



Dragões

by BURP

Introdução



Apresento-lhes, então, o meu primeiro netbook para Daemon. É bem verdade que eu já colaborei, de uma forma ou de outra, com outros nebooks, mas acredito que este é o primeiro que pode realmente ser considerado de minha autoria - em outros, eu era pouco mais (ou as vezes menos) do que um simples colaborador. Alguns talvez me conheçam pelos meus trabalhos com o 3D&T, para Tormenta ou outros cenários, mas também enganam-se se pensam que este é o meu primeiro contato com Sistema Daemon, sistema que eu já conhecia muito antes de sequer ser conhecido por este nome.

Bem, falemos sobre dragões então. A princípio este netbook foi feito pensando em jogadores do cenário **Tormenta**, para que estes pudessem jogar com estas magníficas e fascinantes criaturas neste cenário fantástico onde elas são tão presentes. No entanto, Tormenta nem de longe é o único cenário a apresentar uma presença marcante de dragões - e seria injusto (mesmo que me

facilitasse bastante o trabalho) limitar o livro apenas a ele. Por isso, tentei fazer deste um netbook genérico sobre o assunto, e foi esta pretensão a uma abordagem genérica dos dragões que me motivou a escrever o primeiro capítulo, **Dragões!!**, no qual eu apresento uma pequena discussão sobre o que é, afinal, um dragão, que é um tema muito mais complexo do que parece a primeira vista. O segundo capítulo, **Personagens Dragões**, apresenta o assunto principal do livro: regras para jogar com personagens dragões no Sistema Daemon. Apresento-os sob a forma de um Aprimoramento Racial, como diversos outros netbooks fazem com as raças dos seus cenários, procurando deixar o custo baixo o bastante para que personagens iniciantes possam ser dragões se assim o jogador desejar, e também tentando desequilibrar o mínimo possível o nível de poder do grupo. No terceiro capítulo, **Aprimoramentos Dracônicos**, eu apresento

ainda alguns poderes e características extras que podem ser comprados por dragões sob forma de aprimoramentos exclusivos, não apenas para personalizar o seu dragão, mas também para satisfazer àqueles que querem dar mais poder aos seus bichanos - afinal, os dragões são uma das mais poderosas criaturas de cenários de fantasia. O quarto capítulo, **Poderes Dracônicos**, possui a descrição e regras para o uso de diversos poderes especiais possuídos por dragões. O quinto e último capítulo, **Dragões no Mundo de Jogo**, se propõe a falar algumas linhas sobre a situação de dragões e, mais especificamente, dragões jogadores nos três cenários principais do Sistema Daemon - **Tormenta**, **Arkanun/Trevas** e **Invasão** - além de dar algumas dicas sobre como incluí-los em outros cenários, originais ou não. Por fim, temos uma bibliografia de livros e sites que foram fundamentais para escrever este netbook - todos altamente recomendados para aqueles que quiserem se aprofundar no assunto -, e algumas sugestões de livros, filmes e games sobre dragões.

Espero que gostem deste netbook. Certamente foi muito interessante para mim escrevê-lo, além de me motivar a fazer pesquisas muito interessantes e reveladoras a respeito de dragões. Como já disse, este é o meu primeiro netbook, e, como também faz um bom tempo que não trabalho com este sistema, é possível que existam algumas falhas em termos de regras, que talvez não sejam tão equilibradas e funcionais quanto eu pretendo que sejam. Neste caso, desculpeme. Também devo pedir desculpas pela superficialidade com que é tratado o papel dos dragões nos cenários de **Arkanun/Trevas** e **Invasão**, pois eu realmente estou bastante desatualizado a respeito destes cenários (afinal, eu sou ainda da época da primeira edição destes jogos). Mesmo assim, fiz o melhor que pude. Se possível, gostaria

também que fizessem comentários e dessem sua opinião a respeito do meu trabalho, para que novas edições do netbook, se forem necessárias, sejam sempre melhores que as anteriores.

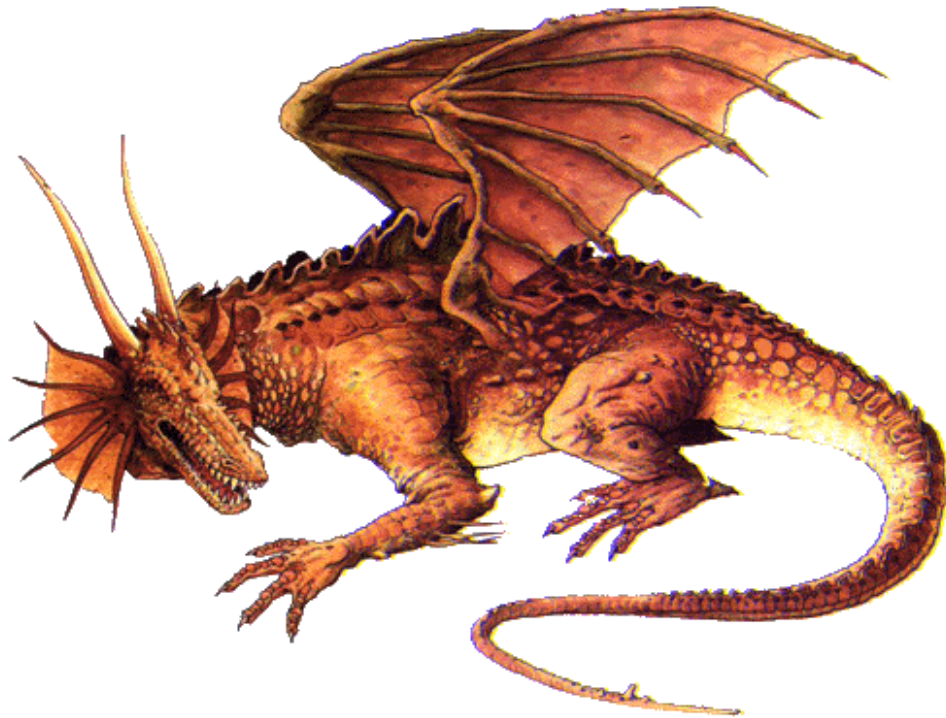
Por fim, antes de seguir adiante, há ainda algumas pessoas que eu gostaria de agradecer: a **mim**, porque se não fosse por mim este netbook provavelmente não estaria sendo escrito ou, no máximo, seria muito diferente; a minha **mãe**, por me apoiar em (quase) tudo que eu faço, mesmo muitas vezes sem qualquer explicação por minha parte; ao meu irmão **Lucas** e o meu vizinho **Tiago**, por serem grandes amigos (ainda vou convencer vocês a formarem um grupo de jogo); ao meu professor de História Antiga, **Anderson Zalewski Vargas**, cujas aulas me deram ótimas fontes de pesquisa a respeito de mitos e dragões; ao **Marcelo Cassaro "Paladino"**, pois sem o seu grande trabalho na área do RPG eu provavelmente jamais entraria em contato com este fascinante jogo, além de também ser ele o criador do 3D&T (e me crucifiquem se quiserem, mas o 3D&T é o meu sistema de jogo favorito e ponto final); ao **Marcelo Del Debbio**, por criar o Sistema Daemon e ter a grande iniciativa de liberá-lo para outros autores; ao **GiZmo**, sem o qual certamente a publicação deste e um punhado de outros netbooks não seria possível; a **Eduardo Damian "Sol-bahak" Dantas**, pela revisão do texto e palpites; a **Maury "Shi Dark" Abreu**, **Skull_Metal**, **Bruno "Koroa-san" Garrido**, **Bruno Duzzi**, **Albano o Necromante** e mais um punhado de gente da **Lista Tormenta**, dos **Forums da Editora Daemon** e da **Espaço 3D&T** e da minha lista de ICQ, por serem grandes pessoas e pelo apoio que dão aos meus trabalhos; e, claro, a todos que venham a ler este netbook, inclusive **você**. Valeu!!

Bruno "BURP" Schlatter

bbelloc@hotmail.com

<http://www.buzungames.hpg.com.br/rpg.htm>

Capítulo I Dragões!!



O que é um dragão? Responder esta pergunta parece fácil para um jogador de RPG com um mínimo de experiência - muito provavelmente você pensou em uma grande besta reptiliana que cospe fogo, ou algo parecido, certo? Na verdade, esta é uma questão muito mais complexa do que parece, e é impossível de ser resumida a algo tão simples. A quantidade e variedade de criaturas a que se convencionou chamar dragões é muito maior do que isso, apresentando seres com características muito diferentes entre si.

A palavra *dragão* tem origem no termo latino *draco* - que por sua vez já era originada do termo grego *drakôn* -, usado para definir grandes serpentes. Desta forma,

é de se imaginar que dragões estejam bastante ligados a serpentes, e isto realmente acontece em muitos casos. Em vários mitos eles são apresentados literalmente como grandes serpentes - como eram inclusive a maioria dos primeiros dragões mitológicos -, e em suas formações quiméricas mais comuns, de onde se originam as imagens clássicas que temos hoje em dia, sempre há um ou outro elemento de serpentes, normalmente o corpo. Outra característica famosa dos dragões - seu bafo mortal - também encontra um certo semelhante em algumas serpentes, que podem cuspir veneno. Embora na maioria dos dragões clássicos este tenha sido trocado por outro elemento - como ácido ou fogo -, há um paralelo interessante que pode ser traçado

entre estas duas habilidades. Em diversas histórias os dragões aparecem também como seres venenosos, capazes de inocular veneno pela mordida, ou até mesmo tão venenosos e ácidos que o seu sangue fere àqueles que tentam atacá-lo.

Não se pode generalizar, no entanto, e dizer que dragões são serpentes. A variedade de dragões existentes em histórias e mitos é muito maior do que isso, abrangendo criaturas bem mais diversificadas. Por isso, tente se livrar dos conceitos estereotipados de dragões que você possui. Não, nem todo dragão cospe fogo. Nem todo dragão é inteligente e/ou possui grandes poderes sobrenaturais. Nem todo dragão possui patas ou asas. Nem todo dragão possui proporções colossais. Esteja preparado para encontrar, a seguir, criaturas bastante diferentes de qualquer coisa que você já classificou como um dragão.



Dragões Míticos

Muito se discute a respeito do que poderia ter dado origem aos mitos sobre dragões em diversos lugares do mundo. Em

geral, acredita-se que possam ter surgido da observação pelos povos antigos de fósseis de dinossauros e outras grandes criaturas, como baleias, crocodilos ou rinocerontes, tomados por eles como ossos de dragões. Outros ainda podem ter surgido da observação direta de alguns animais, como serpentes ou pássaros, ou de combinações imaginárias de partes de diversos animais. Tomando várias formas monstruosas, é comum que estas criaturas apareçam como adversários mitológicos de heróis lendários ou deuses em grandes épicos que eram contados pelos povos antigos, mas esta não é a situação em todos os mitos onde estão presentes. É comum também que sejam responsáveis por diversas tarefas míticas, como a sustentação do mundo ou o controle de fenômenos climáticos. Em qualquer forma, e em qualquer papel mítico, no entanto, os dragões estão presentes em milhares de culturas ao redor do mundo.

As mais antigas representações mitológicas de criaturas consideradas como dragões são datadas de aproximadamente 40.000 a. C., em pinturas rupestres de aborígenes pré-históricos na Austrália. Pelo que se sabe a respeito - comparando com mitos semelhantes de povos mais contemporâneos, já que não há registro escrito a respeito -, tais dragões provavelmente eram reverenciados como deuses, responsáveis pela criação do mundo, e eram vistos de forma positiva pelo povo.

Também possuíam uma imagem positiva os dragões na China, onde a sua presença na cultura é anterior mesmo à linguagem escrita e persiste até os dias de hoje, quando o dragão é considerado um símbolo nacional chinês. Na cultura chinesa antiga, os dragões possuíam um importante papel na previsão climática, pois eram considerados como os responsáveis pelas chuvas. Assim, era comum associar os dragões com a água e com a fertilidade nos campos, criando uma imagem bastante positiva para eles – mesmo que ainda fossem capazes de causar muita destruição quando enfurecidos, criando grandes tempestades. As

formas quiméricas do dragão **Lung** chinês, que misturam partes de diversos animais, também influenciaram diversos outros dragões orientais, como o **Tatsu** japonês.

Os mitos do oriente próximo também são repletos de dragões, nas mais variadas formas e significados. No Egito antigo, os dragões geralmente eram associados com a imagem de serpentes, e eram frequentemente relacionados com a idéia de mal - embora isso não acarretasse necessariamente em uma visão negativa dos mesmos, visto que a cultura no Egito antigo possuía uma idéia de equilíbrio bastante forte. Diversos dragões também apareciam como explicações para fenômenos naturais, como o dia e a noite, representado mitologicamente como a eterna batalha entre o deus-sol **Rá** e a serpente/dragão **Apop**.

Na antiga Mesopotâmia também havia essa associação de dragões com o mal e o caos. Os dragões dos mitos sumérios, por exemplo, frequentemente cometiam grandes crimes, e por isso acabavam punidos pelos deuses - como **Zu**, um deus-dragão sumeriano das tempestades, que em certa ocasião teria roubado as pedras onde estavam escritas as leis do universo, e por tal crime acabou sendo morto pelo deus-sol **Ninurta**. E no **Enuma Elish**, épico babilônico que conta a criação do mundo, também há uma forte presença de dragões, sobretudo na figura de **Tiamat** (sim, você conhece este nome de outro lugar). No mito, Tiamat (apontada por diversos autores como uma personificação do oceano) e seu consorte mitológico **Apsu** (considerado como uma personificação das águas doces sob a terra) se unem e dão a luz aos diversos deuses mesopotâmicos. Apsu, no entanto, não conseguia descansar na presença de seus rebentos, e decide destruí-los, mas é morto por **Ea**, um de seus filhos. Para vingar-se, Tiamat cria um exército de monstros, entre os quais 11 que são considerados dragões, e prepara um ataque contra os jovens deuses. Liderados pelo mais jovem entre eles, **Marduk**, que mais tarde se tornaria o

principal deus do panteão babilônico, os deuses vencem a batalha e se consolidam como senhores do universo. Do corpo morto de Tiamat são criados o céu e a terra, enquanto do sangue do principal general do seu exército, **Kingu**, é criada a humanidade. Apesar de apresentar a princípio uma visão bastante negativa dos dragões, no papel de inimigos dos deuses, esta visão não se estende a todos eles. Um deles, o **Dragão de Mushussu**, é subjugado por Marduk, se tornando seu guardião e símbolo de poder. A imagem babilônica de dragão também é mais diferenciada da idéia de serpente anterior, possuindo certas características quiméricas, misturando atributos de répteis e mamíferos. Merecem algum destaque também os dragões da cultura persa, de onde aparentemente se originou a idéia de grandes tesouros guardados por eles e que poderiam ser tomados por aqueles que o derrotassem, hoje tema tão comum em histórias fantásticas.



No ocidente, em geral, predomina a idéia de dragão como um ser maligno e caótico, mesmo que não seja necessariamente esta a situação de todos eles. Esta visão negativa de dragões é bem representada na lenda nórdica de **Siegfried** e **Fafnir**, em que o anão Fafnir acaba se transformando em um dragão justamente por sua ganância e cobiça. Nesta mesma lenda também pode ser visto um traço comum em histórias fantásticas de dragões, as propriedades mágicas de partes do seu corpo: na história, após matar Fafnir, Siegfried assou e ingeriu um pouco do seu coração, e assim ganhou a habilidade de se

comunicar com animais. Na mitologia grega, também é comum ver os dragões como adversários mitológicos de grandes heróis, como **Hércules** ou **Perseu**

Não podemos esquecer de comentar a respeito dos dragões da cultura cristã, uma vez que são estes os que mais influenciaram a nossa visão contemporânea dos bichos. Muito da visão dos cristãos a respeito de dragões é herdado das culturas do oriente próximo e do ocidente antigo, como uma relação bastante forte entre os conceitos de dragão e serpente (muitos dragões da cultura cristã são vistos como simples serpentes aladas, as vezes também com patas), e a associação dos mesmos com o mal e o caos. Existem, por exemplo, versões das histórias bíblicas em que é um dragão que tenta Eva a comer o fruto proibido no Jardim do Éden. E o **Leviatã**, a serpente cuspidora de fumaça do livro de Jó, também é considerado um dragão bíblico. Há uma certa controvérsia sobre se a imagem de dragões e serpentes na bíblia seria realmente uma visão negativa, como uma representação do mal e da destruição, ou se seria apenas uma má interpretação de um ideal de justiça e força muito fortes, mas a primeira interpretação parece ter predominado ao longo da cultura cristã, uma vez que os dragões nas histórias cristãs acabaram por adotar esta imagem de maldade e crueldade. Este é o caso do mais célebre dragão cristão, por exemplo, aquele que foi morto por **São Jorge**, que se banqueteava com jovens virgens até ser derrotado pelo cavaleiro. Esta história também acabou dando origem a outro clássico tema de histórias de fantasia: o nobre cavaleiro que enfrenta um vil dragão para salvar uma princesa.

Também há um paralelo interessante que pode ser feito a respeito da imagem do dragão entre os cristãos com a conversão religiosa de povos pagãos da Europa. Muitos povos celtas, por exemplo, possuíam imagens de dragões em seus brasões familiares, e há também muitas imagens de dragões como estandartes de guerra desses povos. Assim, ao contar histórias de vis dragões sendo

enfrentados e vencidos por nobres heróis cristãos, os escritores cristãos também estavam fazendo uma apologia da sua religião contra as antigas tradições locais. Pode-se fazer até mesmo um paralelo entre as famosas armas de sopro draconianas e a pregação destas religiões: um dragão que sopra nuvens venenosas, por exemplo, poderia também ser usado como metáfora para blasfêmias "venenosas" proferidas por falsos profetas pagãos.

Há ainda a presença de mitos sobre dragões em milhares de outras culturas ao redor do planeta, dos dragões com formas de serpentes e crocodilos da Índia até as serpentes emplumadas adoradas como deuses pelos Astecas, passando pelos grandes lagartos da Polinésia e por diversos outros, variando enormemente em formas, tamanhos e significados. Os citados aqui são apenas aqueles que julguei serem mais importantes e/ou interessantes para entendermos a figura do dragão como conhecemos.

Dragões Fantásticos

Nos cenários de fantasia modernos, em geral, a definição de dragão é muito mais sólida e clara do que nos mitos desenvolvidos pelas culturas humanas - algo até natural, pois nestes mundos os dragões são muito mais reais, sólidos e verdadeiros do que eram para os povos antigos que criaram estes mitos, pelo menos até onde se sabe a respeito deles. Esta definição mais clara faz com que muitas criaturas normalmente consideradas dragões em mitos, como Hidras ou Wyverns, sejam separadas dos dragões de forma mais clara e definitiva, consideradas não mais do que criaturas aparentadas, algumas vezes nem isso. Mesmo assim, ainda existem muitas variações da imagem de dragões em diversos cenários e contos fantásticos.

O dragão considerado *clássico* foi imortalizado principalmente pela figura de **Smaug**, e O Hobbit, livro de J. R. R. Tolkien. Seguindo o conceito da cultura cristã

ocidental, Smaug era um dragão terrível e destruidor, que reunia grandes tesouros em seu covil na Montanha Solitária. Por ter sido este o romance que praticamente iniciou toda a tradição de literatura fantástica contemporânea, Smaug acabou se tornando o estereótipo do dragão fantástico atual.

Mais recentemente, tem sido bastante difundida e popularizada a idéia de um *dragão oriental* diferente, em geral com uma imagem baseada no Tatsu japonês e/ou no Lung chinês. A imagem deste dragão normalmente toma a forma de um grande animal com corpo de serpente, quatro pequenas patas com garras, sem asas (mas ainda assim podendo voar) e algumas vezes com chifres ou barba. Baseados na imagem positiva que os dragões chineses e japoneses têm, estes dragões costumam ser vistos como seres sábios e com grandes poderes sobrenaturais, originando-se daí uma crença generalizada de que o dragão oriental seria *bom*, enquanto o dragão ocidental seria *mau*, embora esta nem sempre seja a regra geral (dragões fantásticos tendem a ser bastante individuais e únicos, qualquer que seja o seu "tipo"). A idéia de um dragão oriental diferente do ocidental se espalhou bastante recentemente, com o grande contato entre culturas distantes do mundo contemporâneo, resultando em uma grande quantidade de cenários fantásticos com temas orientais. O dragão **Shen Long**, do anime Dragon Ball, pode ser considerado um exemplo bem conhecido de *dragão oriental*, embora não possua todas as características normalmente atribuídas ao mesmo.

Engana-se, no entanto, quem pensa que o dragão fantástico atual se limita às duas concepções acima comentadas. Muitas obras fantásticas recentes rompem com estas visões estereotipadas, criando conceitos únicos sobre os dragões, e não necessariamente falsos - na verdade, muitos deles parecem se basear em preceitos bastante semelhantes aos dos mitos anteriormente citados. Como exemplo, cito o jogo de RPG eletrônico **Chrono Cross**, em

que os dragões aparecem como uma manifestação física da natureza contra o domínio humano, alguns tomando formas bastante diferentes dos dragões que estamos acostumados a ver; e a série **Breath of Fire**, também de RPG eletrônico, que em cada episódio apresenta uma nova concepção única do que é um dragão. Nesse aspecto, destaco principalmente o quarto episódio da série, em que os dragões, por serem cada um seres de origem completamente diferente, apresentam diferenças enormes, possuindo praticamente nenhuma semelhança física ou psicológica mesmo entre si próprios.



Dragões Reais

Apenas para constar, existem também dragões verdadeiros no nosso mundo. Não se tratam realmente de dragões como nas concepções acima comentadas, mas sim de diversos animais e plantas que, por alguma semelhança qualquer, foram nomeados em homenagem as estas fascinantes criaturas mitológicas. Existe entre os répteis, por exemplo, o gênero *Draco* usado para designar espécies normalmente encontradas em florestas tropicais, que possuem abas parecidas com asas nos dois lados do seu corpo, usando-as para planar de uma árvore para outra nas florestas. Também existem

diversas espécies de peixes, especialmente de cavalos marinhos, que possuem nomes populares de dragões. E, claro, há também o famoso **Dragão de Komodo**, um grande lagarto carnívoro encontrado na ilha de Komodo, no arquipélago da Indonésia, que acabou se tornando o mais famoso dragão do mundo real.

Os Nossos Dragões

Como vimos até aqui, é impossível definir exatamente o que é um dragão. A classificação de uma criatura mitológica ou fantástica como um dragão na maioria das vezes vai depender muito mais de um critério pessoal de cada um do que em uma definição universal do termo, ou seja, pouco ou nada mais será do que uma opinião pessoal. No entanto, como é impossível para os nossos propósitos trabalhar com dragões de forma

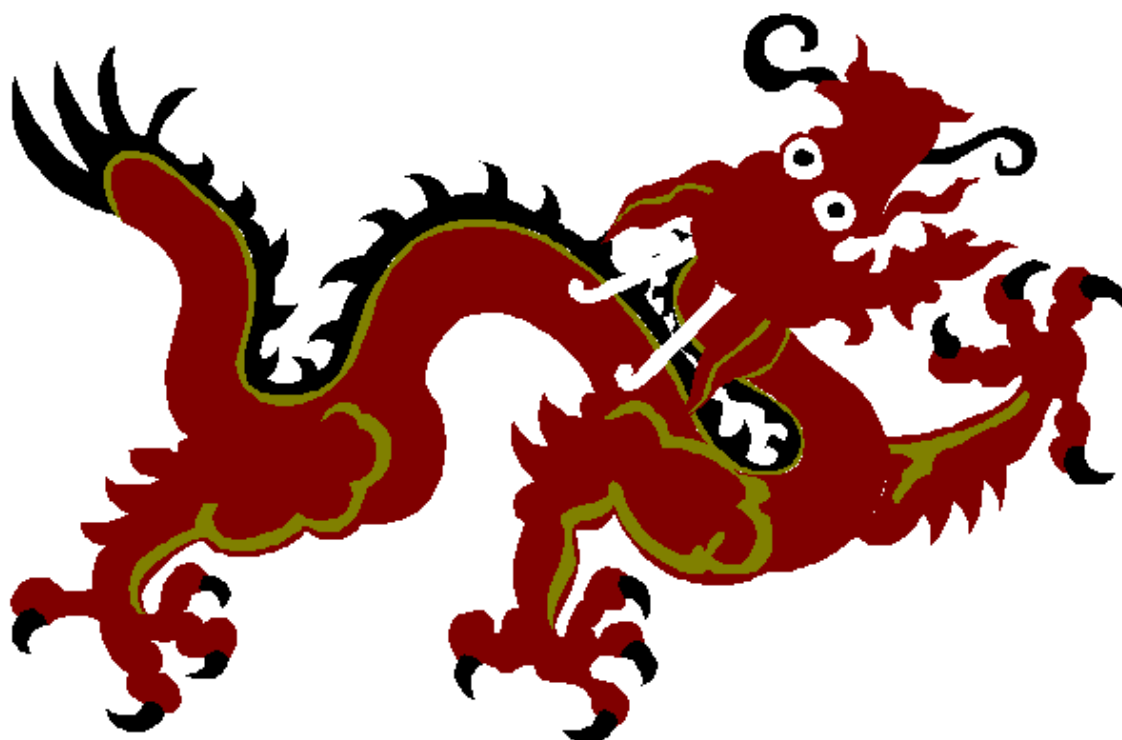
tão abrangente e genérica, é necessário que tomemos algum critério para separarmos o que será um dragão para nós e o que serão outras criaturas. E assim o faremos.

De forma geral, a concepção de dragão usada neste livro será a concepção fantástica considerada *clássica*. Ou seja, desenvolvi estas regras pensando principalmente em grandes bestas de aparência reptiliana. Esta, no entanto, não precisa ser necessariamente a mesma forma que o seu dragão adotará - pode-se dizer que o conceito de dragão que será adotado neste livro será *grandes bestas inteligentes*. Apesar de algumas características apresentadas a seguir pressuporem um dragão *clássico* você tem total liberdade para criar o seu dragão dentro deste conceito bastante abrangente, com pouca ou até nenhuma alteração das regras a seguir.



Capítulo II

Personagens Dragões



Jogadores que queiram podem utilizar dragões como personagens, utilizando as regras presentes neste livro. Deve-se, no entanto, tomar muito cuidado em permiti-los como personagens jogadores em um grupo,

pois o poder destas criaturas pode facilmente desequilibrar uma campanha, sobretudo utilizando o Sistema Daemon, em que normalmente os personagens não possuem grandes poderes. Na maioria dos casos, eles

são muito mais indicados para uso como NPCs, especialmente como antagonistas para os jogadores - é difícil pensar em uma aventura mais clássica de RPG do que invadir o covil do dragão para saquear seu tesouro, ou suas diversas variantes (salvar a princesa raptada, livrar a pequena vila da ameaçada da criatura, etc). Normalmente, dragões só seriam possíveis como personagens jogadores quando a própria campanha já envolvesse personagens tão poderosos quanto os próprios. Existe, no entanto, uma forma de regular o poder dos dragões, tornando assim sua presença possível em conjunto com personagens de menor poder.

Dragões são criaturas muito longevas, podendo chegar a milênios de idade. Muitos inclusive acreditam que dragões são imortais - e algumas vezes eles até mesmo estão certos, dependendo do cenário de campanha. Os que estamos mais acostumados a ver em aventuras e contos de fantasia geralmente possuem décadas, séculos ou algumas vezes até milênios de idade. Tendo tanto tempo de vida, é normal que possuam grandes poderes, tanto físicos, como grande força e vigor, quanto poderes mágicos e outros aprendidos em sua longa existência. Mas não foi necessariamente sempre assim. Com exceção de cenários onde transcendam a vida comum, sendo deuses ou outro tipo de entidade superior, todo dragão também já foi jovem um dia, inexperiente e muito menos poderoso. E são estes os que pretendo apresentar aqui como opção para personagens jogadores: dragões jovens, ainda começando a acumular todo o poder que tornou a raça conhecida como uma das mais temidas das histórias de fantasia. Mesmo um dragão jovem e inexperiente, no entanto, ainda é mais poderoso que um aventureiro comum, e pode facilmente desequilibrar uma campanha com outros personagens. Por isso, especialmente usando o Sistema Daemon, é recomendado que um mestre tenha muito cuidado antes de aceitar ter um personagem dragão no seu grupo.

É importante destacar aqui que boa parte destas regras para dragões não segue exatamente a forma como estes foram inicialmente apresentados em bestiários diversos para Daemon. Tais alterações foram necessárias para torná-los mais funcionais na mesa de jogo, pois em geral as formas para definir os seus poderes como monstros são bem diferentes das formas usadas para personagens jogadores. Além disso, há ainda a questão do poder que possuem, que em geral é muito maior do que o de personagens comuns, como já mencionado anteriormente. Recomendo que estas regras sejam usadas no caso de dragões jogadores e NPCs que interajam com estes. Se preferir, no entanto, não há nada que impeça você de substituí-los pelas regras sobre proteção, garras, baforada e outras características já vistas em outros materiais para Daemon, como o **Guia de Monstros de Arton** ou o **Guia de Dragões de Arton**.

Atributos

Dragões possuem algumas diferenças de atributos em relação a personagens comuns do Sistema Daemon. Eles possuem maior força física e vigor, possuindo FR e CON 5D; além disso, também possuem sentidos mais aguçados, possuindo PER 5D; por fim, por seu grande tamanho, são um pouco desajeitados, tendo uma AGI 2D. Transformando estes valores em bônus, chegamos as seguintes modificações de atributos: FR +6, CON+6., PER +6, AGI -3.

Idade

Em mundos fantásticos, normalmente dragões vivem muito mais do que pessoas comuns. Em muitos destes, sequer podem morrer por envelhecimento, podendo atingir facilmente centenas ou milhares de anos de

vida. No entanto, desenvolvem-se de forma bastante rápida, e é comum que muito cedo já se separem do resto de sua ninhada. O Sistema Daemon normalmente utiliza um valor aleatório para determinar a idade de um personagem, por causa das regras para pontos de perícia, que dependem diretamente da idade do personagem. Pessoalmente, não gosto desse tipo de sistema, mas, se prefere usar este sistema na sua campanha, assumo que a idade inicial de um dragão jovem geralmente será igual a $1d6+5$, resultando em um valor entre 6 e 11 anos de vida.

Personalidade

Em geral, a personalidade de um dragão pode ser bastante bem resumida em duas palavras: orgulho e arrogância. A grande maioria dos dragões são seres orgulhosos por natureza, que se gabam de serem uma das raças mais poderosas (e geralmente também antigas) de onde vivem, o que também os torna naturalmente arrogantes, desprezando outras raças, confiantes demais de que pouco ou nada podem contra suas grandes habilidades e poderes, o que muitas vezes traz a sua ruína. Apesar disso, não é incomum que um dragão se humilhe ou se submeta a alguém que se mostre forte e poderoso o bastante para subjugar-lo, pois seu amor a própria vida costuma ser maior que o seu orgulho e arrogância.

Outra característica comum em dragões clássicos é a sua grande ganância e amor por tesouros diversos. É comum que dragões antigos possuam um covil cheio de tesouros recolhidos durante décadas de vida, de várias formas – sendo as mais comuns através de saques a cidades ou tributos pagos por povos (em geral sob risco de serem destruídos em caso de não pagamento). Dragões jogadores também podem reunir o seu tesouro pessoal através de aventuras, como em geral ocorre com personagens comuns.

Estas características, no entanto, podem variar bastante, dependendo do cenário de jogo, da espécie a que pertence o personagem e muitas vezes do próprio indivíduo também. Dragões orientais, por exemplo, costumam ser muito sábios e honrados; e outros dragões podem ter ainda outras diferenças de personalidade.

De qualquer forma, existe um traço comum a todos os dragões, que é a sua noção pessoal de honra, aparecendo na forma do Código Dracônico. Todos os dragões, sejam jovens ou adultos, fracos ou poderosos, nobres ou cruéis, seguem algum tipo de código de honra pessoal, que guia suas ações. Cada código é único e pessoal de cada indivíduo, sendo bastante diferente dos seguidos pelos demais - indo desde não trapacear ou mentir, até subjugar-se completamente a qualquer um que se mostre superior ao personagem, passando por diversos outros. Ao criar o seu personagem dragão, o jogador pode escolher como é o código do seu dragão, e deverá segui-lo na hora de interpretar o personagem na mesa de jogo. Cada código, no entanto, está sujeito a aprovação do mestre: se brandos demais, podem ser vetados se ele achar necessário.



Presença Assustadora

Dragões são criaturas extremamente amedrontadoras, não apenas por sua imponente aparência e porte físico, mas também pela sua própria fama como seres altamente poderosos. Por isso, todo aquele

que vê um dragão corre sério risco de correr em pânico devido a sua intimidadora presença. Qualquer um que veja um dragão deve passar em um teste de WILL para evitar correr em pânico durante 4d6 rodadas - ou mais, caso o dragão decida persegui-lo. Em casos onde fugir é impossível, o teste deve ser feito para evitar que o personagem fique paralisado de medo. Este teste recebe ainda um bônus de +10% para dragões de 1º nível, bônus que cai em 1% para cada nível de personagem que o dragão evolui, podendo se tornar uma penalidade após o 10º nível. Personagens que estejam acostumados com a presença do personagem, como aliados ou até mesmo inimigos pessoais muito antigos, não precisam fazer o teste. Dragões que sejam conhecidos como “bons” pela população,

como dragões orientais em geral, também não possuem esta característica.

Outras Características e Custo

No primeiro nível, o dragão recebe IP natural 4, e este valor aumenta em 1 ponto a cada 3 níveis de experiência adquiridos pelo personagem. Além disso, dragões ligados a elementos também tem seu IP multiplicado por 4 quando recebem danos do seu tipo específico de elemento - por exemplo, calor/fogo para dragões vermelhos, frio/gelo para dragões brancos, etc. O custo final para se ter um personagem dragão fica em 4 pontos de aprimoramento.

Capítulo III

Aprimoramentos Dracônicos



As regras apresentadas no capítulo anterior permitem que sejam construídos personagens dragões para uso em campanhas com o Sistema Daemon. No entanto, para permitir um melhor funcionamento da raça na mesa de jogo, e, principalmente, para que seja

possível utilizar personagens dragões em conjunto com personagens comuns com o mínimo possível de desequilíbrio de poder, foi necessário reduzir bastante o poder destas criaturas, que normalmente estão entre as mais terríveis e poderosas dos mundos

fantásticos. Foi devido a esta necessidade de redução de poder que eu optei por usar dragões jovens como base para personagens jogadores - afinal, estes podem ainda não ter todo o poder que torna os mais velhos tão temidos. Mas isso não precisa necessariamente ser assim em sua campanha.

Em muitas campanhas e aventuras os personagens já são naturalmente poderosos - são vampiros, demônios, anjos, guerreiros z, ou diversos outros. Em cenários e campanhas em que os personagens já são naturalmente mais poderosos que personagens comuns, há a possibilidade, sem grandes problemas, de jogar com dragões mais velhos e poderosos. A princípio, a criação destes dragões mais velhos pode ser feita simplesmente seguindo as regras do capítulo anterior, apenas aumentando-se o poder inicial do personagem, e aumentando-se a idade inicial. No entanto, mesmo neste caso haverá ainda alguns problemas de poder - pois, em termos de jogo, muito provavelmente o seu dragão irá começar também no 1º nível, mesmo que seja mais velho que o dragão jovem apresentado acima. Para resolver tal problema, apresento abaixo aprimoramentos especiais que visam aumentar o poder de personagens dragões, para que possam ser criados dragões mais poderosos sem grandes dificuldades, além de servir também para personalizar melhor o seu personagem. Estes aprimoramentos podem ser adquiridos apenas por personagens dragões, e também podem ser adquiridos durante a campanha, através dos pontos de aprimoramento adquiridos pelo aumento de nível ou idade.

A critério do mestre, alguns destes aprimoramentos também podem ser obrigatórios para dragões em certos cenários. Em **Arton**, por exemplo, um mestre pode definir que todo dragão precisa obrigatoriamente possuir uma forma secundária e uma arma de sopro - ou seja, deve comprar pelo menos dois níveis de Poderes Dracônicos - e deve poder voar - ou seja, deve ter pelo menos um nível do aprimoramento Voo -, aumentando o custo

final do Aprimoramento Racial Dragão para 7 pontos de aprimoramento.

Aprimoramentos Positivos

Armas Naturais

É comum que um dragão possua diversas armas naturais com que podem causar dano a seus inimigos, como garras, mordidas e outras. Mesmo assim, nem todos tem a capacidade de usá-las em combate - só poderão fazê-lo através da compra deste aprimoramento, que permitem o uso de diversas de suas armas naturais.

A critério do mestre, o uso destas armas naturais pode ser feito com perícias comuns de combate corporal. Se achar necessário, no entanto, também pode ser definido que cada uma delas necessita de uma perícia separada para ser usada, que deve ser comprada como uma perícia de arma comum pelo personagem. Os atributos usados como base e outras características estarão na descrição de cada arma natural a seguir.



2 pontos: este dragão pode usar suas garras em combate. Dano de 2d6 + bônus de FR, perícia baseada em DEX, com valores separados de ataque e defesa.

3 pontos: este dragão pode usar sua mordida para causar dano em inimigos. Dano de 2d10 + bônus de FR, perícia baseada em AGI, com um único valor para ataque.

4 pontos: este dragão pode usar sua cauda em combate. Dano de 3d6 + bônus de FR, perícia baseada em AGI, com um único valor para ataque.

5 pontos: este dragão pode usar uma crina óssea ou espinhosa sobre sua cabeça em combate. Dano de 4d6 + bônus de FR, perícia sem valor inicial, com um único valor para ataque.

Invulnerabilidade

2 pontos: apenas para dragões ligados a elementos, este aprimoramento o torna imune ao seu tipo de elemento – por exemplo, calor/fogo para dragões vermelhos, frio/gelo para dragões brancos, etc.

Membros Extras

3 pontos cada: dragões com este aprimoramento podem possuir mais membros que os quatro normais. Estes membros extras podem ajudá-lo a manipular mais objetos, além de facilitar esforços físicos com os mesmos. Cada par de membros extras pode ser considerado como um personagem separado, com a mesma FR do dragão, para ocasiões de Soma de Atributos. No entanto, possuir mais membros não necessariamente permite ações extras por rodada, exceto em casos especiais, como personagens Multicéfalos ou através de manobras de combate como Lutar com Duas Armas (que, para personagens com membros extras, pode ser comprada mais vezes para permitir o uso de mais membros armados). Cada membro extra também impõe um redutor de -1% ao teste para resistir ao medo provocado pela visão do dragão.

Multicéfalo

3 pontos cada cabeça: a dragões com mais de uma cabeça chamamos multicéfalos. Cada cabeça deverá ser criada e interpretada como um personagem diferente, com atributos mentais, perícias, poderes e aprimoramentos ligados a personalidade próprios – suas únicas características comuns serão os atributos e aprimoramentos ligados a características físicas. Cada cabeça extra permite a realização de uma ação extra por rodada,

desde que não envolva a uma parte do corpo já usada por outra. Cada cabeça também impõe um redutor -5% para resistir ao medo causado pelo personagem.

Peçonha

2 pontos: dragões com este aprimoramento são capazes de inocular um veneno através de sua mordida. Caso acerte o ataque, o alvo deve fazer um teste de CON, ou irá sofrer um dano extra de 2d6 (sem direito a absorção por qualquer tipo de proteção física) em 1d6 rodadas, tempo que o veneno leva para agir.

4 pontos: este dragão é tão peçonhento que o seu próprio sangue possui veneno, dando a ele um caráter altamente ácido. Todo ataque bem sucedido contra o dragão feito a distância de combate corpo-a-corpo com armas cortantes ou perfurantes obriga o atacante a fazer um teste difícil de AGI: falha significa que ele irá receber 1d6+3 de dano pelo sangue espirrado sobre ele. Mesmo armas e armaduras são danificadas pelo contato com o sangue peçonhento: ataques bem sucedidos contra o dragão impõem um redutor cumulativo de -1 para o dano da arma causada devido ao derretimento causado pelo sangue ácido; e atacantes que recebam dano do sangue em seus ataques também tem o IP de suas armaduras e escudos reduzidos em 1 ponto.

Poderes Dracônicos

É comum que dragões possuam diversos poderes especiais, como poderes mágicos, psíquicos, elementais e muitos outros. Além destes, dragões também podem possuir poderes únicos, próprios da raça – como a capacidade de mudar para uma forma secundária, ou sua famosa arma de sopro. Para possuir tais poderes, dragões devem primeiro comprar este aprimoramento. Mais detalhes sobre os poderes dracônicos podem ser encontrados no próximo capítulo.

1 ponto: 1 ponto de poder dracônico no 1º nível, +1 a cada 3 níveis.

2 pontos: 2 pontos de poder dracônico no 1º nível, +1 a cada 3 níveis.

3 pontos: 3 pontos de poder dracônico no 1º nível, +1 a cada 2 níveis.

4 pontos: 4 pontos de poder dracônico no 1º nível, +1 a cada 2 níveis.

5 pontos: 5 pontos de poder dracônico no 1º nível, +1 a cada nível.

Tamanho

Dragões são criaturas normalmente enormes, atingindo vários metros de altura e comprimento. No entanto, mesmo entre os dragões existem aqueles ainda maiores - dragões verdadeiramente gigantescos. É comum também que tomem formas cada vez mais colossais a medida que envelhecem e ganham mais poder. Tanto tamanho, é claro, garante a ele um porte físico muito mais avantajado, dando a ele uma Força e Constituição muito maiores. Este aprimoramento - retirado do **Gerador de Raças para Daemon** - deve ser comprado por dragões muito grandes, que darão a eles bônus de FR e CON.

4 pontos: o dragão possui entre 12 e 17 metros de altura. Recebe um bônus de FR e CON +9

5 pontos: o dragão possui entre 17 e 25 metros de altura. Recebe um bônus de FR e CON +11.

Vôo

1 ponto: é muito comum que dragões possam voar. Este aprimoramento permite que um personagem dragão voe em sua forma verdadeira com o dobro de sua velocidade normal em terra.

2 pontos: com este nível do aprimoramento, um dragão que possua asas (não é necessário que ele possua asas para voar) pode usar suas asas para atacar oponentes em seus flancos, com dano de 2d6 + bônus de FR, acertando automaticamente até dois inimigos em seus flancos (um de cada lado). Você ainda pode ter asas sem este aprimoramento, mas não poderá usá-las para atacar.

Capítulo IV

Poderes Dracônicos



Além de suas grandes habilidades físicas naturais, é comum também que dragões adquiram uma série de outros poderes ao longo de sua longa existência. O

mais comum é que tais poderes sejam poderes comuns, que outros personagens comuns do cenário também possam, como magia, poderes psíquicos, poderes elementais

e outros. Além destes, algumas vezes podem despertar uma série de poderes únicos, próprios da raça dracônica, e que nenhum outro personagem pode possuir. Neste grupo estão poderes de transformação, sua arma de sopro e outros mais descritos a seguir.

Não é todo dragão, no entanto, que possui estes poderes, e nem sempre a idade avançada de um dragão é sinônimo de que ele irá possuir algum poder especial. Apenas aqueles que comprarem o aprimoramento Poderes Dracônicos, descrito no capítulo anterior, são capazes de despertar tais poderes, e aqueles com níveis maiores neste aprimoramento também possuirão poderes maiores em consequência. Em muitos cenários, também é possível que os dragões não sejam capazes de despertar poderes especiais únicos, ou então sejam capazes de despertar apenas alguns deles. Em **Arton**, por exemplo, poderia ficar definido que dragões não podem despertar poderes do Sangue, de Metamorfose (um dos poderes de Transformação) e da Língua, podendo possuir apenas a sua Arma de Sopro e demias Poderes de Transformação; em cenários mais modernos, poderia ser definido que dragões podem possuir apenas os poderes do Sangue, de Transformação e a Arma de Sopro, não possuindo poderes da Língua; e em outros cenários os poderes permitidos poderiam ser outros. Cada mestre pode adotar seus próprios critérios para definir quais poderes podem ser despertados por dragões no seu mundo de jogo ou não.

Os poderes dracônicos são divididos em quatro tipos: Poderes de Transformação, Poderes da Língua, Poderes do Sangue e Arma de Sopro. Você pode usar os pontos de poder dracônico adquirido com o aprimoramento Poderes Dracônicos para comprá-los: cada ponto gasto compra um nível em um poder, exceto quando dito o contrário na descrição do próprio poder. Outros poderes que dragões podem possuir podem ser encontrados em diversos livros e netbooks da linha Daemon - como **Arkanum**, **Trevas**, **Tormenta**, **Invasão**, **Dragon Ball**

Z, Guerreiras Mágicas de Rayearth, O Chamado e outros.

Evolução de Poderes Dracônicos

Da mesma forma que personagens comuns, dragões também envelhecem e aprendem novas coisas ao longo de sua vida, tanto habilidades comuns como novos poderes especiais. A forma como se dá esta evolução de poderes dracônicos pode ser determinada pelo mestre e jogadores, para melhor se adequar ao seu estilo de jogar.

Mestres que preferem uma mecânica de jogo mais simples e equilibrada podem determinar que o avanço de poderes dracônicos se dá através do ganho de pontos de experiência e níveis de personagem, de acordo com a medida que aparece na descrição do aprimoramento Poderes Dracônicos no capítulo anterior. Outros mestres podem preferir um sistema mais realista - ainda que a própria presença de dragões de certa forma já conflite com esta noção de realismo -, e, neste caso, pode preferir um avanço dos poderes pela idade do personagem. Neste caso, pode assumir que cada nível de personagem, para critérios de receber poderes dracônicos, equivale a 5 anos de vida do dragão. Assim, um dragão que receba 1 ponto de poder dracônico a cada 3 níveis receberá 1 ponto a cada 15 anos de vida, se recebe 1 ponto a cada 2 níveis receberá 1 ponto a cada 10 anos, e se recebe 1 ponto a cada nível receberá 1 ponto a cada 5 anos. Esta medida também pode ser adotada para as outras habilidades de dragões que envolvem o avanço de níveis, como o uso de certas armas naturais ou a habilidade de causar medo.

Poderes de Transformação

Pessoas comuns costumam fugir apavoradas a simpels visão de um dragão, e, desnecessário dizer, isso pode causar diversos

problemas para ele quando tem assuntos a tratar justamente com essas pessoas comuns. Para evitar que isso aconteça, muitos dragões adotam uma forma secundária, como se pertencesse a uma raça mais comum, menos intimidadora que sua forma natural, ou então adquire a habilidade de diminuir o seu tamanho natural, reduzindo assim os efeitos do pânico causado pela sua presença. Os Poderes de Transformação envolvem a capacidade destes dragões de controlarem essas mudanças de formas.

Existem três Poderes de Transformação: Forma Alternativa, Metamorfose e Tamanho.

Forma Alternativa

O poder de Forma Alternativa envolve a capacidade de alguns dragões de assumirem uma segunda forma, normalmente humana ou semi-humana, em geral menor e menos intimidadora que a sua forma verdadeira. Esta segunda forma pode ser usada para andar por áreas onde o seu corpo gigantesco normalmente não pode entrar ou então para resolver assuntos entre as pessoas comuns, que fugiriam apavoradas ao ver a sua forma dracônica verdadeira.

Não interessando em que forma está, um dragão sempre mantém todos os seus atributos normais. No entanto, na sua segunda forma, não será capaz de utilizar diversas características dracônicas, em geral aqueles que dependiam justamente das características físicas da sua forma original, como armas naturais ou armas de sopro. Ele também sempre aparentará ser do mesmo sexo ao qual pertence naturalmente.

O uso deste poder também não requer qualquer gasto de energia, funcionando através de testes de WILL: você pode realizar todas as ações do seu nível atual e até 1 nível abaixo com um teste Normal de WILL; 2 ou 3 níveis abaixo com um teste Fácil; e 4 ou mais níveis abaixo automaticamente, sem necessitar de testes. Por exemplo, com o nível 5, você poderia

utilizar os níveis 4 e 5 com testes Normais; 2 e 3 com testes Fáceis e 1 com teste Difícil. Se falhar no teste, não será capaz de utilizar este poder novamente durante 2d6 horas.

Nível 1: você possui uma forma secundária, única e imutável. Esta forma deve condizer com sua aparência dracônica: se tiver duas cabeças em sua forma verdadeira, também possuirá duas cabeças em sua forma alternativa; se tiver alguma cicatriz em sua forma verdadeira, ela também estará em sua forma alternativa, etc.

Nível 2: permite alterar algumas características simples da sua forma alternativa. Exemplo: cor do cabelo, dos olhos, pequenas mudanças nas proporcionalidades (tamanho das pernas em relação ao tronco, etc).

Nível 3: permite mudar a cor da pele da sua forma alternativa; permite mudar o tamanho de partes pequenas (nariz, orelhas, dedos, etc) ou inanimadas (cabelo, unhas, etc) do corpo; permite a remoção de pequenas cicatrizes e marcas na forma secundária.

Nível 4: permite mudar o comprimento de algumas partes maiores



(braços, pernas, etc) do corpo da sua forma alternativa; permite mudar levemente as feições, por exemplo, para dar uma aparência mais intimidadora ou mais inocente, mas sem alterar as formas gerais da face do personagem.

Nível 5: permite mudanças radicais na estatura, feições e características físicas da sua forma alternativa, tornando possível a você alterá-la quase que livremente.

Metamorfose

Metamorfose é o poder possuído por alguns dragões de reverter apenas algumas partes de seu corpo para sua forma original enquanto ainda permanece em sua forma alternativa para o resto do seu corpo - ele pode, por exemplo, manter as formas normais de ser corpo alternativo, enquanto transforma apenas a sua cabeça em sua cabeça de dragão para utilizar sua baforada; ou então fazer aparecer apenas as suas asas para poder levantar vôo. Não é necessário se preocupar com o tamanho: as partes metamorfoseadas sempre ficarão proporcionais ao tamanho da forma secundária do personagem. Este poder só pode ser comprado por quem possui pelo menos 1 nível de Forma Alternativa.

O nível neste poder irá definir o quão grande é a parte do corpo que pode ser metamorfoseada, bem como também por quanto tempo é possível manter a metamorfose: quanto maior o nível possuído, não apenas você pode metamorfosear partes maiores do seu corpo, como também pode manter as partes menores metamorfoseadas por mais tempo - 1d6 rodadas extras para cada nível acima utilizado. Por exemplo, um personagem com Metamorfose em nível 3 poderia manter o mesmo nível pelo tempo normal, o nível 2 por 1d6 rodadas a mais e o nível 1 por 2d6 rodadas a mais. Também não é possível ativar outra metamorfose enquanto uma já está ativa, a não ser utilizando níveis maiores, igual a soma dos níveis a ser

utilizados. Por exemplo, você não poderia metamorfosear normalmente sua cabeça dracônica (possível a partir do nível 3) enquanto está com uma de suas garras (nível 1) - mas poderia fazer a ativação de ambas como se fosse uma ativação do nível 4, com custo e duração equivalentes.

Utilizar este poder requer um gasto de energia: o personagem deve gastar uma quantidade de alguma pontuação especial para uso de poderes que possua (Pontos de Magia, Pontos de Poder, etc) equivalente ao nível de Metamorfose utilizado - ou seja, 1 ponto para utilizar o nível 1, 2 pontos para utilizar o nível 2, etc. Caso você não possua nenhuma dessas pontuações especiais, a ativação deste poder ainda pode ser feita através do gasto de Pontos de Vida na mesma proporção. O custo deve ser pago novamente após o término da duração da metamorfose para mantê-la, caso contrário o efeito é cancelado. Qualquer metamorfose ainda pode ser cancelada a qualquer momento que o personagem queira, sem qualquer custo ou teste ser necessário.

Nível 1: permite metamorfosear um membro pequeno (uma mão ou um pé) e manter a metamorfose por até 2 rodadas.

Nível 2: permite metamorfosear um membro maior (um braço, perna, cauda ou asa inteira) ou dois membros menores e manter a metamorfose por até 2 rodadas.

Nível 3: permite metamorfosear uma parte maior do corpo (como sua cabeça ou tronco), ou ainda dois membros maiores (como um par de braços ou um par de asas) e manter a metamorfose por até 2 rodadas.

Nível 4: permite metamorfosear quase todo o seu corpo dracônico para sua forma secundária, tornando-o quase que um "homem-dragão" (caso sua forma secundária seja humanóide, é claro), podendo assim utilizar todas as suas habilidades dracônicas mesmo em sua forma secundária, e manter a metamorfose por até 2 rodadas.

Níveis 5 e adiante: a partir do nível 5, o avanço neste poder serve unicamente

para aumentar a duração das metamorfoses anteriores.

Tamanho

Enquanto o poder de Metamorfose serve para controlar a transformação do dragão em sua forma secundária, o poder de Tamanho serve para controlar a transformação em sua forma verdadeira. Com níveis avançados neste poder, você poderá diminuir o tamanho da sua forma verdadeira, o que pode ser útil não apenas para poder assumir sua forma em lugares mais fechados, mas também para facilitar a interação com outras raças, que normalmente fogem em pânico na simples presença de um dragão em sua forma verdadeira. Em termos de regras, cada ponto de porcentagem que o personagem diminuir de seu tamanho original é adicionado como bônus ao teste de WILL para resistir ao pânico provocado pela sua presença.

Diferente do poder de Metamorfose, o poder de Tamanho não requer um gasto de energia para ser utilizado. Ao invés disso, requer apenas que o personagem passe em um teste de WILL, cuja dificuldade irá depender do nível do personagem nesta habilidade e em quanto o personagem quer diminuir o seu tamanho. Caso falhe no teste, o

personagem não pode tentar novamente utilizar este poder durante 2d6 horas.

Nível 1: permite reduzir o seu tamanho em até 5% com um teste Normal de WILL, ou até 15% com um teste Difícil.

Nível 2: permite reduzir o seu tamanho em até 10% com um teste Normal de WILL, ou em até 20% com um teste Difícil.

Nível 3: permite reduzir o seu tamanho em até 5% com um teste Fácil de WILL, até 15% com um teste Normal ou em até 25% com um teste Difícil.

Nível 4: permite reduzir o seu tamanho em até 10% com um teste Fácil de WILL, até 20% com um teste Normal ou em até 30% com um teste Difícil.

Nível 5: permite reduzir o seu tamanho em até 5% sem testes, 15% com um teste Fácil de WILL, até 25% com um teste Normal ou em até 35% com um teste Difícil.

E assim por diante, pela óbvia progressão.

Poderes da Língua

Em muitos mundos, acredita-se que a língua dos dragões possua propriedades sobrenaturais, podendo gerar diversos efeitos simplesmente pela pronúncia de certas palavras. Muitos acreditam que a linguagem usada por magos para proferir seus feitiços possa inclusive ser esta língua, ou talvez uma linguagem derivada da mesma. Os Poderes da Língua são os poderes relativos a esta língua sobrenatural.

O uso dos poderes da língua em jogo funciona da seguinte forma: o jogador escolhe o efeito que deseja, e formula o mesmo em uma frase - por exemplo, "eu crio fogo" para acender uma fogueira, "eu controle terra" para movimentar o solo, etc. O mestre decide se o efeito é possível e, se for, o jogador pronuncia a frase, gasta a energia necessária e ele acontece. Não é possível afetar qualquer tipo de criatura viva diretamente através dos Poderes da Língua - eles só



fazem efeito sobre matéria inanimada, ou agindo de forma indireta (por exemplo, criando uma bola de fogo e arremessando sobre alguém). Assim como o poder de Metamorfose, o uso de Poderes da Língua gasta energia para ser utilizado, gastando algum tipo de pontuação para uso de poderes especiais (Pontos de Magia, Pontos de Poder, etc) ou, caso o personagem não possua qualquer destas pontuações alternativas, os próprios Pontos de Vida do personagem.

A princípio recomendo que as frases sejam formuladas em português por motivos práticos, mesmo que, no mundo de jogo, assumam-se que elas estejam sendo ditas em idioma dracônico. Existem algumas "línguas dracônicas" desenvolvidas para cenários de fantasia diversos, mas acredito que não haja tempo nem espaço suficiente aqui para tentar explicar toda a gramática e significados destas línguas (até porque é algo que eu mesmo desconheço). Mestres que tenham acesso a alguma dessas línguas de alguma forma podem optar por usá-la.

O avanço nos poderes da língua se dá através de dois parâmetros separados: Fala e Efeito. O primeiro nível de ambos é comprado junto - ou seja, você só precisa gastar 1 ponto de poder dracônico para possuir nível 1 em ambos -, mas os níveis seguintes devem ser comprados separadamente para cada um.

Fala

O parâmetro de Fala dos Poderes da Língua determina a quantidade de palavras que podem ser incluídas em uma frase que irá gerar um efeito. Cada nível neste parâmetro permite o uso de uma palavra. Por exemplo, com nível 3 neste parâmetro, você poderá formular frases do tipo "eu crio água", enquanto no nível 4 você já poderá dizer "eu crio água fervente", etc.

É também este o parâmetro que define o custo necessário para se utilizar os Poderes da Língua, que será igual ao nível de Fala utilizado, ou seja, a quantidade de

palavras usada na frase. Por exemplo, se você usa o nível 2 para secar uma camisa dizendo "camisa seca", você deverá gastar 2 pontos de alguma pontuação para uso de poderes que possua, ou de seus PVs. Você também só poder ter 1 nível de Fala para cada 10% que tenha na perícia Idiomas: Língua Dracônica - por exemplo, se tiver 30% nesta perícia, só poderá ter até 3 níveis neste parâmetro.

Efeito

O parâmetro Efeito determina o que você pode afetar com o uso dos Poderes da Língua. Quanto maior o nível nele, maior é a área que você pode controlar, ou então maior é o que você pode criar, etc. Este é também o parâmetro que determina qual será o valor numérico em termos de regras representado pelos efeitos criados: 1d6 de dano/IP 2/FR (ou outro atributo) 1D para cada nível possuído pelo personagem.

Nível 1: uma área ou algo pequeno, equivalente a palma de uma mão humana aberta.

Nível 2: uma área ou algo um pouco maior, equivalente a até 2 palmas humanas abertas.

Nível 3: uma área ou algo com até 1m de diâmetro.

Nível 4: uma área ou algo com até 2m de diâmetro.

Nível 5: uma área ou algo com até 3m de diâmetro.

E assim por diante, pela óbvia progressão.

Poderes do Sangue

Em muitos cenários, acredita-se que o sangue de um dragão possui propriedades especiais, muitas vezes dando aos mesmos uma série de habilidades únicas - estes são os chamados Poderes do Sangue. Estes poderes podem variar bastante, indo desde capacidade

de aumentar atributos, até um alto poder de regeneração, passando ainda por alguns outros. A critério do mestre, e dependendo do cenário, Poderes do Sangue também podem ser despertados por outras criaturas que possuam sangue de dragão em suas veias, como híbridos com outras raças ou alguém que o tenha recebido por transfusão, por exemplo.

Exceto quando dito o contrário na sua descrição, todos os Poderes do Sangue requerem um gasto de energia equivalente ao nível usado. Este gasto pode ser feito em qualquer tipo de pontuação especial para uso de habilidades que o personagem possua - Pontos de Magia, Pontos de Poder, etc -, ou, caso não possua nenhuma destas pontuações extras, dos próprios Pontos de Vida do personagem, como diversos outros poderes descritos anteriormente.

Existem 5 Poderes do Sangue: Ações Extras, Aumento de Atributo, Defesa Especial, Regeneração e Sentidos.

Ações Extras

Como parece óbvio pelo nome, este poder serve para dar a um personagem dragão a possibilidade de realizar ações extras em uma rodada. Cada nível possuído permite a realização de uma ação extra em uma rodada ao custo de 1 ponto especial/PV.

Aumento de Atributo

Personagens com este poder podem aumentar um de seus atributos temporariamente, ajudando na realização de alguma tarefa. Cada nível neste poder garante um bônus de +2 em um atributo durante 1d6 rodadas ao custo de 1 ponto especial/PV, que deverá ser gasto novamente após o término da duração para manter o bônus, caso contrário o efeito é cancelado. Níveis posteriores permitem bônus maiores de atributos ou uma duração maior para bônus menores, da mesma forma que o poder de

Transformação Metamorfose descrito anteriormente.

A habilidade de aumentar cada atributo é considerado um poder separado. Assim, se você tiver a habilidade de aumentar FR, esta mesma habilidade não irá servir para aumentar CON, por exemplo, que deverá ser comprada como uma habilidade diferente.

Defesa Especial

Este poder garante ao personagem uma defesa extra, além de sua proteção natural, contra diversos ataques ou efeitos que tentem lançar contra ele. Cada nível usado aumenta IP do personagem em 2 pontos ou garante 1D de proteção, contado como Força Inativa contra o valor numérico ou nível do efeito usado, durante 1d6 rodadas, ao custo de 1 ponto especial/PV. Níveis maiores podem aumentar esta proteção ou aumentar o tempo de duração de níveis menores, como outros poderes descritos anteriormente..

Regeneração

Este poder garante ao personagem a possibilidade de regenerar seus PVs continuamente. Este é um poder sempre ativo, sem necessitar de qualquer gasto de energia para ser usado. O tempo necessário para



regeneração fazer efeito depende do nível do personagem neste poder:

Nível 1: 1 PV a cada 12 horas

Nível 2: 1 PV a cada 6 horas

Nível 3: 1 PV a cada 3 horas

Nível 4: 1 PV a cada hora

Nível 5: 1 PV a cada 1/2 hora

Nível 6: 1 PV a cada 15 minutos

Nível 7: 1 PV a cada minuto

Nível 8: 1 PV a cada rodada

Sentidos

Não exatamente através de um poder sobrenatural, mas sim de um grande domínio dos seus aguçados sentidos perceptivos, um dragão pode sentir tudo o que está a sua volta, qualquer que seja a direção ou qualquer que seja o tamanho ou situação dos objetos ou criaturas encontrados ao seu redor. Mesmo criaturas ou objetos invisíveis podem ser percebidos por ele, desde que dentro da área de efeito do nível do dragão neste poder.

Como o poder de Regeneração, este é um poder sempre ativo, não sendo necessário qualquer gasto de energia para ser ativado. O alcance dessa percepção sobre-humana irá depender do nível do dragão em Sentidos: 3m de raio a volta do personagem para cada nível possuído.

Armas de Sopro

É claro que não podemos nos esquecer da mais clássica característica de dragões fantásticos: sua arma de sopro. Este é um tipo de ataque disparado pela boca, cuspidando fogo, ácido, relâmpagos ou alguma outra coisa. Cada jogador pode escolher qual será a arma de sopro de seu personagem, geralmente baseado na espécie a que pertence seu dragão - é comum que dragões vermelhos cuspiam fogo, brancos cuspiam gelo, azuis cuspiam relâmpagos, etc.

O poder da Arma de Sopro de um dragão, como os Poderes da Língua, é

dividido em parâmetros, neste caso 5: Poder, Alcance, Área, Efeito e Uso. O primeiro nível de todos os efeitos pode ser comprado em conjunto, pagando-se apenas 1 ponto de poder dracônico, mas os níveis seguintes devem ser comprados separadamente em cada parâmetro.

Poder

Este parâmetro define, obviamente, o poder da baforada. Para cada nível do dragão em Poder, sua baforada será capaz de causar 1d+2 de dano em todos os personagens dentro da sua área de efeito, com acerto automático. É possível, no entanto, reduzir este dano a metade com um teste de AGI. O dado usado para calcular o dano é definido por outro parâmetro, o Efeito.

Alcance

Este parâmetro define qual será o alcance da baforada. No primeiro nível, o alcance é de 9m, e esta distância aumenta em 1m para cada nível seguinte.

Área

Este parâmetro definirá qual será a área de efeito da baforada, dentro da distância definida pelo parâmetro alcance. Todos dentro desta área serão atingidos automaticamente pela baforada, mas ainda é permitido realizar um teste de AGI para ter o dano reduzido a metade. A baforada sempre atinge uma área cônica com área de base definida pelo nível neste parâmetro: 5x5m² no primeiro nível, aumentando em 1x1m² para cada nível seguinte.

Efeito

Este parâmetro dá a baforada propriedades e características extras além do dano causado.

Nível 1: baforada comum, causando 1d6+2 de dano para cada nível de Poder.

Nível 2: troca o dado para calcular o dano para d8: 1d8+2 para cada nível de Poder.

Nível 3: neste nível, a baforada passa a ser capaz de ferir normalmente criaturas feridas apenas por magia.

Nível 4: troca o dado para calcular o dano para d10: 1d10+2 para cada nível de Poder.

Nível 5: neste nível, a baforada passa a ignorar totalmente a proteção fornecida por armaduras ou escudos, exceto quando possuem algum tipo de proteção especial contra o tipo de dano baforada.

Nível 6: neste nível a baforada passa a poder paralisar os alvos de alguma forma - através de choque elétrico, congelamento, veneno paralisante ou alguma outra forma. Todo alvo da baforada deve passar em um teste de CON para não ficar paralisado por 2d6 rodadas.

Nível 7: neste nível a baforada é capaz de manter dano contínuo nos seus alvos de alguma forma - devido a um frio ou calor intensos, corrosão causada por ácido, algum tipo de veneno ou de alguma outra forma. Todos os alvos da baforada devem passar em um teste de CON, ou irão começar a perder 1 PV por rodada durante as próximas 2d6 rodadas.

Uso

Diferente dos Poderes da Língua, do Sangue e de Transformação, o uso da Arma de Sopro de um dragão não consome qualquer tipo de energia do personagem, nem requer qualquer tipo de teste para ser usada. No entanto, só pode ser usada poucas vezes por dia. Essa quantidade de vezes em que pode ser usada é definida por este parâmetro: 1 vez por dia para cada nível em Uso, após os quais serão necessárias pelo menos 6 horas de sono para poder usá-la novamente

Capítulo V Dragões no Mundo de Jogo



Não é muito difícil de se incluir dragões em muitos cenários de campanha. Geralmente, eles irão fazer o papel de bestas poderosas, temidas pela população do cenário, como ocorre na maioria dos cenários de fantasia medieval conhecidos, de **Arton**, o mundo de **Tormenta**, até **Krym**, de **Dragonlance**, passando por muitos outros. Também é esta a situação em diversos outros cenários não necessariamente medievais, dos quais destacam-se o mundo cyberpunk fantástico de **Shadowrun**, em que os dragões ressurgem após séculos desaparecidos para retomar seu lugar entre os homens, e o recente filme **Reino de Fogo**, em que dragões conquistam a terra em um futuro próximo. Quando trazido a cenários modernos ou mais realistas, é comum que esta seja a situação também, como ocorre no cenário de **Arkanum** e **Trevas**. Esta também pode facilmente ser a situação em diversos outros cenários, devido ao enorme poder que dragões costumam possuir. Incluir dragões jogadores em cenários assim é normalmente difícil, pois é mais comum encontrá-los como antagonistas para os personagens. Em geral, serão dragões jovens, ainda muito longe de adquirir todo o poder que os adultos costumam possuir, de forma a equilibrá-los um pouco com outros personagens normais destes cenários. Dragões mais poderosos só seriam possíveis caso os outros personagens também fossem mais poderosos - em geral, outros dragões.

Em cenários fantásticos com temas orientais, onde, como já comentado, há uma imagem mais positiva dos dragões, ou mesmo em alguns cenários com temas mais clássicos, é comum que os dragões sejam não apenas temidos, mas também admirados pelos povos. É comum em cenários assim que dragões assumam o papel de grandes líderes e governantes de populações, dando margem para aventuras envolvendo mais política e intriga. Mesmo assim, também é recomendado que os dragões jogadores em cenários assim sejam dragões mais jovens e

com menos poder, a não ser que os outros personagens também possuam um poder e influência equivalentes.

Existem ainda diversas outras maneiras de justificar a presença de dragões em um cenário de campanha. Não é incomum, por exemplo, que os dragões assumam o papel de deuses em diversos cenários, como ocorre no nacional **Kriptus**, entre outros - e, é claro, em cenários assim não é recomendado que estejam disponíveis como personagens jogadores, a menos que os outros personagens também sejam deuses. Dragões também poderiam ser apenas mais uma raça entre diversas outras, vivendo normalmente entre as raças comuns do cenário. E, em cenários modernos, também poderiam ser resultado de manipulações genéticas em laboratórios governamentais secretos, resultando em aventuras e campanhas com muita paranóia e perseguição. Enfim, é possível incluir dragões e dragões jogadores de diversas formas em diversos cenários, bastando um pouco de criatividade e imaginação por parte dos mestres e jogadores.

Segue abaixo alguns comentários a respeito da situação dos dragões e dragões jogadores nos principais cenários do Sistema Daemon.

Tormenta

A situação de dragões no cenário de Tormenta não é muito diferente da maioria dos cenários medievais fantásticos - criaturas muito poderosas, temidas pela população, e conhecidas por formar grandes covis cheios de tesouros. Segundo consta na mitologia local, eles teriam sido criados por **Meggallokk**, o deus dos monstros artonianos, sendo as criaturas mais magníficas já criadas por ele para habitar o continente. Dragões jogadores deste grupo provavelmente serão jovens que ainda não reuniram todo o tesouro e poder pela qual os mais velhos se tornaram temidos e conhecidos

- e, portanto, bastante suscetíveis a se tornarem aventureiros para poderem assim reunir o seu tesouro pessoal.

Existem também em Arton os chamados dragões orientais, habitantes da ilha de Tamu-ra e criados pelo deus-dragão oriental **Lin-Wu**. Estes dragões são muito mais nobres e honrados que seus primos continentais, mas, infelizmente, estão praticamente extintos desde que a ilha foi tomada pela Tormenta. É possível que hajam alguns entre a população transportada pelo imperador Tekametsu para Valkaria, e talvez alguns outros que tinham poder suficiente para se salvar, mas a população deste tipo de dragão é atualmente muito pequena. Mesmo assim, ainda é possível para personagens dragões serem dragões orientais se o jogador assim quiser. É comum que estes dragões se tornem grandes magos ou clérigos, adquirindo bastante sabedoria, ou que sigam outras carreiras típicas de personagens orientais – samurais, magos wu-jen, etc.

Arkanun/Trevas

Dragões existem no mundo de horror de Arkanun/Trevas, bem como nos outros jogos desta linha, como **Vampiros Mitológicos**, **Demônios: a Divina Comédia**, **Anjos: a Cidade de Prata** e outros. Eles podem ser originários de vários planos, inclusive da Terra, normalmente estando entre as mais poderosas criaturas destes planos, e assumindo formas diversas. Sendo este cenário bastante baseado em mitos e lendas de povos reais, praticamente todos os dragões míticos são de uma forma ou de outra plausíveis nele. No entanto, como as ambientações principais dele são a Europa medieval e o mundo contemporâneo, o modelo cristão da grande fera cuspidora de fogo é o mais comum.

No mundo medieval de **Arkanun**, ainda é possível encontrar dragões vivendo em sua forma natural na Terra, vivendo em seus covis escondidos em cavernas cheias de

perigos e também reunindo vastos tesouros. No mundo contemporâneo de **Trevas**, a grande maioria dos dragões mais poderosos não vive mais no plano terrestre - tendo fugido principalmente para Arcádia, por motivos diversos. Alguns, no entanto, ainda vivem em meio a sociedade, adotando formas humanas e vivendo como pessoas comuns. Em geral, serão grandes, apreciadores de obras de artes e outros tipos de tesouros contemporâneos. Assim, é bom tomar bastante cuidado com aquele milionário que gasta fortunas em leilões - é bem possível que existam garras e escamas escondidas sob aquela aparência de riqueza comum...

Em qualquer dos dois casos, no entanto, não é recomendável que dragões estejam disponíveis para personagens jogadores - eles funcionam muito melhores como NPCs poderosos, que iteração com os personagens ou fazem o papel de antagonistas para os mesmos, ou ainda como uma presença invisível na aventura, como através de cultos secretos que pretendem acordar dragões poderosos que estejam adormecidos. Personagens dragões só seriam possíveis no caso de grupos em que os outros personagens também não fossem pessoas comuns - como vampiros, demônios, anjos e outros.

Invasão

Dragões também podem aparecer no cenário de **Invasão**, de diversas maneiras - na verdade, este é um dos cenários onde é mais simples incluir dragões como personagens jogadores. Eles podem ser evoluções paralelas de dinossauros, criaturas sobrenaturais como em Arkanun/Trevas, ou, a situação mais simples para dragões jogadores, criaturas criadas através de manipulação genética em laboratórios governamentais secretos. Também há a possibilidade de dragões surgirem como formas guerreiras de Filhos de Marte (ver **Inimigo Natural**), mas estes não são exatamente como os outros descritos neste

livro, pois não são dragões verdadeiros. Qualquer que seja o caso, dragões serão sempre perseguidos por agências governamentais e outros grupos (exceto, claro, quando já fazem parte desses grupos), ansiosos por poderar dissecar e estudar cada

detalhe destas poderosas criaturas para ajudá-los em seus interesses. E ainda há diversas outras maneiras de incluir dragões em uma campanha de Invasão – já tentou imaginar, por exemplo, como seria um dragão metaliano?



Fontes

Sobre dragões e mitos:

- ?? **Dragon Stone** – <http://www.polenth.demon.co.uk>
- ?? **Nukapai.net** – <http://www.nukapai.net>
- ?? **Sommerland** – <http://www.sommerland.artamir.org>
- ?? **Dragon Caverns** – <http://www.fortunecity.com/rivrendell/krondor/1139/>
- ?? **História das Crenças e das Idéias Religiosas**, de Mircea Eliade
- ?? **América Mágica**, de Jorge Magasich-Ariola e Jean-Marc de Beer
- ?? **Dragões: Mitos e Medos**, artigo de Donald McNeil Jr publicado no caderno Eureka do jornal Zero Hora de 12/05/2003

Sistema Daemon: *

?? **Regras Básicas do Sistema Daemon**, de Marcelo Del Debbio

?? **Gerador de Raças**, de Rodrigo “Lamazuus” Linn e Anderson “Anúbis”

?? **Guia de Dragões de Arton**, de Maury “Shi Dark” Abreu

?? **Sangue de Dragão**, de Eduardo “Ed” Cardoso

*NOTA: todos estes livros podem ser baixados gratuitamente em <http://www.daemon.com.br>

Imagens:

?? **Here Be Dragons** – <http://www.dragonian.net>

Sugestões de Livros, Filmes e Games com Dragões

Livros:

?? **Dragon: a Natural History**, de Karl Schuker

?? **O Hobbit**, de J. R. R. Tolkien

?? **Enuma Elish** mito babilônico de criação do mundo – disponível em

<http://www.angelfire.com/me/babiloniabrasil/enelish.html>

Filmes/Animes:

?? **Coração de Dragão**, de Rob Cohen

?? **Reino de Fogo**, de Rob Bowman

?? **O Pequeno Príncipe e o Dragão de 8 Cabeças**, de Yugo Serikawa

?? **The Vision of Escaflowne**, da Sunrise

?? **X**, do estúdio CLAMP

?? **Dragon Ball**, de Akira Toriyama

Games

?? **Crono Cross**, da Squaresoft

?? Série **Breath of Fire**, da Capcom

?? Série **Panzer Dragoon**, da Sega