

# ΗΪΒΡΙΔΟΣ

RODRIGO VAZ LIPP



# Híbridos

By Lamazuus

Quando duas criaturas de raças diferentes têm relações sexuais, é comum que a criança que nasça dessa união possua traços relativos a ambas as raças. Essas crianças são chamadas de Híbridos.

Um Híbrido mantém as qualidades de seus pais, mantendo apenas as características que os tornam mais fortes perante as duas raças a que descende. Ao decidir utilizar um personagem Híbrido, o jogador deve ter em mente que precisará criar todo um Background explicando COMO e POR QUE ele nasceu e recebeu os dons que possui.

A seguir serão apresentados alguns dos tipos Híbridos mais comuns, com suas explicações e regras para personagens. Todos apresentam um custo em pontos de Aprimoramento (em 1 ou 2 níveis diferentes) para custear as vantagens com que o personagem é beneficiado.

# Filhos de Anjo

Quando a humanidade ainda era jovem e os anjos contemplavam sua evolução, paixões antes desconhecidas pelos habitantes de Paradísia os encorajaram a descerem de sua morada celestial e enamorarem-se com as mulheres mortais. Dessa união nasceram filhos híbridos, que foram batizados de Nephalins (pelos Anjos da Cidade de Prata), Neflheim (pelos Nórdicos), Faraós (pelos Egípcios) e Chezas (pelos Keepers).

O Demiure, porém, proibiu todos os Anjos da Cidade de Prata de descerem à Terra para fornicar com as humanas. Odhin e Rá, entretanto, não impediram suas falanges angelicais de aventurarem-se na Terra.

Nesta época ocorre a Segunda Rebelião Celestial, onde Samyaza e sua falange de 200 anjos decidem descerem à Terra e terem filhos com as mulheres mortais.

Como o nome já diz, o personagem é filho de um anjo, mas sua mãe era humana. Apesar de serem punidos pelo Conselho da Cidade de Prata caso venham a terem relações sexuais com as mulheres humanas, algumas vezes eles conseguem driblar essa vigilância e realizarem seus prazeres carniais. Outras vezes, um anjo pode ser capturado por uma seita e ser obrigado a engravidar uma escrava, seja em troca de sua liberdade, ou sob tortura.

A gestação da criança é tão normal quanto a de qualquer ser humano, a única diferente é que ela dura 10 meses. Como resultado, o híbrido nasce com algumas características diferentes, herdadas de sua lado paterno. Sua aparência é idêntica a de uma criança comum, sendo que mesmo quando adulto ele poderá se passar por humano sem qualquer problema.

Os anjos desprezam os humanos, achando-os repugnantes. Um filho de anjo é considerado por eles uma blasfêmia e um perigo. Ter um filho com uma mulher mortal é insultar a raça angelical (claro, nem todos pensam assim). Também é importante frisar que estes filhos também podem ser de um anjo caído.

Entre as vantagens por ser um Filho de Anjo, está a longevidade. Com uma herança paterna, os meio-anjos possuem habilidades místicas latentes dos seres de Paradísia. Essas habilidades variam conforme o quanto de poder que ele herdou do pai.

Os Nephalins mais antigos, que se autodenominam Os Primogênitos, são em número de 104, descendentes das falanges de Samyaza. Poucos sobreviveram às caçadas impiedosas da Cidade de Prata e depois que todos os deuses decretaram leis proibindo o contato entre anjos e humanos, eles tornaram-se ainda mais raros.

Os Filhos de Anjos não esquecem suas reencarnações passadas, isso é, uma vez que tenha nascido na Terra, o híbrido estará aprisionado para sempre. Sabe-se que as recordações começam a surgir por volta da adolescência e, no entanto, é impossível distinguir um Nephalin de um humano normal, mesmo por meios místicos. Com exceção dos conhecimentos que possuem, são humanos em todos os aspectos.

## 2 pontos de Aprimoramento:

Seu pai era um anjo jovem, ou seu lado humano rejeitou a maior parte de seu lado angelical. Recebe o Aprimoramento Poderes Angelicais em nível 1, ou seja, ele poderá iniciar com 1 ponto de Poder Angelical. E como benefício de sua natureza híbrida, o jogador pode jogar 1d6 e acrescentar o resultado ao valor do atributo Inteligência, Percepção OU Força de Vontade (à escolha do jogador). Esse dado extra deve ser rolado durante a criação do personagem e na presença do Mestre.

## 3 pontos de Aprimoramento:

O meio-anjo possui uma extraordinária facilidade de lidar com a magia angelical. Seu pai deixou fortes traços em você, sendo assim, suas características angelicais são bem mais marcantes. Se o personagem for um mago, ele irá iniciar com 1 ponto de Focus no caminho da Luz e 1 ponto de Magia extras. Recebe 2 pontos a mais em Carisma, devido a lendária beleza dos anjos, além dos benefícios descritos acima.

## Serah-Fayens

Este é um tipo especial de híbrido angelical, pois o pai da criança não é mais um simples Anjo de Paradísia, e sim um Serafim. Apesar de muito raros, estes seres são especiais e, ao mesmo tempo, temidos. O Conselho teme que criaturas desta natureza possam trazer males como os Gigantes e os Nephalins trouxeram. Sendo assim, muitos Serah-Fayens são caçados e mortos antes que descubram sua verdadeira origem e poderes. Os nórdicos e os gregos os chamam de Oráculos.

A mãe da criança fica grávida por 8 meses, de modo que a criança nasce prematura. Estes híbridos também têm aparência humana normal, mas características genéticas totalmente diferentes. Certas alterações ocorrem em seu interior, a começar por seu eu sangue é completamente diferente de tudo o que a ciência já vira (não apresentam as características dos mamíferos, ou qualquer outra raça animal conhecida). Seu código genético perfeito apresenta dados que nenhum humano poderia possuir, mesmo os casos mais raros.

Serah-Fayens geralmente são individualistas e egoístas, como seus pais são. Quando desconhecem sua natureza, acreditam que são pessoas super-dotadas. Já quando a conhecem, se julgam seres superiores à raça humana. Uma característica comum é que de tempos em tempos eles tem estranhas visões de Paradísia e de seu passado (apesar de não saberem direito a que se referem) de uma maneira obscura, durante os sonhos. Vivem até 200 anos e os homens são abatidos pela impotência ainda muito jovens (geralmente antes dos 30 anos). Uma curiosidade é que todos os Serah-Fayens, sem exceção alguma, nascem com pele clara, quase cintilante.

Entre os nórdicos e os gregos, os Serah-Fayens fizeram-se famosos por serem acolhidos pela sociedade mortal como Oráculos, uma demonstração de respeito e consideração pelos dons paranormais que acreditavam que estes seres possuísem. Grupos se reuniam para induzirem os sonhos visionários através de alucinógenos e depois debatidos como profecias.

### 5 pontos de Aprimoramento:

Um personagem Serah-Fayen é mais poderoso fisicamente que um simples Filho de Anjo, a começar por sua pele, que funciona como uma armadura natural de IP 1 (sem penalizar AGI ou DEX). Seus talentos arcanos também são fora do comum, de modo que personagens magos iniciam com 2 pontos de Focus em Luz e 1 no caminho do Ar, além de 2 pontos de Magia extras. Também recebe o Aprimoramento Poderes Angelicais em nível 2 e + 5 pontos em para dividir entre seus Atributos, da maneira como preferir.

## Mabiaks

Quando um anjo gera um filho em uma humana, nasce um meio-anjo. Mas o que acontece quando um humano tenta engravidar um anjo? Em quase todos os casos a criança nasce morta, salvo algumas raras vezes em que ela escapa beirando a morte. Essas crianças os anjos chamam de Mabiaks.

Por incrível que pareça, essas criaturas não são desprezadas pelos demais anjos. Como os traços angelicais apresentam-se mais predominantes, eles as acolhem como uma deles. O Conselho geralmente pune o anjo que deu a luz a um Mabiak, mas a criança fica impune e une-se às falanges celestiais como um anjo verdadeiro (graças aos processos de lavagem cerebral dos Recíperes).

Quando um anjo engravida de um homem mortal, sua gestação é semelhante à humana. São apenas 6 meses de gravidez, o que contribui muito para que a criança nasça natimorta, e a barriga cresce pouco. Após o parto, o bebê, se sobreviver, será uma criatura pequenina e fraca. Porém, as características maternas não podem ser despercebidas: a criança conserva os aspectos humanos, mas é bela como nenhum outro de sua espécie é.

Também desenvolve um par de asas angelicais, capazes de voar a até 10 m/s, mas seu período de vida é igual ao de um humano normal.

## 1 ponto de Aprimoramento:

Além dos benefícios descritos acima, um personagem Mabiak recebe +3 pontos em Carisma e +1 em Força de Vontade, Inteligência OU Percepção (à escolha). Quanto a poderes angelicais, ele não recebe nenhum (mas, assim como qualquer personagem, pode comprá-los mediante o gaste de pontos de Aprimoramento).

## Filhos de Demônio

Assim como os anjos, os demônios também conseguem engravidar mulheres humanas. Seja através da sedução, disfarces ou mesmo serem capturados e obrigados a isso, invariavelmente ele irá engravidá-las.

A princípio, a gestação é normal. O problema ocorre durante o parto, pois o bebê sempre causa a morte da mãe, após o seu nascimento. Não se sabe explicar com clareza os motivos deste fato, mas comenta-se que isso se deve a algumas células e tecidos demoníacos que estão presentes no corpo do híbrido, e que produzam reações danosas no organismo da mãe, assim que o bebê deixa o útero dela.

Apesar de nascer sob a aparência de um humano, um Filho de Demônio pode apresentar traços físicos demoníacos, o que pode exigir que eles se escondam sob algum disfarce para não ser reconhecido. Os humanos rejeitam um meio-demônio, tratando-o como um leproso, doente ou como um próprio demônio. Por consequência, a maioria tende a ser solitários quando adultos. A idade que estes híbrido podem atingir varia entre 200 e 250 anos.

O Mestre deve enfatizar que para um demônio decidir ter um filho com uma mortal, ele deve ter razões fortes para isso. Senão, ele não estaria disposto a conceder seus dons para vis humanos. Existem, realmente, muito demônios que encontram nos ambientes modernos dos subúrbios mundanos um clima perfeito para sua estada na Terra. Drogas e pornografia são fontes infinitas a serem exploradas a todos aqueles que estiverem dispostos a depararem-se com os prazeres monstruosos dos habitantes de Arkanun.

## 2 pontos de Aprimoramento:

Seu pai era um demônio mais fraco, talvez um Daemon (do Inferno) jovem, um Sernez, ou mesmo uma pequena Horda. Ou talvez, seu lado humano se tornou dominante em relação ao lado demoníaco. De qualquer forma, recebe o Aprimoramento Poderes Demoníacos em nível 1 (recebe 1 ponto para comprar Poderes Demoníacos) e o jogador pode jogar 1d6 e acrescentar o resultado ao valor do Força, Constituição OU Agilidade (à escolha do jogador). Esse dado extra deve ser rolado durante a criação do personagem e na presença do Mestre.

## 3 pontos de Aprimoramento:

O meio-demônio possui um grande potencial quanto a poderes mágicos, que seu pai deixou em sua essência, sendo assim, suas características demoníacas são bem mais marcantes. Se o personagem for um mago, ele irá iniciar com 1 ponto de Focus no caminho das Trevas, 1 ponto de Focus em Fogo OU Terra (à escolha) e 1 ponto de Magia extras, além dos poderes descritos anteriormente.

## 1 ponto de Aprimoramento (Kanates):

Kanate: um outro tipo de híbrido de demônio. Esta variante abrange os filhos de Hellspawns e Death Knights com mulheres humanas, ou de homens mortais com demônios femininos de uma destas castas. Sendo

quase igual aos Filhos de Demônios, os Kanates possuem apenas seu lado humano vai forte do que seu lado demoníaco. Isso se deve ao fato que Death Knights e Hellspawns mantêm algumas características idênticas ao de quando eram humanos. Assim, um Kanate vive o mesmo período que um humano normal, porém conserva certos aspectos infernais.

O Kanate recebe +3 pontos para colocar em Destreza OU Agilidade (à escolha), +1 em Força e +1 em Constituição. Além disso, a lendária qualidade em combate das forças de elite do Inferno mantém-se no sangue do híbrido, de modo que ele recebe um bônus de + 30% para dividir entre ataque e defesa de uma arma.

## Infernyuns

Infernyuns são a progênie mais nefasta entre os mortais. Ao invés de um demônio de Arkanun ou do Inferno, uma mulher é engravidada por um demônio mais poderoso. Ela recebe a essência de uma entidade do plano semi-destruído de Infernun, seja através de um ritual obscuro ou mesmo contra sua vontade, por ser a escolhida para dar um filho ao grande senhor de uma ordem secreta. Independente do modo como isso ocorra, é importante que seja bem definido por quê um demônio dessa magnitude tenha decidido ter um filho com uma mortal.

A gestação de um Infernyun dura 12 meses. A mãe morre no parto, só que de uma maneira muito mais dolorosa. A criança perfura os órgãos internos, até finalmente alcançar a pele. Em seguida ele romperá o abdômen da mãe e se projeta para fora. Apesar de total inconsciência do ato hediondo que cometera, o bebê faz isto por instinto, não por maldade.

A Inquisição considerava os Infernyuns tão terríveis quanto qualquer demônio. Se ela já caçava os demônios e seus filhos entre os mortais, uma criança que carregue os vestígios do horror de criaturas ainda mais diabólicas e caóticas não pode continuar viva por mais nem um dia.

Como herança de seu pai, um Infernyun é muito longevo, vivendo de 300 a 400 anos. Ainda assim, traz consigo alguns retalhos de sua natureza demoníaca. São certas deformações (geralmente duas ou três), perceptíveis apenas quando observadas com atenção. Algumas possíveis são: cheiro de enxofre, pele avermelhada ou pálida como de um cadáver, apodrecer plantas com um simples toque, sinais cabalísticos sob a forma de tatuagens ou marcas de nascença e até mesmo pedaços de pele escamosa em certas regiões do corpo. O Mestre e o jogador devem definir estes pequenos traços que fazem parte da influência demoníaca sobre o personagem.

Investigações feitas por meios místicos não acusarão qualquer presença demoníaca emitida pelo personagem, de modo que a única maneira de descobrir sua real condição é a observação analítica de seu corpo e comportamento, o que foi um ato que contribuiu para as torturas e práticas empregadas pelos inquisidores.

## 5 pontos de Aprimoramento:

Um personagem Infernyun é mais poderoso que um simples Filho de Demônio, a começar por sua pele grossa e resistente, que funciona como uma armadura natural de IP 1 (sem penalizar AGI ou DEX). Seus talentos arcanos também são fora do comum, de modo que personagens magos iniciam com 2 pontos de Focus em Trevas, 1 no caminho do Fogo e 1 no caminho da Terra, além de 2 pontos de Magia extras. Também recebe o Aprimoramento Poderes Demoníacos em nível 2, e + 5 pontos em para dividir entre seus Atributos, da maneira como preferir.

## Sonubus

Como os Kanates, os Sonubus são uma variante de híbridos entre humanos e demônios. Estes são filhos entre homens/mulheres mortais e demônios Succubi/Incubi. Como ambas as raças possuem traços muito parecidos, a criança é idêntica a qualquer homem ou mulher, seja em aparência física ou em características celulares, sanguíneas ou de organismos. Podendo, assim, passar-se por humanos perfeitamente.

### 1 ponto de Aprimoramento:

Um personagem Sonubus é mais belo que seus companheiros mundanos. Ele recebe +3 pontos de Carisma e o Aprimoramento Poderes Demoníacos (apenas os da casta Sucubi/Incubi) em nível 1.

## Dhaipiris

Estes híbridos são de uma descendência diferente. Eles foram gerados da união entre uma mulher humana e um vampiro. Esta união, porém, nem sempre costuma causar o nascimento de um Dhaipiri, pois muitas vezes o bebê que nasce é apenas um humano comum.

De qualquer forma, pode acontecer que o vampiro se torne pai de uma criança que herdou seus poderes em níveis limitados, mas, mesmo assim, considerado um ser superior a um mortal. Vampiros como os Strigoi e os Ekimmu são amantes em potencial, o que geralmente ocasiona o surgimento de novos meio-vampiros. Ao criar o personagem, o jogador deve definir a qual raça pertencia seu pai vampiro, pois isso fará diferença mais adiante.

A sociedade vampírica não tem qualquer preconceito contra os Dhaipiris, tratando-os apenas como humanos especiais. Os humanos, como sempre, reprimem e excluem uma destas crianças exatamente pelo fato dela ser o que é. Inquisidores dão cabo à elas sempre que tiverem uma oportunidade.

A herança da vida eterna corre nas veias destes híbridos, porém de uma maneira menos acentuada. Dhaipiris podem viver de 200 a 300 anos e reúnem habilidades místicas que seu pai possuía.

### 2 pontos de Aprimoramento:

Você é filho de um vampiro jovem, ainda em fase de aprendizado sobre as leis das trevas. Recebe o Aprimoramento Poderes Vampíricos em nível 1 (mas apenas poderá comprar os poderes condizentes à raça que seu pai pertencia) e também +3 pontos para distribuir entre os Atributos que quiser.

### 3 pontos de Aprimoramento:

Seu pai era um vampiro mais poderoso e velho, tendo transmitido grandes poderes à você. Seus dons são mais avançados, por isso recebe 1 ponto de Focus extra (para gastar como quiser) e herda a lendária capacidade dos vampiros de manipulação sobre os mortais, recebendo um bônus de 50% para dividir entre as perícias do grupo Manipulação (lábria, sedução, interrogatório, etc), da maneira como preferir. Isso tudo, além dos benefícios citados no nível anterior.

## Sckahais

Em um antigo idioma élfico, Sckahai significa sangue diferente. Os híbridos à que estes nomes são atribuídos são seres descendentes de vampiros e elfos. Em raras circunstâncias, um vampiro pode estar disfarçado como um elfo na terra de Arcádia, talvez como modo de preservar sua localização desconhecida ou

mesmo por gostar de levar uma vida social. Seja como for, uma elfa pode acabar sendo engravidada por um vampiro apaixonado.

Como os Dhaipiris, os Sckahais nascem como crianças normais, manifestando seus poderes conforme vão crescendo. As características dos pais vampiros mantêm-se forte no seu sangue, mas estão unidas pelos traços élficos, formando um ser diferente. Muitos dos Sckahais são filhos de vampiros Vrikolakas, os mais comuns em Arcádia.

Os elfos não desprezam seus filhos híbridos, muito pelo contrário, eles o acolhem e o tratam como um igual. Pode acontecer dele mesmo nunca conhecer suas raízes, apenas porque os elfos gostariam de poupá-lo de qualquer distúrbio por pensar que é um ímpuro.

Como descendência das duas raças, os Sckahais são criaturas belas e muito inteligentes, dotadas de poderes místicos e qualidades extraordinárias.

## 2 pontos de Aprimoramento:

O Sckahai nasceu com vantagens interessantes sobre ambas as raças de que descende. Conservou a aparência bela dos elfos, recebendo +2 pontos em Carisma, mas também mantendo os dons de seu pai, iniciando com o Aprimoramento Poderes Vampíricos em nível 1 (mas só pode comprar os poderes referentes à raça que seu pertencia). Além disso, suas habilidades místicas são ressaltados, ganhando 1 ponto de Focus extra para gastar entre os caminhos da natureza.

## 4 pontos de Aprimoramento:

O personagem nasceu com traços fortes, ao mesmo tempo assombrosos, de seus pais. Tornou-se muito belo e inteligente, recebendo +3 pontos para Carisma e +2 para Inteligência. Os dons de seu pai são muito mais fortes em seu sangue, iniciando com o Aprimoramento Poderes Vampíricos em nível 2, e também possui uma forte essência mágica nele, que lhe concede +2 pontos de Focus para gastar entre os caminhos da natureza e +1 ponto de Magia extras.