

*“Librum Draconis.”*

*Saga “El péndulo de Shigare.”*

*Autor: Raven Greist.*

<https://www.RavenGreist.com>

<https://www.instagram.com/ravengreist/>

<https://www.facebook.com/RavenGreistRG/>



***“No despiertes la furia de un dragón,  
pues quien lo haga  
desatará una de las más temibles y devastadoras  
fuerzas de la naturaleza.”***



# **DARKGEIST DRACO**

1. *El dragón de Darkgeist es una criatura libre. No soporta la atadura o el encierro. Si permanece de este modo enloquece y muere.*

2. *Es el más evolucionado de los dragones. Su genética es compleja y fluctuante, lo que le otorga dos apariencias que puede transmutar a voluntad: un cuerpo humano con el que pasar desapercibido, y un cuerpo de dragón, que exterioriza ante un peligro inminente.*

3. *Son criaturas extraordinariamente inteligentes y complejas, tanto como un ser humano.*

3. *No soporta ser sometido. Quien lo intente será castigado.*

4. *Los dragones son seres rencorosos, nunca olvidan una falta.*

5. *Son seres testarudos e intransigentes.*

6. *Su naturaleza es salvaje. No se puede domar un dragón ni doblegar su voluntad.*

7. *Son leales, pero no fieles. Se aburren con facilidad. Es difícil conseguir su respeto, pero si toman afecto este es profundo y para toda la vida. No obstante, jamás se entregarán a una sola persona. Necesitan sentirse libres para mantener su equilibrio.*

8. *Son seres posesivos y celosos.*

9. *El interior del dragón es oscuro y perverso, pues proceden de criaturas demoníacas. Son destructivos por naturaleza.*

10. *Son seres ambiciosos. Disfrutan del riesgo, la guerra y el juego.*

11. *Castigan y otorgan sirviéndose únicamente de su propio criterio. No se sirven de leyes, aunque presumen de ser correctos en su juicio.*

12. *Un dragón equilibrado no mata por placer. Aunque no duda en hacerlo sin escrúpulos con lo que se interponga en su camino. No distinguen el bien del mal, pues no se rigen por leyes. El dragón solo sigue su propio instinto y actúa según su juicio.*

13. *Traidores y enemigos serán castigados por igual. El dragón disfruta de la sangre y el sufrimiento de quien a su juicio merece morir.*

14. *Son seres territoriales. Disfrutan del control. No dudan en matarse entre sí para conservar sus dominios o ampliarlos.*

15. *Son generalmente perversos y ambiciosos. Matan a cualquier posible individuo que rivalice con su reinado.*

16. *Las crías de dragón son vulnerables, siendo su mortalidad extremadamente alta. Solo las crías más fuertes o las más protegidas llegan a la edad adulta.*

17. El carácter del dragón y su fisiología vienen dados por su genética, que puede ser pura o compleja. Los dragones puros descienden de los individuos de una misma estirpe y poseen las cualidades de sus progenitores. Aquellos descendientes de dragones de distinta estirpe pueden presentar características de ambas líneas, pero su poder y su fuerza serán limitados, por lo que se consideran individuos débiles.

18. Todo el que establece un vínculo con un dragón prestándole sus armas y jurándole lealtad es recompensado, tarde o temprano. El dragón entra en deuda con él.

19. Un dragón siempre paga sus deudas.

20. La esperanza de vida de un Darkgeist no se conoce.

21. Los dragones tienen una resistencia extrema al dolor. Su genética y costumbres bélicas les permite ignorarlo en batallas cruentas por un mecanismo intrínseco de su química orgánica.

22. Un dragón jamás muestra su debilidad ante un enemigo.

23. Los dragones son criaturas curiosas. Adoran lo prohibido y lo arcano, llegando a ser sumamente irreflexivos para saciar su instinto.

24. Los Darkgeist son criaturas nacidas del aire. No soportan los lugares bajo tierra, en los que sufren opresión por su similitud a un espacio cerrado.

25. Como criaturas del aire, poseen un sentido de navegación interno que les orienta indistintamente de donde se encuentren. Este sexto sentido es inservible bajo tierra, donde el dragón se desorienta con suma facilidad.

26. Son criaturas ágiles en lugares abiertos. Sin embargo, en espacios cerrados su desenvolvura se ve mermada por las limitaciones físicas. Un dragón no soporta los límites.

27. La palabra de un dragón es sagrada.

28. Los dragones a menudo son criaturas impulsivas. Su carencia de temor a la muerte consecuentemente los hace poco precavidos o cautos, exponiéndose a peligros de manera imprudente.

29. El poder de un Darkgeist no radica en su fortaleza física, sino en su capacidad para utilizar los elementales, cualidad que poseen de manera innata.

30. El olfato y la vista de un dragón son sus sentidos más desarrollados. Además, son criaturas muy perceptivas, cualidad que acompaña a su necesidad de sincronía con cada uno de los elementales y a su propia supervivencia.

31. Un Darkgeist necesita de la sincronía de su entorno. Si pierde dicha sincronía los elementales no responderán y, en consecuencia, no podrá utilizar su poder. A este suceso se le llama "Disonancia". Un dragón sin sincronía es un dragón muerto.

# AQUA DRACO

1. Los dragones de agua son puramente psíquicos. Controlan la mente y los sueños.
2. Un dragón de agua puede matar desde el sueño de su víctima, atormentarla o atraparla en él para siempre.
3. Un dragón de agua puede ver en la mente del sujeto conocimientos o eventos pasados. Puede introducirse en la mente ajena o permitir la entrada a la suya propia mediante el sueño. Para ello debe de existir una sincronía entre ambos sujetos que facilite la sumersión en el subconsciente del individuo.
4. Los dragones muy evolucionados son capaces de introducirse en los sueños ajenos sin necesidad de sincronía, contacto físico o cercanía.
5. Su fortaleza no es física, sino que radica en su psique. El combate cuerpo a cuerpo es su punto flaco.
6. Son criaturas sensuales por su poder, relacionado con los sueños y el agua. Todo humano en contacto con el dragón de agua sucumbe si posee la percepción suficiente. Los vínculos que genera son adictivos e incondicionales. La evolución de su estirpe hacia esta característica le permite una mayor protección por parte de adeptos leales a su ser, concediéndoles una mayor supervivencia a pesar de su escasa fortaleza física.
7. La naturaleza del dragón de agua es noble y sincera, nunca falta a su palabra. Si hay algo que no vaya a cumplir, no lo pacta.
8. Son criaturas sensibles y frágiles. Pueden ser heridos de profundidad y son especialmente vulnerables si toman afecto.
9. El elemento primordial del dragón de agua puede ser invocado en todos sus estados: sólido, líquido y gaseoso.
10. Las dragonas de agua son madres amorosas pero incapaces de cuidar de sus crías durante mucho tiempo, las cuales son extremadamente vulnerables. Procuran cobijo y protección a sus descendientes ocultándolos en su ausencia. No obstante, muy pocas crías de agua sobreviven más allá de la primera década de su vida.
11. El dragón de agua es un ser creativo. Construye sueños que introduce en mentes ajenas.
12. Un dragón de agua puede tornarse malvado, cruel y desequilibrado con suma facilidad. Su naturaleza cambiante le confiere un carácter inestable y profundamente bipolar, cualidad que va acorde con su elemental. Así, un dragón de agua siempre tendrá dos formas: un lado ingenuo, apacible y compasivo, y un lado oscuro oculto.
13. Los huesos de un dragón de agua son resistentes, aunque ligeros como los de un ave, pues contienen cavidades que disminuyen su peso.



*Estirpes Darkgeist que pertenecen a los Aqua draco:*



**ZHEON**



**DARTHOLD**

# IGNIS DRACO

1. El dragón de fuego es una criatura fuerte, orgullosa y temible.
2. Su carácter es dominante, perverso, violento y extremadamente territorial. Indiscutiblemente el rey de los dragones.
3. Su mayor atributo es la fortaleza física y mental, pero no tiene control alguno de la psique.
4. Son criaturas muy inteligentes y grandes estrategas. Llevan la lucha en la sangre y crecen rodeados de violencia.
5. No temen la propia muerte y son desapegados, pues el apego a otros individuos los haría vulnerables.
6. Los dragones de fuego son individuos muy sexuales y no se unen a nadie de manera emocional.
7. Son legendarios por su control del fuego, que manejan desde que son crías en el vientre de sus madres. Solo las hembras de fuego pueden gestar una cría de fuego.
8. Las dragonas de fuego son madres despegadas y astutas, extremadamente celosas y posesivas. Exterminan a las crías y hembras de otras estirpes más débiles, eliminando así la posible competencia.
9. La educación en el arte de la guerra de las crías de fuego comienza a edad temprana, por lo que se fomenta la rivalidad entre ellas. Las que perecen se entienden como débiles y no aptas. Sólo los fuertes son dignos de pertenecer a la sagrada estirpe del fuego.
10. El dragón de fuego es el único resistente a este elemento primordial.
11. Un dragón de fuego evolucionado es el único capaz de otorgar la simiente de su elemental, que confiere a su portador su esencia y salvaguardia.
12. Son criaturas elementalmente perversas y sin escrúpulos. Celosas y extremadamente vengativas. Un dragón de fuego nunca olvida. Se les asocia con el caos, las adversidades y la aniquilación.





*Estirpes Darkgeist que pertenecen a los ignis draco:*



**AODAN**



**RADAGAR**



**NIOBE**

# AERIS DRACO

1. El dragón de aire es el más independiente de todos los dragones. Disfruta de la soledad y no se ata a ningún otro sujeto.

2. Sus características principales son la velocidad y la agilidad. Son inteligentes y muy bipolares. Temibles cuando se irritan.

3. Existen dragones de aire pacíficos y dragones de aire agresivos. Algunos son profundamente maliciosos y codiciosos.

4. Por lo general son dragones conflictivos cuando se encuentran en sociedad y nunca permanecen en el mismo sitio mucho tiempo.

5. No suelen vincularse con nadie a no ser que entren en deuda, en cuyo caso son amantes apasionados, aunque no fieles.

6. Al igual que los dragones de agua, el cuerpo de un dragón de aire es ligero como el de un ave pues poseen huesos resistentes pero huecos.

7. Las hembras de dragón de aire son malas madres. Abandonan a sus crías a su suerte a menudo y la mayoría de ellas perecen antes de que sus madres vuelvan. Es por eso que no suelen tener descendencia.

8. El poder del dragón de aire radica en este elemento primordial. Un dragón que adquiera sincronía con su entorno podrá manejarlo a voluntad.

9. El dragón de aire puede invocar la tormenta. En su forma evolucionada y experimentada ejerce control sobre la misma gravedad.

10. El dragón de aire simpatiza especialmente con el dragón de fuego debido a su carácter independiente y despegado.

*Estirpes Darkgeist que pertenecen a los Aeris draco:*



**BORHALAN**



**YSHIRIS**

# TELLUS DRACO

- 1. El dragón de tierra o dragón de arena es el más pacífico de los dragones, pero si se irrita puede ser temible.*
- 2. Es un dragón muy familiar y gregario. Suelen tener varias familias con individuos distintos, estableciendo vínculos fuertes entre cada uno de ellos.*
- 3. Son fuertes y de convicciones firmes.*
- 4. El dragón de arena no es codicioso ni conquistador, pero defiende su territorio si otros lo invaden sin su consentimiento.*
- 5. Es el más sabio de todos los dragones y suele vivir sin entrar en conflicto con ninguna otra estirpe, aunque en ocasiones se asocian a dragones de fuego por conveniencia propia y siguen su mandato.*
- 6. Son dragones muy ingeniosos y perspicaces. La mayoría de ellos son prepotentes y engreídos.*
- 7. El dragón de tierra tiene la capacidad única de regenerarse y sanar a otros individuos a voluntad.*
- 8. Las dragonas de arena cumplen mansamente con su función de madres. Son celosas con sus crías y las instruyen en artes defensivas desde muy jóvenes.*
- 9. Existen dragones de tierra ambiciosos a la vez que pretenciosos. Estos suelen ser más dominantes y emprendedores, tomando usualmente las riendas de su clan. El líder del clan suele ser retado por otros dragones de arena que buscan la supremacía y ejerce su mandato hasta perecer en ello.*

*Estirpes Darkgeist que pertenecen a los Tellus draco:*



**VALANGHORT**

# **NOCTE DRACO**

- 1. Los dragones de la noche son criaturas puramente diabólicas.*
- 2. Se cree de ellos que proceden del mar, en cuyas fauces se encuentra una de las entradas al Inframundo, pero la presunción de que residen en este es incongruente y carente de fundamentos.*
- 3. Su leyenda y vínculo con el agua deriva de sus capacidades psíquicas, relacionadas con el plano de los sueños*
- 4. Un dragón de la noche puede atrapar y matar a sus víctimas desde sus sueños, pero también puede hacerlo desde su subconsciente, sin necesidad de que éstas se encuentren dormidas.*
- 5. Son capaces de manipular mentalmente para obtener lo que desean, imponiendo su voluntad de forma subliminal sobre el propio razonamiento del individuo.*
- 6. Pueden tomar forma humana, por lo general atractiva y cautivadora, lo cual favorece la manipulación que son capaces de ejercer sobre estos.*
- 7. Son criaturas sádicas, malvadas e insensibles. Disfrutan del sufrimiento ajeno como un juego que alimenta su insaciable sed de sangre.*
- 8. Es el más astuto e inteligente de todos los dragones.*
- 9. Son criaturas muy sexuales pero este instinto no se sacia con facilidad pues los placeres mortales terminan por parecerles monótonos y aburridos. Por este motivo, terminan por jugar con sus víctimas en un pasatiempo sádico que aplaque su tedio.*
- 10. Son criaturas solitarias que no toman afecto, pero pueden adquirir comportamientos gregarios para mantener su apariencia humana, lo cual demuestra que es una criatura inteligente, metódica y táctica.*
- 11. Tienen capacidades telequinéticas, derivadas del avanzado desarrollo de su psique.*
- 12. Son criaturas caprichosas. Siempre obtienen lo que quieren.*
- 13. Debido a su naturaleza despótica, salvaje y dominante, los Nocte Draco se saben en vías de extinción pues su instinto les dicta eliminar a sus congéneres.*



# *LEVIATHAN / LIWYATAN*

- 1. El Leviathan es el más feroz y temible de los dragones de noche.*
- 2. Lidera el tercero de los siete infiernos, el cual yace en las profundidades del mar.*
- 3. Disfruta generando el caos y la destrucción. Detesta el equilibrio y el orden, los cuales quebranta por instinto.*
- 4. Su naturaleza maligna le lleva a matar por el mero placer de hacerlo.*
- 5. No se puede someter al Leviathan. Quien lo intente sufrirá la más cruenta de las torturas.*
- 6. Su juicio nunca es justo y no pretende serlo. El Leviathan decide a capricho el destino de las cosas con la única intención de entretenerse a sí mismo.*
- 7. Su fortaleza es tanto psicológica como física.*
- 8. Está considerado como una de las más cruentas criaturas de la noche. Es temido desde tiempos inmemoriales y, al contrario de lo que se piensa, no se alimenta del miedo de los hombres, sino que causa su sufrimiento por pura distracción, quizá por mero instinto, no como una necesidad real para su supervivencia.*

# **DRACO COMMUNIS**

- 1. El dragón común es una criatura tosca y primitiva.*
- 2. Su carácter es dominante y arisco.*
- 3. Su poder radica en su fortaleza física y su resistencia.*
- 4. No les gusta ser sometidos, pero se sobreponen a esta condición, pues no son criaturas sensibles, sino verdaderos supervivientes.*
- 5. Sus instintos dominan sus actos, por lo que son irracionales a pesar de ser inteligentes.*
- 6. El dragón común tiene el razonamiento simple propio de un animal. Actúan según las necesidades para su supervivencia y, a pesar de su inteligencia, carecen de los sentimientos propios de los seres racionales.*
- 7. No conocen la compasión y son criaturas rencorosas, de buena memoria. Si alguien les infiere un daño o intenta someterlos, el dragón terminará con su vida.*
- 8. No se puede domar a un dragón ni entablar relación alguna con él, pues su naturaleza es completamente salvaje e insensible. No toman afecto y son criaturas desapegadas.*
- 9. No se distinguen de otros animales salvo por su comportamiento usualmente huraño. Son criaturas solitarias que nunca muestran comportamientos gregarios.*
- 10. El "draco communis" con frecuencia tiene su nido en cuevas y grutas sombrías, en la intimidad de las áreas deshabitadas, lejos de los asentamientos humanos. Algunos de ellos se refugian en pantanos, bosques espesos o áreas heladas, en guaridas rocosas, de hielo o en cavernas bajo el agua.*
- 11. Sus escamas forman un escudo resistente que protege sus órganos internos y le otorgan inmunidad al fuego, así como a las bajas temperaturas.*
- 12. El dragón común caza para alimentarse, pero también matará a todo intruso que invada su territorio.*



# KYRADE DRACO

1. A diferencia de otros “communis”, el Kyrade posee un cuerpo grácil cubierto de plumas, aunque su piel es tan resistente como escamas córneas.
2. Sus alas son similares a las de un ave de gran envergadura.
3. Posee un carácter apacible y huidizo.
4. Es más veloz que otros dragones, cualidad que lo convierte en una criatura difícil de atrapar, aunque es menos resistente que cualquier otro “communis”.
5. Habita en lugares elevados e inhóspitos, lejos del ser humano.
6. Un Kyrade acorralado se torna una criatura feroz, temible y destructiva.



## WEAVER DRACO

1. *El dragón de Weaver está emparentado con el Kyrade, pero comparte rasgos con otros comunis cubiertos de escamas.*
2. *Al igual que los Kyrade, el Weaver tiene un carácter apacible y huidizo.*
3. *Entre sus muchas cualidades está la de escupir fuego y alcanzar velocidades cercanas a la del sonido.*
4. *El Weaver es el más ligero y pequeño de los comunis, no alcanzando más de cuatro metros.*
5. *Escoge lugares inalcanzables para el ser humano, fabricando grandes nidos de barro entretejido con ramas, motivo por el que se le conoce por su nombre, cuyo significado es "tejedor".*



# HALVARD DRAKO

1. Su nombre significa "Guardián de la roca".

2. Los Halvard son criaturas hostiles que habitan en lugares oscuros y neblinosos, pero no fríos, pues adoran las altas temperaturas. Moran en profundas cuevas cavadas en la roca de precipicios y desfiladeros, profundas gargantas o cráteres volcánicos.

3. Aun estando desprovistos de alas, son capaces de volar pues poseen la facultad de desafiar las leyes gravitatorias.

4. Los Halvard son capaces de desplazarse de un punto a otro en el espacio. A esta capacidad se le llama "transposición".

5. Un Halvard puede cruzar entre los planos, de tal modo que es capaz de alcanzar el reino de los muertos.

6. Solo el polvo de las escamas de un Halvard puede traslocar a un vivo al reino de los muertos o llevarlo a un lugar distinto dentro de su plano.

7. Son criaturas depredadoras, no carroñeras, por lo que no comen nada que ya esté muerto.



# WYVERN DRACO

*1. El Guiverno o “Wyvern draco” es uno de los “communis” más primitivos. Se trata del eslabón perdido entre estos y los “Najash”.*

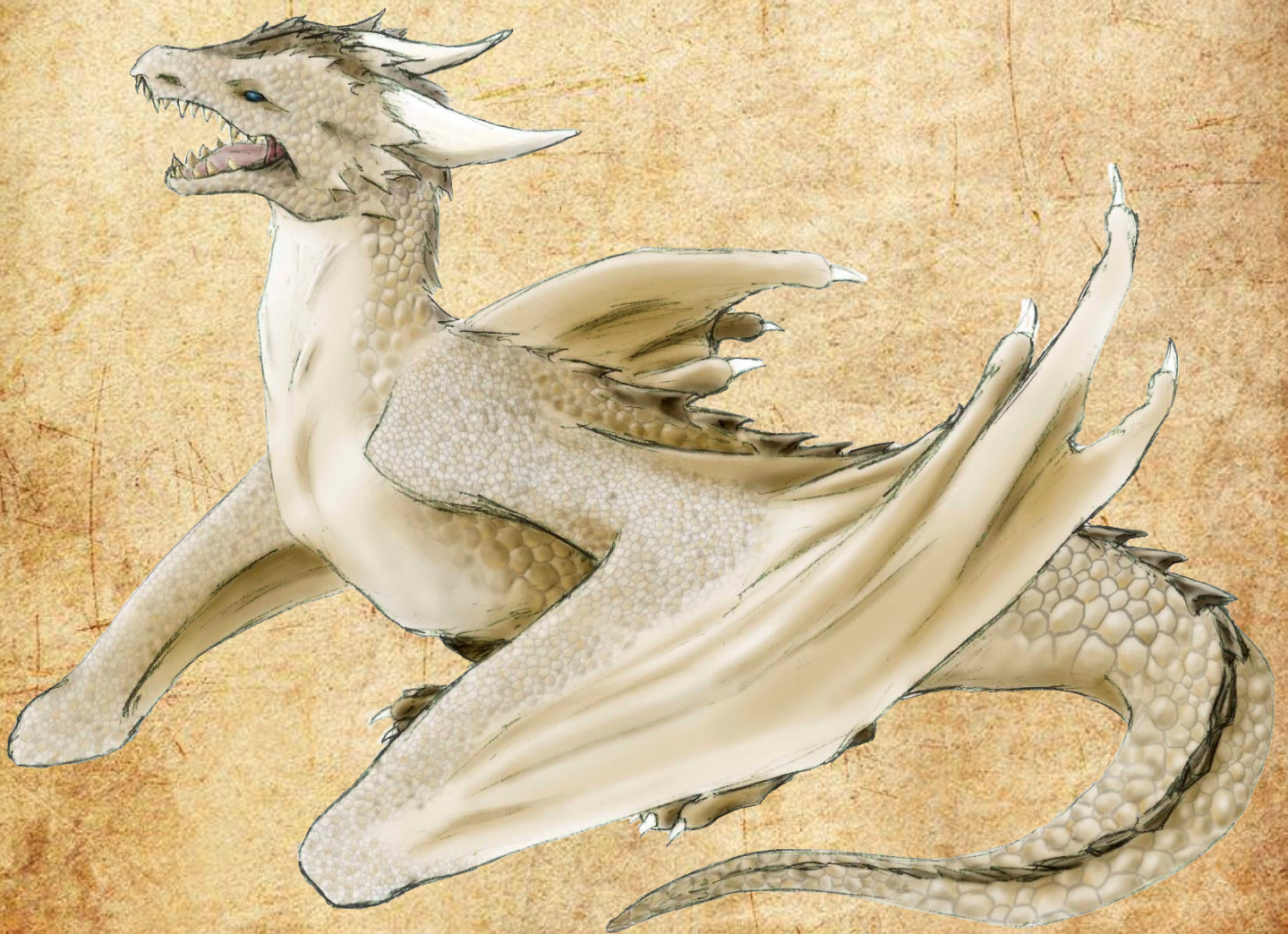
*2. A diferencia de otros “communis”, el Wyvern no posee patas delanteras.*

*3. Posee una mentalidad de razonamiento muy simple y su inteligencia es limitada.*

*4. No son criaturas reflexivas, sino que se guían por su instinto.*

*5. Son dragones resistentes que sobreviven bajo situaciones adversas.*

*8. Algunas variedades de Wyvern son capaces de exhalar fuego o un aliento venenoso.*



# HAVDRAX DRACO

1. El más poderoso de los communis.
2. Posee una fuerza descomunal y una resistencia extrema. Su cuerpo es ancho, de proporciones colosales. El mayor entre los dragones.
3. Posee un carácter irascible e intransigente.
4. El Havdrax posee un órgano propio que genera fuego a la altura de su pecho, conocido como "raktis". Se hace valer del mismo para escupir llamaradas de gran magnitud que destruyen lo que se pone a su paso. Solo los machos de Havdrax poseen dicho órgano generador de fuego.
5. Es el más extendido de los communis, pues se adaptan bien a cualquier entorno y clima.
6. Procuran ocupar madrigueras en lugares inalcanzables y despoblados dado que detestan la compañía de otras criaturas u humanos.
7. Son capaces de recorrer grandes distancias para cazar, aunque pueden sobrevivir meses sin alimento.
8. Los Havdrax tienen por costumbre quemar a sus presas desde el aire y engullirlas antes de que se apaguen las llamas, sin embargo, un Havdrax hambriento ingerirá alimento crudo incluso si su presa ya no se encuentra con vida.



# *SYGHARD DRACO*

*1. El cuerpo del dragón de Syghard se cubre de escamas blancas de reflejos azulados que mimetizan con el hielo.*

*2. Puede congelar a sus víctimas con su aliento, por lo que se le relaciona con el elemental del agua.*

*3. Vive en lugares remotos y deshabitados, generalmente en áreas gélidas o bajo el agua, donde son capaces de hibernar cientos de años. Si algo los saca de su letargo, el dragón sacia su ira destruyendo cuanto encuentra a su paso.*

*4. Algunas culturas lo idolatran como un espíritu guardián, pero el Syghard, como cualquier dragón, no tiene dueño y solo sigue sus propios instintos.*



# *DRAKE DRACO*

- 1. Es el menos evolucionado de los “communis” en cuanto a inteligencia y cualidades.*
- 2. A diferencia de otros “communis”, no tiene alas, aunque disfruta de la complexión de sus parientes los Havdrax y de una fortaleza descomunal.*
- 3. Son criaturas toscas y poco ágiles.*
- 4. Se alimentan de cualquier tipo de carne y no dudan en ser carroñeros.*



# **HYDRA DRACO**

- 1. Las Hydras son dragones de entre tres y doce cabezas.*
- 2. Son criaturas solitarias y astutas.*
- 3. Sus instintos usualmente son primitivos, pero pueden llegar a ser inteligentes y reflexivas.*
- 4. La regeneración de sus cabezas tras ser cortadas es un dato verídico, siempre siendo una de estas la causante de dicho don.*
- 6. Viven en lugares aislados, comúnmente bajo las aguas o en cuevas profundas.*

## **DAHAKA DRACO / HIDRA COMÚN**

- 1. Son Hydras de tres cabezas, puramente demoníacas.*
- 2. Su carácter es arisco, solitario y malvado.*
- 3. Poseen la facultad de invocar tempestades.*
- 4. Son astutas, conocidas por su capacidad para el engaño y la mentira.*





# HYDRA HYDRAE

1. La H. Hydrae custodia la entrada al Inframundo, el primer de los nueve infiernos, situado en las fauces de la tierra. La segunda es vigilada por Cerberus, en las puertas del Averno. La tercera yace en las profundidades del mar. La cuarta en las pesadillas de los hombres. La quinta se oculta bajo las cenizas del fuego de Kur. La sexta en las arenas del desierto, en el Duat. La séptima en la boca del gélido Nastrand, custodiada por las serpientes del Niflhei. La octava en las entrañas del reino de los Nagas. Y la última, tras la negrura del agujero de Arán.

2. Es un ser complejo, astuto e inteligente.

3. Posee nueve cabezas, las cuales tienen un razonamiento individual con dones independientes:

Anor es la mayor de ellas y posee la facultad de escupir fuego;

Inga es la segunda y devora la energía de su enemigo;

Shiant vomita ácido y corroe el alma;

Agnar congela con su aliento;

Yregh domina la manipulación y el engaño;

Heidar tiene el don de la sabiduría;

Khenat es ciego, pero conoce el secreto de la videncia;

Esbjor pliega el espacio y el tiempo;

Zäkurt regenera a cualquiera de sus hermanas heridas.

4. Al contrario de lo que se especula acerca de ella, no es posible vencer a la Hydra cortando y cauterizando sus cabezas. Solo la muerte de Zäkur impide que sus hermanas renazcan.

5. A diferencia de otros dragones, la Hydra detesta a quien altera el equilibrio de las cosas, conflicto que solventa eliminando al causante de los hechos.

6. No responde ante ningún dueño, sino que hace su propia voluntad según su criterio.



# ***NAJASH DRACO***

*1. Los Najash son dragones de cuerpos largos y delgados, por lo que en ocasiones se les compara con serpientes gigantes o reptiles, no obstante, su esqueleto y anatomía son distintos al de estas.*

*2. Se distinguen de los “communis” porque los Najash solo poseen dos miembros o bien ninguno.*

*3. Son criaturas sumamente primitivas, hoscas y de escasa inteligencia, aunque letales. Se mueven siempre por instinto.*

*4. Los Najash, al igual que otros muchos dragones, son capaces de sobrevivir largos periodos sin alimento.*

# AMPHITHERE

1. Los Amphithere son dragones alados con cuerpo de serpiente cubierto de plumas de ave.
2. No tienen patas, aunque sí el vestigio de lo que pudieron ser cuatro extremidades y una cola bifida, cualidad por la que se le ha relacionado con el ave quetzal.
3. Algunas variedades de Amphithere tienen la facultad de camuflarse para pasar desapercibidos, pues poseen una gran variedad de plumajes.
4. Se cree que pueden hipnotizar con la mirada, pero su verdadero poder reside en su tercer ojo, que les procura protección frente a hechizos y cualquier tipo de influencia de origen oscuro.
5. El Amphithere es un dragón extinto. El último ejemplar habitó en mesoamérica bajo el nombre de Quetzalcóatl y fue temido y adorado como un dios hasta su muerte en el s.X de nuestra era a manos de Yngvarr Ásgeirrsson (Guerrero, hijo de Ásgeirr, lanza de dios), posteriormente conocido como Cē Ācatl Tōpiltzin, quien le arrancó su ojo central para preservar el poder del dragón y erigirse como un semidios ante los hombres.
6. Considerado ante todo un dios creador, el Quetzalcóatl era una deidad dual cuyo gemelo malvado era conocido como Tezcatlipoca, primordialmente destructor, aunque dicho gemelo no era más que la representación de la naturaleza oscura del dragón.



# *BASILISCOS*

- 1. Su aliento es venenoso y es capaz de escupir fuego.*
- 2. Viven en lugares desérticos, ya que marchitan y queman todo cuanto les rodea.*
- 3. La mirada del Basilisco petrifica matando a sus víctimas en el acto, por lo que se cree que están emparentados con las Gorgonas.*
- 4. Sus huesos son huecos, aunque resistentes, lo que les otorga una ligereza similar a la de un ave.*
- 5. Existen dos tipos de Basiliscos:*

## *Basiliscos comunes:*

*Su cuerpo es más corto que el de sus hermanos desérticos, recordando al aspecto de algunos communis. Sin embargo, no poseen patas delanteras, a diferencia de estos. Posee dos alas membranosas, traslúcidas, y una boca córnea con forma de pico de rapaz, así como dos fuertes patas traseras. Habitan cavidades rocosas en lugares altos.*



## *Basiliscos desérticos:*

*Son criaturas letales y violentas. Tienen una boca córnea que asemeja el pico de una rapaz y el cuerpo gigante de una serpiente. Están desprovistos de alas y cavan túneles subterráneos en la arena en los que se aletargan a la espera de alguna presa.*

*Los basiliscos desérticos custodian la sexta de las entradas al Inframundo.*



# HAIETLIK

1. También conocidas como “serpientes relámpago” por la facultad de generar relámpagos desde sus fauces.
2. Son gigantescas serpientes de cabeza afilada y sin patas.
3. Habitan regiones heladas donde acechan a sus presas ocultas tras los acantilados y laderas de nieve.
4. Se cree que la piel de un Haietlik está hecha de hielo y es vítrea como el diamante. Es tan fría que nunca se derrite aun cuando se encuentra con calor. Los Haietlik prefieren los climas gélidos y si se crían a temperaturas mayores su desarrollo es más lento.
5. Se alimentan de pequeños animales, así como de carroña. Los ejemplares adultos se alimentan también de orcas, ballenas y otros animales marinos. Sin embargo, no pueden permanecer mucho tiempo dentro del agua pues el frío desprendido de sus cuerpos la congelaría.
6. Las crías de Haietlik son abandonadas por sus madres nada más salir del huevo, pero nacen con los instintos desarrollados para la supervivencia y la caza. Al nacer, tienen el tamaño de la palma de una mano.
7. La capacidad de volar no se desarrolla hasta que el Haietlik es adulto, pero a cambio las crías poseen la facultad de encogerse hasta caber en espacios muy reducidos.
8. Un Haietlik adulto es capaz de volar a altas velocidades, por lo que a menudo pueden ser confundidos con relámpagos.



# NIDHÖGGR / NIDHUG

1. Su nombre significa "El que golpea lleno de odio".

2. Las leyendas cuentan que el último Nidhöggr habita en el Niflheim, uno de los siete infiernos, donde espera a las almas de los condenados para roer sus cuerpos y atormentarlas.

3. Se alimentan de raíces de árboles milenarios, así como de su sabia, pero también lo hace de la sangre y huesos de los muertos.

4. Habita entre la oscuridad y la niebla, en túneles cavados entre las raíces del gran fresno conocido como Yggdrasil o "árbol de la vida", allí donde moran las Nornas que tejen el destino de los hombres, su pasado y su presente.

5. Su cuerpo es el de una serpiente gigante, pero tiene alas y dos pequeñas patas de garras afiladas.

6. El Nidhöggr es una criatura vengativa, irascible y vil, elementalmente destructora. Disfruta del tormento de sus víctimas y es encargado de trasladar los cadáveres de los muertos.



*"Llegará volando el oscuro dragon,  
la serpiente brillante desde Níðafföll;  
Nidhöggr llevará en sus alas  
los cadáveres de los muertos."*

*Codex Regius. Edda poética; Völuspá (La profecía de la vidente), estrofa 66.*

# LINDWORM

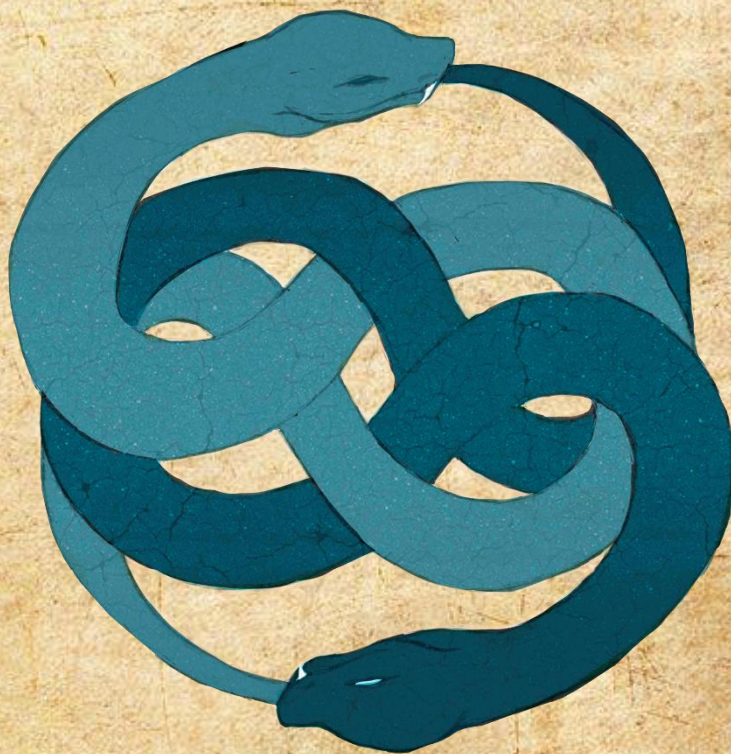
1. Posee dos únicas patas frontales y carece de alas.
2. Su cuerpo se recubre de escamas córneas y está recorrido desde la cabeza hasta la cola por una cresta membranosa.
3. Comúnmente se refiere a ellos como “serpientes de mar” pues habitan en las profundidades del océano y solo salen del agua para alimentarse.
4. Hay quien los llama “gusanos blancos” por las pálidas escamas que cubren su piel. Su avistamiento se considera signo de buena suerte.
5. Se alimenta de ganado o humanos.
6. Su mordedura es venenosa, resultando mortal para cualquier ser vivo.
9. Se cree que la piel mudada de un Lindworm puede hacer aumentar la sabiduría de un hombre sobre la naturaleza y la medicina.





# WYRM

1. Es el más primitivo de los dragones.
2. Su nombre significa "gusano" o "serpiente".
3. Posee dos únicas garras frontales, rudimentarias, y carece de alas, por lo que su aspecto es muy parecido al de una serpiente gigante y se desplaza deslizándose como estas.
4. Su aliento es venenoso y algunos pueden escupir fuego.
5. El Wyrn puede encontrarse representado en símbolos arcaicos tales como el Ouroboros o el Wuivre celta.



# WUIVRE

