

LOBISOMEM

CRÍADO POR:
J. M. TREVISAN
MARCELO DEL DEBBIO

REVISADO POR:
BRUNO NAZARETH
H. P. ALMEIDA

SISTEMA DAEMON

A presente matéria nasceu da inconformação de um jogador – eu – pela ausência de regras para personagens lobisomens. O tipo de lobisOMEM descrito aqui é o verdadeiro, nada de maldições ou doenças.

- Bruno Nazareth

As explicações da origem dos lobisomens estão descritas nos livros e suplementos de **Trevas\Arkanun**.

Um personagem lobisOMEM é fruto da união de humanos normais e/ou lobisomens, nunca sendo fruto de seres sobrenaturais. Os lobisomens possuem três formas: homem, glabro e crinos.

A forma humana tem a aparência normal, ou seja, de qualquer outro homem comum, embora tenha algumas vantagens inerentes a sua condição. Estas vantagens extraordinárias serão descritas mais adiante.

Em glabro, o indivíduo conserva parte de sua aparência humana, entretanto, ganhando significativas melhoras em seu corpo e mente. Neste estado, homem e besta estão em harmonia. Peso e altura são aumentados em 20%, pêlos crescem por todo o seu corpo (nada muito inumano) e seus cabelos tornam-se mais longos e espessos. Mesmo com todas essas mudanças, ele continua passando-se por um homem grande. Em termos de jogo, seu Carisma decresce 4 pontos.

Em crinos a besta sobrepõe o homem e tenta dominar a mente da pessoa. Quando este estado acontece, faz-se necessário um teste de WILL para não perder a consciência e entrar em um frenesi assassino. O homem não é mais homem: ele se torna um lobo monstruoso, aproximadamente do tamanho de um tigre siberiano. O crinos possui garras (1d8+bônus) e

presas (2d6+bônus) desproporcionais e a capacidade de andar sobre duas pernas. Sua carisma é reduzida a 0 (zero).

Vantagens Naturais

I. Só pode ser destruído por decapitação, mágica ou prata.

II. Regeneração: quando em forma humana, o lobisOMEM regenera 1 Ponto de Vida/Rodada, quando em forma glabro regenera 2 Pontos de Vida/Rodada, e quando em forma lupina, regenera 3 Ponto de Vida/Rodada.

III. Sentidos Aguçados: igual ao Aprimoramento de mesmo nome, mas é referente à audição e o olfato.

IV. Afinidade com Lobos: qualquer teste Normal em se relacionar com lobos torna-se Fácil, e um teste Difícil torna-se Normal.

V. Garras Afiadas: Na forma crinos o lobisOMEM possui garras de dano de 1d8+bônus e capacidade de mordida com dano de 2d6+bônus.

Desvantagens Naturais

I. Quando ferido por armas de prata, tem sua regeneração ignorada.

II. Barreira de Rosas: Tem que ser bem sucedido em um teste de WILL para cruzar uma barreira de rosas vermelhas.

III. Fera Acuada: Quando perde 2/3, ou mais, de seus pontos de vida, em um só golpe, tem que ser bem sucedido em um teste de WILL (difícil) para não entrar na forma de crinos em frenesi.

Sistema

“No final, só o Código importa.”

Um personagem lobisomem, inicial, além dos 5 pontos de Aprimoramento, possui 15 pontos de poderes lupinos, +1 para cada nível além do primeiro; que devem ser distribuídos entre os descritos.



Poderes Lupinos

Estes são poderes desenvolvidos instintivamente por todos os lobisomens.

Aumento de Atributos

É a capacidade do lobisomem de ter seus atributos ampliados.

Força: +3 em glabro e +6 em crinos. Este poder pode ser escolhido várias vezes;

Constituição: +3 em glabro e +6 em crinos. Este poder pode ser escolhido várias vezes;

Percepção: +3 em glabro e +6 em crinos. Este poder pode ser escolhido várias vezes;

Agilidade: +3 em glabro e +6 em crinos. Este poder pode ser escolhido várias vezes;

Destreza: +3 em glabro e +6 em crinos. Este poder pode ser escolhido várias vezes.

Garras

Nível 1: Adiciona 1d6 no dano corporal causado por um lobisomem.

Nível 2: Adiciona 1d8 no dano corporal causado por um lobisomem.

Nível 3: O lobisomem causa dano em criaturas insubstanciais (ex.: anjos) e é adicionado 1d12 ao dano corporal causado por um lobisomem.

Couro Resistente

Concede um IP natural a um lobisomem em sua forma glabro ou crinos.

Nível 1: IP 1 na forma glabro e 2 em crinos.

Nível 2: IP 2 na forma glabro e 4 em crinos.

Nível 3: IP 3 na forma glabro e 6 em crinos.

Nível 4: IP 4 na forma glabro e 8 em crinos.

Nível 5: IP 5 na forma glabro e 10 em crinos.

Controle da Metamorfose

Com esse poder o indivíduo pode utilizar seus poderes como crinos em outras formas.

Nível 1: 1 poder

Nível 2: Até 2 poderes

Nível 3: Até 3 poderes

Uivo

Com esse uivo o lobisomem invoca seres que são impelidos a ajudar. Todos os indivíduos que possuam capacidades sobrenaturais sentem esse chamado, mas não são compelidos a segui-lo. Dura uma cena.

Nível 1: Convoca um enxame de pequenos animais (ratos, cobras, gatos...) que o ajudarão contra um determinado inimigo; 3x por dia.

Nível 2: Convoca uma matilha de 2d8 lobos de Arcádia que surgiram de sombras, brumas ou dentre as árvores para ajudá-lo; 2x por dia.

Nível 3: Convoca um ser sobrenatural (grifo, unicórnio, elemental) de Arcádia determinado pelo mestre para ajudá-lo; 1x por dia.

Caça

Torna o rastreio do lobisomem muito difícil ou impossível.

Nível 1: O rastreio por métodos normais é impossível;

Nível 2: A localização só é possível com a prévia marcação mágica;

Nível 3: Impossível de si marcar ou localizar. Os captães não conseguem segui-lo.

Resistência à Magia

Torna o personagem menos suscetível a magia e seus efeitos.

Nível 1: Diminui danos mágicos em 1d6. Aumenta a WILL contra efeitos mágicos em 5;

Nível 2: Diminui danos mágicos em 2d6. Aumenta a WILL contra efeitos mágicos em 10;

Nível 3: Diminui danos mágicos em 1d6+1d8. Aumenta a WILL contra efeitos mágicos em 15;

Nível 4: Diminui danos mágicos em 2d8. Aumenta a WILL contra efeitos mágicos em 20;

Nível 5: Diminui danos mágicos em 2d10. Aumenta a WILL contra efeitos mágicos em 25.



Poderes Urbanos

Estes poderes foram desenvolvidos por lobisomens que vivem, agora, nas cidades. É recomendável ao Narrador que lobisomens que vivam nas florestas não possam acessar esses poderes sem viverem em cidades.

Nível 1: Estática. Nenhuma máquina é capaz de detectar o indivíduo, sejam polaroids, filmadoras ou sensores de segurança.

Nível 1: Telecomunicações. O lobisomem pode se comunicar por ondas de rádio, TV, ondas de telefone celular, ou manipulá-las. Alcance 2km de raio.

Nível 2: Resistência à Eletricidade. O lobisomem não leva qualquer dano por eletricidade não-mágica e, se passar num segundo teste de CON, leva metade do dano da eletricidade mágica.

Nível 2: Garras Metálicas. As garras do lobo transformam-se em metal muito amolado. Pode causar +1d6 de dano.

Nível 3: Garras Venenosas. A garra do lobo é portadora de uma neurotoxina muito forte, se uma vítima atingida por ela não for bem sucedida em um teste de CON ela desmaia e cai num sono febril que durará 1d6 horas.

Nível 4: Garras-projéteis. O indivíduo é capaz de lançar suas garras (de uma mão), até 10 metros, com o dano de um ataque com as garras normal. Demora um turno para crescerem novas garras.

Nível 5: Corpo de Aço. Todo o corpo do crinos se transforma em aço, dando-lhe a aparência de um imenso andróide blindado meio homem, meio lobo. Ele adquire IP +10, FOR +7, DEX -4 e AGI -4. Além disso, todas as perícias físicas sofrem o devido redutor com referência à seu respectivo atributo.

Poderes Silvestres

A maioria dos lobisomens vivem em florestas, isolados da população. Estes aprenderam a controlar e entender a sua fera interior e a natureza. É recomendável ao Narrador que lobisomens que vivam nas cidades não possam acessar esses poderes sem viverem em florestas.

Nível 1: Sentir as Plantas. O lobisomem pode ver o que foi visto por essa planta na última semana.

Nível 1: Rei-predador. Nenhum animal irracional poderá atacar o lobisomem.

Nível 2: Natureza Aquática. O lobisomem é capaz de passar 2 horas sem oxigênio, se estiver num ambiente aquático.

Nível 2: Pêlo em Farpa. A pelagem do lupino se transforma em madeira, adicionando 2 no IP e causando 1d6 de dano em seres que o ataquem corporalmente.

Nível 3: Luminescente. Uma luz acompanha o personagem ofuscando seus inimigos. Menos 30% para acertá-lo.

Nível 4: Baforada. O lobo é capaz lançar uma esfera de chamas; até 10 metros de distância. Dano: 4d6.

Nível 5: Aumento Corporal. O lobisomem dobra seu peso e tamanho ganhando +2d12 em todos os seus atributos;. Este poder pode ser utilizado uma vez por dia, e dura uma Cena.

Aprimoramentos Lupinos

Abaixo segue-se uma lista de novos Aprimoramentos referentes exclusivamente à lobisomens.

Faro para o Sobrenatural

1 ponto: Permite identificar, no raio de 5 km, criaturas, objetos ou qualquer efeito mágico.

Intimidação Primal

1 ponto: O indivíduo soma 50% em seu teste de sua Intimidação.

Silencioso

1 ponto: O personagem ganha +50% em Furtividade (esconder-se e andar silenciosamente).

Viagem Umbral

4 pontos: Permite o lobisomem viajar para Spiritum ou Arcádia Nova ou Velha.

Marca do Lobo

2 pontos: Permite o lobisomem marcar um animal irracional e não-sobrenatural com parte de seu “cheiro”, simplesmente tocando-o. O lobisomem poderá utilizar os sentidos deste animal ou possuí-lo, aonde quer que ele esteja. Pode-se fazer isso com um animal por vez.

Despertar a Besta

3 pontos: O lobisomem entra em harmonia com a fera interior de um ser, e provoca nesse uma fúria descontrolada. Para resisti-la a criatura tem que ser bem sucedida em um teste de WILL.

Saltador

1 ponto: A distância do salto do lobisomem é duplicada.

Besta Dominada

1 ponto: O teste de WILL contra o frenesi, na passagem para crinos, se torna Fácil.

Translocar-se

4 pontos: Quando o crinos corre, ele se teletransporta por pequenas distâncias (30cm), sumindo e reaparecendo na Terra e em Arcádia. Em termos de jogo, o crinos ganha um segundo teste de Esquiva com 50% de chances (esse teste é feito ANTES da Esquiva normal).

Terceiro Olho

2 pontos: Com esta habilidade, o lobisomem é capaz de fazer qualquer ação sem a ajuda dos olhos. Ele pode ver o calor dos corpos, de objetos e pessoas, “enxergando-os” perfeitamente.

