

Sangue de Dragão



Eduardo "Ed" Cardoso

Sangue de Dragão

"Tears of the dragon, for you and for me..."

Bruce Dickinson – Tears of the dragon

Muitos acreditam que os dragões são demônios. E até podem estar certos, pois alguns realmente o são; mas há outros que são os dragões puros e verdadeiros. Aqui explicaremos a prole desses dois tipos distintos de "dragões".

Mas antes de tudo, algumas notas importantes para os Mestres e Jogadores. Em primeiro lugar, mude o que quiser deste livro. Mestres e Jogadores podem – e devem – adicionar novas subespécies de dragões ao livro para enriquecer sua campanha. O aprimoramento Cria só pode ser comprado uma vez, a não ser com a autorização do Mestre. O Mestre pode mudar os valores do custo do aprimoramento, principalmente nos dias atuais, que seria muito mais difícil de ocorrer este tipo de acontecimento, visto que praticamente não existem mais Dragões Puros. Chega de conversa e vamos logo aos dragões.

Dragões - Demônio

Estes são aquele tipo de dragão que não responde a uma subespécie, são apenas demônios que em sua forma demoníaca, se parecem com demônios, ou podem até mesmo ser demônios enviados ao Inferno, assim perdendo sua descrição. Se estes dragões são demônios, então o que eles estão fazendo aqui? Irão perguntar.

Bom, a prole gerada por este tipo de dragão, normalmente se tornará um híbrido de demônio com humano certo? Parcialmente.

Quando um dragão deste gera um filho, este filho será um pouco diferente dos demais filhos de demônios, ele seguirá algumas características do seu pai(ou mãe), sendo assim considerados draconianos, e não híbridos.

Draconianos

Draconianos são seres deformados, dificilmente conseguindo se passar por um humano. Como um híbrido, durante o nascimento, a criança acaba matando a mãe. O período de gestação é 10 meses, e o nascimento é horrível para ser presenciado por qualquer pessoa, mesmo as mais fortes. Draconianos podem se diferenciar de um a outro na aparência, mas todos são totalmente horrendos, mesmo cara de um dragão num corpo de pessoa (Alguém disse Tork?), ou com pele escamosa, etc.

Draconianos são severamente caçados na idade média, sendo vistos como demônios por todos, menos pelos demônios, que os consideram impuros. Não é difícil que Draconianos cometam suicídio, por serem muito solitários e vivem em média de 200 a 300 anos.

Personagens Draconianos

Personagens Draconianos são construídos da mesma maneira que qualquer personagem de Arkanun/Trevas.

Estes personagens irão sempre ter problemas com qualquer tipo de relação, pois são rejeitados por humanos, e normalmente por qualquer outro tipo de seres. Mas apesar de todos esses problemas, Draconianos ainda ganham algumas vantagens. Ser um Draconiano é um aprimoramento de 3 pontos.

4 pontos: O personagem é um filho de um Dragão – Demônio disfarçado de humano ou mesmo por estupro. Ao montar um personagem draconiano, role 1d10 3 vezes ignorando resultados iguais, depois consulte a descrição de cada defeito abaixo:

- 1 – Olhos
- 2 – Dentes
- 3 – Garras
- 4 – Mão
- 5 – Asas
- 6, 7 – Pele
- 8 – Rabo
- 9, 10 – Cabeça

1 ponto de Focus no caminho das Trevas e 1 ponto de Focus no caminho do Fogo, e 1 ponto de magia extra. E 1D a mais em Força, Agilidade ou Constituição.

Descrição dos defeitos

Olhos: os olhos do personagem são vermelho, alaranjados, sem pupilas, ou qualquer outra bizarrice.

Dentes: os dentes do personagem é semelhante aos de um dragão, e pode ser usado para atacar, causando 1d6 pontos de dano(para cada d6 adicional, o jogador deve gastar 1 ponto de aprimoramento).

Garras: o personagem têm garras afiadas, podendo as utilizá-las para ataque. 1d6+bônus p/ ataque. (para cada d6 adicional, o jogador deve gastar 1 ponto de aprimoramento).

Mão: A mão do personagem têm apenas 3 dedos.

Asas: O personagem têm um par de asas de dragão, com força de 2D(para cada 1D adicional, o jogador deve gastar 1 ponto de aprimoramento).

Pele: o personagem têm uma pele escamosa e dura, e funciona como armadura, dando um IP 1(para cada 1 ponto adicional, o jogador deve gastar 1 ponto de aprimoramento).

Rabo: O rabo do personagem pode ser usado para segurar objetos delicados, mas não para atacar.

Cabeça: O personagem têm uma cabeça semelhante a de um dragão no corpo de um humano(???).(TORK!!!)

Campanha

Um draconiano em uma campanha de Trevas(dificilmente) ou de Arkanun pode ser muito interessante, mesmo se for um NPC. Tente imaginar os personagens conhecer este tipo de pessoa odiável, que acredita Ter sangue puro dos dragões, mas na verdade ser apenas um filho de um demônio. Ou como PCs, um draconiano facilmente envolve histórias de perseguição, já que a Inquisição e os Templários o chamarão de filho do demônio. Imagine-se tendo apenas orgulho de seu sangue que imagina ser de um belo dragão, e logo depois descobre que você é apenas mais um demônio, rejeitado até pelos próprios demônios...

Dificilmente haverá uma vila de draconianos, como já foi dito, draconianos são solitários, e ao descobrirem sua verdadeira origem, acabam se suicidando.

Dragões Puros

A aparência dos Dragões varia com a subespécie, a cor das escamas e seu modo de vida. São muito orgulhosos, observadores e vêem nos humanos uma raça inexperiente e mesquinha. Dragões puros são imortais apenas morrendo de causas não - naturais e são praticamente invulneráveis, costumam viver em ilhas isoladas ou cavernas desabitadas, aonde raramente erguem pequenas comunidades. Acreditam que os elfos são a espécie mais evoluída dentre os seres que habitam a Terra. Entre eles, o respeito se dá pela idade, principalmente, por ser sinal de sabedoria. Mas os de grande poder também são muito respeitados. Eles podem se transformar em humanos através de rituais, e procriar com humanos, e sua prole gerará assim, um humano normal, mas com sangue de Dragão, conhecidos levianamente como Crias. Dragões se dividem em subespécies, a são distinguidos muitas vezes pela cor, o que pode não ser muito confiável, dificilmente consegue-se enquadrá-los em estereótipos, pois são muito complexos a seguir todos um estilo de vida semelhante um ao outro.

Crias

Severamente odiado pelos Draconianos, Crias são humanos normais com sangue de dragão em suas veias, seu poder podem se estender durante gerações, mas diminuindo seu poder. Crias não têm severa dificuldade em se passar por humanos, apenas nas suas auras pode ser notado isso, normalmente carregam o temperamento e a afinidade com o elemento de sua subespécie de origem, além de serem belos e esbeltos.

Um Cria vive em torno de 150 anos e o período de gestação de um Cria é de 9 meses, e a mãe não morre no parto. Normalmente, quem tem contato com o sangue de uma Cria não recebe os poderes dele, a não ser por transfusão de sangue ou por sexo, o qual se tornará uma cria com a geração 2 vezes pior(Ex.: Mid, um Cria de 2ª geração estupra uma garota pelas ruas de Paris. Esta garota se tornará uma Cria, mas de 4ª geração). Vale lembrar que não há como subir de geração(mesmo que você chupe o sangue de um Cria até ele murchar!).

Os caminhos de afinidade descritos abaixo é o caminho de magia que o personagem ganha por ser um Cria.

Personagens Crias

Antes de um personagem comprar o Aprimoramento, ele deve escolher qual sua subespécie de descendência.

Abaixo alguns listados:

Vermelho

O máximo orgulhoso por ser um Cria, dificilmente se misturando às outras pessoas por se sentirem superiores. Muitos destes se imaginam serem Messias dos dragões, pregando o culto de adoração ao dragão superior, Tiamat. Olham para os outros Crias com desprezo, toleram apenas alguns Crias de descendência Azul, por se tornarem ótimos guerreiros e serem úteis.

Caminho de Afinidade: Fogo

Poder restrito: Aumento de Atributos – Carisma.

Azul

Visionário e procuram sempre entrar em perfeita harmonia com a mente e com a alma. Normalmente se tornam exímios guerreiros, e lutam justamente. Muitos sentem paixão por torneios e arenas.

Caminho de Afinidade: Relâmpago (Ar + Luz)*.

Poder Restrito: 3 pontos é o máximo que pode gastar em Poderes Mágicos.

Branco

Pacato dificilmente participam de guerras ou até mesmo combates, por quase sempre não achar uma razão para brigar com alguém. Na sua maioria, adoram conversar e trocar experiências, sabedoria e conhecimento.

Caminho de Afinidade: Gelo (Ar + Água)*. **Poder Restrito:** Aumento de Atributos – Força.

Verde

Um apaixonado pela natureza, adora viver nas florestas e protegê-las como pode, têm grande afinidade com criaturas da floresta, e dificilmente irá confiar em um ser fora dela. Naturalmente, não será bom em combate, e será mais baixo que a média humana normal.

Caminho de afinidade: Veneno (Água + Trevas)*.

Poder Restrito: Ataques Extras.

Preto

Manipulador e egoísta, sempre se sentirá desconfortável sob a luz forte do sol, ficando mais a vontade durante à noite. Mantém certas ligações com demônios e seres malignos. Também muitos destes fazem pactos com demônios em troca de mais poder. Muitos deles são grande estrategistas, que destróem inimigos sem entrar em combate corporal, apenas jogando um contra o outro.

Caminho de afinidade: Trevas.

Poder Restrito: Regeneração.

*Obs.: Note que estes personagens têm seu caminho de afinidade um caminho secundário. E não os outros 2 principais.

Custo do Aprimoramento

Agora o preço do aprimoramento. A cada ponto de aprimoramento, coloque o n.º de inimigos igual ao número de poderes draconianos. Todo Cria ganha +1 ponto de poder draconiano a cada 2 níveis(ou a cada 20 anos).

Altamente recomendado que no mínimo a metade dos pontos de poderes draconianos sejam gastos no poder poderes mágicos, para não fugir do grande poder dado aos dragões: a Magia.

6 pontos(!!!): 1ª geração, 5 pontos de poderes draconianos.

5 pontos: 2ª geração, 4 pontos de poderes draconianos.

4 pontos: 3ª geração, 3 pontos de poderes draconianos.

3 pontos: 4ª geração, 2 pontos de poderes draconianos.

2 pontos: 5ª geração, 1 pontos de poder draconiano.

Poderes Draconianos

Campanha

Aumento de Atributos

1 ponto: O sangue que corre nas veias do personagem faz com que ele esteja acima da média, deve se escolher um dos atributos abaixo, é totalmente cumulativo.

Força: O personagem recebe +2 neste atributo.

Constituição: O personagem recebe +2 neste atributo.

Destreza: O personagem recebe +2 neste atributo.

Agilidade: O personagem recebe +2 neste atributo.

Inteligência: O personagem recebe +2 neste atributo.

Força de Vontade: O personagem recebe +2 neste atributo.

Carisma: O personagem recebe +2 neste atributo.

Percepção: O personagem recebe +2 neste atributo.

Ataques Extras

2 pontos: 2 ataques por rodada.

4 pontos: 3 ataques por rodada.

6 pontos: 4 ataques por rodada.

8 pontos: 5 ataques por rodada.

Asas

Com este poder, o personagem pode Ter asas, mas para poder recolhê-las para dentro do corpo, apenas saindo quando desejado, é preciso pagar 1 ponto a mais. As asas do personagem são semelhantes ao de um dragão.

1 ponto: Um par de asas pequenas, capaz de voar até 20 m/s

2 pontos: Um par de asas grande, capaz de voar até 40m/s

3 pontos: asas enormes, capaz de voar até 80m/s

Defesa Especial

X pontos: Confere X dados de proteção contra seu caminho de afinidade. Estes Xd6 são rolados e seu valor subtraído de qualquer efeito místico lançado contra o personagem, seja dano, força ou qualquer outro efeito direto.

Funciona como uma defesa permanente.

Poderes Mágicos:

1 ponto: O personagem recebe 2 pontos de Focus em seu caminho de afinidade e 1 ponto de Magia.

2 pontos: O personagem recebe 3 pontos de Focus em seu caminho de afinidade e 2 pontos de Magia.

3 pontos: O personagem recebe 5 pontos de Focus em seu caminho de afinidade e 3 pontos de Magia.

4 pontos: O personagem recebe 7 pontos de Focus em seu caminho de afinidade e 5 pontos de Magia.

5 pontos: O personagem recebe 9 pontos de Focus em seu caminho de afinidade e 7 pontos de Magia.

Regeneração

1 ponto: O Personagem regenera 1 PV a cada 12 horas.

2 pontos: O Personagem regenera 1 PV a cada 6 horas.

3 pontos: O Personagem regenera 1 PV a cada 3 horas.

4 pontos: O Personagem regenera 1 PV a cada hora.

5 pontos: O Personagem regenera 1 PV a cada ½ hora.

6 pontos: O Personagem regenera 1 PV a cada rodada.

O uso em campanha de um personagem Cria pode se dar de várias formas. Ele pode ser utilizado ao lado de humanos, que não irá desequilibrar o grupo(não tanto quanto um demônio, pois para todos estes poderes ele deve pagar um preço). Mas também, se o grupo for apenas de seres sobrenaturais, o Mestre pode deixar de cobrar os pontos de aprimoramento para se tornar um Cria e assim equilibrará o grupo.

Crias dão NPCs muito mais complexos do que Draconianos, pois Draconianos praticamente todos seguem os mesmos passos durante sua vida, enquanto Crias são totalmente individuais, apenas se generalizando por sua origem, mas quanto mais distante do progenitor dragão, eles ficam mais longe de poderem ser encaixados em grupos.

Há vários caçadores de Meio – dragões, que procuram por eles apenas para ter seu sangue para si. Então, seria mais alguém para estar um pé atrás dos PCs, dos Crias e dos coitados dos Draconianos. Nota-se que para um PC não há muitas vantagens para se jogar com um dos dois, apenas irá acrescentar diversão se for bem representado.

Você quer ter sangue de dragão...?

Um PC provavelmente poderá querer jogar com um Cria, e como sempre, ele interpretará mais um Mago comum do grupo, apenas com alguns poderes e (muitas!) complicações a mais. Logo pode se ver que este não trará emoção e diversão para o grupo. Deve-se interpretar um personagem complexo, com uma visão diferente de tudo, algo diferente do que se está acostumado.

Agora, se um PC ler todo este livro e ainda querer jogar com um Draconiano, ou ele sabe se divertir, ou ele é louco. Notável que não se ganha muito ao se fazer um personagem deste tipo, aonde você irá fugir pelo resto da vida, ser solitário e... descobrir que não é nada, tudo que tinha orgulho, seu sangue, é negro como os de demônios e não como de Dragões. Um jogador que quiser interpretar um personagem destes terá um grande desafio pela sua frente, se o Mestre souber colocar todas as peças em seus devidos lugares.