



3eT
HOMEBREW

sangue dos dragões

Stefan Costa
Brau Saraiva



Sangue dos Dragões Doragon no chi ドラゴンの血



Os ventos do Mar Eterno sussurravam entre as Ilhas Dracco, onde cinco majestosas terras erguiam-se como sentinelas no vasto oceano. Um arquipélago abençoado e amaldiçoado, onde os dragões dançavam nos céus e as ilhotas menores serviam como esconderijos para os tesouros flamejantes dessas criaturas mágicas. Entre as ondas rugidoras, erguia-se a confederação, unindo os reinos em um pacto ancestral. Na sombra dos penhascos, nasceu a lenda dos Cavaleiros de Dragões.

As ilhas, cada qual com seu domínio e atmosfera única, eram berço de espécies variadas de dragões. Em Ardentia, os Dragões de Fogo dançavam nas crateras vulcânicas, suas asas flamejantes fazendo uma sinfonia com o rugido das chamas eternas. Em Aéreos, os céus eram cortados por Dragões do Vento, ágeis e graciosos, seus corpos esculpidos pela correnteza celeste. Nas profundezas de Aquaterra, Dragões Marinhos deslizavam nas ondas cristalinas, suas escamas resplandecendo como gemas submersas.

A magia fluía como sangue nas veias dos Cavaleiros de Dragões, aqueles que juraram lealdade eterna a essas criaturas aladas. Em sua união mágica, eles conjuravam as habilidades de seus irmãos draconianos nas batalhas que ecoavam pelos céus. Um pacto que não se quebrava, um elo forjado nas chamas e nas sombras do passado. Nos céus, os Cavaleiros de Dragões cruzavam em formações majestosas, seus dragões desenhando arabescos no firmamento. Juramentos ecoavam como trovões quando se comprometiam a proteger as ilhas de todas as ameaças.

Do continente, onde reinos invejosos cobiçavam o poder dos dragões, aos cavaleiros renegados que se perderam na escuridão da ambição. Mesmo os mares, onde frotas piratas se erguiam como sombras, não eram páreo para a determinação dos Cavaleiros.

Em Andralos, o reino sombrio governado por um colossal Dragão Negro, a escuridão se agitava. Alguns diziam que o dragão falava, suas palavras carregadas de um conhecimento ancestral. Era uma ameaça que se erguia das profundezas, uma sombra que se estendia sobre as ilhas.

A sociedade florescia em torno desses seres mágicos. Dragões, parte integrante da vida diária, eram animais de carga, companheiros de trabalho e símbolos de status. Cada funeral de um dragão caído era uma cerimônia solene, uma homenagem aos laços entre homem e besta. Famílias de Cavaleiros, com linhagens entrelaçadas por séculos, erguiam-se com honra. Mas nas praças e campos,

qualquer cidadão com o coração que ecoasse no chamado de um dragão poderia se tornar um Cavaleiro. O vínculo vital formava-se no momento do nascimento do dragão, selando destinos e marcando o início de uma jornada de lealdade e coragem.

Nas Ilhas Dracco, onde o fogo dos dragões se misturava com o sopro do vento e as águas cristalinas do oceano, os Cavaleiros defendiam a confederação, mantendo viva a chama de uma era onde a magia alada dominava os céus.

As Ilhas Dracco

Cada ilha é um universo único, com sua própria beleza e desafios, e os Cavaleiros de Dragões, ligados aos seus dragões ancestrais, protegem essas terras de todas as ameaças que possam surgir.

Ardentia:



- **Geografia:** Montanhas vulcânicas, rios de lava e vales escaldantes compõem a paisagem de Ardentia. A terra ressoa com a energia vulcânica.

- **Capital:** Pyrothron, construída nas encostas de um vulcão ativo, com torres de obsidiana que se erguem contra o céu.

- **Dragões:** Dragões de Fogo, com escamas reluzentes como brasas. Adaptados às altas temperaturas, voam entre as chamas vulcânicas.

- **Governo:** Uma monarquia liderada pelos descendentes da Casa Flamia, conhecida por sua habilidade única de montar os Dragões de Fogo.

- **Família de Cavaleiros:** Casa Flamia, cujos membros têm uma longa história de liderança e coragem nas batalhas inflamadas.

Aéreos:



- **Geografia:** Ilhas escarpadas repletas de planaltos, penhascos e desfiladeiros. Uma paisagem exuberante com ventos constantes.

- **Capital:** Ventara, uma cidade suspensa com arquitetura etérea, erguida sobre a o mais alto dos planaltos da ilha.

- **Dragões:** Dragões do Vento, com asas graciosas e escamas que brilham como o céu estrelado. Mestres dos céus e das correntes de ar.

- **Governo:** Uma república democrática, onde os líderes são escolhidos pelos cidadãos. O Conselho dos Ventos toma decisões estratégicas.
- **Família de Cavaleiros:** A Casa Zephyr, conhecida por sua habilidade de treinar Dragões do Vento para manobras aéreas excepcionais e voos silenciosos.

Aquaterra:



- **Geografia:** Um arquipélago tropical, com praias de areia branca e recifes de coral. Cavernas submarinas abrigam segredos inexplorados.
- **Capital:** Atlan, uma cidade flutuante localizada sobre uma laguna de água salgada, ornada com pérolas e cristais, iluminada pela bioluminescência marinha a noite.
- **Dragões:** Dragões Marinhos, com escamas cintilantes e nadadeiras elegantes. Tanto capazes de voar como de mergulhar a grandes profundidades.
- **Governo:** Uma oligarquia, com representantes de diferentes ilhotas

circundantes formando o Conselho Oceânico para decisões unificadas.

- **Família de Cavaleiros:** Casa Aquafin, especializada em treinar Dragões Marinhos para exploração e defesa dos mares.

Montanis:



- **Geografia:** Cordilheiras imponentes, vales verdejantes e picos nevados. Uma terra majestosa de alturas desafiadoras.
- **Capital:** Rocthrone, construída nas encostas de uma montanha, com torres esculpidas de pedra que tocam o céu.
- **Dragões:** Dragões de Pedra, com escamas resistentes e garras afiadas. Mestres na escalada, na escavação de túneis e no controle de terrenos elevados.
- **Governo:** Uma meritocracia, onde os líderes são escolhidos com base em suas habilidades e conquistas. Os Anciãos de Pedra orientam as decisões.
- **Família de Cavaleiros:** Casa Montanara, conhecida por sua

habilidade única em domar e treinar Dragões de Pedra.

Sylvanis:



- **Geografia:** Florestas exuberantes, clareiras douradas e riachos cristalinos. Uma terra de harmonia entre a natureza e as civilizações élficas.
- **Capital:** Eldergrove, uma cidade entre as árvores, com construções entrelaçadas com a vegetação e iluminadas por luzes de fadas.
- **Dragões:** Dragões da Floresta, com escamas que se camuflam entre folhas e olhos que brilham como esmeraldas. Especialistas na arte do esconderijo.
- **Governo:** Uma monarquia constitucional, onde o monarca governa com o auxílio do Grande Conselho, representando diferentes comunidades.
- **Família de Cavaleiros:** Casa Sylvanus, conhecida por sua simbiose única com a natureza e habilidade de treinar Dragões da Floresta.

Principais Espécies de Dragões da Ilhas Dracco

Dragões de Fogo



- **Características:** Possuem escamas resistentes ao calor, que reluzem como rubis e âmbar. As asas, adornadas por padrões flamejantes, permitem voo veloz e manobras audaciosas. Seu sopro é uma torrente de chamas ardentes, capaz de carbonizar qualquer adversário.

Dragões do Vento



- **Características:** Corpos esguios e aerodinâmicos, com asas amplas e delicadas, que se movem como folhas ao vento. Sua velocidade é incomparável, e a habilidade de criar tempestades ao bater de suas asas torna-os mestres dos céus. O sopro desses dragões é um vento cortante que pode desorientar e enfraquecer seus inimigos.

Dragões Marinhos



- **Características:** Escamas iridescentes que refletem os tons do oceano profundo. Adaptados à vida aquática, têm barbatanas e caudas poderosas. Além de voarem, podem mergulhar a grandes profundidades. Seu sopro é um jato d'água pressurizado, capaz de perfurar aço.

Dragões de Pedra

- **Características:** Corpos robustos e escamas densas, imitando a textura de rochas. São dragões terrestres, especializados em escalar e explorar as montanhas. Possuem garras afiadas e um rugido capaz de provocar tremores. Seu sopro é uma nuvem de partículas de rocha afiada.

Dragões da Floresta



- **Características:** Cobertos por um manto de folhagem e com escamas que mimetizam as cores da vegetação. São ágeis e capazes de se camuflar nas florestas. Suas asas possuem padrões de folhas, proporcionando um voo silencioso. O sopro desses dragões é uma névoa entorpecente que pode adormecer ou confundir inimigos.

Dragões da Noite (Umbralis)



- **Características:** Dragões noturnos com escamas negras que absorvem a luz. Seus olhos brilham como estrelas, concedendo visão aguçada na escuridão. São especialistas em voar nas sombras, surpreendendo inimigos. Seu sopro é uma sombra mágica que enfraquece e obscurece.

Dragões Celestiais (Luminaris)



- **Características:** Cobertos por escamas radiantes que emitem luz suave. São adorados como mensageiros dos deuses. Suas asas permitem voar entre nuvens. O sopro desses dragões é uma luz divina, capaz de curar aliados e purificar a escuridão.

Cada família de Cavaleiros desenvolveu tradições e técnicas específicas para lidar com os diferentes tipos de dragões, construindo uma relação única com as criaturas que juraram proteger. Essa diversidade de dragões nas Ilhas Dracco não apenas enriquece o ecossistema, mas também oferece aos Cavaleiros uma variedade de habilidades estratégicas para enfrentar as ameaças que pairam sobre a confederação.

Poderes Dracônicos

Esses poderes, emanados pelos dragões das Ilhas Dracco, formam um arsenal mágico diversificado, proporcionando aos Cavaleiros uma ampla gama de habilidades para enfrentar as diversas ameaças que assolam as ilhas.

Dragões de Fogo:

- **Sopro Vulcânico:** O Cavaleiro canaliza a chama ardente do Dragão de Fogo em um sopro devastador, lançando uma torrente de fogo capaz de derreter armaduras e incendiar o campo de batalha.
- **Asas Incandescentes:** O Cavaleiro infunde suas próprias asas com o calor das chamas de seu dragão, permitindo um voo veloz e ágil. As asas deixam um rastro de brasas incandescentes que queimam quem se atrever a persegui-los.
- **Escudo de Chamas:** Invoca uma barreira protetora feita de fogo, capaz de absorver ataques inimigos. O calor intenso repele qualquer ataque físico, proporcionando uma defesa ardente.
- **Garras Incendiárias:** Garras surgem revestem as mãos do Cavaleiro que são imbuídas com o poder do fogo do dragão, tornando-se lâminas flamejantes. Cada golpe corta como uma chama voraz, causando queimaduras aos adversários.
- **Estrondo Vulcânico:** O Cavaleiro canaliza a energia vulcânica de seu dragão para criar ondas sísmicas. Um golpe do martelo no chão causa um terremoto, derrubando inimigos e criando caos no campo de batalha.
- **Rugido:** O Cavaleiro emite um rugido ressoante, amplificado pelo dragão. Esse rugido desorienta e amedronta inimigos, enfraquecendo sua vontade de lutar.

Dragões do Vento:

- **Tempestade Veloz:** O Cavaleiro convoca uma rajada de vento cortante, criando uma tempestade ao redor de si mesmo. Os ventos rápidos podem desviar ataques e atrapalhar a visão dos inimigos.
- **Corrida Celeste:** O Cavaleiro e seu dragão tornam-se um único raio de vento, movendo-se a uma velocidade sobrenatural pelo campo de batalha, surpreendendo os adversários.
- **Olhos do Furacão:** A visão do Cavaleiro é amplificada pela visão do dragão. Pode enxergar através da escuridão e neblina, revelando a posição de inimigos ocultos.
- **Ciclone Cortante:** O Cavaleiro gira em um redemoinho de lâminas de vento, cortando tudo ao seu redor. Uma habilidade ofensiva que cria uma zona de perigo para os inimigos.
- **Escudo Atmosférico:** Cria uma barreira de vento ao redor do Cavaleiro, desviando projéteis e ataques físicos. A barreira é invisível, tornando-se uma defesa eficaz e surpreendente.
- **Sussurro da Brisa:** O Cavaleiro emite um sussurro mágico, acalmando aliados e dissipando medo e confusão nas fileiras.

Dragões Marinhos:

- **Escamas Hidroprotetoras:** O Cavaleiro é envolto por uma camada de água, tornando-se temporariamente invulnerável a ataques físicos e mágicos.
- **Jato Aquático:** O Cavaleiro dispara um jato d'água pressurizado, capaz de derrubar inimigos e extinguir chamas.
- **Torpedo Aquático:** O Cavaleiro e seu dragão mergulham nas profundezas e emergem como um torpedo, atingindo inimigos com força impactante.

- **Lâminas de Maré:** As garras do Cavaleiro são envoltas por lâminas de água cortantes. Cada golpe é acompanhado por cortes hidrocinéticos.
- **Redemoinho Submerso:** O Cavaleiro conjura um redemoinho poderoso que atrai inimigos para o fundo do oceano, prendendo-os em suas correntes.
- **Aura Curativa:** Emite uma aura de água curativa ao redor do Cavaleiro, restaurando a saúde dele e de aliados próximos.

Dragões de Pedra:

- **Avalanche de Pedras:** O Cavaleiro desencadeia uma chuva de pedras, lançando rochas afiadas sobre os inimigos. Uma habilidade de ataque em área devastadora.
- **Caminhar pelas Rochas:** O Cavaleiro e seu dragão podem caminhar verticalmente em paredes e penhascos, ganhando vantagem tática e surpreendendo os oponentes.
- **Escudo de Granito:** Invoca um escudo de rocha impenetrável, protegendo o Cavaleiro e seus aliados de ataques físicos e mágicos.
- **Terremoto Focalizado:** O Cavaleiro canaliza a energia da terra para criar um terremoto direcionado, derrubando inimigos e desequilibrando-os.
- **Esconderijo nas Rochas:** O Cavaleiro e seu dragão se camuflam entre as pedras, tornando-se praticamente invisíveis aos olhos dos inimigos.
- **Grunhido Sísmico:** Emite um rugido que reverbera através do solo, desorientando e atordoando os adversários na área de alcance.

Dragões da Floresta:

- **Chuva de Espinhos:** O Cavaleiro evoca uma chuva de espinhos afiados, criando uma barreira defensiva e causando dano aos inimigos.

- **Caminho Silencioso:** O Cavaleiro e seu dragão movem-se sem fazer ruídos, tornando-se praticamente imperceptíveis, mesmo nas florestas mais densas.
- **Vento da Serenidade:** Sopra um vento calmo e tranquilizante, acalmado aliados e dissipando efeitos negativos.
- **Flechas da Natureza:** As escamas do dragão transformam-se em projéteis afiados, que podem ser lançados contra os inimigos com precisão.
- **Raízes da Cura:** O Cavaleiro convoca raízes mágicas que se entrelaçam nos ferimentos, proporcionando cura rápida e regeneração.
- **Conexão Verde:** O Cavaleiro e seu dragão têm uma comunicação aprimorada com a flora, permitindo obter informações sobre o ambiente e localizar inimigos escondidos

Dragões da Noite:

- **Manto das Sombras:** O Cavaleiro é envolto em um manto de sombras, tornando-se invisível aos olhos dos inimigos por um curto período.
- **Olhos da Escuridão:** A visão noturna do dragão é compartilhada com o Cavaleiro, permitindo enxergar claramente mesmo nas trevas mais profundas.
- **Lâminas Sombrias:** As garras do Cavaleiro são imbuidas com sombras, cortando não apenas a carne, mas também os espíritos dos inimigos.
- **Névoa Enganosa:** O Cavaleiro cria uma névoa espessa, obscurecendo a visão dos inimigos e proporcionando cobertura para manobras táticas.
- **Assombração Veloz:** O Cavaleiro e seu dragão deslocam-se através das sombras, permitindo movimentos rápidos e surpreendentes.

- **Abraço Noturno:** Emite uma aura que enfraquece a vontade dos inimigos, induzindo o medo e a hesitação.

Dragões Luminaris:

- **Bênção Radiante:** O Cavaleiro irradia uma luz curativa, restaurando a saúde de aliados e purificando ambientes contaminados.
- **Asas de Luz:** O Cavaleiro ganha asas etéreas de luz, permitindo um voo suave e elegante. As asas também projetam uma aura luminosa que desorienta inimigos.
- **Cetro Divino:** O Cavaleiro empunha um cetro que emite raios de luz concentrada, causando dano aos inimigos e purificando áreas corrompidas.
- **Escudo Sagrado:** Invoca um escudo feito de luz divina, protegendo o Cavaleiro e seus aliados de ataques físicos e mágicos.
- **Chama Purificadora:** O sopro do dragão é transformado em uma chama que purifica, curando e renovando aliados enquanto inflige dano aos inimigos malignos.
- **Visão dos Deuses:** O Cavaleiro ganha uma visão temporária dos eventos futuros, permitindo antecipar movimentos inimigos e tomar decisões estratégicas informadas.

Cavaleiros Renegados



Os Cavaleiros Renegados são uma ordem de guerreiros que, em algum momento de suas vidas, quebraram os laços sagrados com seus dragões e se desviaram do caminho da virtude e lealdade. Esses cavaleiros, uma vez honrados defensores das Ilhas Dracco, sucumbiram à ganância, ambição, ou às sombras da escuridão. Sua traição é vista como uma mancha na reputação dos Cavaleiros de Dragões e uma ameaça direta à estabilidade das ilhas. Alguns Cavaleiros Renegados podem ter sido corrompidos por influências externas, como poderes sombrios provenientes de Andralos, enquanto outros podem ter se deixado levar por ambições pessoais desenfreadas. A ordem dos Cavaleiros Renegados é, portanto, composta por indivíduos que abandonaram os princípios fundamentais que unem os Cavaleiros de Dragões.

Exemplos de Cavaleiros Renegados famosos incluem:

Lord Malgrim, O Sombrio:



- Antigo membro da Casa Umbra, especializada em Dragões da Noite de Umbralis.
- Traiu sua ordem em busca de poderes proibidos, alegadamente

buscando pactos sombrios com criaturas de Andralos.

- Tornou-se um líder temido entre os Cavaleiros Renegados, espalhando sombras e caos por onde passa.

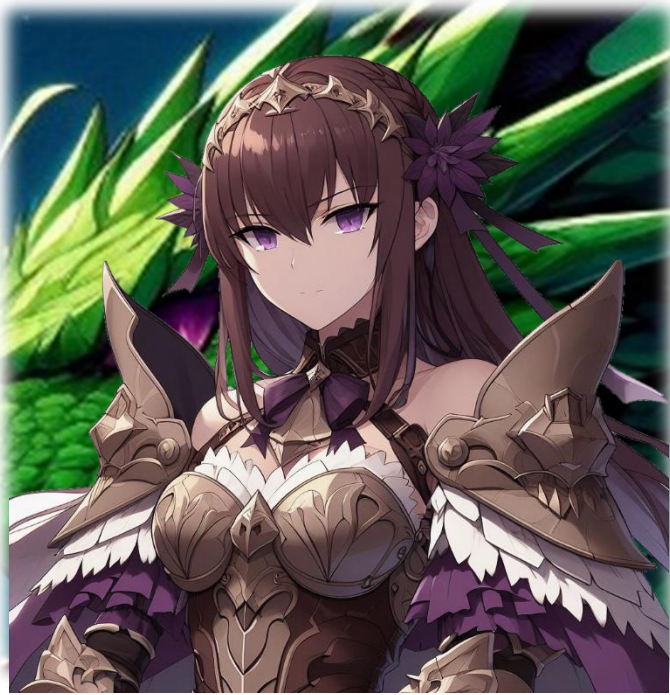
Sirath, A Serpente Traiçoeira:



- Uma exímia Cavaleira de Dragões de Ardentia, membro da Casa Pyrostra.
- Abandonou sua lealdade após sucumbir ao desejo insaciável por riquezas, tornando-se um pirata do céu.
- Comanda uma frota de dragões renegados, saqueando vilarejos e atacando caravanas em busca de tesouros.

Lady Velara, A Enfeitiçadora:

- Antigo membro da Casa Sylvanus, especializada em Dragões da Floresta.
- Desviou-se da virtude ao ceder à influência de magias proibidas, tornando-se uma feiticeira renegada.
- Usa seus conhecimentos sombrios para manipular a flora e fauna contra seus antigos aliados.



A presença dos Cavaleiros Renegados representa uma ameaça constante para as Ilhas Dracco, pois eles usam seus conhecimentos e habilidades para minar a confiança e a segurança das terras que juraram proteger. Cada um desses renegados possui uma história única, marcada pela queda e pela traição aos laços que uma vez compartilharam com seus dragões.

O Reino de Andralos



Andralos é um reino sombrio envolto em mistério, situado nas fronteiras mais distantes e inexploradas do arquipélago das Ilhas Dracco.

Governado por um ser misterioso que alguns afirmam ser um colossal Dragão Negro capaz de falar, Andralos é uma terra enigmática e perigosa, onde sombras dançam nas paredes e segredos se ocultam nos cantos mais escuros.

Geografia:

Andralos é caracterizado por paisagens desoladas e sombrias, com cavernas profundas, vales sombrios e cordilheiras envolvidas em uma neblina perpétua. As montanhas negras e os precipícios abissais criam uma atmosfera única, mergulhando a região em uma escuridão constante.

Cidade Negra:

A capital de Andralos é conhecida como a Cidade Negra, um complexo de torres negras e espirais macabras, onde corredores sombrios entrelaçam-se como veias. Nas praças, os habitantes reclusos e encapuzados trocam murmúrios em uma língua antiga e desconhecida.

Governante Místico:

O governante de Andralos é uma figura envolta em segredo, muitas vezes referida como "A Sombra de Andralos". Alguns acreditam que seja um dragão negro colossal com sabedoria ancestral, enquanto outros afirmam que é uma entidade sombria de origens mágicas. Sua presença inspira temor, e sua vontade é transmitida através de emissários que servem como seus olhos e ouvidos.

Magias Proibidas:

Andralos é conhecido como um refúgio para praticantes de magias proibidas e tabus. Os feiticeiros sombrios e necromantes encontram abrigo nas profundezas do reino, estudando

conhecimentos arcanos que foram banidos em outras partes das Ilhas Dracco.

Guardiões das Sombras:

Os maiores guerreiros de Andralos, conhecidos como Guardiões das Sombras, são indivíduos enigmáticos com vestes escuras que guardam os segredos do reino. Eles servem ao governante e são treinados nas artes sombrias, usando suas habilidades para manter a ordem e o controle.

Círculo das Sombras:

Uma sociedade secreta de feiticeiros e assassinos, o Círculo das Sombras tem suas raízes em Andralos. Eles buscam espalhar as trevas e corromper as Ilhas Dracco, alimentando-se do medo e da instabilidade. Táticas de infiltração e manipulação são as armas do Círculo das Sombras. Eles buscam corromper Cavaleiros de Dragões e semeiam discórdia entre as famílias, usando magias proibidas e assassinatos misteriosos.

Portais para as Trevas:

Diz-se que Andralos é o ponto de convergência de portais místicos que se conectam a outros reinos sombrios e dimensões desconhecidas. Estes portais são vistos como fontes de poder, mas também como ameaças que podem trazer horrores inimagináveis para as Ilhas Dracco.

Culto à Sombra Eterna:

Uma religião peculiar, o Culto à Sombra Eterna, floresce em Andralos. Adoradores buscam a bênção da escuridão eterna, acreditando que ela concede poder e conhecimento oculto. Os rituais sombrios são realizados sob a luz fraca de velas negras,

iluminando altares onde oferendas são feitas em homenagem à Sombra Eterna.

Andralos permanece um enigma para os habitantes das Ilhas Dracco, uma terra isolada e temida por sua aura sombria. A ameaça que esse reino representa, especialmente com seu governante enigmático e as magias proibidas que prosperam em suas terras, é uma sombra constante que paira sobre as ilhas, desafiando os Cavaleiros de Dragões em sua missão de proteção e defesa.

Outras Ameaças para as Ilhas Dracco



Diversos reinos e facções antagonizam as Ilhas Dracco, buscando aproveitar-se do poder dos dragões ou expandir seus próprios domínios. Cada um possui motivações distintas e representa uma ameaça única para a confederação das ilhas. Abaixo estão alguns desses reinos adversários:

Império Ignívoro:

- **Motivação:** O Império Ignívoro, localizado no continente próximo às Ilhas Dracco, é conhecido por sua ambição expansionista. Eles cobiçam o poder dos dragões de Ardentia e a riqueza mineral de Montanis.

- **Táticas:** Usam exércitos numerosos, magia de fogo e máquinas de cerco para tentar subjugar as ilhas. Os Ignívoros veem os dragões como armas de guerra e buscam controlar essas criaturas para fortalecerem seu império.

Reino Aquilonar:

- **Motivação:** Um reino do norte, conhecido pela sua hostilidade e desejo de expansão. O Reino Aquilonar deseja dominar as rotas marítimas e explorar os segredos do oceano, incluindo os dragões aquáticos de Aquaterra.

- **Táticas:** Possuem uma poderosa frota naval e mercenários habilidosos. Buscam conquistar ilhas costeiras para fortalecer seu domínio e controlar o acesso aos dragões marinhos.

Consortium dos Ladrões:

- **Motivação:** Uma guilda de piratas e saqueadores do céu, o Consortium busca tesouros escondidos nas Ilhas Dracco e vender dragões capturados para os maiores licitantes.

- **Táticas:** Ataques surpresa, astúcia e um conhecimento profundo dos céus são as principais táticas do Consortium. Eles usam dirigíveis velozes e dragões renegados para saquear aldeias e cidades.

Reino Celestial de Lysandra:

- **Motivação:** Um reino que se autodenomina como portador da luz divina, o Reino Celestial busca purificar as Ilhas Dracco de sua conexão com os dragões, alegando que essas criaturas são abominações.

- **Táticas:** Usam propaganda religiosa, enviam missionários e, em casos

extremos, lançam cruzadas contra as ilhas. Utilizam magias luminosas e tecnologias sagradas para combater os dragões e seus Cavaleiros.

Esses reinos antagonistas, com suas próprias ambições e estratégias, representam desafios significativos para os Cavaleiros de Dragões e as Ilhas Dracco como um todo. A luta pela preservação do equilíbrio e pela proteção dos dragões torna-se uma batalha constante contra essas forças externas.

A Ordem Dracomantes



A Ordem Obscura dos Dracomantes é uma sociedade secreta de magos ambiciosos que buscam explorar e, eventualmente, usurpar o segredo da ligação vital entre os Cavaleiros de Dragões e seus dragões nas Ilhas Dracco. Esses magos sombrios acreditam que os dragões, com sua magia intrínseca, podem ser manipulados para servir aos seus propósitos nefastos.

Objetivos:

Apropriação da Magia Draconiana: A Ordem busca desvendar os segredos mágicos que vinculam os Cavaleiros de Dragões aos seus companheiros

alados, com a intenção de utilizar essa magia para seus próprios experimentos arcanos.

- **Domínio sobre os Dragões:** Os Dracomantes veem os dragões como fontes inesgotáveis de poder arcano e desejam subjugar essas criaturas majestosas para servir aos seus propósitos, seja como fontes mágicas ou como sujeitos de experimentos.

- **Ascensão Mágica:** Muitos membros da ordem buscam alcançar um novo nível de poder arcano, acreditando que a manipulação dos dragões lhes proporcionará conhecimentos e habilidades além da compreensão comum.

Práticas e Rituais:

- **Necromancia Draconiana:** Os Dracomantes exploram a necromancia específica para os dragões, buscando reanimar e controlar os espíritos dessas criaturas majestosas após a morte.

- **Rituais de Ligação Profana:** Realizam cerimônias sombrias para tentar forjar ligações artificiais entre magos e dragões, com a intenção de criar uma versão distorcida do vínculo mágico natural dos Cavaleiros de Dragões.

- **Experimentos Arcanos:** Conduzem experimentos cruéis e impiedosos, utilizando os corpos dos dragões para criar novas formas de magia, seja na forma de artefatos poderosos ou poções que potencializem suas próprias habilidades.

- **Símbolo e Identificação:**

- **Olho de Dragão Profanado:** O símbolo da ordem é um olho de dragão

corrompido, representando sua busca por visões arcanas além do convencional e sua obsessão em profanar a ligação sagrada entre Cavaleiros e dragões.

Líder e Estrutura:

- **Arquimago Draconicante:** Nihilus Umbra: Líder enigmático e poderoso, Nihilus Umbra é o mestre dos Dracomantes. Possui conhecimentos avançados em necromancia e magias draconianas, sendo temido até mesmo entre seus próprios seguidores.

- **Círculos Internos:** A Ordem é dividida em círculos, cada um focado em uma disciplina específica de magia draconiana. Alquimistas, necromantes e conjuradores compõem esses círculos, trabalhando em conjunto para alcançar os objetivos da ordem.

Esconderijos e Refúgios:

- **A Torre do Olho Profano:** Uma torre negra e retorcida, localizada em um local remoto e sombrio, onde os Dracomantes conduzem seus rituais e experimentos, protegidos por ilusões e magias defensivas.

• Antagonismo com os Cavaleiros de Dragões:

A Ordem Obscura vê os Cavaleiros de Dragões como obstáculos em seu caminho. Eles veem a ligação vital entre os cavaleiros e os dragões como um recurso precioso a ser explorado e, se necessário, usurpado. Conflitos frequentes surgem quando os Dracomantes tentam se infiltrar nas Ilhas Dracco, seja para roubar ovos de dragão, capturar jovens dragões ou até mesmo realizar rituais blasfemos nas próprias ilhas.

• Os Dracomantes representam uma ameaça significativa às Ilhas Dracco, utilizando conhecimentos arcanos distorcidos para buscar o domínio sobre os dragões, desafiando a harmonia natural estabelecida pelos Cavaleiros de Dragões. A ordem é temida não apenas pela sua crueldade, mas pela ameaça que representam à ordem e equilíbrio das ilhas.

3DeT Victory

O RPG MAIS FÁCIL, ÁGIL E DIVERTIDO DO BRASIL!

ATRIBUTOS



São suas características básicas.

O que faz o personagem ser forte, ágil e vigoroso - em corpo, mente e alma. Quanto maior, melhor. Cada ponto de personagem compra 1 ponto de atributo, até o limite de 5.

PODER (P)

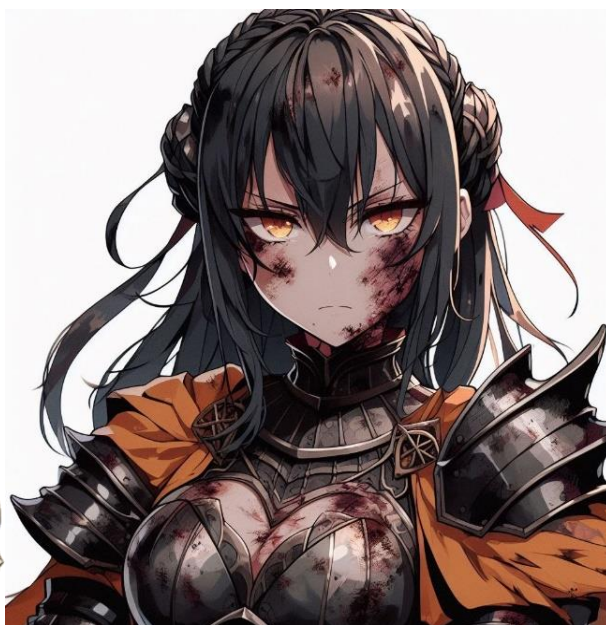
Representa sua força física e personalidade. Quanto maior o Poder, mais dano você causa.

HABILIDADE (H)

É sua agilidade, raciocínio e coordenação. Quanto maior a Habilidade, mais rápido você é em ações e pensamento, e pode usar mais habilidades especiais.

RESISTÊNCIA (R)

É seu vigor físico e resiliência mental. Quanto maior a Resistência, mais difícil será derrubá-lo.



RECURSOS

São suas barras de energia para melhorar jogadas, ativar poderes especiais ou apenas continuar vivo.

PONTOS DE AÇÃO (PA)

Servem para ter Ganho e rolar +1D em testes de ataque ou defesa.

Distribuição: Poder x 5

Recuperação: 1 Ponto a cada 30 minutos

PONTOS DE ENERGIA (PE)

Servem para ativar poderes e técnicas especiais dos dragões.

Distribuição: Habilidade x 7

Recuperação: 1 Ponto a cada 20 minutos

PONTOS DE VIDA (PV)

São a medida de sua saúde e vontade de viver. PV diminuem quando você recebe ataques; se chegarem a 0, você é nocauteado e perde o combate.

Distribuição: Resistência x 6

Recuperação: 1 Ponto a cada 25 minutos

PERÍCIAS



Perícias são muito importantes. Representam aquilo que seu personagem sabe. Sempre que você tem uma perícia adequada à situação, você:

**Combatente / Determinação
/ Dragões / Gatuno(a) /
Intelectual / Malandragem /
Misticismo / Operacional /
Persuasão / Pontaria /
Radical / Reflexos
/ Resistência / Sobrevivente /
Sorte**

COMBATENTE

Complementar as Ações de combate corpo a corpo, como ataque, defesa e esquiva.

DETERMINAÇÃO

Complementar para ações que envolvam o espírito, a persistência e a força de vontade ou coragem do Personagem, independentemente de suas capacidades físicas ou mentais. Também utilizado para rebater tentativas de Persuasão. Alguns destes casos também podem exigir um Teste de Intelectual.

DRAGÕES



Complementar aos conhecimentos de manobra, cuidados, história e demais conhecimentos draconianos.

GATUNO(A)

Complementar para discrição, camuflagem, equilíbrio, infiltração, armadilhas e coisas do gênero.

INTELECTUAL

Complementar as capacidades mentais, tanto para raciocínio rápido, quanto para conhecimento e memória.

MALANDRAGEM

Complementar para malandragem, jogatinas, reconhecimento de pessoas e lugares ligados ao submundo.

MISTICISMO

Complementar aos conhecimentos da magia. Saber como se realiza algo ou o significado de algo, por exemplo.

OPERACIONAL

Complementar aos Testes que envolvam engenhos, gambiarras, artesanatos ou demais trabalhos manuais que necessitem de mecânica, delicadeza, precisão ou um mínimo de destreza. Tanto em suas execuções, quanto para compreendê-los.

PERSUASÃO

Complementar aos Testes que envolvam persuasão, tanto para resistir, quanto para persuadir, podendo ser por meio de mentira, negociata, insistência, loucura, carisma ou quaisquer outros métodos de atuação persuasiva, tanto verbal quanto comportamental.

- A percepção da persuasão pode ser também pedida com um Teste de Intelectual, assim como sua resistência pode também ser pedida com um Teste de Determinação, de acordo com a interpretação do Narrador sobre a cena.

PONTARIA

Complementar para testes que envolvam acertar um alvo em específico, mirar. Levando em consideração vários fatores do cálculo de projeção, ainda que de forma intuitiva.



RADICAL

Complementar aos Testes físicos que envolvam correr, escalar, nadar, saltar, além de esportes variados.

- Apenas correr, por exemplo, não necessita deste tipo de Teste, pois é para casos mais necessários, e não para uma corridinha comum. Também para Testes de condução de veículos ou até mesmo animais.



- Não significa que se saiba dirigir, montar ou pilotar qualquer veículo ou animal, mas para aquilo que se sabe pilotar, significa ter uma noção de espaçamento de manobra, conhecimento, resposta rápida e atuação necessária.

REFLEXOS

Complementar aos testes de utilização dos 5 sentidos, sendo utilizado para percepção sensorial.

- Lembrando que perceber e reagir são coisas totalmente diferentes. Logo, o Narrador poderá exigir um Teste posterior para reação, baseado no resultado do Teste de percepção.

RESISTÊNCIA

Complementar aos Testes que envolvam resistência muscular, resistência a efeitos climáticos e físicos, além de capacidades variadas como erguer peso e empurrar coisas pesadas, por exemplo.

SOBREVIVENTE



Complementar aos Testes que envolvam conhecimentos naturais, como técnicas de escoteirismo, navegação e botânica, por exemplo.

SORTE

Complementar aos Testes que não se encaixem em nem uma outra Perícia, como por exemplo:

- Achar o que procura naquela loja.
- Ainda estar com gasolina suficiente.
- Meter a mão no vaso sem a naja.
- Não ter esquecido de trazer o revólver.
- Pegar boas cartas em um baralho.
- Revistar os bolsos de uma vítima.

Enfim, uma infinidade de coisas.

Quando alguma perícia se encaixa no seu Teste, você o faz com +1 Dado.

Obs:

Usando Pontos de Ação, é possível jogar mais 1 Dado, e ficar com até o máximo de 3 Dados.

VOCÊ NUNCA PODE ROLAR MAIS DE TRÊS DADOS (3D), mesmo que tenha mais de um Ganho. Mas também **NUNCA ROLA MENOS DE UM DADO (1D)**, mesmo que tenha mais de uma Perda.

A meta pode variar entre:

FÁCIL (meta 6)

MÉDIA (9)

DIFÍCIL (12)

MUITO DIFÍCIL (15)

Após somar os dados e o atributo, se tiver um resultado igual ou maior que a meta, o teste foi um sucesso. Se for menor, você falhou.

Algumas vezes, a meta é igual ao teste de outro personagem. Isso é um

TESTE RESISTIDO. Por exemplo, quando ataca alguém, você faz um teste de Poder contra um teste de Resistência do adversário. Aquele com o maior resultado vence; o personagem ativo tem a vantagem do empate: se tiver resultado igual ou maior que o personagem passivo, será vencedor.

Em qualquer teste, um 6 é um **ACERTO CRÍTICO.** Você pode somar o atributo mais uma vez. Se tem P2 e rola um 3 e um 6, por exemplo, o resultado final é $3 + 6 + 2 + 2$. Cada 6 na rolagem soma o atributo outra vez. Por outro lado, sempre que todos os dados (não importa quantos) resultam 1, você tem uma **FALHA CRÍTICA.** Algo ruim ou vergonhoso acontece: a critério do mestre, isso pode causar Perda em um teste posterior. Note que, quanto menos dados rolar, maior a chance de uma falha crítica!

O personagem tem **GANHO** sempre que alguma situação o favorece. Você pode conseguir isso com vantagens, ou gastando 1 PA. O mestre também pode conceder Ganho se achar que a situação é favorável ao personagem.

Quando tem Ganho, você rola **MAIS 1D.** Uma **PERDA**, pelo contrário, ocorre quando alguma coisa prejudica seu teste. Nesse caso, você rola **MENOS 1D.**

VOCÊ NUNCA RECEBE MAIS DE 1D POR GANHO, NEM PERDE MAIS DE 1D POR PERDA. Mas Ganhos e Perdas se anulam: se você tem dois Ganhos e uma Perda, fica com um Ganho de saldo e rola o dado extra, e vice-versa.

TÉCNICAS DRACÔNICAS



Em Sangue dos Dragões, os Testes de Técnicas dracônicas, são feitos através de:

Atributo + Especialidade Dracônica + 1 Dado (+ Bônus, se houverem)

- A não ser que o dragão não esteja sendo pilotado, aí, todos os Testes em relação aos mesmos, serão baseados na Tabela de Dificuldades.

Especializações dracônicas

Dragões tem especializações, que são:

- Combate aéreo (+ Poder)
- Combate rasteiro (+ Poder)
- Manobra (+ Habilidade)
- Pontaria (+ Poder)
- Sincronia (+ Habilidade)

O Personagem tem os números:

+1 / +2 / +3 / +4 / +5

Este bônus será distribuído da maneira que o Jogador desejar, e não será evolutivo, sendo uma espécie, de “no que a sincronia piloto dragão se encaixa melhor).

Combate aéreo

Testes de voo e ataques durante o voo.



Combate rasteiro

Testes de combate no solo, como asas, garras, mordida, e demais ataques quando dragão não está voando.

Manobra

Habilidade de manobra aérea.

Pontaria

Referente a baforada e demais poderes de projeção do dragão.

Sincronia

Referente as capacidades de entendimento racional entre piloto e dragão.

Bônus de Dano Dracônico

Os Dragões são mais brutais que ataques comuns, mesmos os de armas, e seus ataques dão Danos extras (que não contam para o Teste, apenas para o Dano):

Garras, asas ou cauda: +1D6

Baforada: +2D6

Outras Regras

Nas histórias, e em nossa imaginação, o tempo passa como queremos que passe. Mas, no jogo, as unidades de tempo mais importantes são quatro: **TURNO** é a medida de tempo mais curta, e a mais utilizada. O turno é a **SUA VEZ DE JOGAR**.

RODADA é a **SOMA DOS TURNOS DE TODOS OS JOGADORES**. Começa quando o primeiro personagem age, e termina depois que o último agiu.

TURNO, RODADA, CENA, SESSÃO CENA é uma situação, um **EVENTO** com começo, meio e fim. Desde um combate até uma longa viagem. O mestre diz quando uma cena começa ou termina.

SESSÃO é o **TEMPO DE JOGO NA VIDA REAL**, não importando quanto tempo se passa no mundo de jogo. Dura entre uma e três horas (ou mais). Alguns efeitos no jogo são limitados (ou exigidos) por sessão.

COMBATE!

O combate em 3DeT Victory é simples e objetivo, com apenas três passos:

- **PASSO 1: INICIATIVA.** Cada lado faz um teste de Habilidade. Os personagens agem na ordem da maior

para a menor iniciativa. Se houver empate, aquele com maior Habilidade age primeiro.

- **PASSO 2: ATAQUE.** Na sua vez, cada personagem pode atacar um oponente ou usar uma vantagem que gasta PM. Se atacar ou usar um poder ofensivo, faz um teste de Poder para saber a força do ataque.

- **PASSO 3: DEFESA.** Cada oponente atacado faz um teste de Resistência para a defesa. O valor de ataque que supera a defesa é descontado de seus PV.

Em quase todos os testes de combate, a perícia Luta concede um dado extra. Mas algumas vantagens, poderes e situações podem utilizar perícias diferentes.

- **DANO MÍNIMO.** Todo ataque causa 1 ponto de dano, mesmo quando a defesa não é superada, exceto em uma defesa perfeita: quando a defesa é igual ao dobro do ataque ou mais, nenhum dano é causado.

PARTE 03: EVOLUINDO!



Defensores evoluem. Isso quer dizer que eles ficam mais fortes, embora não necessariamente mais espertos (certo, alguns ficam). A cada missão concluída, Defensores aprendem a usar melhor seus poderes ou conquistam habilidades novas.

Essa evolução acontece com Pontos de Experiência, ou XP! Eles são entregues pelo mestre no fim da sessão.

CADA PERSONAGEM GANHA 1XP POR VITÓRIA EM COMBATE. Além disso, recebe 5XP por vitória contra um oponente muito mais forte, como o General Púrpura.

Você pode trocar 10XP por 1 ponto de personagem, para aumentar um atributo ou comprar uma nova perícia ou vantagem. Você também pode usar esse ponto para se livrar de uma desvantagem.



A origem dos Cavaleiros de Dragões

A história do Uther



Nas lendárias Ilhas Dracco, onde o mar ecoava as canções dos deuses e os ventos sussurravam segredos antigos, uma saga de coragem e lealdade foi forjada nos dias mais sombrios da humanidade. Há mais de quinhentos anos, quando o mundo estava imerso em guerras e ruínas, os primeiros humanos encontraram refúgio nas costas das ilhas, fundando um reino de paz e esperança chamado Andoria. Entre esses destemidos pioneiros estava Uther, um jovem de espírito audaz e alma aventureira, cujo destino seria entrelaçado com o dos dragões.

Ele foi o primeiro a explorar os recônditos das ilhas, descobrindo os antigos ninhos dessas criaturas majestosas, que até então eram apenas lendas evitadas pelos colonos. Foi durante essas explorações que Uther conheceu Baiashabak, um dragão ancestral de escamas

escarlates, cuja sabedoria transcendia a mera existência animal.



Diferente dos demais dragões, Baiashabak possuía a rara habilidade de falar a língua dos homens e raciocinar como eles, criando assim uma amizade incomum com o jovem, movido pela curiosidade e respeito pelas virtudes do rapaz.

Enquanto isso, os dragões, em segredo, começaram a se aproximar dos humanos, auxiliando-os discretamente em suas necessidades. Contudo, a paz dos colonos foi brutalmente interrompida quando invasores conquistadores, apoiados por piratas, chegaram às praias das ilhas em busca dos refugiados de Andoria, temendo futuras retaliações das guerras passadas.

Sob o comando desses invasores cruéis, os vilarejos dos colonos foram atacados, resultando em massacre e aprisionamento dos andorianos restantes. Em um ato desesperado, alguns colonos planejavam usar os

ovos dos dragões como moeda de suborno para libertar-se dos algozes. Entretanto, Uther interveio e, suplicando a ajuda de Baiashabak, revelou a existência do dragão aos colonos.

Comovido pela sinceridade do pedido do jovem, Baiashabak fez um pacto com os refugiados: aqueles que compartilhassem da pureza de coração de Uther, seus valores e virtudes, seriam ligados por um laço vital aos seus filhos, unindo-os como irmãos, para defender seu lar e proteger os inocentes. Assim nasceram os Cavaleiros de Dragões.

O pacto teve um preço alto, custando a vida de Baiashabak, mas em troca, os humanos foram unidos aos dragões por um elo que seria chamado dali em diante de "O Laço". Esse laço permitia que os humanos montassem os dragões e compartilhassem suas emoções e vontades, tornando-se não apenas aliados, mas uma única força indomável.

Com renovada determinação e protegidos pelos Cavaleiros de Dragões, os colonos enfrentaram os invasores, expulsando-os de volta para o mar. Assim, renegando sua antiga identidade, os colonos adotaram o nome de Draeni, ou Povo do Dragão, e as ilhas passaram a ser conhecidas como Ilhas Dracco.

Uther fundou a Casa Pendragon, a primeira dinastia de Cavaleiros de Dragões, cujo legado perdura até os dias atuais. Seu código e juramento são seguidos pelos cavaleiros, que protegem as ilhas com bravura e honra, mantendo viva a memória daqueles dias sombrios, quando

homens e dragões se uniram para forjar um destino comum.

O Código da Cavalaria

O código seguido pelos Cavaleiros de Dragões, inspirado pela bravura e virtude de Uther, é um conjunto de princípios que guiam suas ações e os mantêm firmes em seu propósito de proteger as Ilhas Dracco e seu povo. Esse código é uma herança viva da época em que homens e dragões lutaram juntos pela liberdade e justiça.

Alguns dos princípios desse código incluem:

1. Coragem: Os Cavaleiros de Dragões devem enfrentar o perigo sem hesitação, protegendo os inocentes e defendendo seu lar com bravura.

2. Lealdade: Eles devem ser leais aos seus companheiros cavaleiros, aos dragões com os quais compartilham o Laço e ao povo das Ilhas Dracco.

3. Honra: Os cavaleiros devem agir com honra em todas as suas ações, sendo verdadeiros e íntegros em seus relacionamentos e compromissos.

4. Justiça: Eles devem buscar a justiça em todas as situações, protegendo os fracos e oprimidos e punindo os malfeitores.

5. Sabedoria: Os cavaleiros devem agir com sabedoria e discernimento, buscando soluções pacíficas sempre que possível e evitando ações impulsivas.

6. Respeito: Eles devem respeitar todas as formas de vida, incluindo os

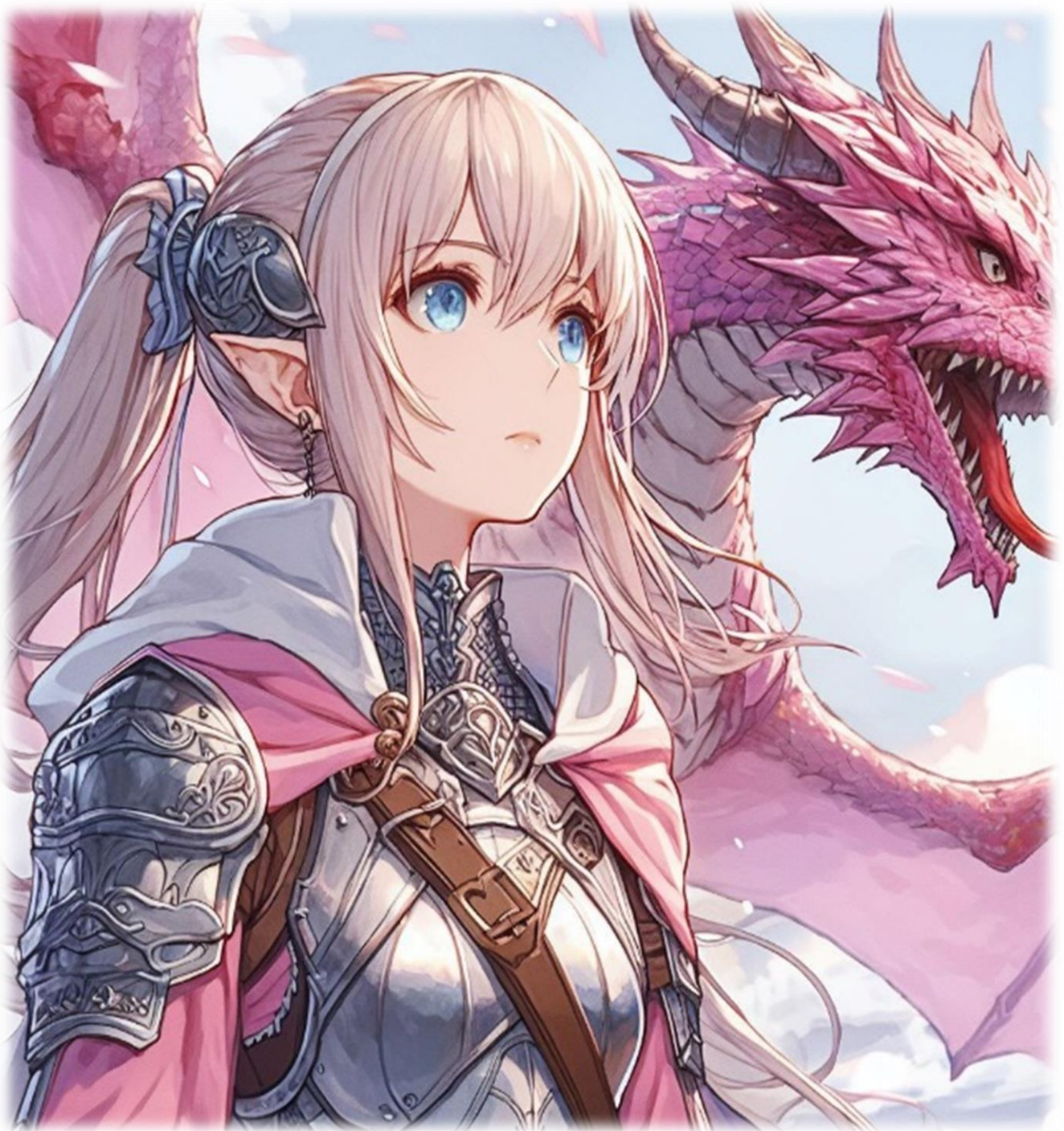
dragões, e tratar os outros com dignidade e cortesia.

O Sagrado Juramento da Cavalaria

Nas asas do vento e no fogo do coração,
Juro guardar as Ilhas com devoção.
Ao dragão unido pelo Laço,
Protegerei o povo com vigor sem igual.

Com coragem enfrentarei o inimigo,
Com lealdade defenderei o amigo.
Honra e justiça serão meu guia,
Na sabedoria encontrarei harmonia.

Respeitarei a vida em todas as suas formas,
Em cada ação, em cada aurora.
Este é o juramento que aqui proclamo,
Cavaleiro de Dragão, por toda a eternidade.



sangue dos dragões



Nome

Codiname

Jogador (a)

Mestre

Família, clã ou tribo de origem

Idade Altura Peso

Nome do dragão

Tipo do dragão

atributos

● ● ● ● ● PODER (P)

● ● ● ● ● HABILIDADE (H)

● ● ● ● ● RESISTÊNCIA (R)

recursos

Pontos de Ação (PA)
(P x5)

Pontos de Energia (PE)
(P x7)

Pontos de Vida (PV)
(P x6)

Experiência (Xp):

vantagens

inventário

desvantagens

técnicas

Técnicas
Dracônicas

Habilidades
Dracônicas

dragão

● ● ● ● ●

● ● ●

● ●

●



ドラゴンの血

DORAGON NO CHI

Stefan Costa
Brau Saraiva

3eT
HOMEBREW