DRÁKORA

O coração das dez cores



Nove reinos. Dez dragões. Uma coleção.

Uma história sobre as forças que nos aproximam.

ROCKLAB 3D

Prólogo - Quando as cores se afastaram

Antes que existissem montanhas, florestas ou estrelas, havia uma pedra suspensa no escuro. Dentro dela dormia Prisma, um dragão cujas escamas guardavam todas as cores que o mundo ainda não conhecia.

Quando abriu os olhos, Prisma viu o vazio e sentiu vontade de encontrar alguém.

Encostou a testa na pedra. Uma pequena rachadura deixou escapar um fio de luz. Depois outro. E outro. Nove cores atravessaram a escuridão, levando consigo nove partes de sua magia.

O vermelho acendeu as primeiras fogueiras. O azul fez nascer a neve. O verde se espalhou em raízes. O rosa despertou os sonhos. O preto deu profundidade à noite. O dourado trouxe o amanhecer. O laranja aqueceu o interior das montanhas. O amarelo riscou as nuvens. E o branco pousou sobre tudo como a primeira manhã tranquila.

Assim nasceu Drákora: um grande reino formado por nove reinos menores. Em cada um deles, um dragão despertou para cuidar da força que havia recebido.

No centro desse mundo, a pedra de Prisma tornou-se o Coração de Drákora. Nove caminhos luminosos ligavam o cristal aos reinos. Por eles viajavam água, calor, sementes, notícias e visitantes.

Durante muitos anos, as pontes permaneceram abertas. Mas os habitantes começaram a acreditar que a força de seu próprio reino bastava. O Fogo fechou suas forjas. O Gelo guardou seus mapas. O Sol deixou de ouvir os vales. Uma ponte esquecida tornou-se duas; duas se tornaram nove.

Numa noite sem vento, o Coração perdeu o brilho.

Pelas estradas abandonadas avançou uma névoa cinzenta. Onde ela passava, as pessoas esqueciam o nome dos lugares e o motivo de procurarem umas às outras. Chamaram aquele fenômeno de Esquecimento.

Prisma tentou iluminar o cristal sozinho. Suas escamas brilharam, mas os nove caminhos continuaram escuros. A magia que ele havia dividido agora pertencia aos guardiões. Precisava ser oferecida de volta, livremente.

Então retirou do Coração nove lascas transparentes e enviou uma a cada reino. Dentro de todas havia a mesma lembrança: uma ponte, uma porta aberta e um lugar vazio à mesa.

Essa é a história de como dez dragões encontraram o caminho de volta.

1. Prisma

A primeira lembrança

Rainbow · União e origem · Dragão Primordial



Prisma conhecia cada nascente de Drákora, mas já não sabia o nome de quem morava junto delas. Passara tanto tempo protegendo o Coração que deixara de visitar o mundo que ajudara a criar.

Quando a névoa chegou ao santuário, ouviu uma voz pequena no portão. Era uma menina que procurava a estrada de casa. Trazia um pão embrulhado e lembrava apenas que alguém a esperava.

Prisma poderia ter apontado o caminho. Em vez disso, abaixou-se para que ela subisse em suas costas e a acompanhou.

Encontraram uma ponte partida. Da outra margem, uma mulher chamava pela filha. Prisma deitou seu corpo comprido sobre o vão. A menina atravessou, abraçou a mãe e dividiu o pão com ela.

Naquele instante, uma de suas escamas voltou a brilhar.

Prisma compreendeu por que seu sopro falhara diante do cristal. Os caminhos não precisavam apenas de luz. Precisavam de encontros.

De volta ao santuário, deixou o portão aberto. Preparou dez lugares ao redor do Coração e esperou pelos guardiões. Pela primeira vez, não se sentou à cabeceira: escolheu um lugar no círculo.

Quando lhe perguntassem quem havia criado Drákora, contaria o começo. Quando lhe perguntassem quem a mantinha viva, teria dez nomes para responder.

Uma cor pode iniciar uma história. O encontro entre elas permite que a história continue.

2. Ignar

A travessia das brasas

Vermelho · Coragem e determinação · Reino do Fogo



No Reino do Fogo, Ignar era conhecido por nunca recuar. Corria para as forjas quando os fornos estalavam e subia as encostas para vigiar as chamas que aqueciam as aldeias.

Mas havia um lugar que evitava: a Ponte das Brasas. Anos antes, uma de suas colunas desabara durante uma travessia. Desde então, o ruído da madeira cedendo fazia suas patas tremerem.

Foi ali que a lasca enviada por Prisma o encontrou.

Do outro lado da ponte, uma família de ferreiros esperava com os filhos. A névoa avançava pela estrada. A ponte ainda tinha duas colunas firmes, mas ninguém sabia se suportaria o peso de todos.

Ignar deu um passo e parou. Sentia medo. Uma criança percebeu.

- Você também está com medo?

- Estou - respondeu. - Vamos atravessar devagar.

Em vez de correr, Ignar testou cada tábua. Recuou para buscar correntes na forja, prendeu-as às colunas e sustentou a passagem enquanto os ferreiros atravessavam, um de cada vez.

Quando a última criança alcançou a margem, a lasca brilhou vermelha. Ignar ainda tremia, mas já sabia o que fazer com aquele tremor: respirar, observar e dar o próximo passo.

Levou ao Coração uma corrente de ferro. A primeira ligação havia sido refeita.

Coragem é continuar, mesmo quando o medo vem junto.

3. Glacius

O lago que precisava ser ouvido

Azul · Sabedoria e serenidade · Reino do Gelo



Glacius guardava uma biblioteca talhada dentro de uma geleira. Nas paredes azuis, gerações de viajantes haviam registrado caminhos, estações e movimentos das estrelas.

Quando a água deixou de chegar à aldeia de Baixaneve, os moradores pediram que quebrasse o lago congelado. Glacius conhecia um antigo canal sob a montanha. Seus mapas diziam que bastaria abri-lo.

Ele ergueu a pata para golpear o gelo, mas ouviu um som fundo. Abaixou-se. Sob a superfície, a água corria depressa na direção contrária à desenhada no mapa.

Uma jovem pescadora explicou que uma avalanche mudara o curso do rio no inverno anterior. Glacius nunca havia atualizado aquele registro.

Se quebrasse o lago naquele ponto, a água atingiria a aldeia de uma só vez.

Guardou o mapa e pediu à pescadora que lhe mostrasse o que sabia. Juntos, seguiram as vibrações do gelo até uma passagem estreita. Abriram pequenos canais, deixando a pressão diminuir aos poucos.

Ao amanhecer, a fonte da aldeia voltou a correr.

A lasca de Prisma tornou-se azul. Antes de partir, Glacius deixou uma página em branco na biblioteca e convidou os moradores a escrever nela.

Levou ao Coração uma gota preservada em gelo, lembrança do dia em que aprendera a escutar antes de responder.

A sabedoria cresce quando há espaço para ouvir.

4. Sylvar

A semente além da cerca

Verde · Proteção e equilíbrio · Reino da Floresta



Sylvar conhecia a floresta pelo som. Sabia onde os pássaros construíam ninhos e distinguia uma folha caindo de uma semente tocando o chão.

Para proteger a árvore mais antiga do reino, havia feito crescer ao redor dela uma muralha de raízes. Nenhum machado conseguiria atravessá-la.

Com o tempo, porém, os cervos perderam acesso ao riacho. A água acumulou-se de um lado da muralha, enquanto o solo secava do outro. Até a árvore antiga começou a perder folhas.

Quando recebeu a lasca de Prisma, Sylvar encontrou uma pequena raposa tentando passar entre as raízes. Ela carregava na boca um filhote e procurava água.

O dragão percebeu que sua barreira estava interrompendo aquilo que desejava proteger.

Trabalhou durante três dias. Abriu passagens para os animais, devolveu espaço ao riacho e conduziu as raízes para firmar as margens. Conservou a proteção ao redor do tronco, mas permitiu que a floresta respirasse.

Na primeira chuva, uma semente atravessou a abertura e germinou além da cerca. A árvore antiga não estava mais sozinha.

A lasca brilhou verde. Sylvar levou ao Coração aquela muda, envolta em terra úmida. Deixou para trás caminhos que continuariam abertos mesmo durante sua ausência.

Proteger também é permitir que a vida encontre passagem.

5. Rosyra

A ponte que ainda não existia

Rosa · Criatividade e magia · Reino do Encanto



No Reino do Encanto, lanternas flutuavam sobre canais e os sonhos eram desenhados em fitas penduradas nas janelas. Rosyra transformava essas ideias em pequenas maravilhas: flores que cantavam, barquinhos de papel que voltavam para casa e estrelas que iluminavam quartos escuros.

Quando o Esquecimento cobriu a estrada do vale, ela tentou afastá-lo com seu espetáculo mais bonito. Fez surgir mil borboletas luminosas. A névoa permaneceu.

Tentou um castelo de nuvens. Também não funcionou.

Enquanto pensava numa terceira criação, viu um menino lançando uma linha de pipa sobre o canal. Na outra margem, a irmã procurava prendê-la a uma árvore. Os dois queriam trocar uma cesta de alimentos.

Rosyra aproximou-se e perguntou se podia ajudar.

Usou a linha como começo. Entrelaçou nela fios de luz rosa, testou a resistência e refez os trechos frágeis. A primeira tentativa afundou. A segunda suportou a cesta. A terceira sustentou uma pessoa.

Logo havia uma ponte sobre o canal. As famílias cruzaram com lanternas, ferramentas e comida. A névoa recuou onde seus passos se encontravam.

A lasca de Prisma iluminou-se dentro de uma das fitas. Rosyra levou ao Coração o primeiro nó daquela ponte, ainda torto.

Nunca mais o desfez.

Uma ideia ganha força quando ajuda alguém a chegar mais longe.

6. Noctis

O caminho sem pegadas

Preto · Mistério e independência · Reino da Sombra



Os viajantes costumavam atravessar o Reino da Sombra de olhos baixos, apressando o passo. Por isso, quase ninguém percebia as flores que só abriam à noite ou os pequenos pontos de luz que cresciam nas pedras.

Noctis percebia tudo. Gostava de caminhar sozinho e nunca seguia uma trilha apenas porque era a mais usada.

Quando recebeu o chamado de Prisma, escolheu a passagem das grutas. Encontrou ali uma caravana perdida. Seu guia insistia numa estrada larga marcada por placas antigas, mas Noctis sentiu vento úmido vindo do túnel. Havia água subindo adiante.

Sugeriu outra saída. O guia recusou: não havia placas, mapas ou pegadas naquele caminho.

Noctis poderia ter partido sozinho. Ficou.

Mostrou as marcas recentes da água, levou o guia até um ponto seguro para ouvi-la e esperou que ele decidisse. Depois caminhou à frente da caravana, deixando pequenas pedras claras nas bifurcações.

Saíram da montanha sob um céu cheio de estrelas.

- Por que você voltou para nos buscar? - perguntou o guia.

- Porque esse também era um caminho que eu podia escolher.

A lasca de Prisma brilhou com uma luz escura e profunda. Noctis levou ao Coração uma pedra da trilha e, pela primeira vez, contou aos outros como encontrara sua passagem favorita.

Ter um caminho próprio não impede ninguém de caminhar ao seu lado.

7. Auron

O primeiro a descer

Dourado · Grandeza e liderança · Reino do Sol



A torre de Auron recebia o sol antes de qualquer telhado. Dali, o dragão dourado acompanhava as plantações e anunciava o início das colheitas.

Certa manhã, viu uma faixa escura nos campos. Mandou abrir os reservatórios. Nada mudou. Ordenou que os canais fossem limpos. Ainda assim, a água não chegou.

Quando a lasca de Prisma pousou em sua janela, Auron estava prestes a dar uma terceira ordem.

Desceu da torre.

No vale, encontrou um aqueduto partido. Os trabalhadores sabiam repará-lo, mas faltava sustentar uma viga pesada enquanto a nova coluna era erguida. De tão longe, Auron nunca havia visto a rachadura.

Uma pedreira chamada Mara mostrou onde ele deveria ficar. O dragão colocou os ombros sob a viga e seguiu suas instruções. Passou o dia coberto de poeira, ouvindo gente que antes conhecia apenas pelos relatórios.

Ao entardecer, a água atravessou o aqueduto e alcançou as plantações.

Os moradores prepararam uma celebração. Auron pediu que Mara contasse como o reparo fora feito e que os nomes de todos fossem gravados na nova coluna.

A lasca tornou-se dourada. Ele levou ao Coração uma pequena pedra da obra. Na torre, deixou uma regra: antes de qualquer decisão sobre o vale, alguém deveria ir até lá e ouvir seus habitantes.

Quem lidera precisa estar perto o bastante para enxergar.

8. Vulkar

O que a montanha devolveu

Laranja · Energia e transformação · Reino do Vulcão



Vulkar adorava o instante em que o metal deixava de ser rígido e começava a ganhar outra forma. Nas oficinas ao redor da montanha, acompanhava os artesãos por horas, curioso com cada ferramenta nova.

Depois de um tremor, uma corrente de lava cobriu a estrada que ligava as oficinas ao restante de Drákora. Ninguém se feriu, mas muitos perderam ferramentas e acharam que o caminho jamais seria recuperado.

Vulkar tentou abrir uma passagem à força. A crosta ainda quente cedeu sob seu peso. Precisou recuar.

Passou a noite observando a lava esfriar. Quando o chão ficou seguro, percebeu que a montanha havia deixado pedras resistentes e fragmentos de vidro negro.

Chamou os artesãos. Separaram o material, desenharam uma nova estrada sobre terreno firme e aproveitaram o calor das forjas para fazer peças de união. Ferramentas quebradas viraram suportes. O vidro vulcânico tornou-se pequenas lanternas para marcar a rota.

Vulkar trabalhou sem tentar apressar o resfriamento. Descobriu que transformar exigia energia, mas também cuidado com o momento certo.

Quando a primeira carroça atravessou, a lasca de Prisma brilhou laranja.

Levou ao Coração uma lanterna feita dos restos da antiga estrada. Dentro dela, uma brasa pequena iluminava o vidro.

O que mudou pode ser o começo de uma nova construção.

9. Voltaris

Um segundo para escolher

Amarelo · Agilidade e ousadia · Reino da Tempestade



Voltaris era o mensageiro mais rápido dos nove reinos. Saltava entre as torres altas antes que o eco do primeiro trovão alcançasse o vale.

Na noite em que recebeu a lasca de Prisma, uma tempestade derrubou a ponte dos sinais. Do outro lado, uma aldeia esperava o aviso para deixar a margem do rio.

Voltaris disparou. O primeiro salto foi perfeito. No segundo, uma rajada o lançou contra a pedra. A mensagem quase caiu de sua bolsa.

De uma janela, a velha guardiã dos ventos chamou:

- Observe as fitas!

Havia fitas presas às torres. Quando apontavam todas para a mesma direção, uma corrente de ar estável atravessava o vão. Voltaris jamais prestara atenção nelas: costumava chegar antes de precisar pensar.

Esperou uma sequência inteira. Percebeu o intervalo entre as rajadas e escolheu uma rota por torres mais baixas.

O percurso era novo. Exigiu coragem para saltar e precisão para pousar. Quando alcançou a aldeia, ainda havia tempo para conduzir todos ao terreno alto.

A lasca brilhou amarela junto da mensagem entregue. Voltaris levou ao Coração uma das fitas dos ventos.

Continuou rápido. Agora, porém, sabia reconhecer o segundo em que valia a pena esperar.

Ousadia encontra seu melhor caminho quando anda com atenção.

10. Lumis

A água entre duas margens

Branco · Paz e harmonia · Reino da Luz



Duas aldeias do Reino da Luz dividiam o mesmo riacho. Na estiagem, cada uma construiu uma pequena barragem para guardar água. A corrente enfraqueceu, e os vizinhos passaram a se encontrar apenas para discutir.

Lumis ouviu os gritos de longe. Aproximou-se com um ramo de oliveira, mas ninguém quis recebê-lo.

Naquela tarde, não pediu que esquecessem a disputa. Visitou as duas margens. Viu os canteiros secos de uma aldeia e os reservatórios vazios da outra. Descobriu também uma nascente soterrada acima das barragens.

Voltou e convidou uma pessoa de cada lado para acompanhá-lo. Mostrou a nascente e perguntou o que seria necessário para desobstruí-la.

Vieram pás de uma margem, cordas da outra. Lumis removeu as pedras maiores. Enquanto trabalhavam, os moradores combinaram horários de irrigação e uma divisão que manteria água disponível nas duas aldeias.

Quando o riacho voltou a correr, desmontaram juntos as barragens. Plantaram o ramo de oliveira entre as margens, junto a uma nova passagem de pedras.

A lasca de Prisma acendeu-se branca.

Lumis levou ao Coração um pequeno ramo da mesma árvore. Tinha aprendido que a paz precisava de escuta, de acordos claros e de mãos dispostas a trabalhar depois da conversa.

A harmonia floresce onde cada voz encontra espaço e cada acordo recebe cuidado.

Epílogo - O círculo completo

Os guardiões chegaram ao santuário por caminhos diferentes. Alguns vieram depressa. Outros fizeram desvios para acompanhar viajantes. Todos traziam uma lasca acesa e alguma coisa pequena que antes não teriam considerado importante.

Ignar depositou a corrente. Glacius, a gota de gelo. Sylvar trouxe a muda; Rosyra, o nó luminoso. Noctis pousou sua pedra ao lado da pedra de Auron. Vulkar acendeu a lanterna. Voltaris amarrou a fita dos ventos na entrada. Lumis colocou o ramo de oliveira junto ao cristal.

Prisma mostrou-lhes os nove espaços vazios no Coração.

Um a um, encaixaram as lascas. O cristal acendeu, mas a luz ficou presa em seu interior.

Então a menina que Prisma ajudara a atravessar a ponte apareceu no portão. Atrás dela vinham ferreiros, pescadores, pedreiros, artesãos e viajantes. Tinham seguido as estradas reabertas para descobrir aonde levavam.

Prisma afastou-se da entrada. Os guardiões fizeram o mesmo.

Quando a primeira pessoa entrou e ofereceu pão a alguém de outro reino, a luz atravessou o cristal. Espalhou-se pelos nove caminhos, alcançou as pontes e iluminou as janelas. O Esquecimento recuou como neblina sob o sol.

Drákora não ficou livre de toda dificuldade. Ainda haveria invernos longos, tempestades e conversas difíceis. Mas agora seus habitantes sabiam onde encontrar ajuda - e também o que podiam oferecer.

Na manhã seguinte, os dez dragões decidiram percorrer novamente o mundo. Em trilhas estreitas, eram vistos como Guardiões, próximos das aldeias e de seus pequenos desafios. Nas grandes travessias, as lendas os descreviam como Titãs, estendendo seus corpos sobre distâncias que pareciam impossíveis.

Eram os mesmos dez espíritos, reconhecidos pelas mesmas cores.

Dizem que, desde então, quem encontra um dragão de Drákora leva consigo uma lembrança daquele círculo. Há quem comece pela coragem de Ignar. Há quem procure a calma de Glacius ou a paz de Lumis. Com o tempo, descobre novas histórias e outras forças que também deseja manter por perto.

No santuário, os dez lugares continuam preparados.

Prisma mantém o portão aberto.

Qual dessas histórias começa com você?