

Draconianos de Ahrutuy

**Quando os humanos chegaram em Era
eles fugiram para que não houvesse
a extinção... deles ou da raça humana?**

**Edição
Especial**

**WWW.
RPGBRASIL
.org**

Ahrutuy: A Ilha perdida dos Draconianos

Venho hoje narrar a vocês algo que aconteceu comigo há 40 anos atrás. Para ser sincero não sei se foi sonho ou realidade. Tudo começou no ano de 565, eu era um jovem barão que acompanhava os navios de exploração e animava os tripulantes com minhas músicas e histórias. Estávamos a 5 meses em alto mar, os marinheiros já começavam a desconfiar do capitão, ele parecia mais perdido que um humano na floresta negra, depois de tanto tempo o capitão anunciou que começaríamos nossa viagem de volta ao continente no próximo dia pela manhã. A missão destes 6 navios que seguiam era simples, procurar possíveis ilhas próximo a Era e explorar o que teriam nessas ilhas, mas nada havia sido encontrado. Na manhã seguinte os marinheiros estavam animados, aqueles 5 longos meses iriam se acabar e voltariam para casa com suas famílias, mas não foi bem assim. Quando os navios davam meia volta ouvimos uma voz do olheiro que ficava em cima do mastro “terra a vista!”. Os marinheiros olharam entre si e não sabiam se ficavam felizes por pisar em terra firme ou com medo por não saberem o que encontrariam na possível terra desconhecida. Mal sabiam eles que medo seria o melhor sentimento que poderiam ter.

Assim que os barcos rumaram para a localização indicada pelo olheiro, vários pontos surgiram no céu, a princípio pareciam pequenos, mas a cada minuto que se aproximavam ficavam maiores. Eram muitos, 10, 20, 40, 60, era impossível contar, pareciam humanos fortes com rostos e asas de dragões, eram enormes e mediam entre 2 e 2,5 metros.

Com exceção do navio em que eu estava, todos foram destruídos em poucos minutos. Eles eram muito fortes e tinham grande habilidade em manipular um tipo de lança muito diferente das que já vi. No final todos eles cercaram o único navio que restou e um ainda maior e mais forte pousou em frente ao capitão. - Vocês humanos se acham superiores, chegaram a Era e tomaram tudo que puderam, fizeram seus jogos de guerra, mataram, pilharam e saquearam todas as raças que eram nativas de lá, nós draconianos fugimos para essa ilha a fim de não ver sangue derramado, mas a ganância de vocês foi tanta que até aqui conseguiram chegar.

A raiva com que o draconiano falava era tão grande que muitos dos marinheiros entraram em desespero. O capitão permaneceu apenas em silêncio.

Com um súbito movimento o líder

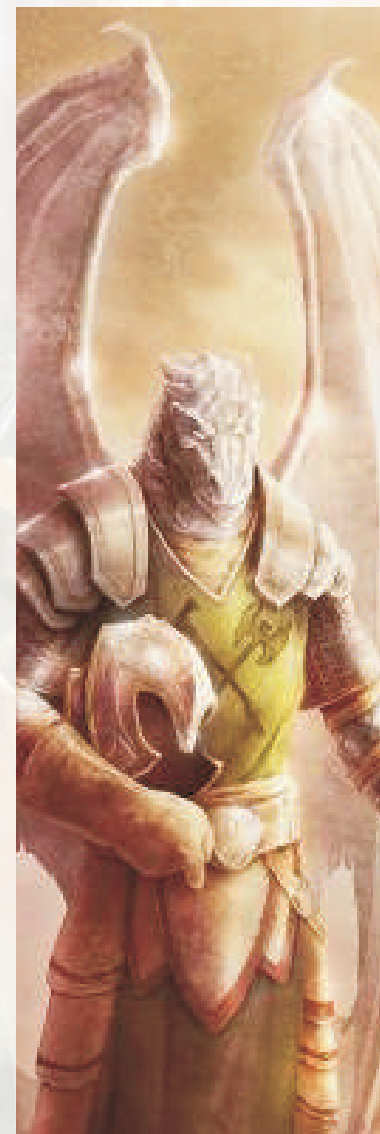
sacou a lança de suas costas e fez a cabeça do capitão rolar pelo convés, aquilo foi como uma ordem e começou a carnificina, eu me escondi atrás de um velho barril, mas foi em vão e quando escutei a lâmina cortar o ar e me preparava para a morte escutei um “pare”.

-Deixem esse vivo, ele voltará para contar aos humanos o que viu e assim afasta-los de nossas terras, diga ao líder de sua raça que eles não são bem vindos aqui e que se aproximarem de nossa ilha novamente todos serão mortos.

Com apenas 2 meses de viagem eu estava de volta a Era, sem dúvida o capitão de nosso navio estava andando em círculos, perdido, mas os draconianos que me trouxeram de volta pareciam saber exatamente onde ficava Era.

Hoje ninguém acredita em mim, me perdi nas bebidas, nem eu mesmo sei o que acreditar, acho que eu mesmo não acreditaria em mim se ouvisse essa história, por isso repito, não sei se foi sonho ou realidade, a única coisa que me lembro são daquelas criaturas que todos os dias atormentam meus sonhos.

Morgor, um velho bêbado da cidade Negra, no reino de Dran Ville





A Ilha

De todas as raças que habitavam Era talvez os draconianos tenham sido os mais sábios, assim que perceberam a ganância e a busca por poder dos homens ficaram alertas até perceberem que poderiam ser um incômodo para eles.

Comandados pelo seu líder, Alarthy, eles fugiram de Era rumo a uma vida nova, algum lugar onde pudessem viver em paz, foram 160 dias de viagem, muitos morreram, adoeceram e desistiram da viagem. Eles acharam que Dracus havia os amaldiçoado por não terem ficado em sua terra e lutado pelo que lhes é de direito, mas no 161º dia eles viram que estavam enganados. Esse dia foi quando Dracus recompensou os draconianos pela sua fé e decidiu lhes dar o lar que tanto procuravam, um raio brilhante cortou o céu e caiu direto no mar que ferveu e do meio das águas borbulhantes surgiu a ilha de Ahrutur e em volta diversas ilhotas.

Os draconianos consideram Ahrutur um território sagrado e abençoado por Dracus e não deixam que ninguém se aproxime dela. Para eles a raça draconiana foi criada por Dracus.

Os anos se passaram, um gigantesco templo de Dracus feito com um mármore negro, que havia nas ilhotas ao seu redor, foi criado bem no meio da ilha, uma cidade enorme e muito bem organizada surgiu em volta do templo, ali foi o início dessa civilização que pode ser considerada uma das mais poderosas de Era.

As ilhotas que rodeiam a ilha principal

são muito ricas em minerais, nelas eles conseguem ferro suficiente para armar todo o seu exército e garantir a integridade da ilha. Aqui eles produzem uma poderosa arma conhecida como Narkumes (lanças com lâminas curvas nas duas pontas, sendo que uma lâmina é curva para um lado, e a outra é para o lado inverso).

Em Ahrutur 95% da população é composta por draconianos e os outros 5% são elfos, única raça que é aceita pelos draconianos. Barcos que se aproximem da ilha são mandados de volta antes que cheguem a ela e os que não obedecem são afundados e sua tripulação é morta, eles são extremamente intolerantes aos humanos.

As mulheres são extremamente respeitadas e tem os mesmos direitos e deveres dos homens.

Tipo de População: 95% Draconianos e 5% elfos.

Economia Local: Os draconianos são auto sustentáveis, em raras, mas muito raras vezes eles permitem a aproximação de mercadores para negociar algo que precisem, mas essa negociação é feita diretamente nos barcos, eles nunca chegam a ilha.

Nome do Regente: Alarthy, com 617 anos.

Guarda local: Normalmente compostas por guerreiros experientes e clérigos de Dracus.

Templos: Dracus.

Leis: A palavra dos anciões.

População: cerca de 700 habitantes.

Os Draconianos

Ser um draconiano custa 357 pontos

Atributos

ST +10³ (110 pontos)

DX +2 (20 pontos)

IQ +2 (20 pontos)

HT +4 (45 pontos)

Total: 195 pontos

Vantagens: (Total: 242 pontos)

- Idade Imutável (15 pontos)
- Asas: Não precisa de espaço para decolar, pode decolar direto para cima. (40 pontos)
 - Garras¹: Além das garras normais, corte/bal 2 e perf/gdp 2 sobre o dano de combate desarmado, os draconianos tem também em suas asas duas pequenas garras que causam perf/GDP 2. (55 pontos)
 - Escamas: Rd 5(15 pontos), Dp 2(50 pontos)
 - Hálito de Fogo: Um jato de fogo sai da boca do draconiano, assim como nos dragões. É necessário um turno de concentração. Dano 3D, alcance 3 hexágonos. O NH para usar é igual a DX. (26 pontos)
 - Aptidão mágica 1(15 pontos)
 - Comida reduzida ² (5 pontos)
 - Tolerância a temperatura (apenas calor) (6 pontos)
 - Alfabetizado (10 pontos)
 - Arma Draconiana: Esta vanta-

gem permite aos draconianos fabricar armas e armaduras feitas sob medida e para perfeito uso de sua raça, isso lhes concede 2 no dano de qualquer arma e 1 na RD e DP de qualquer armadura que eles construam, porém essa habilidade parece funcionar apenas com o metal conhecido por eles como Firieshk.

- Todos os draconianos tem a perícia ferreiro e armeiro para construção dessa arma com NH igual a seu IQ (20 pontos).

¹ Embora tenha diversas garras e formas de ataque, o draconiano é capaz de fazer apenas um ataque por turno assim como todas as raças, para efetuar ataques adicionais é necessário comprar a vantagem coordenação plena para cada ataque adicional. ² Os draconianos conseguem comer de uma só vez uma quantidade de comida igual ao peso referente ao seu ST dividido por 2 (MB, pág 15) e depois disso ficara o seu ST dias sem comer, por exemplo, um draconiano com ST 16 comerá de uma só vez 41kg de alimento e poderá ficar até 16 dias sem se alimentar. ³ Usando ST ampliada do Gurps Supers.

Desvantagens: (Total 80 pontos)

- Megalomania (-10 pontos)
- Reputação -3: monstros perigosos, aberrações, com oraticamente todo mundo (-15 pts)
- Fanatismo: por glória pessoal ou por qualquer causa que adotem (-15 pontos)
- Voto Importante: sempre cumprir com a palavra ou os termos de um acordo (-10 pontos)
- Cobiça (-15 pontos)
- Avareza (-10 pontos)
- Intolerância a humanos (-5 pontos)

Peculiaridades:

- Adoram carne
- Preferem dormir a céu aberto.

Curiosidades sobre a raça

• Os draconianos fêmeas são mais raros que os machos, existe uma chance de apenas 20% de nascer uma fêmea. Essas tem a capacidade de botar apenas 4 ovos em toda sua vida, em raras excessões 5 ovos. Após botarem os ovos pode demorar de 2 a 3 meses para que o pequeno draconiano acabe de se formar e saia do ovo.

- Os draconianos tem uma vida



longa e pode viver até 2 mil anos. Eles atingem a fase adulta aos 150 anos, mas devido a criação rígida e extremamente militar de sua raça são treinados a lutar desde pequenos.

- Um draconiano começa a fazer seus testes de idade exatamente aos 1900 anos, nessa idade ele sabe que lhe resta poucos anos de vida e geralmente deixa sua tri-

bo para morrer sozinho, muitos dizem que eles não morrem e que quando se aproximam dos 2mil anos são levados por dracus para um plano dos dragões, outros dizem que quando os draconianos morrem são reencarnados em um dragão, mas ninguém nunca viu um draconiano chegar ao fim da sua vida pela sua idade.

- Nas pequenas ilhotas que

rodeiam Ahrutur existe um metal vermelho escuro chamado por eles de Firieshk, este metal emana um calor próprio impossível de ser ignorados por criaturas que não tenham uma certa proteção ao calor. Qualquer pessoa que não tenha resistência a calor sofrerá 2 pontos de dano pontos/turno se tocar no metal, automaticamente todos que forem atacados por uma

aram feita por esse metal e não tiverem nenhuma resistência ao calor também sofrerão 2 pontos de dano adicional.

- Seu corpo é coberto de escamas, mas em alguns Draconianos, as escamas quase não são perceptíveis.

- Apesar da maioria dos draconianos gostar de lutar, alguns adoram magia ou apenas estudar.



**Os Draconianos de Ahrutuy é um material oficial do Cenário de ERA e foi desenvolvido por Del'ran e Henrique Avellar.
As imagens contidas nesse material são de Lazur e El'Ban'ner**