

# LOBISOMENS

## PARA USO EM ARKANUN/TREVAS

Publicado originalmente na revista  
DRAGÃO BRASIL n. 65  
por J.M.Trevisan e Marcelo Del Debbio

Depois de muitos pedidos e promessas, finalmente publicamos regras para uso de Personagens Lobisomens no universo de Arkanun/Trevas.

Aqui você vai encontrar uma adaptação do lobisomem das lendas e dos filmes (com direito a maldições de ciganas e contágio através de mordida) para o sistema Trevas. Também será este o tipo de lobisomem encontrado com mais frequência em **Temporada de Caça**, o cenário de terror adulto da Dragão Brasil e nos futuros suplementos da Daemon Editora.

### A ORIGEM NAS LENDAS

Teoricamente, um dos relatos mais antigos das lendas dos lobisomens vem da rica Mitologia Grega. Existia na Antiga Grécia um soberano chamado Licaon, governante das terras egéias chamadas Licânia, que possuía diversas esposas e cinquenta filhos e filhas. As terras de Licaon estavam entre as mais prósperas do continente, e costumavam ser muito visitadas por deuses como Apolo e Atenas. Até que, certa vez, Zeus e Hera estavam viajando pela Grécia disfarçados de mortais e resolveram pedir abrigo na fortaleza de Licaon. Rei bondoso e justo, Licaon concedeu abrigo aos deuses.

Mas seus filhos duvidaram da palavra de Zeus. Arrogantes, acharam que Zeus não era verdadeiramente um deus, mas sim um farsante, e pretendiam desmascará-lo na frente do pai. Os filhos mais velhos vagaram pelas ruas da cidade principal e encontraram uma criança, que mataram e cozinham sua carne, servindo-a no banquete aos dois deuses. Segundo as lendas, esta criança era Árcade, um filho de Zeus com uma ninfa (alguns escritores trágicos colocam esta escolha “aleatória” como sendo influenciada por Hera, como castigo à mãe de Árcade, amante de Zeus).

Zeus percebeu imediatamente o que estava acontecendo e ficou furioso com a família Licaon. Durante o banquete, os deuses transformaram todos os cinquenta filhos de Licaon em lobos e os amaldiçoou, banindo a região inteira da face da Terra. Os dezessete filhos de Licaon com ninfas possuíam sangue imortal, e tornaram-se os primeiros de uma raça de vampiros chamadas Vrikolakas (em grego, “Aquele que veste pele de lobo”). Os outros filhos deram origem às diversas famílias de lobisomens, que se espalharam pela Europa através dos exploradores gregos e posteriormente através dos ciganos.

Outra origem, esta mais recente, vêm do interior da Alemanha. Mais precisamente das cidades de Colongne e Bedburg em 1591. Naquela época o medo dos lobos era tanto que as pessoas evitavam viajar de uma cidade para outra. Membros humanos era encontrados diariamente nos quintais da casa.

Certa noite, numa das várias caçadas organizadas afim de livrar a cidade dos lobos, um grupo de caçadores conseguiu cercar um lobo num canto atacando com lanças e arpões. Surpreendentemente a feroz criatura não fugiu. Ao invés disso, permaneceu onde estava e transformou-se num homem de meia idade. Seu nome era Peter Stubbe e era um morador do mesmo vilarejo que os caçadores. Para alguns, este foi o primeiro lobisomem já documentado pela humanidade.

Após sua prisão, Stubbe foi torturado e confessou 16 assassinatos incluindo 2 mulheres grávidas e 13 crianças. Sua trajetória é, no mínimo, curiosa: Stubbe começou a praticar magia aos 12, quando tentou fazer um pacto com o Demônio. Mais tarde, vestindo um suposto cinturão mágico, ele começou a atacar seus inimigos (reais ou imaginários) por vingança. Após vários meses ele passou a assumir a forma de lobo e continuou seus crimes com cada vez mais brutalidade. Seus costume era destroçar o pescoço de suas vítimas com os dentes e beber-lhes todo o sangue. Gradualmente sua sede aumentou e ele passou a percorrer os campos em volta da cidade à procura de novas vítimas.

Garotas jovens que estivessem brincando juntas ou ordenhando as vacas eram suas vítimas preferidas. Normalmente ele as perseguia na forma de lobo, agarrava a mais lenta, estuprava, matava, bebia seu sangue e por fim se alimentava do cadáver.

Nenuma punição seria suficiente para seus crimes. Após julgado, Stubbe foi torturado e teve a pele arrancada. Teve seus braços e pernas quebrados e, por fim, foi decapitado. Sua carcassa foi queimada até virar cinzas. Nem sua mulher e filha foram poupadas: ambas foram queimadas vivas.

A história de Strubbe se espalhou pelo país. Sua brutalidade e as atrocidades que havia cometido iam além de qualquer padrão humano. Sua ferocidade já havia sido comparada com a de um lobo. Aos poucos, as pessoas começaram a acreditar que criaturas com “a sombra do lobo” viviam entre elas. Estes passaram a ser chamados Lobisomens.

## AS EXPLICAÇÕES CIENTÍFICAS

A doença real conhecida como licantropia (do grego “lykoi” – lobo – e “anthopos” – homem) foi, sem dúvida, uma das principais fontes de onde se originou o mito do lobisomem como hoje conhecemos.

Vítimas da licantropia agem como e acreditam ser um lobisomem. É preciso ressaltar entretanto, que este é um distúrbio mental, não físico, e não existe qualquer ocorrência de “transformações reais” antropomórficas.

Outro exemplo curioso aconteceu no México. O geneticista Dr. Luis Figuera do Centro de Pesquisa Biomédica de Guadalajara, estudou e documentou o caso de uma família inteira de mexicanos acometida de um raro distúrbio genético. Todos os 32 membros da família apresentam uma disfunção que provoca o crescimento abundante de pêlos por todo o corpo e são discriminados pelo povo local. Um deles se apresenta como “homem-lobo” num circo itinerante.

Estudos modernos oferecem explicações mais plausíveis, baseadas em princípios científicos. Muitos acreditam que o “o estado de Licantropia” pode ser causado por uma interpretação errônea de doenças mentais mais comuns como esquizofrênia, psicose, reação maníaca depressiva e epilepsia psicomotora.

Existe também uma explicação com bases químicas que justifica a origem do mito do lobisomem e das ocorrências de “licantropia” durante a idade média. A dieta da maioria dos aldeões nesta época

era composta de pão, usualmente infectados por um fungo denominado Ergot. O Ergot contém alcalóides quimicamente relacionados ao Ácido Lisérgico (conhecido popularmente como LSD). Esta droga provoca alucinações, mudanças bruscas de humor, confusão de pensamentos e altera as percepções de tempo e espaço. Pode causar a sensação de perda de auto-controle e terror extremo.

Em 1951, aproximadamente 135 pessoas foram hospitalizadas e 6 morreram devida a um envenenamento por ergot ao consumirem pão infectado com o fungo. Na cidade francesa de Point St. Esprit. As vítimas tinham terríveis visões, imaginavam estar sendo atacadas por tigres e cobras e se viam transformando-se em bestas irracionais. Este incidente sugere que, talvez, alucinações orgânicas possam ser o segredo da origem do mito do lobisomem muito mais do que as causas sobrenaturais exploradas amplamente nas lendas conhecidas.

Outra teoria aponta doenças como a raiva e a porphyria como causas. O vírus da primeira (que pode ser transmitida pela mordida de cães, lobos ou morcegos) ataca o sistema nervoso e produz excitação incontrolável a dolorosas contrações dos músculos do pescoço e da garganta. Impedindo a vítima de beber (daí o segundo nome da raiva – hidrofobia). A morte ocorre cerca de 3 ou 5 dias após a aparição dos primeiros sintomas.

A porphyria é um raro distúrbio genético que afeta um dos pigmentos responsáveis pelo carregamento de xigênio nos glóbulos vermelhos. O bioquímico David Dolphin defendeu em 1985 que sintomas da porphyria apresentam muita semelhança com aqueles comumente relacionados à licantropia. Um deles é a extrema fotosensibilidade que torna o contato com a luz do dia extremamente doloroso, condenando o enfermo a uma vida de sombras e escuridão. Conforme a doença avança, o aspecto da vítima fica ainda mais mórbido. A pele começa a descolorir e e um crescimento não-usual dos pelos do corpo e da face começa a ocorrer. Eventualmente, a doença começa a atacar as partes cartilaginosas do corpo, provocando deterioração progressiva do nariz, orelhas e dedos. Os dentes e unhas se tornam vermelhos ou vermelho-amarronzados, graças ao depósito anormal de um componente da hemoglobina do sangue. A porphyria é frequentemente acompanhada de distúrbios mentais que vão da histeria ao delírio e manifestações maníaco-depressivas.

# TIPOS DE LOBISOMEM

## LOBISOMEM VERDADEIRO

Segundo as lendas, o LobisOMEM Verdadeiro nasce lobisOMEM ou foi transformado através de ritual voluntário. Esta versão do LobisOMEM é encontrada em livros da Idade Média e em tratados de alquimia. É considerado um dos tipos mais conhecidos entre os licantropos. O LobisOMEM verdadeiro é capaz de manter o total controle sobre sua transformação; além disto, também mantém sua memória e possui consciência de seus atos quando está na forma de lobo.

Os Lobisomens que nascem lobisomens são chamados de Filhos de Licaon, enquanto os que se transformam em LobisOMEM através de pactos com o demônio ou rituais satânicos são chamados de Lobisomens Ritualísticos. Seus poderes são praticamente idênticos, exceto pela susceptibilidade aos símbolos religiosos. Os nascidos na família dos descendentes de Licaon têm 20% de chances de nascerem lobisomens, mas seus poderes só se manifestarão na puberdade.

Um LobisOMEM verdadeiro precisa se alimentar de carne crua (e de preferência fresca) pelo menos uma vez por dia. Caso não se alimente, ficará cada vez mais descontrolado, até que eventualmente sairá em fúria atrás de alimento, o que poderá eventualmente ocasionar alguns problemas com a população local ou com a polícia.

Lobisomens não podem regenerar dano causado por Prata (considere o dano como Agravado em Storyteller). Estes danos não regeneram quando ele retorna à forma humana, e têm de ser curados da maneira natural.

Plantas místicas como a Beladona, o Wolfsbane e a Barreira de Rosas Vermelhas não funcionam com os Filhos de Licaon, mas causam danos aos Lobisomens Ritualísticos se tocadas ou ingeridas. Eles também são incapazes de cruzar uma barreira de rosas vermelhas (mas precisa ser um roseiral ou uma quantidade semelhante para funcionar).

Os Lobisomens Verdadeiros e Ritualísticos possuem apenas três formas: Humano (Hominídeo), LobisOMEM (Glabro) e Lobo (Lupino), mas pode se transformar quando quiser (não apenas em noites de lua cheia).

## REGRAS

- Na forma de Lobo, o Personagem precisa passar em um teste de WILL para poder manter sua consciência. Caso falhe, ele terá apenas vagas recordações de onde esteve ou do que realizou naquele período.

- Se o lobisOMEM não se alimenta, existe a chance de 30%+ 10% por dia (cumulativa) de que ele perca o controle de seus atos. Se fracassar, o personagem perde o controle até que consiga se alimentar. Trate o personagem como um NPC neste período.

- Na forma de Lobo, o Personagem recebe +6 para FR, +6 para CON, +6 para AGI, -3 para DEX e +3 para PER. Na forma de Lobo ele recebe +3 para FR, +9 para CON, +6 para AGI, -6 para DEX e +6 para PER.

## MALDIÇÃO DE LICANTROPIA

(Entender/Criar Spiritum/Animal/Humanos 5)

Esta maldição só pode ser lançada sobre uma pessoa que verdadeiramente tenha cometido um crime contra alguém de sangue cigano, caso contrário, a maldição retornará na família da feiticeira, afetando algum de seus descendentes. Segurando uma unha decepada de Lobo na mão direita, a Madji deve amaldiçoar o alvo em voz alta (a vítima deve ser capaz de ouvir as palavras da Madji para o ritual fazer efeito) enquanto quebra a unha com os dedos. A vítima pode fazer um teste de Willpower com dificuldade 8 (WILL vs WILL da feiticeira em TREVAS) para evitar que a maldição seja permanente (caso consiga passar no teste, ela se transformará em lobisOMEM somente na próxima fase de lua cheia).

## OFERENDA DO PODER NEGRO

(Entender/Criar Spiritum/Animal/Humanos 5)

Este ritual Medieval faz com que a vítima ofereça sua alma ao demônio, em troca do poder do LobisOMEM. Deve ser realizado durante uma lua cheia, e o mago deve se banhar com o sangue de uma donzela para o ritual fazer efeito. O Feiticeiro também deve sacrificar um número de pessoas em honra ao demônio para determinar a duração do pacto (para cada sacrificado, ele terá estes poderes por cinco anos). Um feiticeiro poderá realizar este ritual apenas uma vez em sua vida, mas dizem que um lobisOMEM que vive através deste ritual envelhece bem mais lentamente que um humano normal enquanto o pacto estiver em efeito.

## LOBISOMEM INFECTADO

Este é um tipo de lobisomem que surge a partir do ataque de um Lobisomem (Ritualístico, Filho de Licaon ou Infectado) a um humano normal. Ao contrário do Lobisomem Verdadeiro, os Lobisomens Infectados não têm controle sobre a transformação. Ele se transforma em Lobisomem durante o período de lua cheia. O Lobisomem Infectado não possui lembranças ou recordações de suas ações como Lobisomem (o Mestre deve tratá-lo como um NPC durante o período de transformação), geralmente acordando com as roupas rasgadas em algum parque ou floresta. Possui apenas duas formas: Homem (Hominídeo) e Lobisomem (Uma forma intermediária entre Glabro e Crinos).

Sempre que estiver transformado em Lobisomem, seu primeiro desejo é se alimentar de carne crua e fresca. Geralmente ataca aqueles que se encontram mais próximos de onde está, mas eventualmente saberá distinguir seus amigos de seus inimigos).

Lobisomens Infectados são vulneráveis à Beladona, ao Wolfsbane, mas são imunes à Barreira de Rosas Vermelhas. Estes Licantropos não são muito indicados para Personagens Jogadores.

### REGRAS

- Na forma de Lobisomem, o não consegue manter sua consciência. Ele poderá fazer um teste Díficil de WILL para recordar-se de cenas do que realizou naquele período.
- Na forma de Lobisomem, o Personagem recebe +5 para FR, +6 para CON, +5 para AGI, -3 para DEX e +3 para PER.

## LOBISOMEM AMALDIÇOADO

Outro tipo de Lobisomem resulta quando alguém causa algum mal aos ciganos ou comete algum crime contra eles, as Madji (feiticeiras ciganas) podem lançar um tipo especial de maldição contra aquele indivíduo, tornando-o um Lobisomem Amaldiçoado. Estes se tornam, invariavelmente, o tipo irracional de lobisomem, que não tem controle sob seu poder e nem sobre seus atos. Este tipo de lobisomem não é capaz de infectar pessoas normais. Só há duas chance de se voltar ao normal nesse caso: através de rituais mágicos complicados ou após receber o perdão de algum membro direto da família cigana que rogou a maldição.

O Personagem se transforma em noites de lua cheia e não possui nenhum tipo de controle sobre os atos de seu alter-ego. Um Lobisomem Amaldiçoado também não é capaz de diferenciar seus amigos de seus inimigos, mas será incapaz de atacar alguém com sangue cigano.

Este Lobiosmem possui também somente duas formas: Homem (Hominídeo) e Lobisomem (Glabro)

### REGRAS

- Na forma de Lobisomem, o Personagem não consegue manter sua consciência. Ele poderá fazer um teste Díficil de WILL para evitar atacar um amigo ou parente. Na forma de Lobisomem, o Personagem recebe +5 para FR, +6 para CON, +5 para AGI, -3 para DEX e +3 para PER.

## SOCIEDADE

Os Lobisomens Verdadeiros vivem isolados ou solitários. Em alguns casos, os Filhos de Licaon vivem próximos de suas famílias ciganas (que eles denominam de “o Povo”), e os protegem de qualquer tipo de ameaça ou complicações. Em alguns casos, podem se organizar em matilhas pequenas (compostas de cinco ou seis membros, entre lobisomens e humanos).

A maioria dos lobisomens odeiam vampiros. Uns acham que é por uma questão de sobrevivência, pois os Vampiros vêem os Lobisomens como predadores naturais. Outros que faz parte de uma disputa de poder entre as duas espécies sobrenaturais e alguns ainda acreditam quer a questão seja puramente moral. Cada Lobisomem pode ter seus próprios motivos individuais, mas dificilmente um lobisomem irá cooperar com um vampiro e vice-versa.

Os Filhos de Licaon são aliados dos Vampiros da raça dos Vrikolakas, pela tradição dos ciganos e pela história de sua criação, mas cada um dos outros tipos de Lobisomens possui seus próprios sentimentos.

Lobisomens infectados que não descobriram ainda sua maldição vivem suas vidas normalmente, sem perceber o que se tornaram. Os que descobrem são constantemente caçados (inclusive por Lobisomens Verdadeiros). Uns se tornam criaturas tristes e amarguradas, vivendo longe de todos com medo de ferir inocentes. Outros menos nobres, abraçam a Besta e se tornam assassinos frios e calculistas mesmo quando não transformados, esperando apenas a próxima lua cheia.