



Diferentes de esqueletos e zumbis, os draures são guerreiros mortos-vivos deixados para proteger as criptas e catacumbas dos senhores que juraram proteger em vida e além.

Draur (ou Draugr, Draug, Dréag ou Draugen) também é conhecido na cultura escandinava como Aptrgangr, literalmente “o que volta a caminhar”, ou seja, um morto-vivo da mitologia nórdica. Seu significado original seria “fantasma”, e a literatura medieval os separa entre draures marinhos e draures terrestres.

Os draures são encontrados nas tumbas dos grandes guerreiros do passado, enterrados juntos aos senhores que juraram proteger. Com o passar dos anos, seus corpos ressecaram até chegar a uma aparência mumificada, ainda dentro das armaduras e ao lado das armas que carregaram em vida, que pela mesma magia profana impede a sua degradação não permite que o metal enferruje e o couro apodreça. São diferentes de esqueletos e zumbis pois ainda retém parte da consciência, não a que define a individualidade, mas a que está habituada ao combate.

Nas criptas e catacumbas dos reis e lordes da antiguidade, os draures eram deixados para enfrentar os ladrões de túmulos e os aventureiros desavisados que ousassem profanar estes santuários necromânticos. Quanto mais profundos e labirínticos, mais desses guerreiros mortos-vivos estarão dormindo à espera de novos oponentes.

Draur, Guardiã

Guerreiro morto-vivo que guarda o mortuário onde foi deixado junto com alguns tesouros. Sua presença corrompida causa desconforto nos vivos, que podem ter pesadelos se estiverem próximos, a não ser o eventual necromante que aprende a controlá-lo e se instala em seu refúgio para profaná-lo.

Atributos: Agilidade 3*, Força 4* (-2S Correr), Inteligência 1, Manejo 4, Percepção 3 (-2S Atenção), Resistência 3, Vontade 2 e Outros 0.

Combate (In/Def/Ab/Vi): Físico 3/2/3/3. *Cota de Malha (-1S)

Ataques: Espada 4/6f e Escudo 4/4f (Def +1).

Virtudes: Imunidade ao Medo, Estilo de Combate (Espada e Escudo), Refúgio e Resistência ao Frio.

Fraquezas: Atormentado, Lentidão (-1m) e Territorialista (Refúgio).

Posses: Cota de malha, escudo e espada.

Especial: Invocados com Necromancia 5+ ganham +1 no Manejo (Ataque) e +2 na Resistência (Vigor).

Estratégia: Matar todos os invasores que entrarem em seu mortuário, para depois dormir novamente.

Draur, Feiticeiro

Com o passar do tempo, alguns draures começam a dominar parte do poder utilizado para criá-los e partir dele aprendem a lançar feitiços de combate para melhor proteger seus refúgios. Esses draures em especial conseguem invadir os sonhos dos ladrões de túmulos e fazê-los pensar duas vezes antes de continuarem a profanar seus santuários necromânticos.

Atributos: Agilidade 3*, Força 3* (-2S Correr), Furtividade 4*, Inteligência 1, Manejo 4, Percepção 3 (-2S Atenção), Resistência 3, Vontade 2 e Outros 0.

Combate (In/Def/Ab/Vi): Físico 3/2/3/3. *Cota de malha (-1S)

Ataque: Espada 4/5f.

Virtudes: Imunidade ao Medo, Poderes Necromânticos 2 (Causar Medo, Necromancia, Raio frio e Silêncio), Refúgio e Resistência ao Frio.

Fraquezas: Atormentado, Lentidão (-1m) e Territorialista (Refúgio).

Posses: Cota de malha e espada.

Especial: Só podem ser invocados se seus corpos estiverem próximos a uma fonte de poder necromântico há pelo menos um século. Invocados com Necromancia 5+ ganham +1 no Manejo (Ataque) e +2 na Resistência (Vigor).

Estratégia: Espreita os invasores (utilizando Furtividade e o poder Silêncio) até que entrem em um recinto com os restos mortais necessários para levantá-los com Necromancia e finalmente atacar. Contra magos preferem usar o poder Raio frio.

Draur, Campeão

Os reis e lordes a quem os draures protegem no pós-vida são muito mais difíceis de serem levantados com necromancia, mas quando o conjurador possui poder suficiente para levantá-los, poucos são os heróis capazes de destruí-los. Dificilmente há mais de um destes por cripta ou catacumba.

Atributos: Agilidade 4*, Força 6* (-2S Correr), Inteligência 1, Manejo 6, Percepção 3 (-2S Atenção), Resistência 5, Vontade 3 e Outros 0.

Combate (In/Def/Ab/Vi): Físico 4/3/6/5. *Armadura de Batalha (-2s)

Ataques: Espada 6/8f e Escudo 6/6f (Def +2).

Virtudes: Imunidade ao Medo, Estilo de Combate (Espada e Escudo), Finalizador Espetacular, Refúgio e Resistência ao Frio.

Fraquezas: Atormentado, Lentidão (-1m) e Territorialista (Refúgio).

Posses: Armadura de batalha, escudo grande* e espada. *Fardo (-1m)

Especial: Só pode ser invocado com Necromancia 5+, mas todos os draures até 50m à sua volta também serão levantados pelo mesmo poder.

Estratégia: Comanda mentalmente os seus guerreiros a atacar os invasores da maneira que entender melhor, mantendo dois deles protegendo seus flancos.

Seguem algumas ideias para a utilização de Draures:

- ◆ Um bando de ladrões utiliza a entrada da catacumba dos draures como esconderijo, mas respeita suas fronteiras.
- ◆ Os tesouros guardados pelos draures numa cripta contam uma história antiga importante para a investigação dos heróis.
- ◆ O necromante é poderoso o bastante para controlar os draures e tomar seu refúgio para si e seus seguidores.
- ◆ Os draures destruídos pelos heróis podem ser alvo do poder Profecia para que possam entender como pararam ali.
- ◆ Antes de entrarem na catacumba, os invasores são visitados nos sonhos, transformados em pesadelos pelos draures.
- ◆ Se as armas e armaduras dos draures vencidos forem levados para fora da catacumba elas rapidamente se deterioram.
- ◆ O poder Necromancia utilizado novamente na rodada seguinte pode acumular mais draures se houver mais deles.
- ◆ Draures não têm autopreservação e podem se agarrar em seus alvos para se jogar em precipícios.
- ◆ Aventureiros que encontram corpos de guerreiros perfilados num salão de uma catacumba devem tomar cuidado.
- ◆ Manifestações e Possessões necromânticas (ver [Exorcismo](#)) podem levá-los como se houvesse um necromante presente.
- ◆ Quem não está acostumado com um draur pode fazer um teste de Coragem (*Vontade*) para não ficar Amedrontado (*Condição*).
- ◆ Draures campeões podem eventualmente conversar mentalmente com os invasores antes de atacá-los.
- ◆ Draures feiticeiros são ardilosos e preferem acompanhar os invasores até encontrar a melhor oportunidade.
- ◆ Um mapa estranho feito por um padre já morto lista todas as catacumbas infestadas de draures numa região
- ◆ O Senhor das Sombras deseja levantar um exército de draures, mas precisa vencer a limitação do territorialismo.