

# DUNGEONS & DRAGONS®

Raças do Livro do Jogador®

## DRACONATOS



LIVRO SUPLEMENTAR DE RPG

James Wiatt

# DRACONATOS

Donaar mudou seu peso de perna enquanto Lia trabalhava na tranca. A elfa rolou os olhos para ele. Ela não precisava dizer nada — ela já havia dito isso uma centena de vezes ou mais.

“Não me incomode enquanto eu estou trabalhando,” ela sussurrou. “Deixe-me fazer a minha coisa, e te deixo fazer a sua coisa.”

Ela não entendia, e provavelmente nem poderia. Ele não tinha queixas quanto à perícia dela de abrir tranças — ou, também, à sua habilidade de rapidamente eviscerar um inimigo. Ela parecia gostar de provocá-lo, fazendo graça do paladino com seu código de honra, imaginando que ele a desmerecia por causa de sua flexível abordagem à moralidade. Ele não o fazia.

Ele não estava impaciente, também. Apenas ansioso. As tranças em que Lia trabalhava tão cuidadosamente para abri sugeriam que a sala era importante — algo que merecesse ser protegido. Sem dúvida haveria guardiões, o que significava outra luta. Donaar corrigiu a firmeza no cabo de sua espada, antecipando a batalha.

Assim que os guardiões fossem derrotados, o que eles encontrariam? O complexo inteiro, com seus corredores arqueados e portas largas, era um remanescente da perda da Arkhosia, construído durante o antigo império e coberto pela lava do Monte Korinda que ficava próximo. Fantasmas e esqueletos guardavam seus tesouros agora, com a infeliz adição de algumas criaturas elementais do fogo que pareciam ter ganhado acesso ao complexo por baixo. Qualquer que fosse sua origem, essas criaturas procuravam pelos tesouros do povo de Donaar, os antigos draconatos de Arkhosia.

Lia soltou a tranca e deu a ele um fino sorriso enquanto recuava da porta. “Faça sua coisa, paladino,” ela sussurrou. Então, como se para suavizar o desprezo em sua voz, ela bateu em seu ombro, um anel em seu polegar tilintava suavemente contra sua armadura.

Donaar olhou para seus companheiros, garantindo que todos estavam prontos. Brandis, o mercenário, levantou seu escudo e assentiu para ele. Thorn fechou seu semblante em direção à porta enquanto seu espírito pantera se agachava e preparava para investir. Chana deu a ele um sorriso santo, como uma manifestação visível da bênção de Erathis sobre ele e seu trabalho. Lia estava olhando para trás no corredor, mas ele esperava isso dela. Ele devolveu o sorriso de Chana seriamente e chutou a porta.

Uma fera de chama tremulante rugiu e se virou, pronta para atacar. Um cão infernal! Outro cão infernal também se virou, surpreso pelo barulho. Donaar não hesitou. Antes que qualquer fera se movesse, ele saltou para frente, garantindo que estivesse entre as criaturas de fogo e seus aliados. Se elas quisessem ferir seus companheiros, elas teriam que passar por ele para chegar até eles.

Essa era, como diria Lia, a sua “coisa”.

Donaar apenas olhou de relance os arcos ascendentes da sala enquanto saltava para frente. Ele registrou as faces do dragão que olhava compassivamente da pedra, mas não

permitiria que qualquer curiosidade ou interesse o se. Ele podia ouvir seus aliados atrás dele, se espalhando cautelosamente pela sala para ajudá-lo sem se arriscarem. Só então as faces do dragão vieram à sua mente.

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

Cinco cabeças de dragões estavam esculpidas nos muros, olhando em direção ao centro da sala. Cada uma tinha características de uma cor diferente de dragão cromático — e o peito e chifres do vermelho estavam na parede bem à frente de Donaar. Ele não teve tempo de gritar seu próprio aviso antes que a boca do dragão se abrisse e o banhasse em chamas.

Ele rangeu os dentes contra a dor e ouviu os gritos de seus companheiros enquanto as outras cabeças de dragões lançavam suas distintas variedades de desgraças, cuspidas geadas, ácido, veneno e trovão sobre eles. Ele sentia o cheiro de fumaças acres da cabeça verde, logo à sua esquerda. Ele se amaldiçoou — ele podia ter notado a armadilha antes.

Os cães infernais pareciam revigorados pelas chamas e Donaar deu uns passos para trás sob o ataque. Então a pantera de Thorn estava ao seu lado, e ele sentiu a força fluir por ele, banindo sua dor e aumentando sua vontade. Deitando um cão infernal em seu escudo, ele o jogou sobre o outro. Enquanto as feras de fogo se colidiam, Donaar arriscou outra olhada em volta.

Não estava tão mal quanto Donaar temia. Lia parecia intacta — ela provavelmente pulou por cima do caminho do perigo quando gritou em aviso. Ela estava circulando ao redor dos cães, procurando por uma abertura para enfiar sua adaga em uma das criaturas. Brandis foi para trás, esperando pela atenção de Thorn para o que parecia uma ferida bastante séria por ácido. Chana e Thorn pareciam um pouco surdos pelo trovão, mas suas feridas não eram sérias.

“Terá que fazer melhor do que isso, Rainha Dragão,” ele sussurrou enquanto sua espada fendia o ombro de um cão infernal.

As cinco cabeças de dragão diziam que os draconatos que construíram e ocupavam este local eram devotos de Tiamat. A armadilha reiterava a mensagem da porta trançada — ela certamente se destinava a proteger algo importante. Mas como os cães infernais não dispararam a armadilha? Algo estava faltando, uma peça no quebra-cabeças que Donaar não podia encaixar.



Brandis estava ao seu lado agora, e Donaar deixou o mercenário comandar a atenção do cão ferido. O desafio de Bahamut matinha o outro focado nele. Lia tirou vantagem do foco para enfiar sua adaga fundo na barriga do cão. Ele começou a se contorcer em raiva, mas Donnar reuniu toda a sua ira, seu ultraje por este oratório maculado, e destruiu o cão infernal com sua força sagrada. Sua espada irrompeu em luz brilhante, e o cão caiu por terra, suas chamas desaparecendo em fumaça tóxica.

Uma rápida olhada disse a Donaar que Brandis estava cuidado do segundo cão, então ele tirou um momento para olhar a sala mais atentamente. O teto de cúpula estava cercado por escuridão, mas ele via rubis brilhando como olhos, sem dúvida adornando algum grande mural de Tiamat e suas crias dracônicas. Pisos de cerâmica preta dispostos no piso formavam a roda de garras do símbolo de Tiamat — outro aviso que ele não havia visto.

“Sangue de Io,” sussurrou Donaar para si próprio. “Eu terei que fazer melhor da próxima vez.”

Os olhos de Donaar vieram a repousar na parede oposta à porta, e uma sensação incômoda o abateu. A parede de pedras escondia algo da visão — ele podia sentir isso. Enquanto Brandis e Lia arrematavam o cão infernal restante, ele deu um passo cauteloso à parede.

Com um alto ruído de pedra, a parede de abriu no meio e se deslizou para os lados. Jatos de chamas explodiam num corredor além, mas a atenção de Donaar estava fixa numa figura sombria de pé entre as chamas. Os chifres

saindo de sua cabeça e a longa cauda serpenteando na luz do fogo atrás dele o denunciavam como um tiefling.

Donaar lutou para reprimir um habitual surto de ódio e raiva. Um tiefling nesta era e idade não possuía qualquer responsabilidade pessoal pela queda de Arkhosia — não era justo culpar uma raça inteira pelo mal de seu império há muito morto. Donaar conhecia alguns tieflings cuja virtude e honra eram quase tão exemplares quanto as suas.

Enquanto os olhos de Donaar se ajustavam à penumbra diante do arco, porém, o símbolo no peito do tiefling veio à luz e o paladino draconato libertou sua raiva. O símbolo de uma mão com garras estava pintado em escarlate na placa peitoral do tiefling — o símbolo da Mão Vermelha de Tiamat.

“Vocês mataram meus mascotes,” sibilou o tiefling, sua voz um sussurro cortante, “sobreviveram à minha armadilha, e chegaram ao meu santo dos santos.” Um riso seco saiu da garganta do tiefling. “Agora como devo lidar com vocês?”

“A honra exige que eu saúde um oponente digno com respeito,” disse Donaar, erguendo sua espada numa casual saudação. “Mas creio que você merece pouco além de uma morte rápida.”

Donaar ouviu seus aliados atrás dele, e sabia que estavam prontos. Sem olhar pelo seu ombro, ele investiu, confiante que seus companheiros estavam logo atrás dele.

“Por Bahamut.” Gritou Donaar. “Pela glória!”

## SANGUE DE IO

Assim com toda história que lida com o passado antigo, contos sobre o nascimento dos draconatos são nebulosos em seus detalhes e normalmente contraditórios. Cada conto, porém, revela algo sobre os draconatos que é verdade, independente da precisão histórica da lenda — e ela normalmente revela muito sobre quem conta.

Um dos contos relata que os draconatos foram moldados por Io enquanto os antigos deuses-dragões criavam os dragões. No princípio dos dias, diz esta lenda, Io fundiu espíritos astrais com a fúria desconhecida dos elementos puros. Os espíritos maiores se tornaram os dragões, criaturas tão poderosas, orgulhosas e firmes de vontade que seriam os senhores do mundo recém-nascido. Os espíritos menores se tornaram os draconatos. Apesar de menores em estatura do que seus poderosos senhores, eles não eram menos dracônicos em sua natureza.

Este conto define o íntimo relacionamento entre dragões e draconatos, enquanto reforça a ordem natural das coisas — dragões governam, draconatos servem.

Uma segunda lenda diz que Io criou os dragões separadamente, no nascimento do mundo. Io cuidou deles amavelmente para representar o auge da forma mortal, imbuindo-os com o poder do Caos Elemental fluindo por suas veias e saindo de suas bocas em jorros de chamas e ondas de frio paralisante. Io lhes concedeu mentes astutas e espíritos amáveis compartilhados pelas outras raças mortais, ligando-os a Io e aos outros deuses do Mar Astral.

Durante a Guerra da Aurora, porém, Io foi morto pelo primordial conhecido como EreK-Hu, o Rei do Terror. Com um machado de adamantina de grosso corte, o Rei do Terror cortou Io de cabeça a cauda, atravessando o deus-dragão em duas metades iguais. Não antes que o cadáver fendido de Io caísse ao chão, cada metade se ergueu como um novo deus — Bahamut da metade esquerda e Tiamat da direita. Gotas do sangue de Io se espalharam pelo mundo, e se ergueram como draconatos.

Este conto separa a criação dos draconatos do nascimento dos dragões, implicando que eles estão fundamentalmente separados. Às vezes, aqueles que repetem esta lenda sugerem que os draconatos são claramente inferiores aos dragões feitos pela mão amável de Io. Outros contadores, porém, grifam que os draconatos surgiram do próprio sangue de Io — assim como as duas divindades dracônicas se ergueram do corpo fendido do deus. Assim, não seriam eles, indaga este conto, como os próprios deuses?

Uma terceira lenda, raramente contada nos dias de hoje, diz que os draconatos foram os primogênitos do mundo, criados antes dos dragões e antes das outras raças humanóides. Essas outras raças foram feitas, diz a lenda, em fraca imitação da perfeição draconata. Io moldou os draconatos com suas grandes garras e os inflamou com seu sopro, e então derramou seu próprio sangue para fazer a vida

correr por suas veias. Io fez os draconatos diz a lenda, para serem companheiros e aliados, para formarem sua corte astral e cantarem em seu louvo. Os dragões ele fez depois, no começo da Guerra da Aurora, para servir como motores de destruição.

Esta versão do conto era popular durante o auge do Império de Arkhosia, embora fosse subversivo na época — proclamava que os draconatos deveriam ser mestres dos dragões e não o contrário. Ele também destacava a superioridade dos draconatos sobre outras raças, o que era um tema comum na retórica da antiga Arkhosia.

Um tema comum em todas as lendas, porém — os draconatos devem sua existência, de maneira fundamental, a Io, o grande deus-dragão que criou todos os dragões. Os draconatos, todas as lendas concordam, não são criação de Bahamut ou Tiamat — sua origem não os coloca naturalmente em um lado ou outro do antigo conflito entre esses deuses. Assim, cabe a todo indivíduo draconato escolher um lado no eterno conflito entre os dragões cromáticos e metálicos — ou ignorar este conflito completamente e cumprirem seu próprio caminho no mundo.

## DRACONATOS E OS DEUSES

Três tipos de templos são particularmente comuns nas comunidades draconatas.

Bahamut governa sozinho em vários templos draconatos desde a queda de Arkhosia. Portando nomes como o Templo do Dragão de Platina ou o Templo da Justiça Divina, esses templos enfatizam a proteção de Bahamut ao povo draconato em seu exílio disperso, o que é condizente aos seus elevados ideais de honra, nobreza e justiça.

Templos imperiais arkhosianos tendem a serem mais ostentosos do que aqueles dedicados a Bahamut, e normalmente fisicamente maiores, mas eles atraem menos fiéis. Nesses templos, altares para Erathis, Ioun e Kord evocam a memória da vida religiosa de Arkhosia. Alguns draconatos culpam os templos imperiais pela queda de Arkhosia, mas devotos desses templos acreditam que os três deuses desejam que o povo draconato reconstrua o império, domando a selva e espalhando civilização com sua bênção.

Um recente movimento religioso entre as comunidades draconatas é o Templo dos Filhos de Io, onde Bahamut e Tiamat são adorados lado a lado como encarnações gêmeas da vontade de Io. A má e vingativa natureza de Tiamat é contrabalanceada nesses templos, assim como o cometimento à virtude e retidão de Bahamut. Os deuses são apresentados como opostos polares que apontam ao caminho do meio, nem bem nem mal, mas rumando em direção ao ideal dracônico.

Templos a Tiamat são tão raros e secretos entre os draconatos como entre outras raças. Porém, devotos draconatos de Tiamat estão entre os mais cruéis e ávidos seguidores.



## ESCOLHENDO LADOS

As pessoas comuns das várias raças são dissociadas, com poucos fazendo um esforço consciente para escolher uma vida boa ou má. Draconatos, porém, são muito mais inclinados a escolherem lados na guerra cósmica entre bem e mal. Draconatos normalmente contam a história da morte de Io e o nascimento de Bahamut e Tiamat como um conto moral destinado a enfatizar a importância de se escolher um lado ou outro.

“Io não morreu para que ficássemos no meio,” eles dizem. “Não somos chamados à ambivalência. As escolhas estão diante de você — o caminho de Bahamut ou de Tiamat. A única decisão errada é recusar escolher.”

É claro, mais draconatos escolhem o caminho de Bahamut do que o de Tiamat. As trilhas da justiça, honra, nobreza e proteção são mais convidativos do que os da cobiça, inveja e vingança. Aqueles que seguem os caminhos de Tiamat normalmente guardam sua escolha em segredo, adorando o Dragão Cromático em oratórios secretos enquanto lidam com os movimentos de cumprimento das expectativas sociais.

Escolher um lado não é uma questão de uma única escolha de alinhamento, porém. Cada momento de crise pede uma decisão, e um draconato está inclinado a ver essas decisões como questões de extremos severos. Quando prejudicado, um draconato pode escolher o caminho de Ba-

hamut e procurar levar o malfeitor à justiça. Ou a vítima poderia escolher o caminho de Tiamat e jurar vingança. Até mesmo draconatos benignos que são devotos de Bahamut às vezes escolhem o segundo caminho — não por raiva impulsiva, mas porque é o melhor caminho a se tomar nesta situação em particular.

Alguns draconatos rejeitam a ideia de escolher entre o caminho de Bahamut e o de Tiamat, notavelmente os seguidores do Templo dos Filhos de Io (vide “Draconatos e os Deuses”). Esses draconatos normalmente são imparciais, mas sua posição é uma decisão para não uma escolha de lados, ao invés disso, um sinal de ambivalência. Eles vêm a distinção entre os deuses como uma falsa dicotomia, uma escolha entre dois lados da mesma moeda, não realmente diferentes entre si.

Este desdém pela ambivalência se estende além da escolha de alinhamento. Apesar dos draconatos apreciarem a virtude de ouvir os dois lados de um argumento, eles não respeitam alguém que ouça os dois lados e não consiga escolher entre eles. Decisão é uma marca de caráter forte.

Esta atitude torna mais difícil para os draconatos alcançarem ou aceitarem em relação a outras raças, mas não impossível. De fato, às vezes draconatos se comprometem completamente mais rapidamente porque percebem que cada lado está comprometido à sua própria posição e não serão persuadidos a alterar sua perspectiva, fazendo algum tipo de compromisso a única solução possível.

## HERDEIROS DE ARKHOSIA

Arkhosia não foi o primeiro império draconato — nem, dizem muitos draconatos, será esquecido na história. Ainda assim, ele permanece como um destaque reluzente na história draconata, o pináculo de sua civilização e cultura, que ainda que morta há muito tempo, ainda molda seus descendentes. Todo draconato vivo de alguma maneira é um herdeiro de Arkhosia, e carrega o orgulho desta antiga linhagem e o peso da memória do império decaído.

Arkhosia se ergueu nos distantes limites da história, séculos não registrados antes da ascensão do império humano de Nerath. Ela cresceu de uma confederação de sete cidades unidas sob a liderança de um único dragão antigo alcinhado de Ente Dourado. Ele se expandiu parcialmente através de conquista e parcialmente através de simples avanços diplomáticos e comerciais. Muitas cidades-estado draconatas preferiam viver dentro das fronteiras seguras de um poderoso império do que se perderem na escuridão fora dos limites de Arkhosia. Arkhosia prosperou por centenas de anos, domando a selva e expandindo seu comércio e missões diplomáticas para cantos distantes do mundo.

Este constante esforço em direção à expansão logo levou Arkhosia ao conflito com outra potência imperial desta era distante, o diabólico império de Bael Turath com sua nobre casta tiefling. Severas guerras entre os dois impérios ocorreram por séculos e trouxe terrível devastação sobre o mundo. As marcas dessas guerras levaram conflitos internos dentro de Arkhosia também, parcialmente manifestos na força renovada dos cultos secretos de Tiamat.

A queda de Arkhosia foi tão grande quanto seus êxitos. Os exércitos de Bael Turath com seus aliados demônios devastaram grandes porções das terras do império, engoliram cidades draconatas inteiras em profundas cavernas, ou simplesmente as reduziram ao chão. O Ente Dourado foi morto, e dúzias de outros lordes dragões caíram ou foram espalhados na selva enquanto seu domínio sobre a terra diminuía. Bael Turath caiu sob o implacável ataque de Arkhosia, mas custou o império draconato para derrubá-lo. Quando nenhum lado tinha vontade ou recursos para lutar, quando os gritos e buzinas de batalha foram silenciados finalmente, nada restava dos dois impérios além de restos espalhados de populações deslocadas e ruínas assombradas.

Poucos draconatos ainda habitam as terras no coração de seu antigo império — terras que continuam maculadas pelo mal e poderosa magia que derrubaram o império. Pelos reinos seguintes, incluindo Nerath, os draconatos foram proibidos de se reunirem em grande número. Ainda que muitos draconatos ainda pensem em si como cidadãos de Arkhosia, exilados de uma terra que não mais existe mas que pode renascer um dia.



Para esses draconatos, Arkhosia é mais do que uma memória — é um símbolo de tudo que é grande a respeito de sua raça. A glória do império era a glória dos draconatos, mas por extensão sua queda era a queda deles. Assim como indivíduos draconatos buscam glória por seus feitos, seus esforços nunca alcançarão as alturas do renome de Arkhosia, a menos e até que um novo Ente Dourado apareça para governar sobre um império dracônico restaurado.

## GLÓRIA

Ganhar glória é uma motivação obsessiva para muitos aventureiros draconatos, assim como para draconatos em outros rumos de vida. O guarda de caravana draconato busca ganhar fama repelindo bandos, o artesão draconato espera ganhar renome criando bens conhecidos ao longe por sua qualidade e beleza, e o aventureiro draconato espera ganhar glória matando terríveis monstros, adquirindo grandes tesouros, e lutando contra a escuridão que ameaça engolir os últimos remanescentes da civilização.

Alguns compararam esta fome por glória ao ego magnífico de um dragão, e as comparações parecem adequadas. Assim como um dragão quer ser conhecido pelo tamanho de seu rebanho e temido pela força de seu sopro e garras, assim um draconato busca renome ou talvez ainda notoriedade. Se há uma diferença, porém, ela reside no senso draconato de ser representante de um grupo maior de pessoas.

Para muitos draconatos, o desejo por glória vai além de uma sede por renome e reconhecimento individuais. Draconatos buscam glória não apenas para si, mas para seus

clãs e sua raça como um todo. Quando um draconato faz coisas notórias, o clã deste indivíduo e de fato a raça como um todo ganha glória, crescendo na estima dos outros clãs e das outras raças pelo mundo.

Apesar de poucos draconatos sobreviverem no mundo e de estarem espalhados, qualquer draconato pode vir a ser o único membro conhecido de sua raça em determinado número de pessoas. Essas pessoas naturalmente formam sua opinião de draconatos em geral baseadas em seu conhecimento do indivíduo. Se um draconato busca feitos gloriosos, as pessoas que o vê ou aprende dele atribuem esta glória à raça como um todo. Dessa maneira, os draconatos esperam, possam continuar a viver de acordo com as glórias ainda não esquecidas da antiga Arkhosia.

Dito isto, alguns draconatos são propensos ao mesmo orgulho egoísta que mostram os dragões, e aventureiros talvez sejam os suscetíveis a ele. Eles buscam glória não para elevar a estatura da raça, mas para comandar o respeito e adoração dos outros, para reunir suas próprias quantias de riqueza, talvez até mesmo para incitar terror no coração dos outros. Draconatos que seguem o caminho de Tiamat normalmente partilham desta vanglória com cobiçoso orgulho que os leva a sabotarem os esforços e êxitos daqueles que vêm como rivais. Mas até mesmo os que dizem seguir a Bahamut às vezes se esforçam para serem vistos como exemplos de honra e justiça, são cegos por seu orgulho para sua própria ruína. Eles protegem os fracos, não porque é isso que Bahamut comanda, mas porque desejam o louvor daqueles que foram salvos, e talvez por uma recompensa monetária.

## RUÍNAS DE GRANDEUR

O coração da antiga Arkhosia provavelmente reside longe das terras em que seu personagem nasceu. Porém, sua influência quase certamente alcançou terras distantes aonde você agora se aventura, e sua carreira poderia levá-lo às antigas ruínas construídas durante o auge da antiga civilização do império.

Você normalmente encontrará ruínas draconatas em faces de colinas ou ao longo dos lados de vales perdidos. Maravilhosas fachadas de pedra esculpidas com pilares, arcos e espiras exibem imagens das cabeças, asas e caudas espiraladas de dragões. As câmaras mais importantes tipicamente ficam em corredores cavernosos dentro dessas estruturas.

Onde qualquer estrutura continue fora dessas câmaras escavadas, você provavelmente encontrará fortes torres, graciosas espiras e majestosos arcos, todos portando os mesmos adornos temáticos de dragões. Grandes blocos da pedra dos precipícios e montanhas formam estruturas monumentais — ou ao menos evidenciam onde essas estruturas já estiveram. Muitas antigas cidades de Arkhosia erigiram estátuas enormes de seus patronos dragões nas praças no centro da cidade, mas é extremamente raro encontrar tais estátuas ainda de pé. Na melhor das hipóteses, você pode esperar encontrar uma ou mais garras

agarrando um grande pedestal, cercado pela pedra quebrada e gasta que já formou o resto do majestoso corpo do dragão.

Uma das mais famosas ruínas arkhosianas é a cidade perdida de Fenda Serpentus, uma das sete “Jóias do Sul” — o orgulho do império. Construída sobre e dentro dos lados de um cânion eólico, Fenda Serpentus era conhecida pelos matizes brilhantes de seus muros bronzeados e pontes translúcidas que deixavam o sol iluminar até os mais baixos limites do cânion. Uma rede de passagens e vastas câmaras se estendiam pelo subsolo por quase uma milha abaixo das paredes da fenda. Hoje, os draconatos se congregam nas ruínas de tempos em tempos, tentando escavações para recuperar alguns dos tesouros perdidos da cidade. Mas demônios também habitam as ruínas, ainda procurando finalmente destruir Fenda Serpentus.

Durante a guerra secular entre Arkosia e o império tiefling de Bael Turath, grandes porções de terra foram tomadas e reclamadas pelos dois lados. É por isso que você pode visitar antigas ruínas arkhosianas numa semana e um remanescente de Bael Turath na próxima — ou até mesmo descobrir um local onde os estilos arquitetônicos de ambos antigos impérios estão sobrepostos.

## FAMÍLIA E CLÃ

Antes do império de Arkhosia se espalhar pelo mundo, os draconatos formavam clãs que davam sua aliança a um único dragão patrono. Ao longo dos séculos, esses clãs cresceram a cidades-estado e finalmente federaram-se no grande Império Arkhosiano. Embora o império tenha caído há muito tempo, esses clãs draconatos permanecem intactos, e continuam a formar um elemento central de identidade racial.

Cada clã draconato é uma coleção de famílias unidas por uma aliança comum. Famílias são relacionadas por sangue, enquanto clãs se reúnem ao redor de poderosos patronos governantes ou às vezes ideais. Associações de clãs foram formadas em tempos antigos e raramente mudam, porém, é bastante comum que indivíduos e famílias dentro de um clã discordem sobre o propósito original e papel adequado na era atual. Mesmo assim, os draconatos reverenciam seus ancestrais familiares e os mortos honrados de seu clã, e buscam levar glória ao seu clã através de seus próprios atos.

Clãs podem definir a vida de um draconato, e muitos aventureiros draconatos são motivados pelo desejo de superar uma marca da vergonha ou viverem de acordo às glórias passadas de seus clãs. Outros fogem da sociedade

de outros draconatos numa tentativa de escaparem da responsabilidade de laços de clã. Ainda que outros esperem alcançar tal glória para si e experimentarem o mundo para que possam tomar liderança como aldeões de seus clãs.

## HISTÓRICOS DE CLÃ

Se você quer fazer do clã um importante fator na vida de seu personagem draconato, considere escolher um desses elementos históricos que refletem a história do seu clã. Esses elementos históricos (e os outros apresentados neste livro) funcionam como os do *Livro do Jogador 2*. Após escolher seus elementos históricos, você pode (com a permissão do seu Mestre) escolher um desses benefícios históricos.

- ◆ Ganhe um bônus +2 para testes com uma perícia associada com seu histórico.
- ◆ Some uma perícia associada ao seu histórico à lista de perícias de casse antes de escolher suas perícias treinadas.
- ◆ Escolha um idioma ligado ao seu histórico. Você pode falar, ler e escrever neste idioma fluentemente.
- ◆ Se você está usando um cenário de campanha que oferece benefícios regionais (como o cenário REINOS ESQUECIDOS®), ganhe um benefício regional.

## NOMES DRACONATOS

Draconatos têm nomes pessoais, dados ao nascimento, como descrito no *Livro do Jogador*. Eles também podem ter nomes de infância, nomes de família e nomes de clã. Todos concordam com a herança do draconato e posição na sociedade draconata.

Um nome de infância ou apelido é comum. Tal nome normalmente é descritivo, e serve como um termo de estima ou encorajamento para um jovem draconato. O nome pode lembrar um evento ou centrar num hábito. Ele pode derivar de um ancestral que agiu similarmente a uma criança, ou um brinquedo ou item predileto pode ser a inspiração. Tais nomes às vezes são apropriados para adultos. Para qualquer um que use um nome sem a devida autoridade, como um parente ou ancião, ou sem permissão, é um sinal de desrespeito. Os anciões de um draconato usam um nome de infância após este draconato ter se tornado adulto apenas para indicar desaprovção.

**Nomes de Infância:** Escalador, Orelha Dobrada, Saltador, Pio, Pequeno Kriv, Prega-Escudo, Zeloso.

Nomes de família são palavras dracônicas, assim como nomes dados, carregados por uma linhagem específica. Eles normalmente derivam dos atos de um antigo herdeiro da linhagem familiar ou uma amálgama dos nomes dos notáveis ancestrais

antigos. Um draconato normalmente se identifica pelo nome de família, a menos que seja especificamente necessário. Draconatos guardam seus nomes particulares exceto entre amigos próximos, e ao invés disso apresentam seus nomes de clã.

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

Nomes de clãs são títulos antigos que são freqüentemente inspirados dos nomes dos lordes dragões de Arkhosia. Os que não são nomes dracônicos são nomes de associações comerciais ou estruturas marciais, muito semelhantemente às guildas atuais, sociedades arcanas ou ordens cavalerísticas. Um draconato segue seu nome de clã, assim seus feitos são conhecidos por refletirem este nome de clã. Membros de um clã defendem intensamente seu nome de clã contra mal uso, e alguns draconatos fora da lei são privados do privilégio de usarem o nome de seu clã.

**Nomes de Clã:** Sangue Venenoso, Montador de Draconete, Sobrancelha Flamejante, Asa Martelo, Marca do Saber, Escama de Lua, Lâmina de Paz, Marca Rubra, Lança de Prata, Escama Arcana, Mensageiro da Guerra.

## NASCIMENTO BANIDO

Você veio de um clã draconato desonrado. Seja recentemente ou no passado distante, um indivíduo ou uma família no seu clã fez algo tão covarde, desonroso ou incompetente que refletiu negativamente no clã inteiro. Talvez um grupo de soldados desertou no campo antes de uma batalha chave entre Arkhosia e Bael Turath. Talvez um feiticeiro de seu clã tenha destruído um enclave inteiro com um feitiço mal invocado ou um ritual arruinado. Ou um bruxo tenha feito um pacto infernal, lidado com demônios, e unido forças com o império de Bael Turath. Outros draconatos, se conhecerem seu clã e nome, assumem que você é inclinado às mesmas quedas, o culpam pelas ações de seu colega de clã, ou simplesmente o provocam por sua herança infeliz. Como você responde a tal recepção? Você esconde sua afiliação de clã, ou a renunciou inteiramente? Ou você busca ganhar glória que seus feitos ofusquem aqueles que culpam seu clã?

*Perícias Associadas:* História, Manha

## CLÃ LIGADO A DRAGÃO

Seu clã ainda é ligado ao serviço de um dragão, assim como era antes da ascensão de Arkhosia. Seu povo não vive com outras raças, mas nas terras selvagens remotas próximas ao lar de seu patrono dragão. Os costumes de outras raças e suas civilizações são estranhos para você, e para os olhos deles você pode parecer bárbaro ou inculto. Por que você deixou seu clã próximo e seu serviço ao dragão patrono? Ou talvez você se aventure a serviço deste patrono? Seu patrão é benevolente, ou cruel e dominador?

*Perícias Associadas:* Arcanismo, Intimidar

## LEGADO LOUVÁVEL

Se clã diz que ao menos um indivíduo notável ou família associada. Um ancestral pode ter sido um grande herói ou governante benevolente. Uma família associada com seu clã poderia ser de famosos artesãos ou estimados diplomatas. Aqueles que conhecem sua afiliação de clã esperam que você viva de acordo com os altos padrões de seu clã. Eles podem assumir que você seja arrogante ou orgulhoso antes mesmo de o conhecerem. Ou podem ter uma rixa com você, acreditando que seu clã roubou o reconhecimento pertencente a eles. Como você reage ao renome de seu clã? Você tem orgulho dele ou o fardo de suas altas expectativas é pesado demais agüentar?

*Perícias Associadas:* História, Diplomacia

## CLÃ ESCRAVO TURATHI

Seu clã foi escravizado pelos governantes tieflings de Bael Turath, entre as primeiras baixas do embate deste império com Arkhosia. Eles suportaram tratamento odioso, castigos horríveis e talvez até mesmo experiências mágicas nas mãos de seus mestres bruxos. Você pode portar as cicatrizes desta antiga opressão — talvez uma estatura anormalmente baixa, talvez uma obediência pronta e temperamento dócil ou possivelmente uma inclinação à magia sinistra dos antigos mestres do seu clã. Você pode procurar ganhar



glória para se provar melhor do que seus ancestrais escravos, ou pode não buscar glória afinal.

*Perícias Associadas:* Arcanismo, Manha

## DRACONATOS ARCANOS

As forças elementais fervendo no sangue dos draconatos os tornam bem adequados para manusear a magia arcana. A habilidade de exalar uma rajada de pura energia elemental leva quase naturalmente a afunilar tal energia através de feitiços, mais comumente como feiticeiros que canalizam a magia inerente de uma alma dracônica.

## CLASSES ARCANAS

Feiticeiro é a classe arcana mais comum para personagens draconatos arcanos por duas razões importantes. Primeiro, draconatos ganham bônus para seus níveis de Força e Carisma, ambos são importantes para feiticeiros com a característica de classe Magia Dracônica ou Magia Cósmica. Segundo, feiticeiros que escolhem a trilha da Magia Dracônica recorrem a antigas linhagens ou ensinamentos dracônicos, que são perfeitamente apropriados para personagens draconatos.

Por causa de seu bônus de Carisma, draconatos também se tornam excelentes bardos, preferindo a Virtude de Valor. Bruxos draconatos são menos comum, mas tendem a

preferir o pacto estelar ou ocasionalmente o pacto feérico. Muitos draconatos evitam o pacto infernal porque os lembra das forças diabólicas de Bael Turath, que contribuiu para a queda de Arkhosia. Magos draconatos são raros — ao menos em parte porque aqueles que estudam feitiços mágicos percebem que seu Carisma natural os ajuda a dominarem magia ilusória, e poucos draconatos se inclinam à magia de enganação e ilusão.

Sua Força natural também torna os draconatos adeptos lâminas arcanas, se escolherem a *égide de ataque* e poderes relacionados.

Artífice é uma classe arcana que atrai preciosos e poucos draconatos. Nem Força nem Carisma é útil para artifices, e a magia de criação e indústria tem pouco apelo para draconatos em geral.

## HISTÓRICOS ARCANOS

Se você está jogando com um personagem draconato com uma classe arcana, considere estes históricos para seu personagem. Em contraste aos históricos apresentados no *Livro do Jogador 2*, esses históricos são quase arquétipos de personagem — mais ou menos figuras completas de um tipo de personagem que você decidir jogar com. Por esta razão, esses históricos incluem algumas sugestões para outras decisões que você possa fazer para seu personagem, classes sugeridas ou construções de feitos e poderes específicos.



## MERCENÁRIO ARCANO

Muitos draconatos ganham a vida vendendo seus serviços como mercenários, guardas de caravana ou guarda-costas. Apesar de seu imponente tamanho físico e força tornarem guerreiros e senhores da guerra bem adequados para tal trabalho, muitos draconatos de inclinação arcana seguem carreiras similares, empregando sua magia para propósitos violentos. A vida de um mercenário leva bem naturalmente a uma vida de aventureiro — basta um trabalho que dê horivelmente errado, um encontro inesperado com uma ameaça além de ladrões normais de caravana ou soldados inimigos, para mudar a vida de um mercenário para sempre.

Você pode ser um lâmina arcana que se encaixa facilmente entre mercenários mais marcialmente inclinados, ou um mago ou feiticeiro que oferece artilharia arcana de apoio a um bando de soldados mais tradicionais. Ou como um bardo, você pode servir como líder de uma companhia mercenária, lutando ao lado de seus colegas soldados enquanto encoraja e os incentiva com sua magia. Até mesmo se você não é normalmente inclinado ao combate corporal, você pode considerar escolher proficiência com uma boa arma corpo a corpo ou até mesmo multi-classe com guerreiro ou senhor da guerra para refletir seu histórico militar.

*Perícias Associadas:* História, Manha

## INVOCADOR COM SANGUE DE DRAGÃO

O poder arcano está em sua natureza, parte e parcela das mesmas forças elementais que potencializam seu *sopro de dragão*. Invocar feitiços não parece diferente para você de exalar poder dracônico — eles são naturais. Para muitos invocadores sangue de dragão, controlar a magia que parece sempre disposta a explodir é extremamente difícil. Você pode ser propenso a desastres mágicos, especialmente com poderes sem limite que eclodem sem qualquer real pensamento ou esforço de sua parte. Por outro lado, o domínio de seus poderes pode ser tão natural para você quanto regular seu sopro, uma simples questão de direcionar sua vontade e energia para fora e criar a manifestação mágica que deseja. Nos dois casos, aqueles que estudam e treinam por anos para dominar os meros fragmentos de poder mágico o vêem com inveja ou talvez medo, pois o poder vem prontamente à sua mão, para o bem ou para o mal. Você sente uma simpatia e afinidade por dragões, e você pode sonhar um dia se transformar neste pináculo da forma dracônica — ou subjugar dragões à sua vontade.

Muitos invocadores sangue de dragão são feiticeiros que praticam Magia Dracônica ou bardos que extrapolam a Virtude de Valor. Bardos sangue de dragão exaltam os dragões como exemplos de valor, e muitos de seus feitiços recorrem a características dracônicas. Por exemplo, seu *brado de triunfo* poderia ser um rugido dracônico que cria uma breve imagem de um dragão por perto ou acima de você para incitar terror nos corações de seus inimigos, enquanto sua *canção de tempestades* poderia parecer com um dragão azul apesar dos efeitos persistirem.

*Perícia Associada:* Arcanismo

## ARCANISTA LIGADO A DRAGÃO

Você aprendeu a prática de magia de um dragão verdadeiro. É raro dragões invocarem feitiços como os mortais, mas a magia está em seu sangue, e alguns dragões sagazes instruem mortais — particularmente draconatos — em métodos realmente antigos de invocação. Mais comumente, seus alunos são ligados a eles como escravos, e sua magia visa ser usada a serviço do dragão. Você foi tal escravo, aprendendo invocação dracônica ao lado de um excepcionalmente sábio, velho e experiente dragão. Como você escapou de sua servidão? O dragão foi morto por aventureiros, ou por um monstro mais poderoso — talvez um dragão rival? Sua pesquisa arcana levou à sua dispensa ou desaparecimento? O que você planeja fazer com sua recém-obtida liberdade? Como você usa a magia que aprendeu de seu antigo mestre?

Este é um grande histórico para um bruxo draconato, já que você põe um ar dracônico em qualquer pacto que escolha. Seu mestre dragão pode ter sido um dragão feérico de grande e misterioso poder, um dragão infernal imbuído do fogo infernal, ou um estudioso das estrelas. Alternadamente, seus feitiços de feiticeiro poderiam ser uma manifestação do poder do dragão em você (se você pratica Magia Dracônica), ou você poderia ter estudado Magia Cósmica ao lado do seu mestre.

*Perícias Associadas:* Arcanismo, Intimidar

## ESTUDANTE DA TRILHA NOVE DOBRAS

Na antiga Arkhosia, uma sociedade de bardos, magos e feiticeiros chamada Ordem da Trilha Nove Dobras codificava e propagava os ensinamentos arcanos dos draconatos. Os sábios desta ordem viviam como mendigos, não possuindo nada além dos tomos que podiam carregar e confiando no apoio e hospitalidade dos cidadãos enquanto viajavam de cidade em cidade. Eles viajavam em pares, um mestre e um aluno. Quando o conhecimento do aluno se tornava igual ao do mestre, eles podiam tomar novos alunos nas cidades que visitavam, assim passando adiante os segredos da ordem. Alguns mestres espalhados da Trilha Nove Dobras continuam após a queda de Arkhosia, mas alunos voluntários a aceitarem sua tutela são poucos e isolados. Você estudou com um mestre da ordem, aprendendo antigos ensinamentos arcanos estranhos para praticantes de magia atuais. O que aconteceu com o mestre que lhe ensinou? Você está procurando por um aluno, ou seu mestre morreu ou desapareceu antes que seu treinamento estivesse completo, deixando-o à procura de um novo mestre?

Você pode usar um talento, como Invocador Dracônico ou Maldição do Sangue de Io (ambos de *Poder Arcano*) para refletir seu incomum treinamento arcano. Também considere a trilha exemplar Mestre Nove Dobras, apresentada na página a seguir.

*Perícias Associadas:* Arcanismo, História

# TRILHA EXEMPLAR: MESTRE NOVE DOBRAS

“Eu dominei o estudo da magia que já era antiga quando sua raça era de bárbaros aos nossos pés.”

**Pré-Requisito:** Draconato, qualquer classe arcana, talento Invocador Dracônico

Na antiga Arkhosia, invocadores arcanos estudavam a Trilha Nove Dobras, um caminho ao domínio arcano e despertar espiritual. Os passos ao longo da trilha representavam um aumento da sintonia com as energias dracônicas no ser do iniciado, uma prática que une o estudo da magia com as características inatas da raça draconata.

Você é um mestre da Trilha Nove Dobras, em seu caminho à perfeição arcana como os estudiosos de Arkhosia a entendiam. Seu *sopro dracônico* é outro feitiço em seu arsenal, e quando você usa seus feitiços que criam a mesma força elemental que seu sopro, você demonstra domínio sobre a magia que os potencializa.



## CARACTERÍSTICAS DO MESTRE NOVE DOBRAS

**Especialização em Sopro (11º nível):** Seu *sopro dracônico* é considerado um poder arcano pertencente às suas classes arcanas. Se você está empunhando um implemento que você possa usar para seus poderes arcanos, você pode adicionar o bônus de melhoria para seu implemento para rolagens de dano para seu poder *sopro dracônico*.

**Ação Sopro Dracônico (11º nível):** Quando você gasta um ponto de ação para fazer uma ação extra, você também pode usar seu *sopro dracônico* como se fosse uma ação livre, mesmo que você já o tenha usado neste encontro.

**Resistência Dracônica (16º nível):** Escolha um tipo de dano que você possa causar com seu poder *sopro dracônico*. Você ganha resistência este dano igual a 5 + metade do seu nível.

## PODERES DO MESTRE NOVE DOBRAS

### Aura de Dragão Ataque Mestre Nove Dobras 11

A energia inata de seu *sopro dracônico* forma um escudo ao seu redor, repelindo os inimigos.

**Encontro** ♦ Arcano, Implemento, Zona; Variável

**Ação Padrão** Explosão Contígua 1

**Alvo:** Cada criatura na explosão

**Ataque:** Inteligência ou Carisma vs. Fortitude

**Acerto:** 3d6 + modificador de Inteligência ou Carisma de dano, e você empurra o alvo 1 quadrado. O dano é do mesmo tipo que qualquer tipo que você possa causar com seu *sopro dracônico*.

### Sopro Opositor Ataque Mestre Nove Dobras 12

Quando seu oponente lança um raio de poder elemental, você libera o seu próprio, sutilmente alterando seu *sopro dracônico* para negar o ataque de seu inimigo.

**Encontro** ♦ Arcano

**Interrupção Imediata** Rajada Contígua 3

**Gatilho:** Um inimigo alveja você com um ataque contíguo ou em área que cause um tipo de dano que você possa causar com seu *sopro dracônico*.

**Efeito:** Seu espaço e a rajada não são considerados parte da área de efeito do ataque acionador.

### Dragão Tempestade Ataque Mestre Nove Dobras 20

Sua exalação de energia elemental se transforma num vórtice giratório de poder.

**Diário** ♦ Arcano, Implemento, Zona; Variável

**Ação Padrão** Rajada Contígua 5

**Alvo:** Cada criatura na rajada

**Ataque:** Inteligência ou Carisma vs. Reflexos

**Acerto:** 3d8 + modificador de Inteligência ou Carisma de dano. O dano é do mesmo tipo que qualquer tipo que você possa causar com seu *sopro dracônico*.

**Efeito:** A rajada cria uma zona que dura até o fim do seu próximo turno. Uma criatura que entre ou comece seu turno na zona sofre 10 de dano do mesmo tipo que o dano do ataque inicial. Como ação de movimento, você pode mover a zona 3 quadrados.

**Sustentação Menor:** A zona persiste.

## DRACONATOS DIVINOS

Personagens draconatos que adotem classes divinas normalmente seguem a Bahamut, mas poucos se dedicam ao seu dragão morto Io, seguindo os ensinamentos do Templo dos Filhos de Io (vide página 3). Até mesmo draconatos que venerem outros deuses normalmente exibem Io como um patrono racial, quase como um ancestral divino.

Seguir o caminho de uma classe divina é uma questão de fazer um compromisso e manter-se a ele, o que draconatos fazem bem. Muitos personagens draconatos divinos são definidos por sua decisão — e sua impaciência com aqueles que se recusam a escolherem lados ou hesitam em seus compromissos.

## CLASSES DIVINAS

Draconatos que adotam uma classe divina são mais comumente paladinos, prosseguindo com os planos de seu deus com zelo e dedicação. Sua Força e Carisma naturalmente altos fazem deles bem fornidos para qualquer caminho paladino, e muitos paladinos draconatos escolhem manter esses dois valores elevados e empregar poderes que usam as duas habilidades. Paladinos draconatos de Bahamut estão entre as mais brilhantes forças pelo bem no mundo — campeões de honra e justiça, fazendo cruzadas contra o mal e a tirania enquanto protegem os fracos e desprovidos. Outros paladinos draconatos são mais como cruzados pela força da civilização, se esforçando para afastar as trevas do mundo e construir um novo grande império na tradição de Arkhosia ou Nerath em nome de divindades como Erathis, Ioun e Kord.

Draconatos também se destacam como clérigos, preferindo poderes que os levem à dianteira do combate corporal e maximizando seus níveis de Força. A diferença entre um draconato paladino e um clérigo é sutil: ambos se vêem como campeões cruzados pelos ideais das divindades e deuses, mas clérigos são mais capazes de verem seu grupo inteiro como um instrumento da vontade divina.

Invocadores draconatos são os herdeiros de uma tradição realmente antiga que precede em muito Arkhosia, e eles são os personagens divinos mais prováveis de adorar Bahamut e Tiamat como aspectos do deus Io. Sua forma de magia divina foi a arma dos servos dos deuses na Guerra da Aurora, quando o próprio Io concedeu poder aos seus servos mortais para travarem guerra contra os servos do primordiais. Invocadores draconatos são inclinados a falar da morte de Io e ascensão de Bahamut e Tiamat como se fosse um evento recente, ou uma fase que logo terminará.

Vingadores draconatos são raros. Eles tipicamente aparecem em mosteiros isolados onde estranhas doutrinas sobre a natureza dos deuses são ensinadas. Vingadores draconatos mais comumente servem a Tiamat e Bahamut, apesar de normalmente terem conclusões pouco ortodoxas sobre a natureza dos dois deuses.

## HISTÓRICOS DIVINOS

Como os históricos arcanos nas páginas anteriores, esses elementos históricos para personagens divinos, apesar de usarem as regras de históricos do *Livro do Jogador 2*, incluem sugestões para outros elementos de personagem que você pode usar para construir um personagem de acordo com um desses arquétipos divinos.

### CAMPEÃO DE BAHAMUT

Qualquer que seja a sua classe, você é um servo de Bahamut e busca emulá-lo em todas as suas ações. Você se esforça para ser uma encarnação viva de sua vontade no mundo, uma extensão de suas poderosas garras. Seus princípios de honra e justiça, vigilância contra o mal e proteção dos fracos guiam cada decisão que você toma e moldam cada ação sua. Alguns o chamariam de ingênuo, cego às duras realidades da vida nesta era de trevas, e talvez você seja — mas isso não torna você errado.

Muitos campeões de Bahamut são paladinos ou clérigos, expondo um particular ideal de Bahamut como uma divindade guerreira. Você pode cingir-se de brilhante armadura platinada — ou talvez suas escamas sejam naturalmente desta cor, um sinal do favor e chamado do seu deus. Você pode escolher dano por frio para seu *sopro dracônico* e talentos como Sopro Gélido e Sopro Congelante para emular o sopro gélido do Dragão de Platina.

*Perícias Associadas:* Diplomacia, Intimidar

### ICONOCLASTA DRACONATO

Apesar de você cultivar uma divindade reconhecível do panteão tradicional, você o faz de maneira que muitos considerariam estranha ou até mesmo anormal. Suas crenças sobre os deuses e as maneiras pelas quais servi-los são inconventionais, para dizer o mínimo. Você pode tê-las aprendido num mosteiro (fazendo deste um histórico particularmente apropriado para vingadores) ou ter chegado a elas por conta própria, talvez em reação contra ensinamentos mais tradicionais que foram instilados em você mais cedo em sua vida. Você poderia, por exemplo, adorar Melora como o grande dragão catastrófico dos oceanos profundos, a terceira e mais poderosa cria de Io. Ou você poderia reverenciar Tiamat como uma divindade neutra da retribuição justa, distorcendo o conceito tradicional de sua sede por vingança numa qualidade que é ao menos palatável, se não admirável. Talvez você acredite que todas as divindades sejam na verdade dragões ascendidos à divindade que são simplesmente exemplos para mostrar aos mortais o caminho para a mesma ascensão.

Já que ser inconventional define muito de seu caráter, procure por outros meios pelos quais você possa negar expectativas nas escolhas de seu personagem. Não faça escolhas que o previnam de cumprir seu papel, mas qualquer outra coisa é jogo limpo. Um inesperado talento multi-classe (um paladino leal bom com o talento Iniciado do Pacto que permeia os poderes de bruxo), ou uma arma ou armadura atípica (um vingador que desenhe furtividade e use armadura pesada) pode ser um longo caminho rumo

a tornar seu personagem inortodoxo — e interessante.

*Perícias Associadas:* Arcanismo, História

## SERVO RELUTANTE DE TIAMAT

Seus poderes divinos vêm de Tiamat, mas dificilmente parece justo dizer que você venera a deusa maligna da cobiça e vingança. Você pode temê-la, certamente, e até mesmo respeitar o seu poder — mas se dependesse de você, você renunciaria o poder que ela lhe deu ao invés de executar a vontade dela. Talvez você tenha treinado como um vingador para caçar os inimigos de Tiamat, mas algum evento despertou sua consciência e o colocou a fugir do serviço de seu templo. Você até mesmo pode ter sido raptado, magicamente controlado e doutrinado em seu culto secreto, e então libertado — mas deixou para organizar a confusão dos seus pensamentos e alianças por si próprio.

Jogar com um personagem maligno pode facilmente se tornar problemático na mesa de jogo, mas jogar um personagem que está lutando contra fortes tendências malignas pode ser rico de oportunidades de interpretação. Escolha poderes que enfatizem a natureza sinistra da divindade que os concedeu, para que até mesmo seus companheiros aventureiros fiquem um pouco assustados com o que você pode fazer. Mas procure por meios de seu personagem se libertar algum dia do julgo de Tiamat.

*Perícias Associadas:* Blefar, Ladinagem.

## FRAGMENTO DE IO

O poder divino que você manuseia é um pequeno fragmento do poder do próprio Io — um mote de luz divina que emergiu do deus morto, escapou das mãos de Bahamut e Tiamat quando se ergueram do cadáver de Io e clamaram seu manto, e ficou adormecido até que finalmente viesse a repousar — em você. Talvez estivesse sendo guardado por um anjo, esperando a hora certa para vir à luz num grande campeão mortal. Ou poderia ter sido trazido por um invocador draconato que o passou adiante por incontáveis séculos, até que seu mestre moribundo o passou a você. Talvez ele estivesse escondido em sua linhagem, passado por gerações, e talvez ainda permaneça adormecido até que você consiga despertá-lo totalmente. Qualquer que seja o caso, você é o guardião de tremendo poder divino — poder que muitos outros adorariam tomar.

Este é um grande histórico para um invocador que não é apenas um estudioso dos caminhos antigos, mas um literal herdeiro do poder antigo. Considere progredir ao destino épico Avatar de Io (vide página. 30), mas cada poder divino que você usa ao longo de sua carreira é uma manifestação da fâisca de Io em você.

*Perícias Associadas:* História, Religião



# TRILHA EXEMPLAR: TEMPLÁRIO DE PLATINA

“Cada um de nós escolhe um lado, e por que qualquer pessoa sã escolheria o lado da inveja, vingança e cobiça?”

**Pré-Requisito:** Draconato, qualquer classe divina, deve venerar a Bahamut

Muitos draconatos que adotam classes divinas seguem a Bahamut, o Dragão de Platina, mas poucos estudam as disciplinas esotéricas do Templo de Platina. Este antigo oratório, localizado no remoto pico montanhoso entre o mundo natural e o domínio de Bahamut de Celestia, ensina uma forma particular de misticismo que é única para os draconatos, pois seu objetivo é ser cada vez mais formado à semelhança do próprio Bahamut.

Através de oração e meditação, e mais importante, através de rigorosa disciplina de trilhar apenas o caminho honesto pelo mundo, você aplica os ensinamentos do Templo de Platina à sua vida. Você se esforça para pensar como Bahamut enfrentaria cada situação com seu senso de justiça e honra. Ao mesmo tempo, você treina seu corpo para canalizar o poder divino através dele, até que suas escamas brilhem com a cor prateada da platina. Com o tempo e estudo, você aprende a momentaneamente criar grandes asas dracônicas, falar Supernal com a própria autoridade de Bahamut e soprar uma névoa ondulante como a potente arma de sopro do Dragão de Platina.

Tal poder é insignificante, porém, se você não usá-lo no serviço dos mais altos ideais de Bahamut.

## HONRA DRACONATA

Como um draconato, sua honra é sua vida. Tenha esses princípios de honra em sua mente:

- ◆ Em batalha, trate seus inimigos com cortesia e respeito.
- ◆ Medo é uma doença, e covardia uma falha mortal.
- ◆ Cumpra suas promessas; um juramento solene é mais importante que sua vida. Fale com honestidade, e não leve promessas ao vento.
- ◆ Esforce-se para fazer o seu melhor, e se seu melhor não é bom o bastante, melhore-se até que seja. Não desista até que tenha feito cada esforço possível.
- ◆ Respeite seus anciões, seus líderes e outros que merecem respeito. Obedeça comandos justos, e execute os deveres que eles o impõem. Se oponha àqueles que usam mal sua autoridade.
- ◆ Lembre-se que seus atos refletem em seus companheiros, seu clã e toda a sua raça. Não faça o que poderia envergonhá-lo se outro no seu clã o fez.
- ◆ Desafie seus inimigos com firmeza, assim como se desafia.

## HABILIDADES DA TRILHA TEMPLÁRIO DE PLATINA

**Proteção de Bahamut (11º nível):** Quando você usa o poder Canalizar Divindade, cada aliado a 2 quadrados de

você ganha um bônus +2 para todas as defesas até o fim do seu próximo turno.

**Ação Focada (11º nível):** Quando você gasta um ponto de ação para fazer uma ação, você pode imediatamente fazer um teste de resistência contra um efeito que um teste de resistência possa encerrar, com um bônus igual ao seu modificador de Carisma.

**Sopro Polar (16º nível):** Quando você usa seu poder *sopro dracônico*, você pode escolher causar dano por frio com ele ao invés de outro tipo de dano. Se o fizer, qualquer criatura atingida pelo ataque também está lenta (teste de resistência encerra).

## PODERES DO TEMPLÁRIO DE PLATINA

### Asas de Platina Ataque Templário de Platina 11

*Asas escamosas, cor de platina, brotam de suas costas e o carregam pelo ar.*

#### Encontro ◆ Divino

##### Ação Menor Pessoal

**Efeito:** Até o fim do seu próximo turno, você ganha deslocamento de vôo 8, e você pode planar.

Uma vez antes do início do seu próximo turno, você pode fazer o seguinte ataque de batida de asas:

##### Reação Imediata Corpo a corpo 2

**Gatilho:** Um inimigo entre ou deixe um quadrado adjacente.

**Ataque:** Carisma +4 vs. Fortitude (+6 no 21º nível)

**Acerto:** 2d6 + modificador de Carisma de dano, e você empurra o alvo 1 quadrado.

### Voz de Bahamut Utilidade de Templário de Platina 12

*As palavras que saem de você não pertencem a nenhuma língua mortal, e carregam o peso da voz de Bahamut.*

#### Diário ◆ Divino

##### Ação Menor Pessoal

**Efeito:** Até o fim do encontro, você pode falar Supernal como se fosse um deus ou anjo, de tal maneira que qualquer criatura que tenha um idioma possa entender suas palavras. Além disso, você ganha um bônus +5 para testes de Diplomacia e Intimidar enquanto fala Supernal por este poder.

### Sopro Nebuloso Ataque Templário de Platina 20

*Emulando o sopro de vapores prateados de Bahamut, você transforma seus inimigos em névoa inofensiva.*

#### Encontro ◆ Divino, Implemento

##### Ação Padrão Rajada Contígua 5

**Alvo:** Cada inimigo na rajada

**Ataque:** Sabedoria ou Carisma vs. Reflexos

**Acerto:** O alvo está paralisado, enfraquecido e transformado em névoa (teste de resistência encerra todos). Enquanto estiverem neste forma de névoa, inimigos podem se mover livremente pelo espaço do alvo.

**Efeito:** A rajada cria uma zona que dura até o fim do seu próximo turno. Uma criatura que entre ou inicie seu turno na zona sofre 10 de dano por frio. Como ação de movimento, você pode mover a zona 3 quadrados.

**Sustentação Menor:** A zona persiste.

## DRACONATOS MARCIAIS

Personagens draconatos que adotam classes marciais são normalmente orientados pelo desejo de conseguirem glória através de poderosos feitos de poder físico. Por personagens marciais dependerem de nenhuma fonte de poder, seus feitos gloriosos falam apenas de sua própria proeza e honra de seu clã, não à intervenção de seres divinos ou o fluxo da energia arcana. Por esta razão, draconatos marciais são mais inclinados à cobiça do que personagens de outras classes.

### CLASSES MARCIAIS

Com sua grande força natural, draconatos se destacam em todas as classes marciais. Eles favorecem o combate corpo a corpo ao à distância, e enfatizam força sobre velocidade e agilidade.

Guerreiros draconatos preferem machados e lâminas pesadas, sejam de duas ou uma mão. Muitos draconatos se limitam a estilos de luta clássicos apresentados no *Livro do Jogador*, confiando no constante treinamento e rígida disciplina para refinar suas perícias marciais. Alguns draconatos se tornam guerreiros de fúria de batalha, aprendendo a liberar sua própria fúria em combate, mas o estilo fúria de batalha vai contra as rigorosas disciplinas que os draconatos acreditam serem necessárias para se obter o domínio de qualquer perícia.

Senhores da guerra draconatos naturalmente gravitam sobre poderes que se baseiam no Carisma para inspirar

seus aliados. Eles tipicamente escolhem Presença Inspiradora como característica da classe, mas indivíduos mais implacáveis e agressivos escolhem Presença de Bravura no lugar dela.

Patrulheiros draconatos tipicamente se concentram em poderes corpo a corpo, tendendo ao estilo de luta de duas lâminas ou às vezes domínio de fera (comumente preferindo companheiros lagartos). Draconatos raramente são ladinos, mas aqueles que o fazem tipicamente escolhem as características de classe Ladino de Briga ou Rufião Cruel, maximizando o efeito de sua Força ao invés de confiarem no Carisma.

### HISTÓRICOS MARCIAIS

Use esses elementos históricos para ajudar a construir personagens de acordo com um desses arquétipos draconatos.

#### SOLDADO DISCIPLINADO

Excelência marcial é seu maior desejo, pois você acredita que ela simboliza a excelência do caráter e a perfeição de seu espírito. Você refina seu corpo e treina constantemente com suas armas escolhidas. É mais que uma questão de sobrevivência, sua honra e a reputação do seu clã. Você pode se concentrar em disciplina e ordem tão intensamente que considera difícil ser flexível na mudança de circunstâncias. Por outro lado, este tipo de flexibilidade poderia ser parte importante do seu treinamento, preparando-o para esperar o inesperado e responder ao que você pode não estar preparado.



Talvez este foco implacável na disciplina tenha suas raízes num evento passado traumático. Sua falta de disciplina levou à morte de um ente amado? Ou você desenvolveu um rígido senso de ordem como resultado de uma juventude caótica, uma total falta de estabilidade ao seu redor? Talvez seja simplesmente resultado do rígido treinamento na antiga tradição marcial de sua raça. Você estudou esgrima cercado por ícones da glória de Arkhosia, aprendendo que algum dia você marcharia num exército destinado à restauração do império?

Este é um bom elemento histórico para um guerreiro draconato, mas funciona para qualquer personagem marcial. Você poderia refletir seu comprometimento ao treinamento disciplinado focando no uso de uma arma específica, ou refletir a extensão de seu treinamento usando múltiplas armas com igual perícia.

*Perícias Associadas:* Atlético, Tolerância

## GLADIADOR EXÓTICO

Você lutou por esporte — não para seu próprio desfrute, mas para o entretenimento de outros. Você era popular por sua raça exótica e sua grande força, atraindo multidões para ver suas proezas na arena, para ver você lutar e matar monstros e outros humanóides em batalha. Você pode ter sido um escravo numa cidade hobgoblin, ou talvez você tenha lutado em segretos e ilegais ringues dentro de uma cidade humana.

Por quanto tempo você lutou? Você geralmente tinha sucesso, ou você mal saiu vivo de uma curta e inglória carreira? Você vencia voluntariamente ou era forçado a fazê-lo? Talvez você gostasse disso? Por que agora você parou? Você escapou da escravidão, ou ganhou a liberdade numa luta importante? Ou um rico patrão viu algo em você que seus mestres não viram, e te comprou deles? Alguns dos seus companheiros aventureiros lutam ao seu lado ou talvez contra você?

*Perícias Associadas:* Acrobacias, Atlético

## COMANDANTE FERVOROSO

A paixão o guia. Como muitos draconatos, você experimenta a emoção a fundo — você se torna furioso, não chateado e gargalha com riso estrondoso quando outros riram para si. Em batalha, sua ferocidade e entusiasmo fazem mais do que maquiagem certa falta de disciplina, e você é mais inclinado a investir na confusão do que esperar numa muralha protegida com seus aliados. Sua paixão incentiva seus aliados, tornando-o uma espécie de figura líder até mesmo que este não seja seu papel de combate em termos de jogo. É difícil não seguir sua liderança, simplesmente porque aonde você vai haverá tal entusiasmo e comprometimento.

O que alimenta sua paixão por aventurar-se? É uma sede por glória, ouro ou uma cruzada de ódio do mal monstruoso? Ou é simplesmente a sede de ser alguém no mundo, sem raízes e livre, arriscando sua vida diariamente na batalha sangrenta?

Você é um senhor da guerra que faz seus aliados funcionarem num frenesi para melhorar sua habilidade de

luta? Um ladino cujo fervor em batalha deixa seus inimigos desguarnecidos? Um guerreiro que lidera pelo exemplo, esperando que sua própria paixão seja contagiosa? Ou um patrulheiro que fica perdido no furacão de lâminas até que a batalha diminua de sua consciência?

*Perícias Associadas:* Blefar, Intimidar

## SELVAGEM SOLITÁRIO

A selva é seu lar, longe de qualquer cidade ou vilarejo. Você pode ter sido um fugitivo de um clã ligado a um dragão (vide página 10), buscando sua vivacidade na floresta remota, pântano ou deserto próximo às terras do seu clã. Ou talvez você fosse um órfão, abandonado na selva quando jovem quando seus pais sofreram um terrível fim. Ou o parente que o criou possa ter tido um exílio, um fugitivo ou simplesmente um solitário voluntário que preferiu a solidão a ter a companhia de outros. Por qualquer razão, você viveu por anos por seu próprio raciocínio e polivalência, sem ter que confiar em mais ninguém.

O que mudou para levá-lo mais perto da civilização e a um grupo de aventureiros? Uma nova população de monstros transformou seu lugar selvagem em algo repentinamente inóspito? Ou talvez uma nova habitação fronteiriça tenha estabelecido perto de seu território, levando você involuntariamente a este posto da civilização. Talvez você tenha sido capturado por hobgoblins escravistas e só agora ganhou sua liberdade. Como você se adaptará às suas novas circunstâncias? Você será capaz de confiar em seus novos aliados o bastante para contar com eles? Você pode suportar a responsabilidade de ter outros confiando em você?

*Perícias Associadas:* Tolerância, Natureza

## TRILHA EXEMPLAR: LÂMINA HONRADA

*“O relâmpago que cintila em minha espada é sustentado pela minha honra. Se minha honra falha, assim faz minha força.”*

**Pré-Requisito:** Draconato, qualquer classe marcial

Alguns clãs de draconatos não são realmente clãs. Desprovidos de laços familiares, esses indivíduos guerreiros se unem ao redor de um ideal comum. Essas são sociedades guerreiras que celebram os ideais draconatos de combate honrado e vitória gloriosa, enquanto celebram o que os torna draconatos — o dragão interior que potencializa seu *sopro dracônico*. Cada um desses clãs guerreiros tem um tipo de dragão patrono, e os membros dessas sociedades tipicamente emulam seus dragões patronos em várias maneiras, de alinhamento e comportamento ao tipo de dano de seu *sopro dracônico*.

Como um lâmina honrada, você alcançou o auge de tal clã guerreiro. Você começou a dominar suas mais exóticas técnicas de luta, a começar com a habilidade de embainhar sua arma na mesma energia dracônica que potencializa seu poder racial de *sopro*. Suas técnicas são puramente

marciais, mas elas encarnam as qualidades físicas dos dragões, assim como você se esforça para encarnar suas qualidades comportamentais em seus próprios feitos.

## HABILIDADES DA TRILHA LÂMINA HONRADA

**Lâmina Dracônica (11° nível):** Escolha um tipo de dano que você possa causar com seu poder *sopro dracônico*. Como ação livre, você pode adicionar este tipo de dano a todo dano causado com uma arma corpo a corpo, além de qualquer outro tipo de dano que esses poderes causem. Outra ação livre retorna o dano da arma ao normal.

**Ação Sopro de Dragão (11° nível):** Quando você gasta um ponto de ação para fazer uma ação extra, você pode usar seu poder *sopro de dragão* como uma ação livre, mesmo que você já tenha gasto este poder neste encontro.

**Resistência Dracônica (16° nível):** Escolha um tipo de dano que você possa causar com seu poder *sopro dracônico*. Você ganha resistência este tipo de dano igual a 5 + metade do seu nível.

## PODERES DE LÂMINA HONRADA

### Esquiva Dracônica

Ataque Lâmina Honrada 11

*Quando seus oponentes se movem para flanquear, você sutilmente se desvia, e então os cobre em seu sopro de dragão.*

Encontro ♦ Marcial

Reação Imediata

Pessoal

**Gatilho:** Um inimigo se mova em posição em que o flanqueie.

**Efeito:** Você ajusta 1 quadrado e usa seu *sopro dracônico* como uma ação livre, ganhando um bônus para a rolagem de dano igual a metade do seu nível, mesmo que você já tenha usado seu *sopro dracônico* neste encontro.

### Salto Dracônico

Ataque Lâmina Honrada 12

*Nenhuma asa aparece em suas costas, mas você salta do chão como se levantasse vôo, e a força do dragão o carrega para o alto e para longe.*

Encontro ♦ Marcial

Ação de Movimento

Pessoal

**Efeito:** Você voa sua velocidade. Este movimento não provoca ataques de oportunidade.

### Dragão Giratório

Ataque Lâmina Honrada 20

*Você gira sua lâmina num círculo ao seu redor, e poder elemental irradia de sua arma para ferir seus inimigos.*

Diário ♦ Marcial, Arma; Variável

Ação Padrão

Explosão contígua 1

**Alvo:** Cada inimigo na explosão

**Ataque:** Força vs. Reflexos

**Acerto:** 2 [A] + modificador de Força de dano. O dano é do mesmo tipo que você causa com sua Lâmina Dracônica.

**Erro:** Metade do dano



## DRACONATOS PRIMAIS

Poucos draconatos adotam classes primais, porque tanto sua natureza fundamental quanto as tradições históricas da raça os tornam mais inclinados ao uso de outras fontes de poder. Porém, alguns clãs draconatos mantêm fortes tradições primais, reverenciando espíritos draconetes e dragões, vivendo em harmonia com os normalmente severos espíritos naturais de suas terras natais, e produzindo heróicos bárbaros, vigias e, em menor número, xamãs e druidas. Além disso, draconatos solitários vivendo em isolamento às vezes rumam para as classes bárbaras.

### CLASSES PRIMAIS

Draconatos são excelentes bárbaros, particularmente quando escolhem poderes e habilidades de classe que fazem uso de seu alto nível de Carisma assim como sua Força. Bárbaros draconatos são normalmente os líderes de famílias ou clãs que seguem costumes primais, mas eles também são encontrados mais entre draconatos civilizados como os descendentes da ordem guerreira totêmica que precede os registros dos tempos arkhosianos. Vide o histórico Enfurecedor do Totem Arkhosiano, abaixo.

Em contraste, vigias draconatos são encontrados quase exclusivamente entre clãs primais. Draconatos não se inclinam naturalmente para qualquer construção de vigia: alguns canalizam o poder da terra e escolhem Força da Terra, outros fortalecem o poder elemental de seu próprio sangue e escolhem Sangue Selvagem. Outros, ainda, particularmente aqueles com *sopro dracônico* de relâmpago, se tornam vigias tempestade (escolhendo a opção de classe Coração da Tempestade). A característica Espírito da Vida complementa a característica de liderança natural do draconato mesmo que ele não dependa de um alto Carisma.

Draconatos raramente são druidas ou xamãs, embora clãs de draconatos que sigam os costumes primais naturalmente produzam tais personagens ao menos ocasionalmente. Draconatos das duas classes tipicamente têm um incomum relacionamento com algum tipo de espírito primal, seja um laço formado ao nascer ou o resultado de um encontro posterior na vida (normalmente como parte de uma cerimônia de maturidade). A natureza deste espírito normalmente tem impacto significativa na escolha de classe do personagem e construções. Um espírito de um draconete de guarda dá um ótimo espírito companheiro protetor para um xamã draconato, enquanto um espírito draconete emboscador está mais para um espírito espreitador.

### HISTÓRICOS PRIMAIS

Os elementos históricos primais nessas páginas podem ajudá-lo a construir um personagem que incorpora algum arquétipo de bárbaros, druidas, xamãs e vigias draconatos.

## ENFURECEDOR DO TOTEM ARKHOSIANO

Os enfurecedores de totem da antiga Arkhosia eram uma ordem de guerreiros de elite que praticavam tradições primais para se tornarem mais ferozes em batalha. A ordem foi extinta antes da queda de Arkhosia, após ter sido infiltrada e corrompida por espíões infernais leais a Bael Tura-th. Os sacerdotes imperiais de Erathis declararam os enfurecedores do totem aliados aos demônios e aos inimigos do império, e a ordem foi oficialmente desmantelada e ilegalizada. Ela sobreviveu apenas em pequenos grupos que continuaram a se encontrar em segredo.

Desta forma, os enfurecedores do totem sobreviveram à queda do império, e você é um desses poucos e dispersos herdeiros. Esta tradição superava em muito a autoridade imperial que a declarou fora da lei, logo há pouca necessidade para segredo — mas os membros isolados de sua ordem praticaram o segredo por tanto tempo que ele é um hábito bem impregnado. Além disso, suas conexões primais ainda são vistas com suspeita pelo clero dos templos do Império Arkhosiano, embora eles não possuam qualquer recurso legal para acusá-lo.

Muitos personagens enfurecedores do totem arkhosiano são bárbaros. Você pode escolher se concentrar em poderes de fúria diários que evocam espíritos dracônicos, do *frenesi do draconete de fúria* no 1º nível à *fúria do dragão azul* no 25º. Se você não pode encontrar um poder de fúria adequado em determinado nível, considere re-nomear e reinterpretar um poder existente, assim, *fúria do lobo das neves* no 5º nível poderia se tornar *fúria do dragão branco* em suas mãos. Você também pode escolher este elemento histórico como um vigia, aplicando algumas das mesmas mudanças cosméticas aos seus poderes diários de guardião.

*Perícias Associadas:* História, Manha

### ESCOLHIDO DO ESPÍRITO DRACONETE

Do momento em que você emergiu do ovo, estava claro que você foi escolhido para ser o porta-voz de um espírito primal draconete. Ele pode ser um espírito furioso que acendeu uma poderosa fúria interior em você por toda a sua vida, ou um leal espírito draconete de guarda que o escolheu para proteger sua família ou clã. Ou poderia ser algo mais próximo de um draconete garra de titã, uma fera de tremendo poder que quer você por algum grande propósito para o qual você ainda não está ciente ou preparado.

Que manifestação do espírito draconete em seu nascimento deixou a escolha do espírito clara para aqueles ao seu redor? Talvez ele tenha enviado um draconete vivo para chocar seu ovo. Talvez você tenha saído com fúria quando rachou, arremessando os fragmentos de sua casca pela sala. Como você foi criado de acordo com os desejos do espírito draconete? Você era separado das outras crianças com uma marca de seu chamado especial? Você crescia na selva com o draconete que rachou seu ovo? Ou seus pais simplesmente observavam você cuidadosamente mas de resto levou uma infância normal?



Este é um histórico particularmente apropriado para um draconato xamã — seu espírito companheiro pode ser o espírito draconete que o escolheu. Porém, ele funciona igualmente bem para qualquer outra classe primal, com um relacionamento menos direto ao espírito draconete.

*Perícias Associadas:* Intuição, Religião

## VISITANTE DA TEMPESTADE DE AREIA

Seu clã habita uma região selvagem remota e inóspita, como um deserto tempestuoso, e luta para viver em harmonia com os igualmente selvagens espíritos primais deste ambiente. Você tem uma afinidade por esses espíritos — seres primais que não assumem forma humana ou animal, mas rugem no vento e pulsam na intensa luz do sol. Por causa desta afinidade, você foi o protetor de seu povo, capaz de invocar esses espíritos com uma palavra para varrer seus inimigos da terra numa terrível tempestade.

Mas agora você está isolado desses espíritos e do povo que costumava defender. Por que você saiu? Talvez você tenha falhado com seu dever. Talvez os espíritos da tempestade e do sol tenham lhe chamado de seu lar em busca de um propósito maior. Ou você simplesmente ter se cansado de sua responsabilidade e se tornou curioso sobre o mundo além das fronteiras de seu clã.

Sem os espíritos de sua terra nativa, sua magia primal não é tão forte, mas também não está inteiramente ausente. Outros espíritos do clima e da terra respondem ao seu chamado, só que mais lentamente. Com o tempo, talvez, você aprenderá a controlar as mais poderosas forças da natureza aonde quer que a viagem o leve.

*Perícias Associadas:* Tolerância, Natureza

## TRILHA EXEMPLAR: DRAGÃO DA TEMPESTADE

*“Dragões giram nos ventos do ciclone e lançam à terra cada luz do relâmpago.”*

**Pré-Requisito:** Draconato, qualquer classe primal, poder *sopro dracônico* que cause dano por relâmpago

Alguns dragões são como forças da natureza, o poder elemental correndo por seus corpos identicamente às mais poderosas forças da tempestade, terra ou mar. Os dragões catastróficos encarnam as forças destrutivas da natureza, mas até mesmo o dragão azul é uma encarnação viva da tempestade. Seu domínio da magia primal o levou a este caminho: como esses dragões, o poder da tempestade flui em seu sangue e emana em seu sopro.

Seus aliados no mundo espiritual são espíritos dracônicos do vento, trovão e relâmpago, atendendo seu chamado para arrasar seus inimigos, carregar seus aliados no vento ou transportá-lo pela tempestade. À medida que você avança na trilha do dragão da tempestade, sua aparência muda para refletir a natureza dos espíritos com quem você se comunica — você pode desenvolver as escamas azuis e o proeminente chifre do dragão azul, ou algo da agitada

aparência de um dragão tufão. No momento em que você atingir o fim da trilha, asas brotam de suas costas, e você luta com toda a selvageria de um dragão da tempestade.

## CARACTERÍSTICAS DA TRILHA DRAGÃO DA TEMPESTADE

**Espírito da Tempestade (11º nível):** Você ganha resistência 10 a relâmpago e resistência 10 a trovão.

**Ação Trovejante (11º nível):** Quando você gasta um ponto de ação para fazer um ataque, você pode empurrar cada alvo que atingir com este ataque um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma e derrubá-los.

**Alma do Dragão da Tempestade (16º nível):** Seus poderes primais ignoram a resistência do alvo a relâmpago e trovão.

**Asas do Dragão da Tempestade (16º nível):** Você ganha vôo rasante com uma velocidade de 8.

### PACIÊNCIA DRACONATA

Conta-se uma história do herói draconato Basharak, cujo nome de clã foi esquecido. Traído por seus companheiros enquanto navegavam pelo profundo Mar Astral, ele foi arremessado e deixado a uma imensurável distância de qualquer terra ou sinal de civilização. Seus traiçoeiros aliados singraram o barco, certos que estavam livres de Basharak para sempre.

Cinco anos depois, o primeiro dos heróis traidores encontrou seu fim. Ao longo do curso da década seguinte, Basharak caçou cada um deles, matando todos aonde quer que estivessem. Em todas as vezes, ele se aproximou sem uma palavra, sacou sua espada e atacou, despachou seu inimigo rapidamente, e então se virou e saiu em busca do próximo traidor. Quando todos estavam mortos, ele saiu numa nova aventura como se nada tivesse acontecido.

Apesar das ações de Basharak poderem ecoar os ensinamentos vingativos de Tiamat mais do que os de Bahamut, sua perseguição simples de vingança também é um indicativo da natureza fundamental de um draconato. A extensão do tempo que se demora para completar uma tarefa é imaterial. Se algo vale a pena ser feito, é digno de se gastar quinze anos para se completar, e se algo é digno, vale a pena esperar — o quanto for necessário. Basharak não se lançou num monólogo explicando as queixas que ele sofreu na perseguição de suas presas, como se esperaria pelo tamanho de sua perseguição. Ele simplesmente fez o que veio fazer e continuou para a próxima tarefa.

Similarmente, gastar trinta anos praticando a arte da espada não é um feito por si só — o domínio resultante da arte é o que traz glória. E esperar uma hora para um amigo chegar na taverna não importa, se o amigo é digno de se ver.

## PODERES DO DRAGÃO DA TEMPESTADE

### Repreensão Tempestade Ataque Dragão da Tempestade 11

*Você abre asas de relâmpago, derrubando seus oponentes quando você levanta vôo.*

**Encontro** ♦ Relâmpago, Primal, Trovão

**Ação Padrão** **Explosão contígua 1**

**Alvo:** Cada inimigo na explosão

**Ataque:** Sabedoria +4 vs. Reflexos

Aumente para Sabedoria +6 vs. Reflexos no 21º nível.

**Acerto:** 2d6 + modificador de Sabedoria de dano por relâmpago e trovão, e você empurra o alvo 1 quadrado.

**Efeito:** Você pode voar sua velocidade.

### Asas Espirituais Utilidade do Dragão da Tempestade 12

*Espíritos draconônicos do vento erguem você e seus aliados pelo ar.*

**Encontro** ♦ Primal

**Ação de Movimento** **Pessoal**

**Efeito:** Cada aliado a 10 quadrados de você pode voar 10 quadrados como uma ação livre. Você voa 10 quadrados.

### Dragão da Tempestade Ataque Dragão da Tempestade 20

*Sua arma é o trovão da tempestade, e quando você clama por ela, nuvens aparecem sobre você. Relâmpagos atingem seus oponentes e os ventos de tempestade bufam inimigos e aliados, permitindo a você posicioná-los como quiser.*

**Diário** ♦ Relâmpago, Primal, Trovão, Zona

**Ação Padrão** **Explosão contígua 2**

**Alvo:** Cada inimigo na explosão

**Ataque:** Força +6 vs. Fortitude

**Efeito:** A explosão cria uma zona que dura até o fim do encontro. Um inimigo que inicie seu turno na zona sofre 10 de dano por relâmpago. Sempre que uma criatura iniciar seu turno na zona, você pode conduzir a criatura 1 quadrado como uma interrupção imediata.

Como ação de movimento, você movimentar a zona 3 quadrados.

## TALENTOS DE ETAPA HERÓICA

Qualquer talento nesta seção está disponível para um personagem draconato de qualquer nível que atenda aos pré-requisitos.

### ALMA ANTIGA

**Pré-Requisito:** Draconato, feiticeiro de Magia Dracônica, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Seu poder *sopro dracônico* é considerado um poder de ataque arcano.

Além disso, se seu poder *sopro dracônico* causa dano do mesmo tipo que sua característica de classe Magia Dracônica lhe dá resistência, você ganha o seguinte benefício:

Sempre que você sofrer dano do tipo causado pelo seu *sopro dracônico* (após o dano causado ter sido reduzido por sua resistência), você recupera o uso de seu *sopro dracônico* se já o tiver usado neste encontro.

### ARREMESSAR SOPRO

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Quando você usa seu *sopro dracônico*, você pode escolher torná-lo uma área explosão 2 a 10 quadrados ao invés de rajada contígua 3.

## FALANDO COMO UM DRACONATO

Draconatos têm vários idiomas, juramentos e provérbios distintos. Você pode usar alguns desses para temperar o vocabulário do seu personagem, garantindo que todos na mesa lembrem que seu personagem é um draconato.

**“Três e Um!”** (*Tesjendar!*) Uma exclamação draconata ocum, se refere aos três deuses dos templos imperiais de Arkhosai e ao imperador, chamado de Ente Dourado.

**“Por meu clã e honra”** (*Uth vethindas en thuris*) Uma jura ou interjeição, é uma expressão solene do que é mais importante para um draconato.

**“Nem toda escama protege um coração de dragão”** (*Thricanda Molik litrem vethiejir dastrix*) Um provérbio que expressa o fato de que as coisas nem sempre são como parecem — e em particular, uma ameaça nem sempre é tão perigosa quanto parece de início. Normalmente usada como lembrete de coragem.

**“Sangue de lo”** (*Vethio ierjir*) Outra exclamação, também é um sutil lembrete de que até mesmo o poderoso lo pode ser morto — uma exortação à humildade e à coragem.

**“Toda toca tem duas saídas”** (*Thurisvant eth donsjeret*) Há mais de uma maneira de se cumprir qualquer tarefa determinada, e uma janela abre para cada porta fechada.

**“Pare de remexer a fenda”** (*Pokesthajar kharasj*) Escolha um lado, saia de cima do muro, faça uma decisão.

**“Sopro de Bahamut!”** (*Vehisvaerx Bahamut!*) Considerado algo irreverente, este juramento é comumente usado para expressar frustração, mas também pode se referir ao tempo frio.

## CAÇADOR DRACÔNICO

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial *sopro de dragão*, patrulheiro, característica de classe Presa do Caçador

**Benefício:** Quando você atinge sua presa com seu *sopro dracônico*, você ganha um bônus +2 para suas rolagens de ataque contra este alvo até o fim do seu próximo turno.

## CURA DRACÔNICA

**Pré-Requisito:** Draconato, clérigo, poder *palavra curativa*

**Benefício:** Quando você usa *palavra curativa* enquanto você está sangrando, o alvo recupera pontos de vida adicionais igual ao seu modificador de Constituição.

## DESAFIO DE COMBATE DRACÔNICO

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial *sopro dracônico*, guerreiro, característica de classe Desafio de Combate

**Benefício:** Quando você causa dano com o ataque gerado por seu Desafio de Combate, você causa 3 de dano extra do mesmo tipo que seu poder *sopro dracônico*. O dano extra aumenta para 4 no 11º nível e 5 no 21º nível.

## DESAFIO DE IO

**Pré-Requisito:** Draconato, paladino, poder *desafio divino*

**Benefício:** Quando uma criatura sofre dano por seu *desafio divino*, some seu modificador de Constituição ao dano que ele causa se estiver sangrando.

## FORÇA DO DRACONETE DE FÚRIA

**Pré-Requisito:** Draconato, druida, poder *Forma Selvagem*, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Enquanto estiver em sua forma de fera, você ganha um bônus +1 para rolagens de ataque e dano enquanto estiver sangrando.

## INIMIZADE DRACÔNICA

**Pré-Requisito:** Draconato, vingador, poder *juramento de inimizade*, poder racial *sopro de dragão*

**Benefício:** Se o alvo de seu *juramento de inimizade* for o único alvo de seu *sopro de dragão*, você pode fazer duas rolagens de ataque e usar qualquer resultado, como se estivesse fazendo um ataque corpo a corpo contra o alvo.

## MAJESTADE DRACÔNICA

**Pré-Requisito:** Draconato, qualquer classe divina, característica de classe Canalizar Divindade

**Benefício:** Quando você usa um poder Canalizar Divindade, inimigos sangrando a 5 quadrados de você sofrem uma penalidade -2 em todas as defesas até o fim do seu próximo turno.



## PACTO DE IO

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial, *sopro dracônico*, invocador, característica de classe Pacto Divino

**Benefício:** Seu poder *sopro de dragão* é considerado um poder de ataque divino. Além disso, quando você usa um poder de ataque sem limite que tenha área de efeito explosão, você pode escolher torná-lo uma rajada contígua 3 ao invés da área do poder. Os outros efeitos do poder permanecem o mesmo.

## RAJADA DRACÔNICA

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial *sopro dracônico*, poder *rajada arcana*

**Benefício:** Você pode escolher fazer sua *rajada arcana* causar o mesmo tipo de dano que seu *sopro dracônico*.

## SOPRO ADAPTÁVEL

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Escolha um tipo de dano que seu *sopro dracônico* não possa causar entre ácido, frio, fogo, relâmpago ou veneno.

Quando você usa seu poder racial *sopro dracônico*, você pode escolher usar este tipo de dano ao invés do dano normal causado pelo poder. Apenas um tipo de dano se aplica a um determinado ataque *sopro dracônico*.

**Especial:** Você pode escolher este talento mais de uma vez. A cada vez que você escolhe este talento, escolha outro tipo para seu poder *sopro dracônico* que você ainda não tenha.

## SOPRO AMEDRONTADOR

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial *sopro dracônico*, treinado em Intimidar

**Benefício:** Cada criatura que você atinge com seu poder *sopro dracônico* está marcada até o fim do seu próximo turno.

## SOPRO CONTAGIANTE

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Seu poder *sopro dracônico* alveja inimigos na área, ao invés de todas as criaturas na área.

Além disso, aliados na área de seu *sopro dracônico* ganham um bônus +1 para rolagens de ataque até o fim do seu próximo turno.

## SOPRO FOCADO

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Quando você usa seu *sopro dracônico*, você pode escolher torná-lo rajada contígua 1 ao invés de rajada contígua 3. Se o fizer, some 2 à rolagem de dano. Aumente-o para 4 no 11º nível e 6 no 21º nível.

## SOPRO PODEROSO

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Escolha uma habilidade. Use este nível de habilidade para rolagens de ataque e dano para seu *sopro dracônico* de agora em diante.

## SOPRO SURPREENDENTE

**Pré-Requisito:** Draconato, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Quando você atinge uma criatura com seu *sopro dracônico*, você ganha vantagem de combate contra esta criatura até o início do seu próximo turno.

## TRIUNFO INSPIRADOR

**Pré-Requisitos:** Draconato, bárbaro, poder *rugido de triunfo*

**Benefício:** Aliados na explosão de seu *rugido de triunfo* ganham um bônus +1 para todas as defesas até o fim do seu próximo turno.

## VITÓRIA GLORIOSA

**Pré-Requisito:** Draconato, qualquer classe marcial

**Benefício:** Uma vez por encontro, quando você reduzir um inimigo a 0 ponto de vida ou menos com um ataque, você pode gastar um pulso de cura.

## TALENTOS DA ETAPA EXEMPLAR

Qualquer talento nesta seção está disponível para personagens de 11º nível ou mais que atenda aos pré-requisitos.

## SOPRO COMBINADO

**Pré-Requisitos:** 11º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico*, talento Sopro Adaptável

**Benefício:** Quando você usa seu *sopro dracônico* você pode escolher fazer com que ele cause dois tipos de dano. Esses tipos de dano devem ser os que você é capaz de liberar com seu *sopro dracônico*.

## SOPRO CORROSIVO

**Pré-Requisito:** 11º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico* que cause dano ácido

**Benefício:** Cada criatura atingida por seu *sopro dracônico* sofre uma penalidade -2 para CA até o fim do seu próximo turno.

## SOPRO CRÍTICO

**Pré-Requisito:** 11º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Quando você atinge um acerto crítico com seu *sopro dracônico*, o alvo sofre dano contínuo 10 (teste de resistência encerra). O dano contínuo é do mesmo tipo (ou tipos) que o dano de seu *sopro dracônico*.

## SOPRO ESPIRITUAL

**Pré-Requisito:** 11º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico*, qualquer classe primal

**Benefício:** Quando você usa um poder de ataque primal diário com uma palavra-chave que corresponda ao tipo de dano de seu *sopro dracônico*, você recupera o uso do *sopro dracônico*.

## SOPRO GÉLIDO

**Pré-Requisito:** 11º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico* que cause dano por frio

**Benefício:** Cada criatura atingida por seu *sopro dracônico* está lenta até o fim do seu próximo turno.

## SOPRO INCENDIÁRIO

**Pré-Requisito:** 11º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico* que cause dano por fogo

**Benefício:** Escolha uma criatura atingida pelo seu *sopro dracônico*. Esta criatura sofre dano contínuo por fogo igual ao seu modificador de Constituição (teste de resistência encerra).

## SOPRO DE OPORTUNIDADE

**Pré-Requisito:** 11º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Você pode usar seu *sopro dracônico* como uma ação de oportunidade sempre que for permitido um ataque de oportunidade. Você deve incluir o inimigo que acionou o ataque de oportunidade na rajada de seu *sopro dracônico*.

## SOPRO TÓXICO

**Pré-Requisito:** 11º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico* que cause dano por veneno

**Benefício:** Escolha uma criatura atingida por seu *sopro dracônico*. Esta criatura está enfraquecida (teste de resistência encerra).

## SOPRO TROVEJANTE

**Pré-Requisito:** 11º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico* que cause dano por relâmpago

**Benefício:** Seu *sopro dracônico* causa dano por trovão e relâmpago. Você pode empurrar o alvo atingido por seu *sopro dracônico* um número de quadrados igual ao seu modificador de Constituição.

## ZELO DRACONATO

**Pré-Requisito:** 11º nível, draconato, característica Frenesi Draconato

**Benefício:** Quando você usa respirar fundo, você ganha um bônus +1 para rolagens de ataque até o fim do seu próximo turno.



Além disso, o poder racial de utilidade zelo draconato substitui um de seus poderes de utilidade. O poder que ele substitui deve ser de 12º nível ou maior. Se você ainda não tem um poder de 12º nível ou maior, você pode substituir o poder apropriado quando o tiver.

### Zelo Draconato

Utilidade Racial Draconato

*Suas feridas às vezes o tornam mais implacável*

Diário ♦ Cura

Interrupção Imediata Pessoal

**Gatilho:** Seus pontos de vida chegam a 0 ou menos

**Efeito:** Você recupera pontos de vida igual ao valor de pulso de cura + seu modificador de Carisma. Some seu modificador de Carisma como um bônus de poder para suas rolagens de ataque e dano contra o inimigo que o reduziu a 0 pontos de vida ou menos até o fim do seu próximo turno.

## TALENTOS DE ETAPA ÉPICA

Qualquer talento nesta seção está disponível para um personagem de 21º nível ou maior que atenda aos pré-requisitos.

### RESTAURAÇÃO DRACÔNICA

**Pré-Requisito:** 21º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Quando você toma fôlego, você recupera o uso do seu *sopro dracônico*.

### SOPRO CONCUSIVO

**Pré-Requisitos:** 21º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico* que cause dano por relâmpago, talento Sopro Trovejante

**Benefício:** Seu *sopro de dragão* causa dano por trovão e relâmpago. Cada alvo atingido por seu *sopro de dragão* está pasmo até o fim do seu próximo turno, e você empurra o alvo um número de quadrados igual ao seu modificador de Constituição.

### SOPRO DE CONFLAGRAÇÃO

**Pré-Requisito:** 21º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico* que cause dano por fogo, talento Sopro Incendiário

**Benefício:** Quando você usa seu *sopro dracônico*, você pode escolher fazer desta área uma zona que dura até o fim do seu próximo turno. Toda criatura que iniciar seu turno ou entre na zona sofre 10 de dano por fogo.

### SOPRO DEBILITANTE

**Pré-Requisito:** 21º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico* que cause dano venenoso, talento Sopro Tóxico

**Benefício:** Cada alvo atingido por seu *sopro dracônico* está enfraquecido até o fim do seu próximo turno.

### SOPRO CONGELANTE

**Pré-Requisito:** 21º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico* que cause dano por frio, talento Sopro Gélido

**Benefício:** Cada criatura atingida por seu *sopro dracônico* está imobilizada até o fim do seu próximo turno.

### SOPRO DERRETEDOR

**Pré-Requisito:** 21º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico* que cause dano ácido, talento Sopro Corrosivo

**Benefício:** Cada criatura atingida pelo seu *sopro dracônico* sofre uma penalidade -3 para todas as defesas até o fim do seu próximo turno.

### TRIUNFO DRACÔNICO

**Pré-Requisitos:** 21º nível, draconato, poder racial *sopro dracônico*

**Benefício:** Quando você reduz um inimigo não-lacaio a 0 pontos de vida, você recupera o uso do seu *sopro dracônico*.

# ITENS DRACONATOS

Artistas draconatos se orgulham de seu trabalho, e isto é particularmente verdade quanto aos armeiros e armadureiros. O ferreiro que cria um equipamento de guerreiro compartilha em glória dos feitos do guerreiro, enquanto armar um soldado com equipamento inferior desonra o soldado e o ferreiro igualmente.

Orgulhosos como são de seus trabalhos, ferreiros draconatos seguem antigas tradições na criação de armas e armaduras, o que dá às suas peças um ar arcaico ou até mesmo primitivo aos olhos de algumas outras raças. Armas draconatas, em particular, normalmente incorporam ossos e rochas com o metal. Elas parecem exageradas em tamanho e normalmente exibem lâminas serradas e dentadas. Esta aparência temível não diminui sua eficácia, embora todo ferreiro anão torça o nariz quanto a arte envolvida.

A construção em particular de armas draconatas as servem bem para encantamentos mágicos particulares. Machados e lâminas de feitura draconata (pesados e leves) normalmente são armas intensas e dentadas, e as mais poderosas delas são armas vorpais. Maças draconatas e martelos freqüentemente são armas de muito impacto.

As seguintes novas armas mágicas são quase exclusivamente criadas por mãos draconatas.

## Arma Sangradora

Nível 14 +

*A lâmina dentada desta espada imensa pode causar um ferimento realmente horrível.*

Nv. 14	+2	21.00 po	Nv. 24	+5	525.000 po
Nv. 19	+3	105.000 po	Nv. 29	+6	2.625.000 po

**Arma:** Lâmina pesada

**Melhoria:** Rolagens de ataque e dano

**Crítico:** 10 de dano contínuo (teste de resistência encerra)

*Nível 24 e 29: 20 de dano contínuo (teste de resistência encerra)*

**Propriedade:** Sempre que você usar um poder de arma que cause dano contínuo ou cause um acerto crítico com esta arma, o alvo sofre uma penalidade -4 para o primeiro teste de resistência contra este dano contínuo.

*Nível 24 e 29: penalidade -6*

## Arma Assustadora

Nível 2+

*A lâmina deste machado é um terror de se testemunhar, assim como as feridas dentadas que ele causa.*

Nv. 2	+1	520 po	Nv. 17	+4	65.000 po
Nv. 7	+2	2.600 po	Nv. 22	+5	325.00 po
Nv. 12	+3	13.000 po	Nv. 27	+6	1.625.000 po

**Arma:** Machado

**Melhoria:** Rolagens de ataque e dano

**Crítico:** +1d10 de dano por melhoria

**Propriedade:** Você ganha um bônus de item em testes de Intimidar igual ao bônus de melhoria desta arma.



### Arma Penetrante Nível 3+

*Esta lâmina desliza facilmente pela armadura e pelo mais espesso couro. Tirá-la não é tão fácil — do alvo.*

Nv. 3	+1	680 po	Nv. 18	+4	125.000 po
Nv. 8	+2	3.400 po	Nv. 23	+5	425.000 po
Nv. 13	+3	17.000 po	Nv. 28	+6	2.125.000 po

**Arma:** Lâmina leve

**Melhoria:** Rolagens de ataque e dano

**Crítico:** +1d6 de dano por melhoria

**Poder (Diário):** Ação livre. *Gatilho:* Você atingir um alvo com um poder de arma usando esta arma. *Efeito:* Cause dano extra ao alvo igual ao seu modificador de Força + o bônus de melhoria da arma.

### Arma Derrubadora Nível 4+

*Este gigantesco martelo pode empurrar seus inimigos ou derrubá-los — com força.*

Nv. 4	+1	840 po	Nv. 19	+4	105.000 po
Nv. 9	+2	4.200 po	Nv. 24	+5	525.000 po
Nv. 14	+3	21.000 po	Nv. 29	+6	2.625.000 po

**Arma:** Martelo ou maça

**Melhoria:** Rolagens de ataque e dano

**Crítico:** +1d6 de dano por melhoria, e empurre o alvo um número de quadrados igual ao bônus de melhoria da arma.

**Propriedade:** Quando você empurrar com um poder de arma usando esta arma, você empurra o alvo 1 quadrado adicional.

*Nível 14 ou 19:* 2 quadrados adicionais.

*Nível 24 ou 29:* 3 quadrados adicionais.

**Poder (Diário):** Ação livre. *Gatilho:* Você empurrar um alvo com um poder de arma ou acerto crítico usando esta arma. *Efeito:* O alvo cai prostrado no fim do movimento forçado.

### Arma Furacão Nível 3+

*O cabo desta arma de haste é tão pesado e forte que você pode usá-lo para golpear um oponente já desequilibrado do golpe com a lâmina.*

Nv. 3	+1	680 po	Nv. 18	+4	125.000 po
Nv. 8	+2	3.400 po	Nv. 23	+5	425.000 po
Nv. 13	+3	17.000 po	Nv. 28	+6	2.125.000 po

**Arma:** Arma de haste ou lança

**Melhoria:** Rolagens de ataque e dano

**Crítico:** +1d8 de dano por melhoria

**Poder (Encontro):** Ação livre. *Gatilho:* Você atingir um alvo com um poder de arma usando esta arma. *Efeito:* Faça um ataque básico corpo a corpo contra o mesmo alvo. Se você acertá-lo, você não causa dano, mas o alvo concede vantagem de combate até fim do seu próximo turno.

## REGALIA DO DRAGÃO DE PRATA

A Regalia do Dragão de Prata é um conjunto de itens mágicos criado para funcionarem em conjunto, já manuseados pelos generais e campeões das forças militares de Arkhosia. Os itens concedem seu total poder apenas para draconatos, embora membros de outras raças possam considerar

tais itens úteis. Um personagem draconato de qualquer classe pode fazer uso dos itens.

Este conjunto de item usa as regras para conjuntos de itens apresentadas em *Arsenal do Aventureiro 2*. Para ganhar os benefícios do conjunto, um personagem deve estar vestindo ou empunhando um ou mais itens do conjunto. Um item guardado (por exemplo, um manto mágico dobrado num pacote) não conta para os benefícios do conjunto (embora uma arma embainhada sirva seja considerada usada). Itens maravilhosos são uma exceção e precisam apenas serem carregados para que um personagem ganhe os benefícios do item.

## CONHECIMENTO

**História CD 11:** Os maiores campeões dos antigos exércitos de Arkhosia eram chamados de Dragões de Prata, em reconhecimento ao fato de que se colocarem abaixo do Ente Dourado em nível e autoridade. Fora da estrutura de comando militar, os Dragões de Prata lideravam pequenos bandos — efetivamente grupos aventureiros — em importantes incursões contra alvos chave na guerra contra Bael Turath.

**História CD 18:** Cada um dos Dragões de Prata carregava um conjunto de itens mágicos que os tornavam mais parecidos com seus codinomes dracônicos. Seus *sopros dracônicos* eram o terror no campo de batalha, e eles se provavam resistentes aos ataques mentais de seus oponentes diabólicos.

**História CD 23:** Invejosos da autoridade e poder dos Dragões de Prata, alguns generais dos exércitos regulares de Arkhosia tomaram o título de Dragão de Prata para si e fizeram suas próprias versões de suas regalias especiais. Dizem que versões amaldiçoadas ou simplesmente inferiores da regalia ainda existem, um perigo para aqueles que as confundem com os itens reais.

## ITENS DA REGALIA DO DRAGÃO DE PRATA

Nv.	Nome	Preço (po)	Esp. Item
12+	Cetro Arkhosiano	13.000	Bastão
13	Estandarte dragão prateado	17.000	Item maravilhoso
14+	Diadema de Arkhosia	21.000	Cabeça
15+	Arma do Conquistador	25.000	Arma
16	Cinturão do Céu Prateado	45.000	Cintura

## BENEFÍCIOS DA REGALIA DO DRAGÃO DE PRATA

Peças	Benefício
2	Você ganha um bônus de item para testes de Diplomacia e Intimidar igual ao número de itens que você tem no conjunto.
5	Cada criatura atingida por seu poder <i>sopro dracônico</i> sofre 5 de dano contínuo do mesmo tipo que seu poder causa (teste de resistência encerra).

### Cetro Arkhosiano

Nível 12+

*Este cetro de prata tem a cabeça de um dragão esculpida na ponta. Sua magia concentra e aumenta o poder do seu sopro de dragão.*

Nv. 12	+3	13.000 po	Nv. 22	+5	325.000 po
Nv. 17	+4	65.000 po	Nv. 27	+6	1.625.000 po

#### Implemento (bastão)

**Melhoria:** Rolagens de ataque e dano

**Crítico:** +1d8 de dano por melhoria

**Propriedade:** Você pode aplicar o bônus de melhoria deste item para rolagens de ataque e dano de seu poder *sopro dracônico*, mesmo que você não possa normalmente usar bastões como implementos.

**Poder (Diário):** Ação livre. Use este poder enquanto você usa seu poder *sopro dracônico*. Seu sopro dracônico se torna uma área explosão 1 a 10 quadrados para este ataque.

*Nível 25 ou 30:* Área explosão 2.

### Diadema de Arkhosia

Nível 14+

*Esta entrelaçada faixa de prata tem duas cabeças de dragões com olhos de rubi sobre sua testa, protegendo sua mente de ser massacrada em batalha*

Nv. 14	21.000 po	Nv. 24	525.000 po
--------	-----------	--------	------------

**Espaço de Item:** Cabeça

**Propriedade:** Quando você está pasmo ou paralisado, você pode fazer um teste de resistência contra uma dessas condições no início do seu turno. Se você resistir, pode agir normalmente no seu turno. Se você falhar, pode fazer outro teste de resistência contra o efeito no final do seu turno.

*Nível 24:* Você também pode fazer um teste de resistência contra a condição dominado no começo do seu turno.

### Estandarte do Dragão Prateado

Nível 13

*A silhueta da cabeça de um dragão prateado se destaca contra o fundo azul deste estandarte.*

**Item Maravilhoso** 17.000 po

**Poder (Encontro ♦ Zona):** Ação Padrão. Quando você fixa este estandarte de batalha em seu espaço no num quadrado adjacente, ele cria uma zona de explosão contígua 5. Um inimigo sangrando que inicie seu turno na zona sofre 5 de dano por frio e está lento até o início do seu próximo turno.

### Arma do Conquistador

Nível 15+

*O cabo desta arma de feitura draconata é esculpido para lembrar a cabeça de um dragão. Sua magia fortalece e expande o poder de seu sopro dracônico*

Nv. 15	+3	25.000 po	Nv. 25	+5	625.000 po
Nv. 20	+4	125.000 po	Nv. 30	+6	3.125.000 po

**Arma:** Machado, lâmina pesada

**Melhoria:** Rolagens de ataque e dano

**Crítico:** +1d6 de dano por melhoria, ou +1d12 de dano por melhoria se você está sangrando.

**Propriedade:** Você pode aplicar o bônus de melhoria deste item para rolagens de dano do seu poder *sopro dracônico*.

**Poder (Diário):** Ação livre. Use este poder enquanto você usa seu poder *sopro dracônico*. Seu sopro dracônico se torna uma explosão contígua 3 para este ataque.

*Nível 25 ou 30:* Área explosão 5.



## BUSCAS DRACONATAS

A variedade de históricos incluída neste livro pode ajudá-lo a descrever quem seu personagem é, e até certo ponto, definir de onde seu personagem veio. Outra maneira importante de pensar sobre seu personagem, porém, é em termos de aonde ele ou ela está indo. O que você quer conseguir, possuir ou adquirir? O que leva você à aventura, o impulsiona contra dificuldades perigosas, e mantém você pedindo por mais?

As buscas nesta seção podem ajudar a definir os objetivos do seu personagem de uma maneira que as torne relevantes para o desenvolvimento da campanha do Mestre. Se você decidir fazer uma dessas buscas por si só, fale com seu Mestre sobre o que tem em mente. Ele ou ela pode decidir como melhor encaixá-la com os outros elementos da campanha e escolher uma recompensa adequada por consegui-la, incluindo pontos de experiência (que você dividirá com o resto do grupo) e possivelmente uma recompensa monetária ou em tesouro mágico. Cabe ao Mestre determinar quais obstáculos estão no caminho e lhe dar oportunidade para superar esses desafios.

Cada uma das buscas nessas páginas inclui alguma indicação se ela é mais apropriada para uma busca grande ou pequena. Em geral, uma busca que é compartilhada com seu grupo inteiro é uma busca maior, enquanto um objetivo pessoal de seu personagem é uma busca menor. É por isso que muitas dessas buscas são menores — elas pretendem ser fatores motivacionais para seu personagem. Porém, algumas delas são tão amplas que se tornam excelentes buscas maiores, conduzindo a atenção da campanha inteira por um tempo. Até mesmo algumas dessas buscas menores aqui poderiam facilmente entrar em sinergia com os objetivos e ações de outros personagens em seu grupo.

## BUSCAS DA ETAPA HERÓICA

Essas buscas são objetivos menores que você pode perseguir desde o início de sua carreira aventureira. Objetivos da etapa heróica são tipicamente focados em seu próprio desenvolvimento ou lidam com os problemas de uma pequena região.

### MISSÃO DO CLÃ

Você começa sua carreira aventureira porque os anciões de seu clã (ou alguma outra autoridade, como um espírito primal) o escolheu para fazer algo. Pode ser uma missão diplomática, uma busca para recuperar um item, ou uma tentativa de destruir um grupo de monstros antes que possam arrasar o lar ancestral do seu clã.

No que concerne o seu clã, esta é uma busca menor apenas para você. Porém, se ela está iniciando a campanha ou explicando sua presença neste grupo de aventureiro, ela deve combinar com os objetivos dos outros personagens no grupo, talvez combinando com suas próprias buscas menores para formar o equivalente a uma busca maior para seu grupo inteiro.

## ENCONTRE UM CLÃ

Por qualquer razão, você nasceu sem um clã. Talvez um de seus pais ou um ancestral mais distante tenha cometido um ato de tamanha desonra que seu clã cortou relações com o ofensor. Ou talvez você ou um ancestral recente sejam os únicos sobreviventes de um clã extinto — tenha ele sido varrido por uma catástrofe, ou simplesmente diminuído ao nada. Em qualquer caso, seu objetivo é encontrar um lugar num novo clã, um que o aceite apesar de sua história — mais provavelmente, pela virtude de seus feitos gloriosos.

Há um clã em particular a que você queira se juntar? Quem são os anciões e líderes principais deste clã que irão determinar se aceitarão ou não você como membro? O que você acha que terá que fazer antes deles o aceitarem? Você pretende atender as suas expectativas ou para algo tão glorioso que eles não poderão evitar mas aceitá-lo de braços abertos? Esta é uma boa busca menor, provendo um histórico e contexto interessantes para sua carreira inicial. Assim que o realizar, porém, qual é sua motivação para prosseguir em mais aventuras?

## MESTRE ARTÍFICE

A aventura o atraiu de sua profissão original como armeiro, mas seu objetivo é tecer as duas carreiras criando sua própria arma digna dos grandes feitos que espera realizar. Ela poderia ser uma das armas mágicas draconatas descritas nas páginas 26 e 27 ou um item diferente de outra fonte. Criá-lo não é uma simples questão de realizar um ritual de Encantar Item Mágico (se é, ele não é digno de recompensa de busca), mas de colecionar ingredientes espalhados e conhecimento. Isso é um ideal para uma busca menor.

## O TEMPLO DE PLATINA

Um antigo oratório no topo de uma montanha remota é crida como conectada ao domínio de Bahamut no reino astral de Celestia, o Templo de Platina é lar de uma forma única de prática mística draconata no culto a Bahamut. Você procura este templo — para aprender suas tradições (talvez como um passo em direção à trilha exemplar templário de platina — vide página 14), para falar com um mestre contemplativo ali ou talvez recuperar uma relíquia sagrada que você precisa para derrotar um oponente profano.

Dependendo do seu objetivo, esta busca poderia ocupar a etapa épica ou heróica. O escopo de seu propósito pode também determinar se este trabalho fica melhor como uma busca maior ou menor.

## REDENÇÃO

Você busca redimir o mal nome de seu clã — ou o seu. Algum ato passado de desonra ou covardia deu ao seu clã um nome mau (vide o histórico nascimento banido na página 7), um ato tão hediondo que reflete negativamente em cada membro do seu clã. Seu objetivo é desfazer este mal ao nome do seu clã, ganhar tamanha glória que seu clã seja conhecido por seus feitos e não pelos atos vis do passado.

Um simples ato heróico pode ser o bastante para limpar as manchas do passado, mas poderia custar uma série de ações dramáticas. Seus feitos devem ser grandes o bastante para que as pessoas falem a respeito, e palavras se espalham entre draconatos mesmo em comunidades distantemente separadas. Você tem um feito particular em mente?

## TOMOS DA TRILHA NOVE DOBRAS

Nove tomos arcanos definiam o cerne dos ensinamentos da arca Orden da Trilha Nove Dobras na antiga Arkhosia. Seu objetivo é coletar todos eles — talvez como um pré-requisito para adotar a trilha exemplar mestre nove dobras (vide página 11). Alternadamente, você pode se submeter a esta busca durante a etapa exemplar, uma vez que você já tenha a trilha exemplar. Os tomos certamente estão escondidos em antigas ruínas — tanto em ruínas arkhosianas quanto nos restos de Bael Turath, aonde eles foram levados como espólios de guerra.

Esta é uma ótima busca menor que você pode adotar enquanto seu grupo cumpre outros objetivos explorando antigas ruínas.

## BUSCAS DA ETAPA EXEMPLAR

Na etapa exemplar, escolha objetivos que o levem além de uma simples cidade ou região que naturalmente leve ao com monstros de etapa exemplar.

## CRUZADA DE BAHAMUT

Seu objetivo é liderar um poderoso exército contra as forças do mal. Você sonha com liderar guerreiros em batalha contra uma grande horda de orcs ou exército hobgoblin, talvez exterminar um clã de draconatos devotos de Tiamat, ou purificar uma ruína infestada por demônios da antiga Bael Turath. Em qualquer lugar que você possa encontrar uma grande concentração de mal, você pode se imaginar liderando uma força cruzada para purificar a terra no nome de Bahamut.

Você poderia adotar uma variação desta busca como se venerasse um deus diferente. Por exemplo, você poderia ser um cruzado de Erathis cujo objetivo é pacificar as terras selvagens, tornando-as seguras para o estabelecimento de um novo reino.

Esta é uma busca menor por si só — seu objetivo é simplesmente liderar uma cruzada. O objetivo da cruzada é mais provável a ser uma busca maior, e seus companheiros aventureiros podem todos estar ao seu lado na liderança do exército, enquanto você enfrenta o mais perigoso oponente sozinho.

## A RAINHA DRAGÃO

Você se colocou contra o culto de Tiamat e seus servos. Você poderia se opor a uma facção dentro de seu próprio clã que veio a adorar a Rainha Dragão, ou defender um acampamento humano contra uma força invasora de hobgoblin e crias dracônicas que marcham sob a bandeira da infame Mão Vermelha.

Quanta ameaça imediata um culto de Tiamat representa? Se ele for pequeno e localizado, isso poderia ser uma busca menor ou série de buscas que o conduziria ao lado dos objetivos do seu grupo. Se ele é mais disperso, esta deve ser uma busca maior — ou, novamente, uma série delas. Passos em direção ao objetivo poderiam incluir derrotar líderes do culto, reclamar artefatos roubados e frustrar estratégias importantes. ®

## LIBERAÇÃO

Se você veio de um clã ligado a um dragão, você pode procurar destronar o dragão tirano que governa seu povo. Isso poderia ser tão direto quanto conseguir poder pessoal suficiente para derrotar o dragão em combate, ou poderia significar o convencimento de líderes e outros membros de seu clã para organizarem uma revolta.

Esta é uma boa busca menor, mas é ideal se os outros membros de seu grupo tiverem intenção de ajudar a derrotar este dragão. Seu reino poderia ter um efeito adverso nas terras vizinhas (de onde outros membros do grupo podem vir), ou poderia apenas ter uma significativa quantia de tesouro.

## PASSAR ADIANTE

Você aprendeu e realizou muito, e mais feitos de glória estão diante de você. Suas ações trouxeram renome ao seu clã, e seu nome é saudado com gritos de aprovação onde seus compatriotas se reúnem. Uma responsabilidade ainda espera ser cumprida, porém: para garantir que você deixe um legado permanente, você deve passar adiante o que aprendeu.

Você pode procurar produzir um herdeiro, um filho que você possa treinar nas maneiras que você aprendeu. Pode ser o suficiente, porém, apenas encontrar um aluno para aprender suas técnicas e se aprofundar ao seu lado. Seu aluno poderia acompanhá-lo em suas aventuras, como um personagem companheiro (usando as regras apresentadas no *Guia do Mestre 2*) ou um não-combatente que você deve proteger do perigo. Ou treinar seu protegido poderia ocupá-lo entre aventuras. Em qualquer caso, esta é uma busca menor.

## TESOUROS DA FENDA SERPENTUS

Escavações das ruínas da Fenda Serpentus (vide página 6) são bastante comuns, mas há um tesouro esperando naquelas ruínas que ainda não foi descoberto. Você poderia começar colecionando a Regalia do Dragão de Prata e descobrir que um item que você precisa está em algum lugar da Fenda. Ou você poderia considerá-lo um rito de passagem reclamar algum tesouro — qualquer tesouro — de seu lar ancestral, preferencialmente matando alguns demônios pelo caminho. Talvez um parente seu esteja escavando as ruínas e encontre perigos que requerem sua especialidade para lidar.

Esta é uma boa busca para você pessoalmente, mas pode ajudar colocar seu grupo inteiro na aventura. Funciona melhor se cada membro do grupo tem uma razão para explorar as ruínas.

## BUSCAS DA ETAPA ÉPICA

Você pode escolher uma busca de etapa época no início de sua carreira, mas você não deve esperar completá-la até que tenha alcançado o auge do desenvolvimento mortal. Seus objetivos podem também evoluir à medida que você avança em níveis logo você poderia não adotar uma busca de etapa épica até que alcance seu 21º nível ou mais.

### ARKHOSIA RENASCIDA

A queda da antiga Arkhosia foi a queda da raça draconata — logo, por consequência, a única maneira de restaurar a glória da raça draconata é restaurar o império caído. Isso requer um novo imperador — preferencialmente um dragão dourado para se sentar no trono do Ente Dourado.

Encontrar o trono do Ente Dourado poderia ser uma busca por si só, e colecionar os vários itens da regalia poderia ser outra. Mas todas elas rumam ao mesmo objetivo: estabelecer um imperador para governar um império renascido. Governá-lo não é o seu destino — mas a glória de tê-lo construído será sua para sempre.

### CORAÇÃO DESPEDAÇADO DE IO

Quando Erekh-Hus, o Rei do Terror, partiu o corpo de Io, ele cortou o coração do deus dragão ao meio. As metades fendidas do coração de Io deram vida a Bahamut e Tiamat — mas se fossem reunidas, o próprio Io viveria de novo. É claro, reclamar as duas metades do coração provavelmente significaria matar Tiamat e Bahamut — ou ao menos matar uma divindade e convencer a outra para ingerir ou absorver esta metade do coração.

O que você espera ganhar ao reunir o coração? Você é um devoto dos Filhos de Io que simplesmente deseja ver seu deus restaurado? Ou está na trilha do Avatar de Io (vide abaixo), procurando completar esta busca para alcançar sua imortalidade?

Isso seria apropriado para uma busca maior que seu grupo inteiro cumpra. Porém, se ela é parte de completar seu destino épico, ela seria uma busca menor — apesar de suas consequências bastante abrangentes.

### O REI DO TERROR

Após o primordial Erekh-Hus ter matado Io, Bahamut e Tiamat, erguendo-se do cadáver de seu progenitor, destruíram o Rei do Terror. Entre esses seres e mortais que reverenciam os primordiais, porém, há alguns que buscam reviver o Rei do Terror. Coletando fragmentos de seu corpo arrasado, eles planejam um ritual para reunir os fragmentos e restaurá-lo à vida. Sua missão seja detê-los.

Arruinar o ritual poderia ser uma busca maior se você a compartilha com seu grupo, mas poderia haver passos no caminho que são mais pessoais para você e apropriados para buscas menores. Você poderia tentar dismantlar cultos locais, localizar líderes de cultos principais ou encontrar fragmentos do corpo do primordial antes dos adoradores o fazerem e destruí-los.

## DESTINO ÉPICO:

### AVATAR DE IO

*O antigo deus dragão, fendido em duas divindades no amanhecer do tempo, revive em você. A única pergunta é se Bahamut e Tiamat deixarão você tomar seu poder.*

**Pré-Requisito:** 21º nível, draconato

Quando um deus morre, seu poder não some. Ele pode ser consumido, normalmente por qualquer ser poderoso o suficiente para matá-lo. Quando Asmodeus matou o deus a quem servia, por exemplo, ele reclamou este poder e se tornou divino. Quando o Rei do Terror matou Io, o corpo destruído do deus se tornou Bahamut e Tiamat, e esses deuses recém-nascidos tomaram o poder de Io antes que Erekh-Hus pudesse roubá-lo.

Porém, dizem que um fragmento do poder de Io continua livre, não sendo absorvido por novas divindades nem consumido pelo primordial. Talvez controlado por um pedaço da mente de Io, o poder divino se manteve seguramente isolado, preparando-se — dizem — para um tempo em que o deus dragão retornaria à vida. Alguns dizem que um de seus anjos leais abrigou o fragmento de seu poder, enquanto outros dizem que ele o concedeu a um de seus servos mortais — um draconato (vide o histórico fragmento de Io na página 13 para mais idéias).

De algum modo, este fragmento de poder divino veio a repousar em você. Por agora, você é pouco mais do que um semideus ou um avatar, um eco distante do poder total do deus dragão. Quanto mais poder você adquire, porém, mais forte Io se torna. Através de você, Io planeja retornar e reclamar seu posto como deus de todos os dragões.

### IMORTALIDADE

Você viverá para sempre, não há dúvidas disso — ou pelo menos, o poder de Io que vive em você sobreviverá à morte de sua forma mortal. Se você cumprir adequadamente seu destino, porém, ele florescerá completamente no renascimento de Io, substituindo Bahamut e Tiamat no panteão dos deuses, ou tornando-os seus exarcas numa nova corte celestial.

**Apoiose Dracônica:** Quando você completar sua busca final, você terá reunido o bastante do poder fragmentado de Io ou reunido poder o suficiente por si só para restaurar Io à vida. Numa assustadora transformação, seu corpo se desdobra e expande, como uma borboleta saindo da crisálida. Asas enormes brotam de suas costas, espessas escamas cobrem sua pele e seu rugido trovejante estremece a terra. Você se tornou Io — entre os mais poderosos dos deuses.

Alternativamente, sua acumulação de poder divino poderia não transformar seu próprio corpo na forma do deus. Ao invés disso, você poderia começar a reconstruir o antigo domínio astral de Io e então refazer o seu corpo. Seu destino final, então, não é se tornar Io, mas se tornar seu exarca predileto, servindo como sua mão direita como uma recompensa por seu fiel serviço ao retorná-lo à vida.



## CARACTERÍSTICAS DO AVATAR DE IO

**Maestria do Sopro (21º nível):** Seu poder *sopro de dragão* ignora quaisquer resistências e imunidades possuídas pelo alvo.

Toda vez que você usa seu *sopro dracônico*, você pode escolher causar dano por ácido, frio, fogo, relâmpago ou veneno.

Após usar seu *sopro dracônico*, você ganha um bônus +2 para rolagens de ataque e dano com poderes que causam o mesmo tipo de dano que seu *sopro dracônico*. Este benefício dura até o fim do seu próximo turno.

**Encarnação Dracônica (21º nível):** Seu nível de Força e seu nível de Carisma são aumentados por 2.

**Asas de Io (24º nível):** Você ganha vôo velocidade 8 e você pode planar.

**Desincorporação Divina (30º nível):** Uma vez por dia, quando você morrer e tiver ao menos 1 pulso de cura restando, sua essência escapa de seu corpo e se retira para o Mar Astral para recuperar vitalidade. Faça um teste de resistência no fim de cada um dos seus turnos; quando tiver sucesso, você volta à vida, gasta 1 pulso de cura, e aparece em qualquer espaço dentro de 10 quadrados de onde morreu.

## PODER DE AVATAR DE IO

### Resistência Divina

Utilidade de Avatar de Io 16

*Invocando a fagulha divina em você, você repele o que poderia ser um efeito debilitante.*

### Encontro

#### Reação Imediata

#### Pessoal

**Gatilho:** Um ataque aplique um efeito a você que um teste de resistência possa encerrar.

**Efeito:** Faça um teste de resistência contra o efeito acionador.

## DRACONATOS E A ERA ATUAL

Após a queda de Arkhosia, os clãs draconatos foram dispersos entre as ruínas do império. Quando novos reinos se ergueram, os draconatos lutaram para encontrar um lugar — e muitas dessas lutas foram mortais.

Com a ascensão do império humano de Nerath, uma espécie de tolerância se espalhou pela terra. Os líderes de Nerath convidavam todas as raças comuns ao império, não apenas para torná-lo mais forte mas por ser uma maneira de vigiar de perto inimigos potenciais. Para os draconatos em particular, isso significou uma maior dissolução da identidade nacional, pois suas reuniões maiores que um pequeno clã familiar foram proibidas. Clãs draconatos se desmanchavam, e os draconatos eram mandados a viver em partes distantes do reino. Hoje, muitas comunidades contêm um pequeno número de draconatos, e algumas poucas comunidades exclusivas de draconatos existem pelas periferias da sociedade atual.