

Frankenstein

A criação

Por "GrishnaK"

**Sistema
Daemon**

"Aprenda, se não pelos meus preceitos, pelo menos por meu exemplo, o perigo que representa a assimilação indiscriminada da ciência, e quanto é mais feliz o homem para quem o mundo não vai além do ambiente cotidiano, do que aquele que aspira tornar-se maior do que sua natureza lhe permite".

- Victor Frankenstein



Nos RPGs da Daemon, os grandes monstros clássicos habitam o tenebroso Mundo de Trevas. Magos, anjos, demônios, vampiros, fantasmas... todos ganharam suas adaptações em livros próprios ou suplementos.

Todos, exceto o Monstro de Frankenstein.

O Monstro de Frankenstein é, com certeza, um dos maiores monstros clássicos do horror moderno. Sua figura está no mesmo patamar do vampiro (imortalizado por Drácula) e do lobisomem (principalmente nos filmes antigos de Lon Chaney Jr.) O romance original "Frankenstein" foi escrito em 1816 por Mary Shelley, segundo a lenda, em uma única noite, quando ela tinha apenas dezoito anos.

Esta é uma adaptação da matéria Frankenstein a Criação publicada na Dragão Brasil 48 por Rogério Saladino, aqui rerepresentada em uma versão para o Mundo de Trevas, da Daemon.

A História até o Momento...

O Dr. Victor Frankenstein, depois de uma controversa carreira acadêmica, fez grandes avanços em pesquisas sobre a restauração da vida em cadáveres. Anos se passaram até que ele ousasse sua maior empreitada: dar vida a um corpo completamente feito a partir de tecidos humanos mortos. Ele reuniu partes de cadáveres, costurando sua criação como uma sinistra colcha de retalhos humanos. Usando técnicas obscuras - desde a alquimia até a ainda recente eletricidade - Victor conseguiu dar vida à sua Criatura. Porém, horrorizado com o monstro que havia criado, fugiu relegando todo o acontecimento a um pesadelo.

Abandonada por seu criador, a Criatura vagou pelo mundo e aprendeu sobre a sociedade humana, mas sem fazer parte dela. Declarando-se seu inimigo, viajou para Genebra, onde matou William, o irmão de seu criador de apenas sete anos. A ama do menino foi acusada do crime, mas Victor intuiu a verdade.

O Monstro então reencontrou seu Criador. Ele desejava para si uma companheira tão medonha e deformada quanto ele próprio, e pediu a Victor que a criasse, jurando que este jamais voltaria a vê-lo se o fizesse. Recusando-se a princípio, Victor apiedou-se do ser, concordando com o terrível pedido e retirou-se para estudos em uma parte remota da Escócia.

Victor vislumbrou, porém, as implicações da tarefa a que havia se disposto e temeu que o monstro e sua esposa não iriam para o exílio e, em vez disso, povoariam o mundo com demônios e, num ato de fúria, destruiu a criatura semiconstruída em cima de sua mesa. O monstro, que testemunhou o fato, prometeu sua vingança. Primeiro matou um amigo de seu Criador e então sua esposa Elizabeth na noite de núpcias. Tomado pelo ódio, Victor perseguiu o monstro até o ártico, mas morreu sem conseguir apanhá-lo.

Em meio às geleiras, durante anos a Criatura ponderou sobre sua condição miserável. Então decidiu que os homens nunca o aceitariam como era; seria criar outros como ele próprio. Assim, retornando ao laboratório onde foi fabricado, o Monstro estudou as fórmulas e anotações de Victor até ser capaz de reproduzir o processo.

A Criatura agora se tornava Criador.

Até os dias de hoje a Criatura se empenha na fabricação de golens ("homens artificiais") cada vez mais perfeitos. Atualmente o Monstro se esconde em grandes cidades, onde estuda medicina moderna e engenharia genética...

Os Golens e os Outros...

Muitos seres feitos pela Criatura conseguiram sobreviver nas sombras da sociedade humana. Alguns até mesmo podem se fazer passar por seres humanos normais.

A Criatura construiu centenas de golens ao longo dos anos, mesmo assim, essas criaturas são muito raras. Eles não formam grupos unidos como vampiros ou magos (muito raramente dois golens se encontram).

Vampiros: a Criatura teve contatos com vampiros, alguns não muito amigáveis. Os Strigoi se interessaram muito pelos golens, lacaios melhores que aqueles criados por seus poderes. Golens têm Sanguinus de acordo com seus Pontos de Vida e podem ser sugados por vampiros, porém, não podem ser vampirizados,

influenciados pelos poderes do Sanguinus ou pelo Poder Vampírico Ghoul.

Caçadores: durante suas andanças a Criatura acabou por ocasionalmente de-
frontar-se com membros dos Templários e da Ordem de Salomão em sua eterna
cruzada para erradicar o mal o mundo. Na França teve problemas com os
Iluminados e na Inglaterra travou contato com representantes da Ordem do Gra-
al.

Algumas de suas crias viriam a enfrentaram os mesmo problemas em
grandes centros urbanos da Europa e América do Norte, porém, para sua sorte,
os caçadores possuem suas atenções demasiadamente voltadas para os demô-
nios, anjos e vampiros o que acaba concentrando a maior parte de seu tempo e
esforços.

Magos: a experiência de Frankenstein chamou a atenção do Arkanun Arcanorum
e dos Diáconos de Genebra, porém, estes não interferiram, esperando para ver
até onde levariam os esforços do obcecado cientista em seu objetivo de criar
nova vida da morte. Alguns afirmam que Frankenstein era um mago, e que toda
a experiência deu errado devido a uma falha no ritual de criação do Monstro.

Outras criaturas sobrenaturais têm pouco interesse ou contato com os
golens. Quase todos vivem marginalizados, como mendigos em cidades ou
eremitas em áreas rurais. Uns poucos conseguem forjar uma vida quase normal,
graças a certas melhorias que a Criatura conseguiu alcançar em suas obras.

Alguns golens (normalmente os mais recentes) têm aparência normal e,
exceto por algumas cicatrizes, podem passar por pessoas normais. Existem até
rumores de um golem feminino que teria se tornado uma famosa modelo da alta
costura.

Natureza Artificial

Embora sejam muito diferenciados, os golens compartilham de algumas
características comuns:

Marca do Criador: um golem sempre tem cicatrizes que nunca desaparecem,
mesmo com sua fantástica recuperação. Em criaturas mais antigas, apenas
machas brancas em forma de costuras podem ser vistas. Dizem que a Criatura
original tornou as cicatrizes permanentes para que os golens sempre se lembrem
de sua origem.

Recuperação: todos os golens têm resistência física superior; um golem vivo
regenera naturalmente o dobro de dano não mágico que um ser humano comum
recuperaria por dia. Eles também podem ficar indefinidamente sem comida ou
bebida, embora ainda sintam fome e sede. Clima quente ou frio também não os
afetam.

Imortalidade: um golem não envelhece e nunca irá morrer de causas naturais.
Os poucos golens criados com corpos de criança ou adolescentes permanecerão
assim por toda a sua existência. Mas eles ainda podem ser destruídos por outros
meios que causariam a morte de uma pessoa normal.

Fogo: como vampiros, golens são vulneráveis a fogo. Dano causado pelo fogo
demora para regenerar. Para tanto, multiplique o tempo de regeneração do
golem por 4 (no máximo 1PV a cada 6 horas).

Aparência: feitos com partes de cadáveres os golens nem sempre têm aparência
satisfatória (como a própria Criatura). Às vezes algumas partes apodrecem,
enquanto outras se reproduzem sem controle e formam tumores – mas
curiosamente, mesmo golens com essas aflições continuam vivos. Com aparência
hedionda, mas vivos. Porém, alguns casos recentes foram melhor sucedidos,
resultando em aparência humana normal ou até superior.

Operações plásticas comuns não conseguem alterar a aparência de um
golem. Magias e Poderes que moldem a carne podem fazê-lo, mas as cicatrizes
permanecem, não podendo ser apagadas de forma alguma.

Criação de Personagem

Com permissão do Mestre, um jogador pode participar de uma
campanha como uma das criaturas feitas pelo Monstro. Você pode usar a mesma
ficha de personagem de Trevas, com algumas alterações...





Atributos: sem dúvida os golens são seres essencialmente físicos. Eles quase sempre possuem pelo menos um Atributo Físico muito acima do possível para humanos. Cada golem recebe 101 pontos para distribuir em Atributos, com um limite de 24 para os Atributos Físicos (mais possíveis Poderes de Aumento de Atributos). Golens também podem Aumentar duas vezes seguidas o mesmo Atributo Físico quando passam de nível.

Em contraparte, golens tem dificuldade muito grande em aumentar seus Atributos Mentais. Um golem só pode aumentar um Atributo Mental a cada 3 níveis.

Todos os golens começam com o Atributo Carisma limitado a um máximo de 6 pontos durante o processo de criação do personagem. Se não quiser assim, o jogador pode escolher colocar mais pontos em Carisma com o passar dos níveis para melhorar o aspecto, ou escolher o Aprimoramento Aparência Aceitável (veja abaixo).

Perícias: golens são construídos já adultos (na maioria dos casos pelo menos) e não passam pelo processo normal de aprendizado dos seres humanos. Eles são capazes de recordar algumas habilidades; podem ser memórias residuais do cérebro usado na construção do golem, ou então se originaram de alguma maneira.

Mesmo assim, os golens não costumam ter Perícias em níveis altos. Qualquer Perícia que não seja relacionada a um Atributo Físico só pode ser comprada até um máximo de 20% mais Atributo. Esse limite pode ser ultrapassado mais tarde com aumento de nível.

Aprimoramentos: golens possuem apenas 3 pontos de Aprimoramentos iniciais para gastarem. Os únicos Aprimoramentos possíveis para golens são: Ambidestria, Arma ou Amuleto Mágico, Biblioteca, Biblioteca Mística, Contatos e Aliados, Inocência, Guardião de um Artefato Importante, Pontos Heróicos, Recursos e Dinheiro, Senso de Direção, Senso Numérico, Sentidos Aguçados, Tutor, Assassino Serial, Assombrado, Dupla Personalidade, Inimigos, Mania de Perseguição, Toque Letal e Traumatizado. O golem também pode utilizar esses pontos para adquirir os novos Aprimoramentos apresentados abaixo.

Poderes: um personagem golem recebe cinco pontos para gastar nos Poderes (veja abaixo) e mais um ponto cada vez que avança nível de personagem.

Novos Aprimoramentos

Abaixo são apresentados Aprimoramentos exclusivos para serem usados por personagens golens.

Aparência Aceitável

Estes golens foram beneficiados pelo recente avanço que o Monstro de Frankenstein adquiriu na criação de outras criaturas, apresentando uma aparência superior ao de seus outros desgraçados irmãos.

1 ponto: Este golem pode se passar perfeitamente por humano, apresentando apenas as cicatrizes irreparáveis em seu corpo, recebendo um limite de até 18 pontos em Carisma.

2 pontos: neste nível as modificações implementadas pela Criatura conseguiram elevar a aparência deste golem além do limite humano. Possui limite de 24 em Carisma.

Autodidata

1 ponto: Assim como a Criatura, esse golem possui uma capacidade de assimilação fantástica, podendo aprender Perícias através de observação e estudos individuais, dispensando a necessidade de um tutor.

Corpo Juvenil

Esse golem foi construindo utilizando-se o corpo de uma criança ou adolescente, tendo que arcar os diversos problemas decorrentes dessa condição. Entre eles podemos destacar: baixa estatura, menor deslocamento, impedimentos legais e, principalmente o impacto psicológico no golem, que jamais, por mais que evolua mentalmente estará eternamente preso ao corpo de uma criança ou adolescente.

- 1 ponto: O golem foi construído com partes do corpo de um ou mais adolescentes.

- 2 pontos: O golem foi construído com partes de corpos de crianças.

Poderes

Abaixo seguem os Poderes que podem ser apresentados pelos golens.

Aperfeiçoamentos

Em suas pesquisas, a Criatura realizou diversas experiências com humanos. Algumas evoluíram apenas variação de tamanho, trocas de órgãos humanos por animais e outras coisas mais "simples". Com o tempo, porém, a Criatura começou a colocar em prática teorias mais radicais. Em alguns casos chegou até mesmo a utilizar materiais estranhos, como partes de animais e substâncias químicas normalmente inexistentes no corpo humano.

Alguns golens podem ter sido beneficiados pelos resultados dessas experiências.

Nível 1

Guelras: este golem possui guelras, como os tubarões, permitindo respirar embaixo d'água e ficar submerso indefinidamente. Elas ficam nas costas ou no pescoço, a critério do Mestre. Se avistada, tornam Testes que dependam de interações sociais Difíceis.

Garras Retráteis: o golem com este poder pode distender garras retráteis com cerca de 3 centímetros de comprimento que causam 1d6+FR de dano.

Cauda: o golem tem uma cauda não preênsil (incapaz de segurar coisas) medindo um metro, que pode ser usada para golpear causando 1d6-2+ bônus de FR de dano. Fornece 40% de bônus em qualquer Teste envolvendo equilíbrio. Se avistada, tornam Testes que dependam de interações sociais Difíceis.

Patágio: o possuidor deste poder desenvolveu sob os braços semelhantes às asas de um esquilo voador, podendo usa-los para planar através de pequenas distâncias quando o vento estiver forte e/ou ascendente. Se avistada, tornam Testes que dependam de interações sociais Difíceis.

Nível 2

Asas: o golem tem asas (de morcego ou pássaro) que permitem voar a uma velocidade de 40 metros por segundo (aproximadamente 150 quilômetros por hora). Se avistada, tornam Testes que dependam de interações sociais Difíceis.

Coração Extra: o golem possui um coração adicional capaz de promover maior força ou recuperação; ele pode aumentar um Atributo Físico em 6 durante uma rodada ou multiplicar por três os pontos de vida curados pelo golem. Este poder só pode ser utilizado outra vez após 24 horas.

Coração Puro: na tentativa de se fazer golens mais humanos, foram utilizados alguns corações puros. Por motivos desconhecidos, golens com estes corações costumam ser criaturas mais caridosas. Desde que se mantenha puro, o golem pode adquirir os Aprimoramentos Alma Pura e Fé.

Ossos de Metal: parte dos ossos do golem foi reforçado com metal (aço, titânio, platina...), o que garante um IP Cinético igual a 4.

Aumento de Atributos

Estes poderes representam as capacidades físicas aumentadas dos golens. Sua resistência a injúrias físicas, sua força bruta, destreza acima da média e agilidade aumentada. Cada um desses poderes podem ser escolhidos diversas vezes. Por sua natureza Física, um golem recém construído precisa gastar 3 de seus 5 poderes em Aumentos de Atributos.

Aumento de Resistência: Aumenta o Atributo Constituição (CON) do golem em +3.

Aumento de Força: Aumenta o Atributo Força (FR) do golem em +3.

Aumento de Destreza: Aumenta o Atributo Destreza (DEX) do golem em +3.

Aumento de Agilidade: Aumenta o Atributo Agilidade (AGI) do golem em +3 e a Iniciativa em 1d6 (além do 1d10 normal). Ganhando a Iniciativa, para cada 10 pontos acima do segundo colocado no Teste, o golem recebe uma ação



extra na rodada.

Resistência à Dor

Este poder confere ao golem que o possuir uma fantástica tolerância a danos de qualquer origem, aumentando-se Índice de Proteção (IP) em um ponto para cada nível de Poder gasto com Resistência à Dor, porém, sem acarretar penalidades nos Atributos Destreza ou Agilidade, como acontece com armaduras.

Corpus

Corpus é um conjunto de habilidades que alguns golens desenvolveram com o tempo.- a capacidade de controlar o próprio corpo a níveis jamais vistos por humanos. Embora pareça com outros poderes de criaturas sobrenaturais, Corpus não pode ser aprendido por nenhuma criatura não-golem. Esse poder é, na verdade, um entendimento profundo do golem sobre a natureza artificial e bizarra do próprio corpo.

Nível 1

Cura Ligeira: o golem pode fechar ferimentos leves rapidamente. Com este nível o golem pode curar 2 pontos de dano para cada ponto de WILL que gastar (regras detalhadas sobre o gasto de WILL podem ser encontradas no livro SPIRITUM: O REINO DOS MORTOS).

Nível 2

Cura Profunda: embora seu controle sobre o próprio corpo ainda não seja completo, o golem pode fechar parcialmente seus ferimentos mais profundos. Gastando um ponto de WILL, o golem pode transformar qualquer dano causado por magias, fogo ou outros danos mais graves em dano que pode ser regenerado com o nível anterior.

Nível 3

Absorção: o golem aprende a curar danos no próprio corpo usando uma fonte de energia externa. Durante a criação do personagem, o jogador deve escolher algum tipo de energia que ele será capaz de absorver para regenerar mais rapidamente seus ferimentos. Exemplos: eletricidade, calor, radiação, luz do sol...

O golem deve gastar dois pontos de WILL cada vez que pretende usar essa habilidade, recuperando 1d6 Pontos de Vida por turno em que estiver em contato com a forma de energia.

Nível 4

Amputação: o golem tem tamanho domínio sobre sua anatomia que pode deslocar, ou até destacar, partes do próprio corpo, mas ainda mantendo-as sobre seu controle. O golem gasta um ponto de WILL para deslocar um membro (mão, braço ou perna), separando-a ou não de seu corpo. Esse membro, mesmo separado, ainda pode ser controlado pelo golem se permanecer dentro de seu campo de visão ou a até 20 metros de distância.

Em vez de arrancar um membro, o golem pode apenas deslocá-lo. Com isso ele recebe um bônus de 40% em todos os testes da Perícia Arte da Fuga para escapar de cordas, passar através de grades ou buracos apertados, ou até livrar-se de algemas.

Membros deslocados podem ser recolocados no lugar com um Teste Fácil de FOR (recolocar membros arrancados exige um teste Normal). Ferimentos deixados pela falta do membro não sangram e nem causam danos ao golem.

Nível 5

Carne de Cera: cada pedaço do golem responde ao seu comando total e absoluto. Ele pode até mesmo alterar drasticamente sua forma, moldando carne e ossos, podendo moldar suas feições ou até mesmo se tornar uma massa pastosa consciente. O golem pode moldar seu corpo como se fosse argila. Ativar esse poder exige um Teste Normal de Constituição (CON) e o gasto de 2 pontos de WILL. A mudança dura um turno por ponto de WILL gasto (pode-se gastar mais que dois para aumentar a duração).