

ESSÊNCIA DRACÔNICA



ma dádiva que precisa ser dada voluntariamente por um dragão, não pode ser tomada à força. Normalmente, apenas dragões que formaram um laço muito estreito com alguma outra raça ou estão em uma situação muito singular abririam mão de sua essência dracônica.

NÃO HEREDITÁRIA

A essência dracônica é um manto que reveste a alma do usuário que a injeriu, ela não é hereditária, então filhos de meio-dragões que surgiram consumindo uma essência dracônica não serão meio dragões, eles serão da raça original de seu progenitor.

COICE DA ABSORÇÃO

Uma essência dracônica, por natureza, é opressora e dominadora, ela tentará dominar a alma do usuário que a absorveu. Ao absorver uma essência dracônica, o usuário deverá rolar um save de constituição CD16, ou será dominado pela essência.

Em caso de falha, a essência dracônica consumirá a alma do usuário e ele se transformará em um pseudo-dragão, perdendo sua racionalidade.

Draconatos, por já possuírem uma alma dracônica, não sofrem o coice, a essência dracônica a reconhece como igual e em vez de consumir a alma, ela a envolve, servindo como um manto.

Ao absorver a essência com sucesso, todos os seus traços raciais se mantêm, a essência dracônica envolve sua alma, mas não a consome, logo, ela te confere novos traços, mas não substitui os antigos.

CONTROLE TOTAL DOS TRAÇOS

Diferente de seus primos Draconatos. Um meio-dragão gerado por uma essência possui controle total de seus traços dracônicos. Eles podem escolher esconder suas escamas, presas, garras e aparentar ao máximo com sua raça original, ou deixa-las amostra.

ANCESTRAL DRACÔNICO

Um meio dragão formado pela absorção de uma essência dracônica terá como ancestral dracônico o tipo de dragão que ofereceu a essência. O ancestral dracônico define o tipo dos traços raciais que o meio-dragão terá;

Um draconato que absorveu a essência permanecerá com o mesmo ancestral dracônico, que já está enraizado em sua alma.

ANCESTRAIS DRACÔNICOS

O meio dragão possui resistência ao tipo de dano de seu ancestral dracônico.

O meio dragão também possui a mesma arma de sopro que os draconatos, dependente de seu ancestral dracônico.

- azul: **Elétrico**(Linha de 1,5m/9m (teste de Des))
- branco: **Frio**(Cone de 4,5m (teste de Con))
- bronze: **Elétrico**(Linha de 1,5m/9m (teste de Des))
- cobre: **Ácido**(Linha de 1,5m/9m (teste de Des))
- Latão: **Fogo**(Linha de 1,5m/9m (teste de Des))
- Negro: **Ácido**(Linha de 1,5m/9m (teste de Des))
- Ouro: **Fogo**(Cone de 4,5m (teste de Des))
- Prata: **Frio**(Cone de 4,5m (teste de Con))
- Verde: **Veneno**(Cone de 4,5m (teste de Con))
- Vermelho: **Fogo**(Cone de 4,5m (teste de Des))

HABILIDADES RACIAIS

A essência dracônica confere habilidades raciais ao usuário assim que ele a absorve. Ela também confere novas habilidades nos níveis 10, 14 e 20.

Se ainda não souber, você passa a saber a linguagem dracônica.

ASPECTO DRACÔNICO

Assim que usuário absorve com sucesso uma essência dracônica, além dos benefícios já listados, ele também pode, uma vez por descanso longo, estimular sua essência dracônica para adquirir um aspecto dracônico.

Com uma ação bônus, você consegue se envolver com aspecto dracônico, esse aspecto dura 1 minuto ou até você gastar outra ação bônus para dissolvê-la.

Chifres crescem da sua cabeça, asas surgem das suas costas, uma calda cresce da base de sua espinha, focinho e presas surgem no seu rosto, suas mãos e pés viram patas e você passa a andar de quatro, além disso, qualquer arma ou escudo que você estava segurando são largados no chão. Além disso, um manto brilhante que lembra muito o elemento de seu ancestral dracônico te envolve, e você adquire os seguintes benefícios.

- Você adquire imunidade a dano do tipo de seu ancestral dracônico.
- Você recebe seu nível*4 pontos de vida temporários.
- Você dá 2 ataques por ação de ataque, 1 com sua mordida(1d8+modificador de dano perfurante mais 1d6 de dano do tipo de seu ancestral) e 1 com suas garras(1d6+modificador de dano cortante).
- Ao atacar com a mordida, pode abdicar o ataque com garras para usar ação de agarrar com vantagem contra o alvo.

- **Arma de Sopro(1 carga):** Você pode usar uma ação para exalar energia destrutiva. Seu ancestral dracônico determina o tamanho, formato e tipo de dano que você expele. Quando você usa sua arma de sopro, cada criatura na área exalada deve realizar um teste de resistência, o tipo do teste é determinado pelo seu ancestral dracônico. A CD do teste de resistência é 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Em falha, a criatura leva 7d6 de dano do tipo de seu ancestral ou metade num sucesso.

FORMA DRACÔNICA

Ao atingir o nível 10, você já possui tanto controle da essência dracônica em sua alma que, em vez de simplesmente adquirir um aspecto dracônico, você assume uma forma dracônica completa. Se escolher assumir a forma dracônica, você não conseguirá usar Aspecto Dracônico até realizar um descanso longo.

Uma vez por descanso longo, com uma ação bônus, você consegue se transformar em um dragão do tipo de seu ancestral dracônico. Ao fazer isso, você assume a forma de um dragão da cor de seu ancestral dracônico e seu tamanho é o mesmo de um dragão jovem, essa forma dura 1 minuto ou até você cair a 0 pontos de vida ou reverter voluntariamente com uma ação bônus. Você ganha os seguintes atributos:

- Durante a transformação, você cura seu nível*4 pontos de vida
- Seus pontos de vida máximo aumentam em seu nível *4.
- Todas as capacidades físicas que um dragão Jovem do seu tipo possui você passa a possuir (capacidade de carga, movimentação, percepções, perícias e imunidades).
- você passa a realizar 2 ataques por ação de ataque: 1 com sua mordida (2d10+modificador de dano perurante mais 2d6 de dano do elemento de seu ancestral dracônico) e um com sua garra (2d6 + modificador de dano cortante).
- Sua arma de sopro passa a ter 3 cargas, e o dano aumenta para 10d6.
- Você ganha +2 pontos de força, até um máximo de 22.

Quando retornar à sua forma original, todos os traços acima são perdidos, mas seus pontos de vida se mantêm (se os pontos excederam seus pontos de vida máximo, o valor excedente é desconsiderado). Caso você caia para 0 pontos de vida na forma dracônica, você voltará para a sua forma original, mas continuará com 0 pontos de vida.

FORMA DRACÔNICA MELHORADA

No Nível 14, em sua forma dracônica, seu sopro dracônico passa a dar 12d6 de dano.

SOBERANO DOS CÉUS

No nível 20, ao usar Forma Dracônica, seu sopro dracônico passa a dar 16d6 de dano, além disso, junto com sua ação de ataque, você pode usar a presença aterradora, cada criatura dentro de 36 metros e que possa te perceber deve fazer um teste de sabedoria CD 17 ou ficará amedrontada.