagem pode utilizar armas tanto com a mão direita quanto com a esquerda com a mesma eficiência, mas isto não lhe possibilita fazer dois ataques ao mes-



mo tempo. Personagens sem ambidestria tem redutor de -3 em todas as ações executadas com a mão inapta.

Aparência (variável)

A aparência física do personagem pode agradar ou não quem o vê. Isto pode causar uma boa reação ou má reação:

Boa aparência-(2 pontos): aparência melhor que a média para a sua raça terá uma boa reação dos que apreciam sua raça e sexo.

Bonito(a)- (3 pontos): sem a menor dúvida seu personagem poderia entrar em um concurso de beleza. A reação dos de sua raça é sempre amigável e agradável, principalmente as fêmeas.

Lindo (a)- (5 pontos): a aparência de seu personagem encanta a todos: possui belos olhos, pele macia e outros atrativos. Todas as fêmeas das raças que apreciem a sua irão sempre procurar a proximidade, e a reação de todos é a melhor possível.

As reações podem mudar de acordo com o comportamento e hábitos do personagem.

Flexibilidade extra (3 PONTOS p/ nível)

A flexibilidade do personagem é maior que a média, e lhe concede um modificador de +1 por nível (no máximo



de +3) em todos os testes de fuga de cordas, correntes e amarras em geral, além de esticar e dobrar o corpo.

Empatia com Animais (2 PONTOS)

Os animais confiam no personagem e não o atacam, a menos que ele os ataque. Tem um modificador de +1 em todos os testes de montaria e adestramento de animais.

Resistência a Doenças (5 PONTOS p/ nível)

O personagem tem uma resistência maior às doenças, sejam mágicas ou não, recebendo um modificador de +1 por nível (no máximo de +4) em todos os testes de vigor para averiguar as chances de ficar doente ou combater uma doença.

Imunidade à Dor (4 PONTOS)

O personagem percebe os ferimentos, mas não sente dor ou qualquer incômodo. Porém, ainda está sujeito a perder os sentidos pela perda de sangue ou por um golpe muito forte. O personagem não recebe nenhum modificador negativo por lutar ou se deslocar estando ferido.

Recuperação Rápida (5 PONTOS)

O personagem recupera um ponto de vigor a cada quatro horas de descanso. Mas esta característica não regenera partes perdidas, apenas facilita a cicatrização, aumentando o apetite do personagem que irá comer dobrado durante o processo ou ficará inconsciente e fraco até se alimentar bem.

Assimilação de reflexos (15 PONTOS)

O personagem possui uma incrível capacidade de aprender ações físicas e movimentos, apenas observando alguém executá-los, permitindo que aprenda tarefas simples que lhe sejam demonstradas duas vezes. No caso de possuir a habilidade em nível baixo e observar outro personagem, executando-a em nível superior, ele terá o nível da sua aumentada em dois pontos. Independentemente do tempo de observação, não poderá ampliar mais sua habilidade observando o mesmo personagem nem outro com o mesmo nível ou menos.

Reflexo instantâneo (5 PONTOS)

O reflexo do personagem é maior que a média, possibilitando-lhe uma maior capacidade de esquiva e resposta às ações de outro personagem. Modificador de +1 em todos os testes de iniciativa e esquiva.

Resistência ao calor ou frio (3 PONTOS p/ nível)

O personagem só pode ter resistência a um dos dois (calor ou frio). Em todos os testes para resistir os níveis anormais de temperatura, a escolhida tem um modificador

de +1 (no máximo de +10). Funciona para todos as fontes de calor ou frio.

Sentidos Ampliados (3 PONTOS p/ nível)

O personagem terá um modificador de +1 por nível (no máximo de +4) em todos os testes referentes ao sentido ampliado. O jogador deve pagar três por nível de cada sentido que queira ampliado.

Carisma (4 PONTOS)

O personagem tem uma "aura" agradável e todos gostam de estar ao seu lado. A aparência não importa e geralmente é escolhido como líder. Todas as ações sociais tem modificador positivo de +2.

Instinto aprimorado (5 PONTOS)

O personagem possui seu instinto mais desenvolvido que o normal e isto lhe permite ter uma impressão mais apurada sobre os fatos que estão acontecendo ao seu redor. É automático e fica sob o controle do mestre de jogo, mas o jogador pode pedir para usar o instinto. Para isto, fará um teste de essência com modificador positivo de +2. Se for bem sucedido, terá informações na forma de sensações sobre o que deseja.

Prontidão (3 PONTOS)

O personagem terá modificador positivo de +2 nos testes de percepção para perigos eminentes ou se manter alerta.

Reputação (variável)

O personagem tem uma boa reputação no seu círculo de convivência, seu reino de origem ou em todos os reinos. Ele terá uma boa reação de quase todos, mas uma boa reputação entre os soldados pode ser muito ruim entre os bandidos. Cabe ao mestre de jogo determinar quais grupos irão ser antagônicos a sua reputação. O custo da reputação depende da quantidade de pessoas afetadas por ela:

Pequeno grupo: escola, vila etc (3 pontos)

Grupo grande: um reino (5 pontos)

Todos os reinos: (15 pontos)

Senso de Direção (2 PONTOS)

O personagem sempre sabe onde localizam-se o norte, o sul, o leste e o oeste, como se tivesse uma bússola na mente.

Vontade inabalável (6 PONTOS)

O personagem é totalmente imune às dominações mentais e tem um modificador positivo de +3 em todos os testes de força de vontade.

Características Desfavoráveis

Albinismo (-4 PONTOS)

O personagem tem a pele e os cabelos brancos e os olhos cor de rosa. Se for exposto à luz intensa (como o sol), sem nenhuma proteção, recebe 1 ponto de dano por hora.

Alergia (variável)

O personagem possui um tipo incurável de alergia. Isto lhe atrapalha e pode até causar sua morte. O valor da alergia depende de quão comum é a substância ou alimento no caminho do personagem. A substância alérgica provoca um ponto de dano para cada porção ingerida; em caso de contato com a pele, provoca um ponto de dano por minuto de contato.

Os valores são:

Comum: -6

Incomum: -3

Raro: -1

Alta Sensibilidade à Dor (-4 PONTOS)

Por menor que seja o dano sofrido, o personagem reagirá como se tivesse sido grave. Ao sofrer o dano, o jogador deve fazer um teste de vigor -2; se falhar, não conseguirá lutar por 1D6 turnos, por estar sentindo fortes dores.

Cegueira (-15 PONTOS)

O personagem não enxergar absolutamente nada, de modo irreversível, tendo um modificador de -8 em todos os testes que utilize a visão. Mas a audição aguçada pode diminuir este modificador.

Disosmia (-1 PONTOS)

O personagem com disosmia não sente cheiros; seu olfato é um sentido sem nenhuma utilidade, mas está sujeito a todos os danos e malefícios de inalar qualquer substância venenosa ou corrosiva.

Disopia (-1 PONTOS)

O personagem tem problemas leves de vista, como: miopia, hipermetropia, astigmatismo etc. Este problema obriga-o a utilizar óculos, ou terá um modificador de -2 nos testes de visão e terá dificuldade para ler.

Feio (-1 PONTOS)

No mundo de TRON (planeta onde se situa Étrius), a feiúra não é uma desvantagem significativa, devido ao grande número de raças exóticas e estranhas que vivem entre as raças comuns. Com isso, todos têm uma tolerância maior aos de aparência hedionda, que não costumam ser discriminados na maioria dos casos. Mas o mestre de jogo tem total liberdade para modificar este ponto de vista em sua campanha.

Surdez (variável)

O personagem não possui audição ou ouve com dificuldade.

total (-5 pontos): tem um modificador de -8 em todos os testes que requeiram a utilização da audição.

parcial (-2 pontos): modificador de -2 em todos os testes que utilizem a audição.

Vontade Fraca (-5 PONTOS)

Todos os testes de força de vontade tem um modificador de -5, tornando o personagem quase incapaz de executar atos que requeiram determinação.

Justiceiro (variável)

O personagem tem como meta de vida a busca por justiça, podendo fazê-la com as próprias mãos. Justiça não tem ligação com lei, que às vezes protege os criminosos com falsos pudores.



Leve (-2) : o personagem busca a justiça, mas nunca tenta fazê-la com as próprias mãos.

Grave (-6) : o personagem sempre irá buscar a justiça, seja por qualquer meio, e não descansará enquanto isto não for feito.

Megalomania (-6 pontos)

A única coisa que importa para o personagem é o poder: ele não medirá esforços para ascender e sobrepujar a todos que puder, tendo como meta o domínio de tudo e todos no mundo.

Benevolência (-2 pontos)

O personagem sempre irá ajudar aos outros, sejam mercedores ou não.

Ceticismo (-3 pontos)

Nada que seja dito em relação à religiosidade e aos deuses é aceito pelo personagem, que necessita de provas para mudar de opinião (e mesmo assim irá tentar encontrar outras explicações). Os Deuses, para o personagem, não existem e são, na verdade, magos poderosos.

Cobiça (-3 pontos)

Esse personagem deseja tudo que os outros possuam, mesmo que isso não lhe sirva para nada, e pode até tentar roubar ou destruir seu objeto de desejo.

Desdobramento de Personalidade (-10 PONTOS)

O personagem possui dupla personalidade, mas não tem qualquer controle sobre qual delas está no comando. O gatilho para a troca de personalidade pode ser uma visão, stress emocional, uma recordação etc, que seja significativa para o personagem. Fica a critério do G.M., que pode controlar a outra personalidade ou permitir que o jogador o faça.

Devoção (variável)

O personagem devota sua vida a alguém, a alguma coisa ou a alguma crença. O jogador deve especificar sua devoção, que não pode ser alterada. O personagem deve ser sempre fiel e proteger o que é devotado.

Devoção leve (-2) : você nunca colocaria sua devoção acima de sua própria vida ou dever.

Devoção cega (-5) : você se importa mais com seu objeto de devoção do que consigo mesmo.

Estigma Social (-4 pontos)

As atitudes, aparência, profissão, nacionalidade etc do personagem causa preconceito e repulsa nas pessoas que o vêem. Isto afeta a interação social e pode até despertar hostilidade em determinados grupos.

Excesso de Confiança (-5 pontos)

O personagem sempre irá tomar a frente em tarefas perigosas, achando-se o melhor, e quando não for bem sucedido irá colocar a culpa em outros, ou no tempo, ou na espada, etc.

Fobia (variável)

O personagem tem verdadeiro pavor a alguma coisa, evento ou situação, tornando-se covarde perante o objeto de seu medo. O jogador deve especificar o que causa medo ao personagem, que terá um modificador nos testes de força de vontade para resistir a ele.

Leve (-1 ponto): o medo é controlável e causa apenas um susto e leve frio na espinha. Modificador de -1 nos testes de força de vontade para resistir.

Grave (-4 pontos): o medo é quase insuportável, impedindo até mesmo ações simples, como fugir. Modificador de -4 nos testes de força de vontade para resistir.

Hábitos Detestáveis (-2 pontos)

Esse personagem possui alguma mania que é desprezível para todos os outros, por exemplo: meter o dedo no nariz, arrotar, não tomar banho, falar gritando ou qualquer coisa do gênero.

Intolerância (-2 pontos)

O personagem não tem a mínima paciência com algo, como pessoas, hábitos, raças etc (isto deve ser especificado pelo jogador), irritando-se e evitando a todo custo ter que ficar próximo daquilo.

Luxúria (-3 pontos)

Esse personagem está sempre pensando em sexo e nunca desperdiça uma oportunidade de satisfazer este desejo, independentemente da situação. Tenta criar várias oportunidades para isto; adora viver cercado de mulheres bonitas, sem discriminar raça, crença ou cor.

Pacifismo (variável)

A não-agressão é sua arma; o personagem sempre irá tentar resolver seus problemas com calma e sem violência. E tentará convencer seus amigos de que este é o melhor modo.

Leve (-3 pontos): o personagem só utilizará uma arma como último recurso, mas nunca matará propositalmente.

Grave (-6 pontos): o personagem nunca utilizará uma arma, mesmo que sua vida dependa disso.

Sadismo (-3 pontos)

A única coisa que traz prazer para o personagem é o sofrimento dos outros; machucar ou agredir alguém lhe satisfaz como nada no mundo.

Sanguinolência (-3 pontos)

O personagem sanguinolento é um assassino cruel que não se contenta apenas em matar. Ele tem a necessidade de despedaçar ou mutilar suas vítimas, fazendo isso por puro instinto.

Vícios (variável)

O personagem não consegue viver sem fazer uso do seu vício.

Fraco (-1 ponto): o vício não traz efeito colateral e deve ser satisfeito uma vez por dia.

Médio (-3 pontos): o vício irá trazer malefícios a longo prazo e deve ser satisfeito duas vezes por dia.

Grave (-5 pontos): os efeitos colaterais afetam seu desempenho por até duas horas após a utilização da substância, ou o que quer que seja, e deve ser satisfeito, no mínimo, duas vezes por dia.

Em todos os casos, se o personagem não satisfizer sua necessidade diária, tem modificador negativo em todas as ações. Este redutor irá variar de acordo com a decisão do mestre de jogo.

Voto (-4 pontos)

O personagem fez um juramento para si mesmo ou para alguém que afeta toda sua vida. Todas as suas ações são voltadas para cumprir esta promessa e nada poderá lhe desviar dessa meta.



Habilidades ligadas à Destreza

Acrobacia

Possibilita ao personagem executar saltos, equilibrar-se, cair sem se machucar e realizar diversas proezas acrobáticas. O personagem pode fazer um teste nesta habilidade para quedas de até 3 metros; se for bem sucedido, não sofrerá dano algum. É possível atacar e esquivar-se durante uma acrobacia com um modificador de -1.

Arremesso

Habilidade de arremessar qualquer tipo de arma ou objeto pequeno. O jogador deve escolher no momento da compra, podendo ter quantas quiser.

O dano causado é proporcional à distância entre o arremessador e o alvo. Se a distância for igual ou menor ao número de pontos de força do personagem, o dano provocado pela arma tem um modificador de +2; caso a distância seja até duas vezes maior, o dano é de -1, e distâncias maiores não provocam dano.

Briga

Habilidade para golpear e defender-se sem muito conhecimento técnico de lutas. Os danos e modificadores são:

golpe	modificador	dano
Soco	0	1D6-2 A.t.
Chute	-1	1D6-1 A.t.

Cavalgar

Habilidade para montar e manter o controle de algum tipo de animal.

Caça

É o conhecimento dos costumes e das técnicas de captura de animais.

Condução

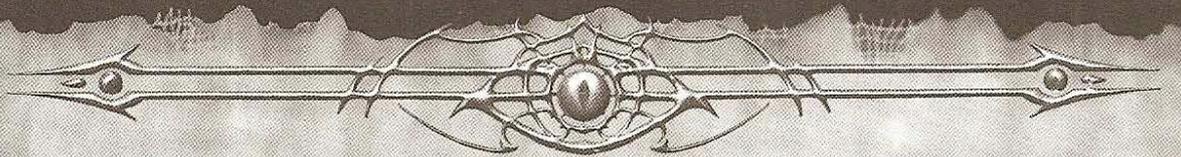
É a habilidade para dirigir algum tipo de veículo: carroça, avião, carro etc.

Escapismo

Habilidade para escapar de algemas, salas, masmorras, entre outros, com o devido nível de dificuldade.

Escudo

Habilidade para utilizar qualquer tipo de escudo ou objeto similar para se defender de golpes.



Furtar

Capacidade de roubar carteiras, jóias, pequenos objetos e armas que estejam com outro personagem sem que este perceba. O alvo deve fazer um teste de percepção com modificador negativo, igual ao nível de habilidade para perceber o furto.

Furtividade

É a habilidade de andar silenciosamente e esgueirar-se sem ser visto ou percebido. Quem estiver procurando o personagem, deve fazer um teste de percepção com modificador negativo igual ao nível da habilidade; não é possível ser furtivo em lugares descampados ou sem lugares para se esgueirar.

Prestidigitação

É a habilidade de realizar pequenos truques de magia de salão, através do movimentos rápidos das mãos, escondendo objetos ou trocando-os.

Saque Rápido

Essa habilidade deve ser comprada especificando qual tipo de arma deseja sacar, podendo ter mais de uma. Cada vez que se tem sucesso, reduz-se em um turno o tempo de preparo da arma.

Espadas

Habilidade no manuseio de espadas. O jogador deve especificar qual tipo de espada: montante, lâmina larga, lâmina curta ou espada de dois gumes.

Arcos

Habilidade na utilização de qualquer tipo de arco ou besta.

Habilidades ligadas à inteligência

Armadilhas

Essa é a habilidade de construir e de desarmar qualquer tipo de armadilha.

Armeiro

É a capacidade de consertar, projetar e construir armas e armaduras de metal ou qualquer outro tipo de material.

Arrombamento

É a habilidade de destrancar qualquer tipo de fechadura ou tranca, com a utilização de materiais próprios (gazuas) ou improvisados.

Arte

Conhecimento teórico da história da arte e habilidade artística. No caso da habilidade artística, o jogador deve

anotar qual arte: pintura, escultura, interpretação etc., podendo ter mais de uma.

Barganha

Habilidade para negociar preços de seus produtos ou de outros.

Camuflagem

É a habilidade de tornar a si mesmo ou a uma estrutura indistinguíveis do ambiente no qual deseja se esconder.

Contrabando

Conhecimento das técnicas para contrabandear mercadorias evitando as autoridades.

Criminologia

É a análise do comportamento de um suspeito perante fatos, pistas e vítimas, permitindo traçar seu perfil.

Detectar Objetos Escondidos

É a habilidade de perceber a presença de algo estranho no ambiente, como passagens secretas, objetos ou uma armadilha (mas não possibilita o desarme da armadilha).

Detectar Mentiras

Habilidade de perceber se alguém está mentindo (isto porque o personagem poderá notar um aumento na transpiração do alvo ou algum trejeito).

Diplomacia

É o conhecimento dos procedimentos necessários para a negociação de interesses opostos, e a etiqueta das cortes das diversas raças.

Disfarce

Habilidade de se disfarçar de forma eficiente, mesmo não tendo materiais adequados.

Enigmas

É a capacidade de criar e decifrar enigmas como: adivinhações, diagramas, quebra-cabeças etc.

Espionagem

Esta habilidade inclui técnicas de trocar mensagens de maneira discreta, utilizar equipamentos de espionagem, decifrar rapidamente mensagens em código que o personagem conheça e analisar o funcionamento de organizações rivais, além do conhecimento de táticas para despistar perseguidores etc.



Estratégias

Habilidade para prever as ações de alguém e capacidade de criar ações antagonônicas, seja no comando de exércitos ou em luta direta com um oponente.

Etiqueta

Conhecimento dos rituais e comportamento de um determinado meio social ou racial, como: comportamento à mesa, funeral, nascimento e todos os aspectos relevantes, para agir de forma educada com os outros.

Falsificação

Habilidade de falsificar qualquer coisa que seja especificada pelo jogador na criação do personagem.

Heráldica

É a habilidade de reconhecer e criar símbolos ou brasões que identifiquem nações, famílias ou pessoas.

História

É o conhecimento do passado registrado dos reinos conhecidos.

Improviso

Quanto mais favoráveis ao improviso, mais rápidos serão construídos os equipamentos e sucatas pelo personagem.

Lábia

Habilidade para convencer alguém a acreditar ou colaborar com o personagem, por mais absurda que seja a sua história.

Orientação

É a habilidade de orientar-se através de sinais naturais, como posição do sol ou das estrelas.

Rastreamento

É a habilidade para perseguir alvos por meio de pegadas, cheiros, restos e pistas em geral, em qualquer tipo de ambiente.

Sobrevivência

Habilidade de encontrar alimento, água e abrigo em um determinado tipo de ambiente (que deve ser especificado pelo jogador, podendo ter mais de um).

Venefício

Conhecimento sobre a fabricação e efeito de venenos e de seus antídotos.

Habilidades ligadas ao vigor

Correr

É a capacidade de tirar a máxima velocidade de suas próprias pernas, podendo correr a uma velocidade igual a vigor vezes 10 Km por hora.

Escalar

Possibilita ao personagem escalar, utilizando ou não equipamentos. Se utilizar equipamento apropriado, terá um modificador de +1.

Natação

Habilidade de nadar em rios, lagos, mares etc.

Habilidades ligadas à essência

Percepção elemental

Concentrando-se por um turno, o personagem pode encontrar qualquer elemento (fogo, terra, água e ar puro) que esteja próximo e identificar se é natural ou elemento essencial (energia que origina o elemento no plano primário).

Ampliar atributo

O personagem deve concentrar-se por um turno e fazer um teste desta habilidade. Se for bem sucedido, poderá ampliar um atributo, acrescentando o nível de sua essência, por uma quantidade de turnos igual ao número de sucessos obtidos no teste. Somente os atributos primários podem ser ampliados.

Aura de resistência

Com um teste bem sucedido o personagem poderá ignorar uma quantidade de dano, de qualquer fonte, igual ao seu nível de essência, por uma quantidade de turnos igual ao número de sucessos.

Resistência elemental

O jogador deve escolher um elemento antes de realizar o teste. Em caso de ser bem sucedido, terá resistência total àquele elemento (de qualquer que seja a fonte) por 10 vezes seu nível em essência em minutos.

Projeção astral

O personagem pode projetar sua essência em forma de um corpo invisível composto de energia. O personagem deve ficar imóvel e concentrado por 10 minutos, menos seu nível em essência (em minutos). Então o jogador deve realizar o teste; se for bem sucedido, seu corpo astral abandona o corpo físico e pode deslocar-se como se estivesse voando a uma velocidade igual a seu nível de essência x 2 em quilômetros.

Não pode manipular nem afetar nada que seja físico, mas pode enfrentar outros seres astrais como se estivesse neste plano.

Vitalidade

Um bom motivo pelo qual você deve evitar combates é que o seu personagem pode morrer! Um golpe para provocar dano deve ultrapassar as proteções como: roupa, armadura etc.

O campo vitalidade é dividido em duas barras:

A.T. (dano de atordoamento) - representa danos recebidos por golpes, como: soco, chute, bastão, pequenas quedas e similares. Estes tipos de dano não costumam ser fatais; cada ponto de dano recebido é marcado na barra seguindo o sentido anti-horário e, quando a barra está cheia, o dano passa a ser tratado como D.F.

D.F.(dano fatal) - dano capaz de incapacitar ou matar o personagem. Ao lado dessa barra estão descritos os modificadores que serão aplicados a todos os testes realizados.

Ao mudar para a barra D.F., o personagem deve fazer um teste de vigor. Se falhar, ficará inconsciente; a cada três níveis, deve realizar um novo teste de vigor com os modificadores descritos.

Se falhar, recebe automaticamente mais um nível de dano. Quando atingir o marcador morte, o personagem estará morto definitivamente; magia ressurreição é a única magia que pode trazê-lo de volta.

Danos iguais a vigor x 2, recebidos em um único membro, irá amputá-lo. Se o ferimento não for cuidado, o personagem recebe um ponto no nível de vitalidade a cada 2 minutos.

Danos A.T. são recuperados na razão de 1 para cada 4 horas e danos D.F. são recuperados 1 a cada dois dias. Esta regeneração é o padrão humano de forma natural.

Exemplo de danos

Quedas

Os danos sofridos com queda podem ser fatais.

Até quatro metros: fazer um teste de vigor; cada sucesso reduz um metro da queda e os metros restantes são dano A.T.

Acima de quatro metros: um nível de A.T. por metro.

Fogo, Ácido e Gelo

Causam dano de 1D6-3 níveis de D.F. por turno de contato.

Desidratação e Fome

Um personagem humano necessita beber dois litros de água por dia (três em clima quente e quatro em clima desértico). Se beber um litro ou menos por dia, recebe um ponto de dano A.T. (por dia). A partir do segundo dia e cada dia sem se alimentar, também tem o mesmo efeito.

Testes

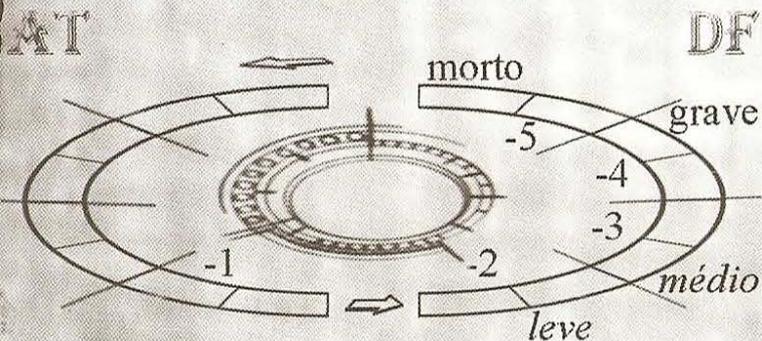
Todos os testes são feitos utilizando dados de seis lados (D6) e têm como função avaliar se o personagem foi bem sucedido na utilização de um atributo, habilidade ou em qualquer ação de disputa entre dois ou mais personagens.

O número de sucessos irá determinar o nível de eficiência da ação; um único sucesso é ordinário, enquanto mais de dois sucessos podem fazer com que sua ação saia tão eficiente quanto uma executada por alguém com nível superior ao seu.

Os testes comuns são:

Teste de Atributo: É usado quando o personagem vai desempenhar alguma ação que dependa exclusivamente de um de seus atributos. Nesse caso, rola-se 1D6 para cada nível do atributo e é necessário obter um número menor ou igual que o atributo testado.

Teste de Disputa: São feitos quando dois ou mais personagens estão em algum tipo de disputa, como braço de ferro, disputa pela posse de uma arma, imobilizações e similares. Para a resolução, cada jogador rola 1D6 e soma ao atributo mais apropriado, geralmente força. O personagem que conseguir um número maior ganha a disputa; se houver empate, os dados são rolados novamente. No caso de uma diferença de dois pontos entre os atributos, o sucesso é automático, até o nível quatro; do nível cinco em diante, uma diferença de um ponto é o suficiente em testes que requeiram força.





Teste de habilidades: São usados para verificar se o personagem consegue utilizar suas habilidades e em qual nível de eficiência. Todos os testes são feitos utilizando 1D6 para cada nível da habilidade, e deve-se obter um número igual ou menor ao valor do atributo relacionado (descrito ao lado do nome da habilidade). Quanto maior o número de sucessos, mais eficientemente o personagem irá executar a ação.

Habilidades sem nível: no caso do personagem desejar realizar alguma ação que não tenha "comprado", deve realizar um teste de atributo que esteja ligado à ação pretendida, com modificador muito difícil (ver tabela de modificadores). Habilidades mágicas não podem ser utilizadas desta forma.

Tabela de sucessos

sucessos	Eficiência da ação
1	Normal
2	Melhor que o planejado
3	Muito eficiente
4 ou +	A ação foi igual a de um expert

Modificadores

Ao realizar uma ação, existem condições que podem facilitá-la ou dificultá-la. A distância do alvo, a forma do objeto que deseja-se erguer, as condições do clima, o tipo de terreno, o tipo de arma etc.

Os modificadores são valores que devem ser somados ou subtraídos de um atributo ou habilidade, antes da realização de um teste, influenciando diretamente o resultado final do teste.

Por exemplo, um personagem com a habilidade em arco com nível 4, quer acertar uma maçã a 30 metros. O mestre determina um nível de dificuldade difícil (-2) pela neblina no local; o personagem deve subtrair 2 pontos do seu nível de habilidade, que passa a ser 2. Então, ele deverá jogar 2D6 e tirar um valor igual ou menor ao nível do atributo apropriado.

Armas, armaduras, algumas habilidades e magias podem também acrescentar modificadores.

Erros críticos e sucessos decisivos

Em todos os tipos de teste, independentemente do nível de habilidade do personagem, sempre que o jogador tirar 6 em dois ou mais dados, é considerado um erro crítico. A ação que tentava executar será extremamente desastrosa, podendo provocar um acidente fatal ao personagem e aos que estão próximo (isto irá depender da ação executada).

Por outro lado, sempre que o jogador tirar o número 1, em mais de dois dados, sua ação será um sucesso decisivo e será executada de uma forma muito melhor do que havia planejado.

Turno e movimento

Um turno dura o tempo de uma ação simples. Estas incluem: mover-se até o limite de seu deslocamento, esquivar, apagar, sacar uma arma (que requeira apenas um turno), falar uma frase simples, pegar um objeto no chão etc.

Como foi dito anteriormente, o deslocamento é igual ao vigor x 2, mas outros tipos de movimentos baseiam-se nele:

nadar: é igual ao deslocamento dividido por dois arredondado para cima mais 1 para cada 2 níveis na perícia natação;

escalada: é igual ao deslocamento dividido por 4 + 1 para cada dois níveis na perícia escalada. A distância é em metros.

Combate

A seqüência a seguir exemplifica um turno de combate corpo a corpo:

Iniciativa: Os jogadores lançam 1D6 e somam a este atributo. Quem tiver o maior resultado inicia o ataque; em caso de empate, rolar os dados novamente.

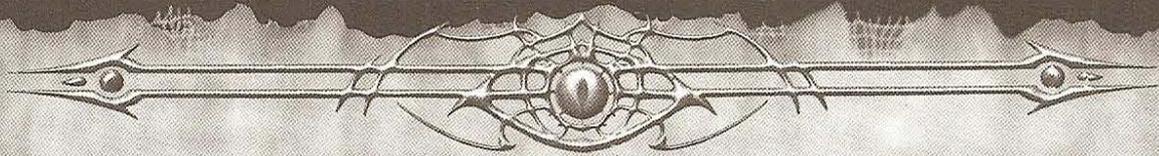
Ataque: o personagem que ganhou a disputa de Iniciativa começa o ataque, somando sua destreza à habilidade de luta (caso não a possua, utilizar apenas a destreza) ou a habilidade na arma que será utilizada. Some também os modificadores apropriados, lance os dados e confira o resultado.

Ataque múltiplo: segue o mesmo descrito acima, com um modificador de -2 para cada ataque extra, e no máximo 3 ataques.

Defesas: quem estiver sendo atacado pode tentar se defender utilizando a manobra esquiva ou bloqueio:

Esquiva: para essa manobra deve ser feito um teste de destreza com modificador negativo, igual ao número de sucessos do atacante.

Bloqueio: esta manobra só pode ser executada se o personagem possuir um escudo ou arma apropriada, e deve ser feito um teste de destreza ou habilidade com a arma com os modificadores apropriados, subtraindo o número de sucessos do atacante.



Avaliação de dano: se o ataque for bem sucedido, o personagem atingido sofre o dano da arma ou do golpe e faz um teste de vigor, menos os pontos de dano (independentemente dos modificadores, o jogador poderá utilizar sempre 1D6 no teste). Se não obtiver nenhum sucesso, não poderá realizar contra-ataque.

Contra-ataque: em caso de não ter sofrido dano ou ter sido bem sucedido no teste anterior, o personagem pode seguir a partir do segundo passo. Isto vai se repetindo, até um dos personagens ser morto ou o outro desistir.

Combate à distância

São combates realizados com armas de longo alcance e seguem todas as etapas anteriores, respeitando as características de cada arma e podendo ser utilizadas novas manobras:

Apontar: aumenta em um nível a habilidade por turno que o personagem permanecer apontando, sem se mover, modificador máximo de +3.

Deslocar-se: é possível mover-se à metade de seu deslocamento enquanto ataca, modificador de -1 para atacar em movimento.

Alvo móvel: o mestre deve impor modificador negativo baseando-se na distância e na velocidade do alvo.

Armaduras e escudos

São proteções para o corpo do personagem e podem desviar e/ou absorver o dano recebido. Todas possuem descritas suas características, que devem ser anotadas no campo proteções, situado na planilha de personagem. As armaduras e os escudos possuem as seguintes características:

Cada armadura tem um valor de desvio (quantidade de dano que é capaz de desviar), de absorção (dano absorvido pela armadura), modificador do dano que ultrapassar estas barreiras é reduzido do nível de vitalidade do personagem.

Todo dano que exceder o valor de desvio danifica a armadura ou o escudo, diminuindo sua capacidade de absorção e desvio em um nível para cada 3 pontos de dano. Isto ocorre pelo desgaste; qualquer um que possua a habilidade armeiro e ferramentas adequadas pode consertar a armadura.

Para utilizar escudos, os testes são feitos com destreza - 1 ou a habilidade de escudo.

Armaduras

Armaduras	Absorção	Desviar	modi.	Resistência
Colete de couro	1	0	0	3
Armadura de placas	5	3	-3	20
Cota de malha	3	1	-1	15

Escudos

Escudo	Absorção	Desviar	modi.	Resistência
Broquel	1	1	0	3
Médio	2	2	0	5
Grande	3	3	-1	7

Objetos Pessoais e Armas

Objetos pessoais são todos os pertences do personagem e devem ser descritos no local apropriado da planilha. As armas possuem as seguintes características:

Alcance: o alcance máximo da arma em hex.-hexágonos (um metro);

Cad.: a quantidade de disparos por turno;

Dano: quantidade e tipo de dano causado (A.T. ou D.F.) e bônus no dano que é baseado na força (ver tabela de força);

Mod.: modificador aplicado à habilidade ou ao atributo;

Resi.: a quantidade máxima de dano que a arma pode receber, sem ser quebrada.

Exemplos de armas

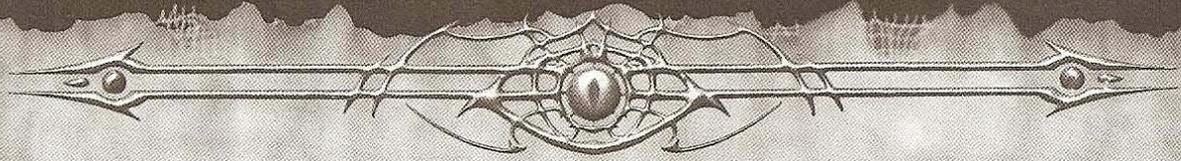
Arma	Alcance	Cad.	Dano	Mod.	Resi.
Faca	Toque	-	D.F.	-	3
Espada curta	Toque	-	D.F. /+1	-	6
Espada longa	1 hex.	-	D.F. /+2	-	8
Montante	1 hex.	-	D.F. /+3	-1 destreza	12
Machado	1 hex.	-	D.F. /+2	-1 destreza	8
Maça	1 hex.	-	D.F. /+1	-	12
Arco curto	50 metros	-	D.F. /+1	-	3
Arco longo	150 metros	-	D.F. /+2	-	4
Lança	2 hex.	-	D.F. /+1	-	4
Bastão	1 a 2 hex.	-	A.T.	-	4

Evolução do Personagem

Ao término de cada sessão de jogo, os personagens são presenteados com Pontos de Experiência, que são distribuídos pelo mestre de jogo. Estes pontos variam de acordo com o desempenho do personagem e o nível de dificuldade da aventura. Abaixo temos alguns exemplos, que podem ou não serem seguidos pelo mestre:

Boa interpretação: 1 ponto;

Ótima interpretação: 2 pontos;



Opinião dada com inteligência: 1 ponto;

Solucionar um problema significativo da aventura: 3 pontos.

Após a premiação, o jogador poderá utilizar esses pontos para aumentar o nível de um atributo, habilidade ou adquirir uma nova habilidade. Porém, só poderá aumentar o nível de uma habilidade que tenha utilizado com frequência e que tenha sido bem sucedido na maioria dos testes ou que tenha praticado durante a aventura; o mesmo se dá com os atributos (nenhuma habilidade pode ser aumentada em mais que um ponto a cada 2 sessões).

Para que o personagem adquira uma nova habilidade, é necessário que tenha alguém que lhe ensine ou que a pratique utilizando manuais. O mestre de jogo irá determinar quanto tempo levará para a habilidade poder ter o primeiro nível. O personagem também poderá recomprar uma característica desfavorável, desde que tenha uma boa explicação para isto. Abaixo temos os custos para evoluir seu personagem.

Recursos e equipamento iniciais

Todo personagem inicia a aventura carregando alguns pertences, como arma pessoal (o mestre decide a qualidade da arma, baseando-se na história do personagem), roupas e 1000 moedas de cobre.

4 moedas de cobre valem 1 de prata.

20 moedas de prata valem 1 de ouro.

Magia

É uma das mais poderosas formas de manipular as forças do universo. A quintessência está presente em tudo que existe, desde uma pedra até um ser vivo, mas é caprichosa e muitos não são capazes de controlá-la. Os poucos que conseguem são conhecidos como magos, capazes de domar e controlar esta força.

Em mundos de fantasia, é um elemento muito importante. Alguns, como TRON, têm na magia a principal fonte de aventuras. Mas nem todos podem manipulá-la com maestria; é necessário ter no mínimo 1 ponto em quintessência e 1 ponto em essência para poder “comprar” habilidades mágicas. Todos os personagens que possuam estas características podem sentir o nível de quintessência do lugar, se alguma magia está sendo feita e se um objeto é mágico ou não, mas não terá informações que mostrem se a magia é benéfica ou não.

Muitas raças são naturalmente mágicas, nascendo com a capacidade de manipular esta força, mesmo sem ter os atributos quintessência e essência nos níveis indicados anteriormente. Exemplo disso são os elfos (existem outras raças mágicas que serão abordadas em futuros suplementos).

Corpos animados ou inanimados funcionam como uma bateria, que é recarregada constantemente pela quintessência do mundo. Muitos minerais podem ter essa capacidade ampliada pela lapidação adequada. Esses minerais são comumente conhecidos como gemas de energia e classificados pela quantidade de energia que são capazes de armazenar. A energia armazenada pode ser utilizada para realizar ou ampliar os efeitos das magias ou como combustível para armas e artefatos mágicos.

É quase impossível para alguém aprender magia sozinho. Isto quer dizer que todo mago foi iniciado nas artes mágicas por um mago mais experiente ou uma guilda. Isto requer gasto de tempo, pois ninguém torna-se mago da noite para o dia. Após aprender alguns segredos da magia, é possível para o mago criar novas magias ou aprender através de grimórios que descrevam magias. Leve isto em consideração na criação de personagens magos.

Cada magia é uma habilidade e deve ser comprada com pontos de personagem, na proporção de um ponto por nível. Mas é necessário que o personagem tenha os pré-requisitos para possuí-la. Nenhuma habilidade mágica pode ser maior que 4 no momento da criação do personagem.

Níveis

- 0 nulo
- 1 baixo
- 2 normal
- 3 alto
- 4 muito alto

Modificadores

- Não é possível realizar magias
- 3 em todos os testes de habilidades mágicas
- Sem modificadores
- +1 em todos os testes de habilidades mágicas
- +3 em todos os testes de habilidades mágicas

Componentes das magias

Nem todas as magias possuem todos os componentes listados abaixo. Neste caso, os campos referentes não estarão nas descrições das magias. Todas as magias podem ser mantidas pagando o custo novamente, antes que a magia se torne desativa.

- **Pré-requisito (PR):** descreve o que o personagem deve possuir, em características e/ou atributos para poder ter a magia. Será descrito ao lado do nome da linha de magia ou sublinha.
- **Custo (C):** quantidade de pontos de catalisação gastos para realizar a magia.
- **Concentração (CT):** tempo que deve ser gasto pelo personagem para realizar a magia, em turnos.
- **Alcance (AC):** determina a distância máxima que o alvo deve estar em relação ao mago, para que a magia surta efeito.
- **Área de efeito (AE):** área afetada pela magia. Ver diagrama na próxima página.
- **Duração (D):** o tempo que a magia permanecerá ativa.
- **Dano (DN):** dano provocado pela magia.



para a realização da magia e 5 vezes o tempo de concentração. O artefato terá um nível de ativação igual à soma da quintessência + a habilidade na magia (do mago). Para ativar o poder de um artefato, deve-se fazer um teste de habilidade, tendo como base o N.H. do artefato + modificadores. O número alvo (valor que deve ser tirado nos dados) deve ser igual ou menor à quintessência do mago. As características dos artefatos são:

Custo de execução: quantidade de catalisação necessária para ativar o poder do artefato, podendo ser retirada do artefato, do mago ou de uma gema de energia.

N.H. (nível de habilidade): é o valor utilizado para teste.

Dano: se houver.

Catalisação: quantidade máxima de energia que pode ser utilizada a cada 24 horas.

Poções

São produtos químicos criados por alquimistas. Existem muitas poções que podem ser utilizadas para todo tipo de finalidade; para prepará-las, não é preciso ser um mago, mas o personagem deve possuir a habilidade de alquimia, que também pode ser utilizada para a transmutação. As poções podem ser utilizadas por qualquer um sem custo de energia e os produtos podem conter muitos tipos de elixires, como venenos, doenças, ampliadores de habilidade etc.

Linhas de magia

Existem muitas linhas de magia e cada uma lida com um tipo específico. Por este sistema ser simples, iremos descrever apenas algumas. Em breve disponibilizaremos outras escolas e novas magias em nosso site.

O mestre de jogo pode restringir o personagem a seguir apenas uma linha ou pode dar a liberdade para que o jogador escolha qualquer magia de qualquer uma delas. No primeiro caso o jogador deve ignorar todos os pré-requisitos que sejam magias de outras linhas. No segundo caso, todos os pré-requisitos devem ser preenchidos.

Negocie com seu mestre a melhor forma a ser utilizada.

Listagem de algumas magias por suas respectivas linhas:

Linha da alquimia

A alquimia consiste na preparação de substâncias com capacidades mágicas. Estas poções são compostas por diversos itens que podem ser orgânicos ou não. O único pré-requisito é a perícia alquimia.

Para preparar os elixires é necessário dinheiro para comprar os produtos adequados, tempo para a preparação e algumas horas de trabalho. Este tempo é determinado pelo mestre de jogo, levando em conta o tipo de elixir pretendido. Alguns tipos de elixires:

Controle de animais

Controle do corpo

Habilidades de combate

Amplificadores de quintessência

Venenos

Controle da mente

Medicamentos

Existem muitas outras e cada um destes tipos possui diversos elixires. Fica a cargo do jogador e do mestre criar alguns.

Linha dos Seres Vivos

Todas as magias desta linha têm como objetivo afetar o corpo e/ou mente do objetivo (alvo da magia), seja ele animal, vegetal ou pertencente a qualquer raça humanóide existente. Estão divididas em corpo, mente e animal:

Animal (PR: essência 1 e 1 habilidade com animais)

O jogador deve escrever, ao lado da perícia, qual a classe do reino animal que deseja ter domínio. Ele pode comprar qualquer habilidade mais de uma vez, uma para cada classe: inseto, mamífero, ave, réptil, anfíbio e peixe.

Localizar animais

O mago pode optar por localizar um tipo específico de animal que conheça ou simplesmente localizar o animal que se encontrar nas redondezas. Não fornece nenhuma informação extra para o operador.

AC: quintessência x 3 em quilômetros.

Controlar animais

Permite ao operador exercer controle sobre qualquer animal, possibilitando acalmar, dominar e convocar qualquer animal que conheça ou saiba a localização.

C: 1

AC: 50 metros

D: 1 hora

Conexão com animais

O personagem estabelece um elo com o animal alvo, que permanecerá ao seu lado e sobre seu controle até que o efeito da magia acabe. Durante este período o operador e o objetivo poderão se comunicar mentalmente e compartilhar seus sentidos

C: 3 AC: 50 metros
CT: 2 turnos D: 1 hora

Possessão de animais

O operador torna seu corpo pura essência e possui um animal, mantendo sua inteligência e habilidades mentais, inclusive as habilidades mágicas. O modificador é igual a inteligência do objetivo e a cada hora que permanecer dentro do corpo do animal o mago deve fazer um teste de determinação. Se falhar, perde um ponto de inteligência e perdendo metade dos pontos desta forma, ficará preso no corpo do animal até que outro mago reverta o processo por meio de um ritual de exorcismo. O mago pode abortar esta magia a qualquer momento desde que não tenha perdido os pontos de inteligência.

A perda dos pontos de inteligência não é permanente. Quando o mago sair do corpo do animal os terá restaurados.

C: 5
CT: 3 turnos
AC: 30 metros
D: até ser abortada

Metamorfose

Magia que permite ao mago tomar a forma de qualquer animal que deseje. Tendo que adquirir esta habilidade para cada animal que queira se transformar. Também possibilita transformar outros em animais, com modificador negativo igual a determinação do objetivo. O operador da magia pode abortá-la quando quiser.

A cada hora que permanecer transformado o mago ou objetivo deve realizar um teste de determinação. Uma falha causa a perda de um ponto de inteligência. Se perder a metade dos pontos ficará preso na forma animal da mesma forma descrita na magia anterior.

C: 5
CT: 3 turnos
D: 1 hora

Exorcismo animal

Esta magia tem como função reverter possessão de animais e metamorfose. O modificador é igual ao nível de habilidade do mago que realizou a magia.

C: 2

Corpo (PR: determinação 2, quintessência 2)

Esta sub-linha afeta todas as criaturas humanóides, independente da raça a qual pertença. Se o objetivo não desejar resistir, o mestre deve ignorar os redutores.

Mal estar

O mago ao realizar esta magia deve escolher entre causar os seguintes incômodos ao objetivo: coceira, espasmos ou dor. O modificador no teste é igual ao nível de

determinação do objetivo. Se a magia for bem sucedida, o objetivo terá um redutor de - 2 em todos os testes físicos por uma quantidade de turnos igual ao nível de quintessência do operador.

C: 2
AC: 30 metros

Confundir sentidos

Esta magia causa uma confusão nos sentidos do objetivo. O modificador é igual a determinação do objetivo, e no caso da magia ser bem sucedida ele terá um modificador de - 3 em todos os testes de sentido.

C: 2
CT: 1 turno
AC: 3 metros
D: 5 turnos

Danificar sentido

O jogador deve definir qual sentido deseja afetar. O modificador negativo é igual ao nível da determinação do objetivo. Se a magia tiver sucesso, o sentido será danificado e não poderá ser utilizado por uma quantidade de turnos iguais ao nível da quintessência + essência do operador. Em caso de sucesso decisivo o dano é permanente.

C: 6
CT: 2 turnos
AC: 3 metros

Paralisia

Pode causar paralisia total no objetivo. O modificador negativo é igual a determinação do objetivo e a paralisia dura por uma quantidade de minutos igual ao nível de quintessência do operador. Em caso de sucesso decisivo a paralisia se torna permanente.

C: 3
CT: 1 turno
AC: 10 metros
D: 1 minuto

Alterar corpo

O operador pode mudar a forma de uma parte ou todo o corpo do objetivo. O nível de dificuldade é igual a determinação do objetivo e a alteração dura por uma hora, a menos que tenha sido feita para durar por tempo indeterminado.

C: 6
CT: 1 minuto
D: até ser abortada

Resistência à dor

O objetivo desta magia fica totalmente imune a dor, mas não aos ferimentos.

C: 2
D: 10 minutos

Corpo de aço

Esta magia torna o objetivo tão forte e resistente quanto um golem de aço. Sua resistência a dano, em todo o corpo, é igual ao nível de quintessência x 5. A força é duplicada e o dano sempre será +5. dura por 1 minuto e pode ser mantida pagando-se o custo de execução novamente.

C: 8

CT: 2 turnos

Compartilhar perícias físicas

O operador pode compartilhar qualquer perícia física (baseadas em destreza) com o objetivo.

C: 3

CT: 2 turnos

AC: 30 metros

D: 2 minutos

Mente

Como a sub-linha anterior, os modificadores só se aplicam se o objetivo desejar resistir. Todas as magias desta sub-linha tem modificador negativo igual a determinação do objetivo. No caso de mais de um alvo vale o maior valor.

Analisar emoções

Possibilita que o operador identifique as emoções do objetivo, podendo saber exatamente o que ele deseja, se tem intenções hostis, se está mentindo, se é confiável e coisas do gênero.

C: 1

AC: 10 metros

Compulsão pela verdade

O operador torna todos que estiverem dentro da área de efeito incapazes de mentir. O operador pode escolher utilizar esta magia em apenas um objetivo.

C: 2

CT: 1 turno

AC: 5 metros

AE: 5

D: 1 minuto

Ler mente

Possibilita ao operador ler o pensamento do objetivo ou vasculhar informações. Neste último caso necessita de tempo.

C: 2

CT: 1 turno

AC: 50 metros

Compartilhar mente

Possibilita ao operador compartilhar o conhecimento do objetivo, tendo acesso a todas as informações e podendo até mesmo utilizar as habilidades mentais dele,

inclusive magias, desde que seja de alguma linha que o operador também possua. Esta magia também possibilita ao operador ter acesso aos sentidos do objetivo.

C: 5

CT: 1 minuto

AC: 50 metros

D: 10 minutos

Telepatia

Esta magia fornece ao operador e objetivo a capacidade de se comunicarem de forma bilateral. Se os dois se conhecerem e forem amigos não haverá nenhum tipo de modificador, independente da distância que estejam um do outro.

C: 2

CT: 1 turno

AC: 100 vezes o nível da habilidade, em quilômetros.

Controle mental

Permite ao operador controlar a mente do objetivo, de maneira a força-lo a executar determinada ação. O objetivo mantém todas as suas capacidades, perdendo apenas a determinação e o livre arbítrio, ficando sob as ordens do operador.

C: 4

CT: 1 turno

AC: 50 metros

D: 1 hora

Trocar de corpo

O operador pode trocar sua essência pela do objetivo. Isto fará com que ambos mantenham todas as suas habilidades, a menos que o outro corpo possua alguma característica que o impeça, realizando apenas a troca física. Só pode ser revertida se o operador assim desejar.

C: 10

CT: 1 minuto

AC: 10 metros

Dádiva das línguas

O operador passa a compreender uma quantidade de idiomas igual a seu nível de inteligência. Para realizar a magia, o executor tem que ter ouvido algumas palavras nas línguas que deseja ser fluente.

C: 3

CT: 1 turno

D: 1 hora

Bloqueio mental

Esta magia torna o objetivo resistente a qualquer tentativa de afetar sua mente. O número de sucessos se torna modificador negativo para todos que tentarem afetá-la.

C: 2

CT: 1 turno

D: 5 minutos

Ilusão

O operador pode criar coisas ilusórias que serão vistas por todos que olharem para elas. Estas ilusões não podem causar nenhum dano de forma direta. A ilusão pode ser sonora ou visual e o modificador negativo para o operador é o nível de inteligência do objetivo.

Os que forem afetados agirão como se a ilusão fosse real. Qualquer mago que possua esta magia pode fazer um teste de inteligência + quintessência para identificar uma ilusão.

C: 2 para cada hexágono que deseje afetar

CT: 1 turno

AC: 100 metros

D: 30 minutos

Linha elemental

Todas as magias descritas a seguir podem ser compradas mais de uma vez, uma para cada elemento, que deve ser descrito após o nome da magia. Os elementos são: terra, fogo, ar e água.

Forma básica de manipulação (PR: quintessência 2)

Estas magias afetam uma área igual a quintessência do operador + o nível na habilidade em hexágonos. E todas apresentam os seguintes componentes:

C: 1 ponto para cada hexágono afetado.

AC: igual a quintessência, em quilômetros.

D: permanente.

As formas básicas são:

Criar elemento

Localizar elemento

Controlar elemento

Moldar elemento

Destruir elemento

Transformar elemento

Transforma um elemento em qualquer outro que o operador tenha no mínimo um nível em criar.

Formas intermediárias (PR: quintessência 2)

Mover-se no elemento

O operador pode se mover sobre o elemento escolhido como se estivesse caminhando em solo normal.

C: 3 por hora

CT: 1 turno

D: 1 hora

Jato elemental

O operador produz um jato do elemento escolhido capaz de causar dano no objetivo. Provoca 1D6-2 de dano por ponto gasto, mas os efeitos são diferentes: a água irá molhar o alvo e cada ponto equivale a um litro de

água; o fogo irá queimar o objetivo, e se o mesmo estiver com roupas inflamáveis e sofrer 4 pontos de dano, as mesmas entrarão em combustão; o ar não tem nenhum efeito peculiar além do dano; a terra, neste caso, se manifesta em um jato de areia cortante.

AC: 2 metros

Terremoto

O operador cria um forte tremor de terra capaz de desequilibrar qualquer um que esteja na área de efeito e até derrubar uma construção. Todos na área sofrem um modificador de -3 em todos os testes físicos e devem realizar um teste de destreza -2 para permanecer em pé.

C: 2 por área afetada

CT: 1 turno

AC: 50 metros

Vulcão

O operador faz com que uma área exale gás quente e rocha derretida.

C: 4 por área afetada

CT: 2 turnos

AC: 50 metros

Projétil elemental

O operador pode lançar o elemento que escolheu em forma de um projétil. Além do teste para executar a magia, o operador deve realizar um teste de arremesso. As características particulares são:

bola de fogo (1D6 de dano por ponto gasto) dano maior que 4 inflama as roupas do objetivo.

bola de água (1D6-1 de dano por ponto gasto),

projétil de pedra (1D6+1 por ponto gasto),

projétil de ar (1D6-2 por ponto gasto).

O alcance de todas é igual ao nível de quintessência x 3 em metros.

Resistência elemental

O operador pode ignorar 1D6 de dano causado por qualquer elemento para cada 3 pontos gastos, com exceção das rajadas e projétil elemental. O operador também poderá respirar em baixo d'água, em lugares com ar viciado e estando sob a terra.

CT: 1 turno

Formas avançadas (PR: quintessência 3 e essência 2)

Corpo elemental

O operador torna seu corpo composto pelo elemento que escolheu. Isto lhe concede imunidade total ao elemento e a possibilidade de se fundir a uma porção do mesmo. Se permanecer em fusão com o elemento no qual está transformado, recuperará 1 nível de vitalidade a cada

5 minutos.

Os corpos elementais água, ar e fogo não podem ser afetados fisicamente. O corpo de terra se torna um tipo de rocha, com modificador +1 em força e resistência, para cada 2 pontos gastos.

CT: 2 turnos

D: 20 minutos

Petrificar (reverter)

O operador pode transformar o corpo do objetivo em pedra. O modificador negativo para executar esta magia é igual a soma da essência com a determinação do objetivo. Também pode ser utilizada para reverter a magia petrificação. Neste caso, o modificador é igual ao nível de quintessência + essência do mago que realizou a magia. Um mago que seja afetado por petrificar e conheça esta magia também pode tentar revertê-la.

C: 6

CT: 2 turnos

AC: 50 metros

D: até ser revertida

DN: 1D6

Comentários finais

Estas magias são apenas uma pequena introdução, em breve estaremos disponibilizando um grimório mais completo em nosso site www.mitsukai.hpg.com.br

O sistema UTOPIA está sendo distribuído gratuitamente em nosso site e todos que quiserem podem participar nos enviando, por e-mail, idéias que possam ser acrescentadas a nova atualização, que poderá ser mensal ou bimestral.

Para participar, as regras são:

- Todos podem participar com qualquer tipo de idéia nova: magias, regras, características pessoais, especialidades, habilidades e etc..
- Todo material será avaliado por nossa equipe e se for aprovado será acrescentado na nova versão, com os devidos créditos. No caso de idéias similares os créditos serão de quem enviou o material primeiro.
- Por ser um projeto voltado para a distribuição gratuita não caberá a ninguém nenhum tipo de ônus.
- Todo o material enviado passa a pertencer a Mitsukai editora.

Utilizando dragões em campanha

Dragões são construídos como qualquer outro personagem, mas com muito mais pontos veja abaixo:

Dragão bebê 0 a 19 anos 200 pontos

Dragão jovem 20 a 99 anos 400 pontos

Dragão adolescente 100 a 299 anos	600 pontos
Dragão adulto 300 a 999 anos	1000 pontos
Dragão monstruoso 1000 a 4900 anos	2000 pontos
Besta ancestral acima de 4900 anos	Se ele quiser você morto, você morre.

Todos possuem uma grande quantidade de habilidades mágicas. É possível que os dragões que atingirem os 1000 anos de idade conheçam todas as magias criadas pelos humanóides e também tenham desenvolvido centenas de outras que nenhum outro mago poderia compreender.

As bestas ancestrais são o ápice da evolução. Seu poder não pode ser medido e a força de sua vontade pode criar outros padrões de realidade.

Se o mestre de jogo desejar pode permitir que jogadores utilizem dragões em campanhas, por poderem assumir um simulacro podem interagir entre os humanóides, o mestre também pode optar em realizar uma campanha na ilha dos dragões (DRAKIMOR) muitos ganchos podem ser encontrados no decorrer do texto principal deste livro.

Os dragões são seres imortais, alguns com o desejo de se tornarem senhores de tudo que existe, outros desejam elevar as essências de todas as raças, outros querem destruir os deuses sem se importar em causar um desequilíbrio que pode levar todo o mundo a destruição.

São inúmeras as fontes para se utilizar dragões, mesmo tendo muitos poderes ainda devem respeito para com o tribunal celestial, que dita as regras e também devem explicações aos de sua raça em qualquer ação que possa manchar ou denegri-los. Não pense que é só criar seu dragão e sair fazendo qualquer coisa. Reflita sobre as conseqüências, posso citar como exemplo uma lenda, que circula por toda kriptus, Darogar um eremita que vive nas cordilheiras das lótus era um poderoso dragão azul que por sua soberba e por ter assassinado 4 grandes guerreiros sem oferecer uma única chance de reagirem, foi aprisionado na forma simulacro e teve seus poderes reduzidos e aprisionados em algum artefato.

Ariana Artifex

Ano 307 - 1050 * 1ª Era Mortal

Territórios conhecidos



Floresta Fária

Pântano Vilnor

Sarigon

Deserto dos ossos

Montanhas Rubi

Floresta das aranhas

Tarántia

Pilares do Equilíbrio



Necrópole

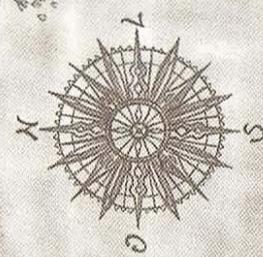
Seldar

Cordilheira dos Lotus

Rio do Dragão

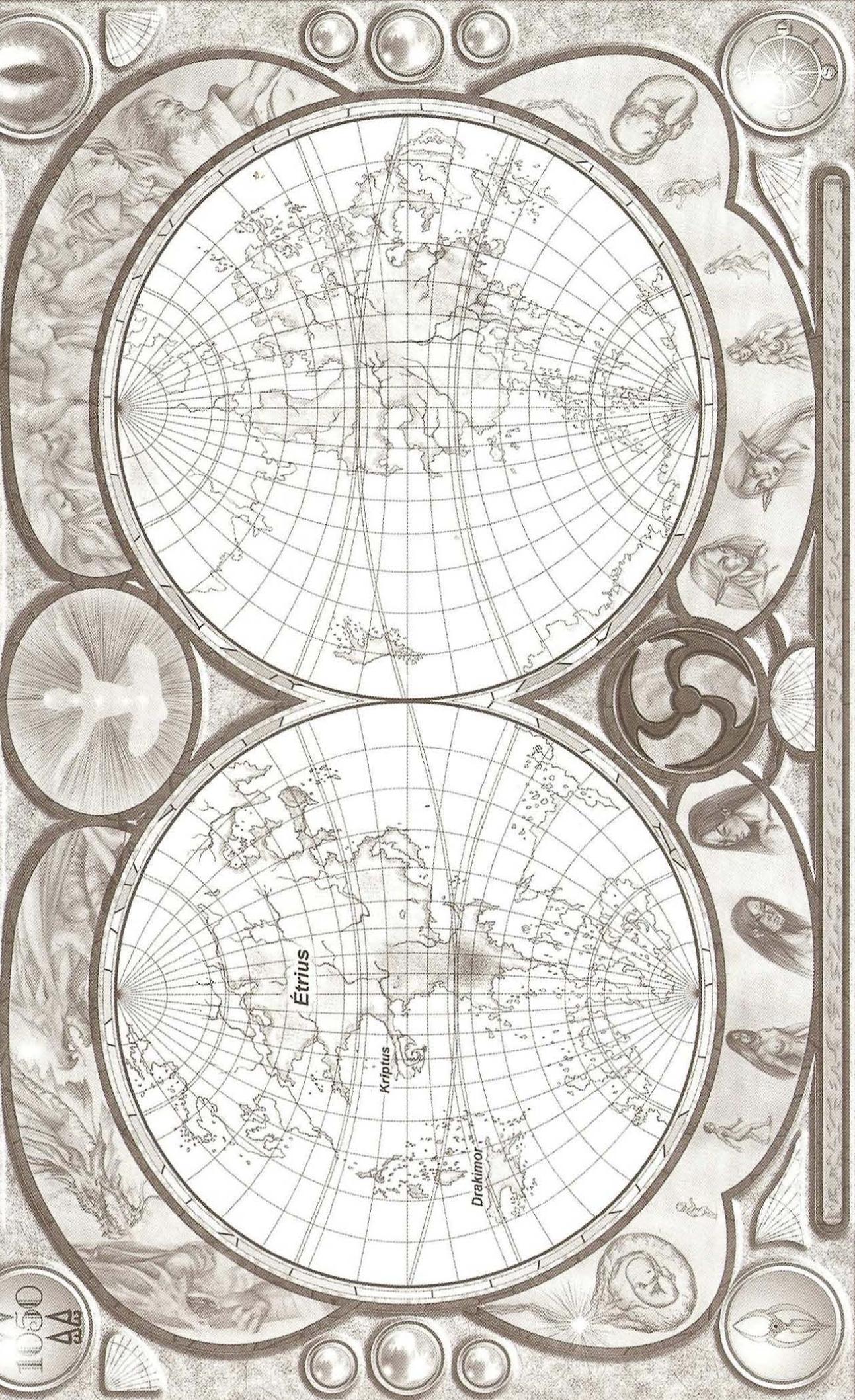
Etopolis

Narukami



Aldo Zarone-Estri

Osu - Rosfti - Onishan - Nin - OIRON - O Atual e Preciso mapa do mundo confeccionado - (Elaborado de acordo com manuscritos e descrições de viajantes e expedições)



1050
AA



Com o desejo de desvendar os segredos dos dragões, responsáveis diretos por nossa criação, convoquei a ordem do equilíbrio grupo criado pela princesa de Selder, Celina, com a principal função de pesquisar, desvendar e combater fenômenos naturais e mágicos que ocorrem em nosso mundo este grupo é composto por proeminentes pesquisadores que já tiveram contato direto com Dragões e alguns já foram até Drakimor (ilha situada ao sul onde Dragões ergueram um império).

ISBN 85-88257-02-5



9 788588 257023



MITSUBAI
EDITORA