

LOBISOMEM



O DESPERTAR DA FERA

POR GUSTAVO LOMBA

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha namorada Carolina, que me encoraja a fazer essas empreitadas, por estar sempre comigo e ter tanta paciência comigo.

As pessoas que leram meu primeiro ebook (que não foram muitas, mas mesmo assim agradeço) e com isso me encorajaram a mais uma vez escrever algo de que sentia necessidade compartilhar/desenvolver, no caso, sobre lobisomens.

As pessoas que, mesmo sem entender absolutamente nada de RPG, conseguem fazer do meu dia um dia melhor, seja compartilhando alguma besteira aleatória da internet ou simplesmente me dando “oi”, acreditem, são nos gestos mais simples que eu encontro forças para continuar a seguir meu dia-a-dia.

Aos apreciadores das lendas sobre os homens-lobos. Seja por literatura, por RPG ou por filmes, e também as pessoas que se interessam por mitologia em geral (que é o meu caso). Achei muita coisa interessante, tanto na internet quanto em alguns livros sobre o assunto em questão, e gosto sempre de ter alguma base para escrever meu “trabalho” (está mais para *hobby*).

A minha família, por tudo o que passamos e ainda pelo que está por vir, tenho muito orgulho do meu sangue e carrego com igual orgulho minhas origens e meu sobrenome. Eles me ensinaram a ser quem eu sou e vivo em eterna dívida para com eles.

As seguintes pessoas: Bruno Nazareth, H.P. Almeida, Bruno Anderson, Lamazzus e ao anônimo, por criarem *ebooks* que serviram de inspiração e base sólida para a construção deste. Meus parabéns.

UM BREVE CONTO

“Lucian olhava para o homem amarrado naquela cadeira com desdém, mas não sentia nenhum remorso por ele. A faca em sua mão direita reluzia fracamente com a luz de uma pequena lâmpada no teto, exatamente sobre a cabeça do homem amarrado. O breu e o silêncio tomavam conta da cena. Lucian era alto e demasiadamente magro, pálido e vestia um sobretudo preto, pesadas botas de couro e luvas. Os cabelos lhe caíam o rosto esguio de olhos profundos que nada demonstravam, além de uma sádica satisfação de ter sua presa onde queria.

Enquanto se entretia em pensamentos macabros, o homem preso esboçou alguma reação, parecendo finalmente voltar a seus sentidos. Quando se deu conta, Lucian percebeu que ele tentava compreender a situação e estava prestes a gritar. Com um rápido movimento, Lucian se aproximou e mirou a faca na direção da garganta do homem. Ele era Forte e careca, com um cavanhaque unido ao bigode. Ainda vestia as roupas de trabalho. Um policial.

- Quietinho que o titio vai te contar uma história antes de decidir o que fazer com o homem mau. – Começou, mostrando o cubículo que era o quarto em que se encontravam. – Tem isolamento acústico, então mesmo que grite até suas cordas vocais estourarem, ninguém vai ouvir nada.

- Q-quem é você? Como vim parar aqui? – Abraham tentava parecer lúcido, sem conseguir entender muito da sua volta, mas sabia plenamente quem Lucian era. Estivera em seu encalço por mais de 6 meses. Assassino, achava que praticava algum tipo de justiça divina ao se livrar de vítimas, quase sempre mal-vistas pela sociedade, como traficantes e prostitutas.

- Sem apresentações não é delegado? Você me conhece e eu sei quem você é. Bom, eu montei todo o teatrinho pra te trazer aqui da floresta, agora nós vamos acertar algumas contas...

- Seu louco... Então você deixou as pegadas à mostra propositalmente... E também usava o característico perfume de flores de cemitério... – Sussurrava Abraham, começando a remontar a cenas que ainda se lembrava.

Lucian arqueou uma das sobrancelhas. Não fazia muito sentido o que seu raptado dizia. Chovia fortemente naquela noite, e provavelmente suas pegadas foram apagadas pela lama, e a chuva também omitiria seu cheiro. Ele suspirou, tentando ignorar os comentários. Ele deve estar alucinando, pensou.

- A questão, meu caro, é que você já omitiu por inúmeras vezes seus atos de violência, achando que a lei seria seu escudo. Hoje vou acertar suas contas com o Divino, e sua carne pagará seus pecados para livrar-lhe a alma – Lucian falava teatralmente, como um verdadeiro fanático.

- Nada faz de você o tal instrumento de Deus que acha ser, Lucian. – Retorquiu Abraham, com rispidez.

Como se simplesmente houvesse cansado de dizer, Lucian cravou a faca diretamente no coração de seu raptado. Abraham urrou de dor enquanto o sangue lhe vertia do peito. O assassino sorria:

- Quem com o ferro fere, com o ferro será ferido. – falou, antes de dar as costas, mas antes de sair da sala, advertiu. – Eu não perfurei totalmente seu peito, significa que você pode ter algum tempo para refletir sobre o que fez e sobre seu castigo.

Lucian saiu a passos apressados da sala, dando em um corredor em escuro, banhado parcialmente apenas pela luz do luar, vindo das janelas. Ele simplesmente o seguiu e virou a esquerda, passando por uma porta e saindo num amplo saguão, onde um homem branco, de cabelos longos ondulados e barba o aguardava, com um ar de extrema preocupação.

- O trabalho está pronto. – anunciou Lucian, com um sorriso de confiança no rosto.

- Você usou uma faca de prata? – O senhor falava com um tom alarmado na voz.

- Isso realmente importa? Eu furei o coração dele, seu sangue vai jorrar e em menos de um minuto ele estará morto. – Retrucou o assassino, obviamente ofendido com a indagação do senhor.

O senhor levou as mãos ao rosto, e começou a murmurar coisas inaudíveis a começo, mas com o silêncio Lucian conseguiu distinguir que era uma oração.

- O que foi?

- Esta noite... É de Lua Cheia.

- E daí?

- Você assinou nossa sentença de morte.

Antes de perguntar o porquê, um urro foi ouvido ao longe e Lucian sentiu algo que não sentira desde a adolescência. Um tenebroso frio lhe percorreu a espinha. Sua respiração ficou mais forte e seu coração acelerou. Não tinha como saber, mas naquele momento Abraham percebia todas as mudanças para o estado de pânico em que Lucian estava.

- O que diabos foi isso? – Indagou Lucian, engolindo em seco. A sala tinha isolamento acústico, se lembrou.

- Você poderia se preocupar em pensar o que diabos ele é. – respondeu categoricamente Flavius. O coração do velho batia forte, e ele sabia o que aconteceria.

Fortes batidas vieram galopantes, constantes e pesadas pelo assoalho de madeira. O momento de aflição durava. Parecia que o quer que viesse ao seu encontro estivesse primeiro os estudando.

Então, com rapidez, a figura saltou dos cantos escuros do pequeno corredor que lhes separavam, revelando a fera. Eram homem e lobo, coexistindo simultaneamente na máquina de caça perfeita. Tinha 4 metros de altura, a cabeça era totalmente lupina, que urrou somente após o salto, como parte do elemento surpresa para paralisar com o medo suas vítimas. No final dos braços, estendiam-se enormes garras, abertas e prontas para rasgar a carne das vítimas. As pernas terminavam em patas que lembravam patas quadrúpedes, potencializando o salto. Todo o corpo era coberto de pêlos.

E somente a casa foi testemunha do sangrento massacre que o lobisomem fez a duas pessoas.”

Índice

<i>Introdução</i>	VIII
<i>Origens</i>	IX
<i>Tipos de Lobisomem</i>	XII
<i>Loup-Garous</i>	XIV
<i>Lycans</i>	XVI
<i>Skin-Walkers</i>	XVIII
<i>Anubites</i>	XXI
<i>Ashina</i>	XXIII
<i>Kitsune</i>	XXV
<i>Wharwolf</i>	XXVII
<i>Wendigo</i>	XXIX
<i>Nagual</i>	XXXI
<i>Fraquezas</i>	XXXIII
<i>Poderes Lupinos</i>	XXXVI
<i>Alguns Lobisomens Conhecidos</i>	LIV

LOBISOMENS

Fúria. Instinto. As lendas sobre os místicos seres que podem mesclar as formas de homem e animal. Diversas culturas ao redor do mundo têm em suas raízes algum vestígio dessa união entre o instinto e o racional sobre ela. Em alguns lugares a mescla de homem e animal foi inclusive reverenciada (como no caso da mitologia egípcia, onde os deuses possuíam tronco e membros humanos, porém cabeça de um animal).

As lendas sobre lobisomens percorrem o mundo, cada qual com suas características específicas. Em alguns lugares maldições milenares recaem sobre os homens, os condenando a vagar como homem e como lobo. Em outros lugares, os Deuses abençoaram seus guerreiros com a capacidade de lutar na Lua Cheia, se aproveitando da mudança de forma entre homem e lobo. Mas a verdade que todos dizem respeito a psique humana instintiva. A pura sensação do selvagem, da agressividade, da irracionalidade, desse poder incontrolável.

Lobisomens têm alguma intimidade com vampirismo, principalmente em mitos eslavos, que dizem que lobisomens se tornam vampiros após a morte. A mídia também ajudou nesta união, colocando-os em diversas vezes em confronto direto. Atualmente lobisomens são mundialmente conhecidos e neste ebook chegou a hora de descobrir quem realmente são, de onde vieram e do que são capazes de fazer, pois o porquê eles despertam tanta atenção nos seres humanos já está claro. Boa leitura.

O Autor

ORIGENS

"I feel a change back to a better day
Hair stands on the back of my neck
"In wildness is the preservation of the world"
So seek the wolf in thyself!"

-Metallica, *Of Wolf and Man*

A Benção

Lobisomens que foram abençoados com o dom da transformação são especialmente aqueles das culturas indígenas da América do Norte, porém outras sociedades shamanistas também o vissem assim.

A benção se dá por conta de uma grande entidade de *Spiritum*, venerada pelos *shamans* chamada de espírito Lobo. Segundo eles, todos os animais possuem um grande espírito (como a Águia, o Corvo e o Cavallo), e em específico o Lobo é o ser que representa a sabedoria, a caça e a força. Logo são um ou mais destes ideais que os abençoados pelo grande espírito Lobo deveriam apresentar para conseguir a forma de Lobisomem.

Porém, se por um lado existe a benção da forma de Lobo, existe também a maldição.

Maldição

Principalmente com o constante avanço do cristianismo, algumas práticas foram consideradas satânicas por serem, sobretudo hereges. Porém, o grande espírito Lobo não é o único que concedeu a seus devotos a capacidade de se transformarem em lobos.

Durante a Idade Média, bruxas e outros blasfemadores faziam pactos com entidades de *Infernum*, dando suas almas em troca de riquezas e, principalmente, de poder. Os demônios então fizeram versões distorcidas e malignas dos nobres Lobisomens dos

shamanistas, contribuindo ainda mais com sua má fama durante tais tempos.

Ritos e Mitos

Lobisomens possuem diversas origens diferentes, cada qual deriva do local de onde nasceu a lenda. Mesmo genericamente unificada, a lenda do lobisomem possui peculiaridades que derivam de região para região.

Devido a migrações e mescla de culturas, algumas regiões acabam por apresentar versões muito próximas de outras sobre o lobisomem.

Mesmo tão popularizado atualmente, o lobisomem é uma lenda muito antiga, que remonta a tempos anteriores ao de Cristo. Poetas romanos como Virgílio e Ovídio retratam em suas obras homens capazes de virarem lobos, porém este último tratava a transformação como uma espécie de penitência que o portador da maldição deveria passar.

Em Roma, sempre houve veneração pelo lobo. Rômulo, o fundador da cidade e seu irmão gêmeo, Remo, abandonados ao nascer, foram amamentados por uma loba antes de serem recolhidos por Fáustolo e sua mulher Acca Laurentia. A loba de Roma, a deusa Luperca, era homenageada com festas denominadas Lupercais (festas do lobo), que, no ano 494 depois de Cristo, tiveram o nome mudado para Festa da Purificação. Vikings e alguns índios cultuavam tradições de metamorfose, usando sempre o lobo como símbolo de força (e em alguns casos também os ursos ou búfalos).

Em culturas shamanistas a veneração aos animais sempre foi muito forte, e o lobo sempre representou força e sagacidade. Os indígenas consideravam o lobo como um viajante espiritual, e seu uivo era o próprio contato com o outro mundo.

Na idade média a situação começara a mudar. Por tantos cantos considerados sagrados e virtuosos, a natureza do lobo foi “transformada” na Europa medieval. Eles atacavam gados e

peças, o que ajudou a denegrir sua imagem. Somado a isso, os eslavos acreditavam que “lobisomens” se tornavam vampiros após a morte, e estes eram os principais inimigos dos épicos dos heróis eslavos (*bogatyr*). Para completar, inúmeros casos de “lobisomens” apareceram na Europa ocidental, em especial na Alemanha e França. Com tudo isso, o mito foi considerado prática de bruxaria e os lobisomens eram perseguidos como hereges assim como as bruxas.

Então para bem entender os lobisomens, vamos dividi-los de acordo com: Semelhança dos ritos e transformação, local de atuação e características em geral, ramificando-os. Desta forma, eles são separados por raças, de maneira semelhante a ramificações encontradas em Vampiros Mitológicos, Anjos a Cidade de Prata ou Demônios: A Divina Comédia. Muito já foi escrito sobre lobisomens para Trevas, mas sempre de maneira superficial ou abrangente demais.

Os lobisomens são divididos em 09 raças: *Loup-garous*, *Lycans*, *Skin-Walkers*, *Anubites*, *Ashinas*, *Kitsunes*, *Wharlwolf*, *Wendigo* e *Nagualli*.

No próximo capítulo, haverá a descrição detalhada de cada um desses espécimes, áreas de atuação e histórico.

TIPOS DE LOBISOMENS

Todo Lobisomem também é chamado de Licantropo, e sua “doença”, “benção” ou “maldição” chamada de Licantropia. Ela tentou ser diagnosticada por psicólogos e até se encontrou a Licantropia clínica, mas obviamente não é dela que tratamos daqui.

Nove raças. Nove origens diferentes que contam sobre a metamorfose de homem em lobo e de poderes fantásticos que causam espanto e admiração das pessoas por esse tipo de criatura. Nove tipos de Lobisomens, espalhados pelo globo de acordo com os escassos registros de seus ataques ou de onde seu mito teria começado.

Superficialmente, as raças são divididas nesta forma:

Loup-garous – Na França vitoriana foram registrados mais de 100 ataques de lobisomens à polícia francesa, e muitos tribunais na Europa Ocidental (em especial a Alemanha) eram de testemunhos de moradores que atacaram lobos que se tornaram homens, ou de homens acusados de metamorfose em lobisomem.

Lycans – Descendentes de Lycaon, soberano de Arcádia e amaldiçoado por Zeus.

Skin-Walkers – Encontrados em lendas Nórdicas e absorvidos pela tribo de índios Navajo, consiste em pessoas que conseguem se tornar lobisomens após um ritual, e vestindo a pele de um lobo, versão também é encontrada na África do Sul em rituais semelhantes por algumas tribos.

Anubites – Anubites são Lobisomens feitos através de Rituais em Cultos ao deus Anúbis, são protetores dos mortos.

Ashina – Lendas da Turquia e China falam de uma mulher-lobo que deu origem a dez filhos, todos lobisomens, e um destes

fundou o clã Ashina, e dizem que alguns de seus membros são efetivamente lobisomens.

Kitsunes – Espíritos japoneses que habitam florestas, possuem tanto forma humana quanto a de raposa.

Wharwolf – Algumas lendas eslavas diziam que se transformar em lobisomem era uma dádiva dos deuses para auxiliar em momentos de Guerra.

Wendigo – Lenda conhecida pelos povos indígenas da América do Norte, um Wendigo nasce quando uma pessoa, num ato desesperado de fome, pratica o canibalismo com seus aliados.

Nagualli – Nascidos sobre o “Dia do Lobo” na antiga mitologia mesoamericana Asteca, foram temidos e respeitados como bruxos poderosos.



LOUP-GAROUS

“Lobisomens Clássicos”

No ano de 1764 até 1767 a França viveu momentos de terror nas proximidades das Montanhas *Margeride*. Relatos de ataques feitos por uma criatura que se assemelhava a um imenso lobo, de cauda longa e monstruosos dentes. Em 1987, ao tentar estimar o total de ataques, chegaram aos números: Um total de 210 ataques realizados, tendo neles 113 mortes e 49 feridos. 98 mortos estavam parcialmente devorados. Em 1765, *Antonie* matara a criatura, recebendo diversos títulos de nobreza e recompensas em dinheiro. Em vão, pois outra besta causou outra dúzia de mortes e mais duas vítimas. O caso ficou popularmente conhecido como a *Besta de Gévaudan*. Um típico relato sobre Lobisomens.

Loup-Garous são lobisomens provenientes de rituais de ciganos romenos e até bruxas caçadas por Inquisidores na Idade Média. São manifestações de energia maligna, que cai sobre o portador e voltará a atormentá-lo cada Lua Cheia, período em que o ritual é feito. Então é feito o pacto com Demônios de *Infernum*, que concedem ao portador com a forma do Lobisomem. Alguns inquisidores relatam que as bruxas tinham o costume de lançar o ritual sobre si mesmas, podendo assim assumir a forma de lobo para espalhar medo e combater a inquisição.

Este tipo de lobo pode se transformar a própria vontade (na verdade qualquer lobisomem que souber disso pode), mas como parte do ritual, obrigatoriamente eles se transformam durante Lua Cheia, para homenagear o ritual feito.

Na França, no séc. XV. Mais de 30.000 ações judiciais contra Lobisomens aconteceram. E quase 100 delas foram executadas, pois eles teriam cometido seus crimes na forma de um lobo.

LOUP-GAROUS EM TREVAS

A perseguição da Inquisição sobre a ordem de Luvithy e a irmandade de Brujas era feroz e implacável. A igreja estava virando o jogo rapidamente e algo precisava ser feito. Era hora de buscar ajuda. Em um convento, membros de ambas ordens juntaram-se para invocar ajuda dos demônios de *Infernum*, e estes lhe ensinaram o ritual de concepção do Loup-Garou, que afirmavam ser uma máquina de caça perfeita.

Tardou mas começaram a achar meios para poder destruí-lo, pois suas armas pouco faziam contra aqueles que se transformavam em lobo. Foi então que a fraqueza universal dos lobos veio a tona. *Prata*. Espadas e lanças de prata foram feitas na época da Inquisição para parar a poderosa investida. E conseguiram contê-la. Ou achavam que sim.

Mais tarde, no século XVI, um forte sentimento anti-cigano começou a se espalhar pela Europa, e perseguições foram feitas, sobretudo na Romênia, Espanha e Alemanha. Ofendidos por repentinamente serem expulsos de tantos lugares em que antes passaram sem violência, os ciganos encontraram um antigo ritual... E começaram a usar *contra* seus inimigos. Dessa maneira, os ciganos aprenderam a lendária Maldição do Lobisomem, e ressuscitou os *Loup-Garous* para a caçada novamente.

Áreas de Atuação: Alemanha, França, Portugal e Espanha.

Modo de Vida: Devido a sua origem amaldiçoada, os *Loup-Garous* costumam a ser solitários e raramente têm algum conhecimento da Roda dos Mundos.

Poderes Possíveis: Armas naturais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Caça, Controle da Metamorfose, Corrupção da Natureza, Couro Resistente, Poderes Urbanos, Regeneração, Transformação, Uivo.

Fraqueza Obrigatória: Idolatria a Lua Cheia.

LYCANS

“Crias de Lycaon”

Provavelmente o mito mais conhecido do Lobisomem fala sobre o soberano de Arcádia, Lycaon (ou Licaão), e de sua maldição recebida por Zeus.

Zeus e Hera, certo dia, se passaram por pobres e pediram abrigo e comida para o Rei de Arcádia. Este, muito bondoso, ofereceu-lhes o que foi pedido e enviou seus filhos para buscar comida aos hóspedes. A partir daí existem diversas versões do que acontecera: Em uma versão, eles mataram uma criança árcade para oferecer disfarçadamente a Zeus, achando que ele não era um Deus e sim um farsante e queriam desmascará-lo em frente ao pai; Em outra a criança morta seria cria de Zeus; Existe ainda uma terceira versão onde Hera teria pedido aos filhos de Lycaon para fazerem tal coisa, como forma de punir seu marido pelas *inúmeras* traições contra ela. Porém, todas elas têm o mesmo final: Zeus, ofendido com o que fora feito, condenou Lycaon e todos os seus filhos à forma de lobo, assim como selou os portais para Arcádia, removendo-a da Terra.

Lycaon tinha 50 filhos e filhas, sendo que destes, 17 eram filhos dele com ninfas ou semideusas, então eram imortais. Destes surgiram a raça de vampiros Vrikolakas, em nome de seu primogênito, Vrikol. Os demais filhos deram origem aos lobisomens conhecidos como Lycans.

Permanecem especialmente pela Grécia e Itália, onde apesar de serem amaldiçoados, não são considerados necessariamente malignos. Inclusive na Itália (onde são chamados de *benandanti*) existem lendas destes lobisomens enfrentando bruxas no submundo.

LYCANS EM TREVAS

Lycans são muito ativos dentro da Roda dos Mundos. Conhecem principalmente sobre a existência de outros lobisomens e sobre outros Planos, em especial o plano atual de seu soberano, Arcádia.

Porém, mesmo com tanta cautela, os Lycans tiveram seu sangue infectado com a maldição, então os sobreviventes de seus ataques também se tornarão lobisomens. Com tamanho fardo para carregar, os Lycans costumam ser reclusos socialmente.

Os Lycans vivem em constante guerra contra os vampiros. Toda a rivalidade nunca possui argumentos muito esclarecidos. Alguns dizem que os vampiros temem ascensão dos Lycans, outros dizem exatamente o contrário. Então, não é raro encontrar Lycans participando de Clubes de Caça, principalmente ao se tratar de vampiros.



Áreas de Atuação: Grécia e Itália principalmente.

Modo de Vida: Costumam viver solitários, mas mantêm contatos com algum tipo de mentor, sobrenatural ou não, para sempre que precisarem de auxílio.

Poderes Possíveis: Armas naturais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Caça, Controle da Metamorfose, Couro Resistente, Poderes Silvestres, Poderes Urbanos, Regeneração, Sangue Sobrenatural Transformação, Uivo.

Fraqueza Obrigatória: Mordida Infectante.

SKIN-WALKERS

“Os que vestem pele de Lobo”

Os Skin-Walkers são mencionados em diversas culturas, em especial as indígenas, as nórdicas e em algumas tribos da África do Sul.

Ao que tudo indica, esses Lobisomens nasceram em países de herança nórdica, onde em momentos de necessidades, os vikings vestiam a pele de animais para absorver sua força. Entregues ao frenesi instintivo, eles podiam se transformar em lobisomens. Estes eram chamados de *Berserkers*.

Na tentativa de descobrimento Viking das Américas, os índios Navajo parecem ter absorvido essa cultura, porém os associando a estranhos rituais e a bruxaria, ao contrário dos nórdicos que encaravam como um presente dos deuses. Na América, são chamados de Skin-Walkers, ou na língua Navajo, *yee naaldlooshii*. Em sua cultura, eles são retratados como poderosos shamans, que por poder mataram algum ente querido. A história de seus feitos é vasta, indo de controle mental a ter as armas apontadas contra eles quebradas ou congeladas. Parece que a única maneira de feri-los é com cinzas brancas.

Na África do Sul, existem lendas sobre uma lendária penitência que as mulheres de lá pagam, ou ainda que uma pele de um animal lhe caia sobre o corpo. Os Skin-Walkers africanos têm focinho menor e parecem sorrir o tempo todo. São muito mais parecidos com hienas do que com lobos propriamente ditos, mas ainda são lobisomens. Nesta cultura, eles têm uma fome incontrolável e, segundo a lenda, acabam por devorar seus filhos, depois partindo para filhos de outras pessoas.

SKIN-WALKERS EM TREVAS

Skin-Walkers são, acima de tudo, shamans. Aqueles que encontraram contato com o espírito Lobo, venerado em diversas culturas como totem da caça e da sabedoria. Mesmo distantes de toda a rede de intrigas das Sociedades Secretas, eles demonstram um grande conhecimento sobre a Roda dos Mundos. Porém, mesmo sendo um espírito sábio, o espírito Lobo é de natureza caçadora e muitas vezes manifesta sua fome e vontade de caçar, de matar. Tudo por diferentes maneiras de observar o grande espírito Lobo:

Na América, os índios sempre viram o espírito Lobo como sábio e sagaz. Caçador e um viajante. Está relacionado à estação do Verão e a madeira de Carvalho. Seus uivos são atentamente ouvidos e reverenciados pelos índios.

Na cultura Européia, como já dito, o Lobo é aquele caçador implacável e feroz, sempre causando destruição. Todos os poderes que um *Berserker* desejaria convocar no momento de uma luta.

Na África, a hiena é um animal traiçoeiro e carniceiro, e tão ficou a fama dos Skin-Walkers africanos. Ardilosos e famintos.

Áreas de Atuação: Islândia, Noruega, Alemanha, Polônia, América do Norte e África.

Modo de Vida: Preferem viver em pequenas comunidades, compostas por todos da mesma “tribo”. E se não for possível, sempre tentam manter o máximo de contato com as pessoas da tribo. Com exceção dos Skin-Walkers africanos, que são solitários.

Poderes Possíveis: Armas naturais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Caça, Controle da Metamorfose, Couro Resistente, Feitiçaria, Poderes Silvestres, Regeneração, Transformação, Uivo.

Fraqueza Obrigatória: Frenesi da Fera (*Berserker*), Cinzas Brancas (*yee naaldlooshi*), Devorar Carne Humana (Skin-Walkers Africanos).

ANUBITES

“Guardiões dos Mortos”

Os cultos egípcios aos Deuses sempre os retratavam com corpo humano e cabeça de animal. Tal pratica é conhecida pelos antropólogos como Theriantropia. E dentro da cultura Egípcia, Anúbis era o Deus com cabeça de Chacal.

Era filho de Osíris e Néftis, esposa de Seth. Com medo que seu marido o encontrasse, Néftis o escondeu. Sabendo da existência do filho, Ísis, esposa de Osíris, começou a procurá-lo com ajuda de cães. Achando-o, cuidou dele como se fosse o próprio filho e não tardou para ele se tornar seu fiel companheiro. Assim ele se tornou guardião dos Deuses e Guia das almas. Dizia-se que quando uma pessoa morre, ela tem seu coração pesado por Anúbis e, se este for mais pesado que uma pena significa que está cheio de pecado e a pessoa seria conduzida ao Inferno. Os egípcios faziam esculturas e desenhos seus nas pirâmides para que protegesse os mortos.

Nos cultos ao Deus Anúbis, seus devotos usavam máscaras de Chacal e entoavam cânticos, para a proteção dos mortos.

Anúbis protegia e conduzia as almas dos mortos, porém necessitava que alguém protegesse os corpos. Para isso, escolhidos da ordem recebiam a benção do Chacal, podendo então assumir a forma de um Lobisomem. Um pouco mais esguio, e obviamente com cabeça de chacal. O protetor das necrópoles.

ANUBITES EM TREVAS



Este tipo de Lobisomem atua quase sempre como um vigilante. Em especial em qualquer lugar que possua grandes Necrópoles ou mausoléus excepcionalmente conhecidos. São a raça de Lobisomens menos agressivas, atacando em caso de violação de tumbas. São amplamente usados pela ordem de Ísis e Osíris, como guarda-costas e guias de *Spiritum*, afinal Anúbis é o condutor das almas.

Estão intimamente ligados a Roda dos Mundos e as Sociedades Secretas. Estes lobisomens só podem existir através de rituais feitos pelo alto clero da ordem de Ísis e Osíris.

Áreas de Atuação: Egito e algumas partes do Oriente Médio.

Modo de Vida: Estes tipos de Lobisomem são vigilantes, e normalmente vivem atrelados a existência de alguma Sociedade Secreta (normalmente de Ísis e Osíris).

Poderes Possíveis: Armas naturais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Caça, Controle da Metamorfose, Couro Resistente, Maldições, Poderes Silvestres, Regeneração, Transformação, Uno com o Sobrenatural, Uivo.

Fraqueza Obrigatória: Protetor de tumbas. Não pode escolher Mordida Infectante como fraqueza.

ASHINA

“A Lenda daquele que sobreviveu a batalha”

Existe um conto que em uma antiga batalha em algum lugar entre a China e a Turquia devastou a tudo, deixando apenas como sobrevivente um garoto. Este foi achado por uma lobisomem, que cuidou do garoto até que virasse um rapaz, um exímio arqueiro, de nome Shemo. Então, movidos pelas vidas que levavam juntos, esse estranho casal teve dez filhos, todos lobisomens. Não tinha como saber, mas Shemo teria tido relações com uma esquecida deusa das estações da cultura chinesa.

Um destes filhos é *Ashina*, nascido ao norte de *Gaochang*, e montou o clã que leva o mesmo nome, os outros nove desapareceram com o tempo. Assim nasceu os Lobisomens que habitam região da China e quase todo o Oriente Médio.

O Clã Ashina foi fundado no século VI (aproximadamente), se infiltrando rapidamente no ambiente político chinês, no livro “*A Grande Enciclopédia Soviética*” retratam que entre 265 e 460 os Ashina estavam envolvidos em várias confederações de *Xiongnu*.

Lendas de Lobisomens daquelas regiões levam muito em consideração a natureza, assim como os ameríndios, e acreditam na Licantropia mais como uma espécie de “benção”, ao invés de enxergá-la como maldição, como fizera vários povos da cultura européia ocidental. Na China acredita-se que quando um lobisomem morre sua parte animal ainda se mantém, e o Lobo ainda representa o teste de Devoção ou a criatura da Punição Divina.

ASHINAS EM TREVAS

A verdade para a deusa ter tido filhos com Shemo é um ciúme que sentia pela humanidade. Temendo ser esquecida, quis com que seu sangue se preservasse e todos pudessem se lembrar dela.

Mesmo sendo Ashina o filho mais conhecido do casal, os outros nove provavelmente sumiram, mas ainda assim espalharam seu sangue através do tempo. Relatos contam que podem ter se estabelecido na Região da Mongólia, onde ajudaram a fundar os “*Chonos*”, grupo mongol que tem no seu nome o significado “Lobo”. É a esta tribo que *Genghis Khan* pertenceu.

O clã Ashina é uma sociedade secreta que por muito tempo deteve poder na China e Turquia. Mesmo expulsos da China em 460, rumaram para as Montanhas *Atlay*, onde emergiram como líderes da confederação Turca. Em 550, sob tal poder, retiraram os *Rouram* de seu território, se estabelecendo lá mais uma vez.

O clã Ashina tem como principal missão a preservação do culto a sua Deusa-mãe, e mantém relações neutras dentro do Arcanum Arcanorum.

Áreas de Atuação: Grande parte da Ásia e oriente Médio.

Modo de Vida: Como é extremamente necessário para se tornar Lobisomem deve ser membro do clã *Ashina*, sempre vivem em comunicação interna.

Poderes Possíveis: Armas naturais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Caça, Calor da Batalha, Controle da Metamorfose, Couro Resistente, Maldições, Poderes Urbanos, Regeneração, Transformação, Uno com o Sobrenatural , Uivo.

Fraqueza Obrigatória: Fera Acuada.

KITSUNES

“Espíritos Raposas”

Kitsunes são espíritos mitológicos japoneses, e em quanto Lobisomens, pode-se dizer que são totalmente o contrário do que acontece com todos os outros lupinos.

Um Lobisomem sempre foi visto como um homem com a habilidade de se transformar em lobo. Porém um Kitsune é o inverso: Ele nasce como espírito raposa, e conforme o tempo e sua sabedoria pode ganhar a habilidade de se tornar humano.

No Japão Kitsunes são mensageiros da Deusa *Inari*, que representa a divindade da fertilidade, arroz, agricultura e das raposas. Kitsunes são conhecidas por seus extremos. Podem viver como companheiros de homens valorosos ou como pregadoras de peças astutas e maléficas.

Há duas formas de se tornar um Lobisomem Kitsune: A primeira seria o espírito da raposa ganhar a habilidade de transformar-se em homem. Outra maneira seria a possessão deste espírito em alguma pessoa (segundo a lenda geralmente mulheres, as quais os Kitsunes usavam para seduzir vítimas).

As habilidades mais conhecidas do Kitsune são as habilidades de metamorfose e de camuflagem (dizem que podem confundir vítimas fazendo-as ver coisas que não existem).

Exorcismos em santuários de Inari eram feitos para forçar um Kitsune a partir para o mundo dos espíritos ou abandonar o corpo que possuía. Porém, quando isso não funcionava, o corpo era queimado, pois a única maneira de matar um Kitsune é com dano constante.

KITSUNES EM TREVAS

Kitsunes são mensageiros de sua deusa para os humanos. Podendo a mensagem ser boa ou ruim, foi o que causou a dualidade nas histórias em relação aos seres humanos. A verdade que Kitsunes são muito curiosos em relação aos seres humanos, então procuram diversas maneiras de observar o comportamento humano. Não são raros casos de Kitsunes em formas humanas se apaixonarem por seres humanos e passarem a vida toda em proteção destes. Kitsunes são muito próximos dos seres humanos neste sentido.

Mesmo assim costumam ser sábios e conhecem muito sobre a Roda dos Mundos. São ótimos guias espirituais e conselheiros para Sociedades Secretas, apesar de pouco se interessarem pelo jogo de poderes disputado entre elas.

A maneira de saber o poder e a idade de um Kitsune é prestar atenção em suas caudas. Quanto mais caudas – elas podem ter mais de nove inclusive – mais forte e sábio é um Kitsune.

Áreas de Atuação: Japão e mais algumas pequenas ilhas próximas.

Modo de Vida: Kitsunes aparecem esporadicamente na Terra para enviar mensagens ou por curiosidades, sendo assim são solitárias.

Poderes Possíveis: Armas naturais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Caça, Controle da Metamorfose, Couro Resistente, Metamorfose e Ilusão, Poderes Silvestres, Regeneração, Transformação, Uno com o Sobrenatural, Uivo.

Fraqueza Obrigatória: Fogo.

WHARWOLF

“Abençoados pelos Deuses”

Mitos eslavos retratavam alguns Lobisomens como uma pré-transformação antes do vampirismo. Era dito que enquanto alguém vivo fosse LobisOMEM, em sua morte ele se tornaria um vampiro. Isso tornou os Lobisomens eslavos submissos a dominação vampírica e gerou o auxílio no mito dos Vrikolakas (vide Vampiros Mitológicos). Certamente estes Lobisomens *não* eram os *Wharwolfs*.

Existem outras lendas, que falam de um homem chamado *Victor Kruschev II*, que segundo as lendas foi convocado para lutar ao lado do império Sérvio contra a opressão Austro-Húngara, e em troca ele receberia autonomia na região. Abençoados por deuses eslavos, eles ganharam a habilidade de lutar a noite, na forma de lobos. Então, ao nascer da Lua, ele e seu exército retiravam suas armaduras, sucumbindo aos poderes do LobisOMEM, e enfrentaram o império Austro-Húngaro, libertando o império Sérvio. Com o avanço cultural eslavo, as lendas desses lobisomens rapidamente ganharam espaço, principalmente na Alemanha, onde os Vikings também aprenderam a receberem benção dos Deuses (vide *Skin-Walkers*).

As lendas falam que sua força e velocidade são suas armas principais, e somente aqueles de sangue nobre se tornaram Lobisomens (e no caso do combate Austro-Húngaro, os soldados também).

WHARWOLF EM TREVAS

Wharwolves, por sua natureza guerreira, são caçadores exímios e o Clube de Caça os teme. Algumas Sociedades Secretas os utilizam como guardiões, assassinos ou guarda-costas. Wharwolves que têm conhecimentos da Roda dos Mundos possuem ódio mortal por vrykolakas, pois foram estes que ajudaram a espalhar uma fama de submissão dos Lobisomens eslavos aos vampiros.



Wharwolves são em sua grande maioria colecionadores excêntricos ou descendentes de Victor, mas uma coisa é certa: foram abençoados pelos Deuses eslavos com a pura essência do combate. A caça e a luta se tornam seu esporte.

Áreas de Atuação: Romênia, Polônia, Rússia e parte da Alemanha.

Modo de Vida: Normalmente vivem em berço de ouro ou são historiadores atrás de informações sobre o antigo império Sérvio, com isso são solitários e raramente entendem da Roda dos Mundos.

Poderes Possíveis: Armas naturais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Caça, Calor da Batalha, Controle da Metamorfose, Couro Resistente, Poderes Urbanos, Regeneração, Transformação, Uivo.

Fraqueza Obrigatória: Traços irreversíveis.

WENDIGO

“Eternos famintos”

Entre os índios da América do Norte, em especial os Cherokee e os Ojibuas, existe uma lenda que quando uma pessoa passa por um rigoroso inverno e/ou por longos períodos sem se alimentar, ela comete o ato de canibalismo com seus companheiros. Com isto, espíritos malignos lhe proporcionam forças sobrenaturais e essa pessoa se torna um Wendigo (ou Windigo). Sua transformação é voluntária, pois de acordo com a lenda a pessoa prossegue com uma fome quase insaciável. Encontrada normalmente em regiões frias, pode estocar suas vítimas em cavernas e pode hibernar por anos antes de voltar a caçar novamente.

Segundo o mito a única maneira de matar um Wendigo é com fogo. Pois segundo vertentes da estória quando uma pessoa se torna Wendigo, seu coração se congela, e a morte da criatura só se dá ao derreter seu coração com fogo. Outros pontos da lenda dizem que o fogo a mata porque qualquer tipo de dano não constante é incapaz de ferir a criatura. Ela até é machucada, mas as feridas são consideradas superficiais e a regeneração do Lobisomem é capaz de curá-las em instantes.

WENDIGOS EM TREVAS

O espírito Lobo, mesmo sábio e justo, também pune as pessoas por seus atos. A punição por devorar um companheiro (lembrando que algumas tribos indígenas praticavam canibalismo contra inimigos, e mesmo assim apenas se os considerassem valorosos em combate) então é a transformação em Wendigo. Se é a fome que ele pretende saciar, é a sob a eterna fome que será aplicada a pena do portador. Porém, para equilibrar as coisas, lhe dá as condições para ser um caçador implacável.

Sob a pena de constante fome, raramente Wendigos possuem alguma estratégia para suas caças. Normalmente costumam deixar-se levar pelos instintos e avançam ferozmente contra sua caça, sem se importar com nada. Por essa razão, são o principal alvo de caçadas a Lobisomens nos EUA, quando os clubes de caçam se organizam para caçar tais criaturas.

As Sociedades Secretas não fazem uso de Wendigos e estes pouco ou até nada sabem da Roda dos Mundos, só tendo contato com conhecimentos deste tipo quando buscam razão ou a cura para sua “doença”.

Áreas de Atuação: Estados Unidos, Canadá e Alaska.

Modo de Vida: Como a maior parte dos amaldiçoados, Wendigos pouco conhecem da Roda dos Mundos e são solitários.

Poderes Possíveis: Armas naturais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Caça, Controle da Metamorfose, Corrupção da Natureza, Couro Resistente, Poderes Silvestres, Regeneração, Transformação, Uno com o Sobrenatural, Uivo.

Fraqueza Obrigatória: Fogo.

NAGUAL

“Nascido com o aspecto do Lobo”

Sociedades mesoamericanas do período pré-colonial tinham a crença de que havia uma relação entre o dia em que a pessoa nascia e suas características e traços de personalidade. Semelhante as coisas que os horóscopos fazem hoje em dia. Essas características diferenciavam conforme o animal, “Dia do Cachorro”, “Dia da Águia”, etc.

Porém, em específico, pessoas nascidas no “Dia do Lobo”, tinham um dom especial. Estas seriam Nagualli (plural de Nagual), identificados por colonos espanhóis como mágicos e temidos e respeitados dentro da Sociedade Asteca. Estes mágicos ou “bruxos” tinham habilidades de transformarem-se em animais (sobretudo o lobo), e também podiam amaldiçoar seus inimigos. Para remover uma maldição feita por um Nagual, eram contratados outros Nagualli.

O mito preservou-se nas Américas Central e do Sul mesmo após a colonização. Trazida de volta a vida com a vinda dos europeus, que traziam suas versões de lobisomens.

Com o cristianismo, os brasileiros e outros povos da América do Sul tentaram desvendar os casos de licantria a partir de práticas consideradas hereges ou numerologia. Disseram que filhos de padres, ou o homem nascido depois de sete mulheres, ou ainda o sétimo filho do sétimo filho se tornariam lobisomens. Contudo, essas práticas não tiveram sucesso em desvendar qual é o “dia do Lobo” exatamente.

NAGUAL EM TREVAS

Os astecas desenvolveram um ritual em que oferecendo a criança em um dia específico de seu calendário, ela ganharia os poderes do espírito Lobo. Era um ritual eficiente, simples e não requeria sacrifício algum.

Com a violenta colonização espanhola sobre as sociedades mesoamericanas, se houvesse alguma chance de descobrir qual é o “dia do Lobo”, seria tarde demais, pois toda a cultura asteca fora destruída. Logo, como ainda existem Nagualli é um mistério.

Boatos dizem que os Nagualli que abraçam sua causa estão se movendo para erguerem-se contra sociedades secretas puramente cristãs, entretanto, muito sobre isso ainda é um mistério ou apenas conversa fiada.

Nagualli são temidos nas Américas, conhecidos por suas habilidades de feitiçaria e a amedrontadora forma de lobo. Costumam preservar inteligência na sua forma de lobo e, quando sentem fome, tendem a pegar presas pequenas, como crianças, o que fez surgir no Brasil a crença de que crianças não batizadas eram pegas pelo Lobisomem.

Áreas de Atuação: Américas do Sul e Central.

Modo de Vida: Nagualli na sociedade atual não descobrem que são Lobisomens, até terem contato com o sobrenatural ou quando as primeiras transformações ocorrerem, então acabam se tornando solitários por falta de informações.

Poderes Possíveis: Armas naturais, Ataques Extras, Aumento de Atributos, Caça, Controle da Metamorfose, Couro Resistente, Feitiçaria, Poderes Silvestres, Regeneração, Transformação, Uivo.

Fraqueza Obrigatória: Fadiga Após transformação.

FRAQUEZAS

Apesar de ser um conceito moderno, todas as referências a Lobisomens, sobretudo as européias, dizem que sua fraqueza principal à *prata*. Sim, é verdade, porém não quer dizer que acertar de raspão um tiro com uma bala de prata no dedão o pé de um Lobisomem vai pará-lo. O dano proveniente por prata simplesmente não pode ser regenerado pelo lobisomem, logo o excesso de dano por prata o matará.

Além dessa fraqueza universal, os Lobisomens apresentam fraquezas de acordo com a região de atuação e seus mitos. Em termos de regra, fora o dano a prata, todo lobisomem deverá escolher três fraquezas. Uma delas já é pré-determinada pela raça do lobisomem, que é sua fraqueza obrigatória. As outras duas fica a cargo do personagem.

Segue a lista de fraquezas disponíveis:

- *Vulnerabilidade a Prata*

Com esta fraqueza, a prata passa a agir de maneira muito mais nociva para o corpo do Licantropo. Com apenas um ataque feito com um objeto de prata, todos os poderes e transformações do lobisomem com esta fraqueza são anulados, sem direitos a testes de resistência.

- *Barreiras de Rosas*

Alguns mitos europeus dizem que Lobisomens são incapazes de transpor barreiras de roseiras. Para conseguirem, devem fazer um teste de WILL vs. 25. Vale também para outras plantas espinheiras.

- *Mordida Infectante*

Dizem que uma pessoa que sobreviveu a um ataque de Lobisomens pode também se tornar um. Um Lobisomem que possua essa fraqueza possui 30% de chance por ataque de transmitir a Licantropia para sua vítima.

- *Idolatria a Lua Cheia*

A verdade é que qualquer Lobisomem pode se transformar a sua vontade, desde que saiba disso. Porém, pode ser que fora isso, o Lobisomem possa ser impelido a transformar-se também em noites de Luas Cheias.

- *Traços Irreversíveis*

Alguns traços lupinos não somem do portador mesmo em forma humana, o que quer dizer que o Lobisomem com esta fraqueza sempre vai ter olhos em fenda, ou caninos grandes, ou unhas levemente pontiagudas, ou orelhas levemente pontiagudas, etc.

- *Fadiga após Transformação.*

O personagem sofre um cansaço extremo depois de voltar a sua forma humana, tendo todos os seus testes físicos considerados difíceis por 10 minutos.

- *Frenesi da Fera*

Ao virar Lobisomem, o personagem é atingido por um instinto assassino. Em termos de regra, enquanto estiver transformado o personagem está sob efeito de fúria, recebendo 15% de bônus nos ataques e +2 nos danos, mas recebendo uma penalidade de 30% em defesas.

- *Devorar carne Humana*

O Lobisomem precisa se alimentar pelo menos uma vez a cada ciclo lunar, com carne humana fresca. Caso essa alimentação não ocorra, o personagem terá que fazer um teste de WILL por dia, e a cada dia sofrerá uma penalidade cumulativa de 5% no teste (nenhuma penalidade no 1º dia, -5% no segundo, -10% no terceiro, etc.), caso falhe, automaticamente se tornará Lobisomem e atacará a primeira vítima que encontrar.

- *Wolfsbane*

A planta Aconitum, ou Wolfsbane, cresce próxima a montanhas e dizem que pode causar sérios ferimentos a Lobisomens. Qualquer arma banhada por uma mistura da planta (que para ser feita precisa de um teste bem sucedido da perícia Herbalismo) causará dano que não pode ser regenerado ao Lobisomem. Este também não suporta estar próximo a ela ou a tocá-la (mesmo em forma humana).

- *Fera Acuada*

O Lobisomem com esta fraqueza possui um forte instinto de sobrevivência. Caso o personagem perca 2/3 dos PVs num único ataque fará com que o personagem entre em forma de Lobisomem e ataque seu agressor e só parará ao vê-lo morto... ou tombar morto antes.

- *Fogo*

Poucos Lobisomens possuem esta fraqueza, sobretudo os Wendigos. Um personagem com esta fraqueza não regenera danos por fogo.

- *Cinzas Brancas*

Poucos Lobisomens possuem esta fraqueza. Um personagem com esta fraqueza não regenera danos por armas que tenham cinzas brancas sobre elas.

- *Protetor de Tumbas*

Esta fraqueza é quase exclusiva dos *Anubites*. Com ela o Lobisomem se recusa a lutar em terrenos de cemitérios, mausoléus e necrópoles.

PODERES LUPINOS

“So behold the birth, The Wicked Child

Born of the Beast, in eastern sands

He will arise, He will divide

He has the Power, to Bring the End!”

- *Iced Earth, Birth of the Wicked*

Os contos e histórias que retratam os feitos dos Lobisomens são inúmeros. Alguns são mais próximos de magias de feitiçaria, enquanto outros são voltados as suas exímias habilidades para caçar suas presas. Para ser um Lobisomem deve se comprar o Aprimoramento Positivo *Origem Lupina*, que custa **três** pontos. Todo Lobisomem começa com 12 pontos de Poderes Lupinos, sendo que obrigatoriamente 07 deles têm que ser gastos com o poder *Aumento de Atributos*, e pelo menos um destes deve ser em *Força*. Um Lobisomem ganha 01 ponto de poder Lupino extra toda vez que avança um nível.

Todos os poderes que estiverem marcados como *Inertes*, todos os Lobisomens já começam com eles, sem ter que pagar pontos por isso.

LISTA DE PODERES

Armas Naturais

(Todas as raças)

Nível 1 (Inerte): Garras causam 1d10 e a Mordida 2d6.

Nível 2: Garras causam 2d6 e Mordida 3d6.

Nível 2: *Velocidade Sobrenatural*

O Lobisomem é capaz de correr como se tivesse 2x seu valor de AGI. (Válido apenas para fins de corrida).

Nível 2: *Garras para Escalar*

O Lobisomem não possui dificuldade em escalar terrenos com suas poderosas garras, e pode fazê-lo como se tivesse a perícia *Escalar* em 50%.

Nível 3: *Grande Velocidade*

O Lobisomem é capaz de correr como se tivesse 4x seu valor de AGI. (Válido apenas para fins de corrida).

Nível 3: *Garras do espírito Lobo*

O Lobisomem causa dano normal com suas armas naturais em criaturas que só podem ser feridas com magia e armas mágicas.

Ataques Extras

(Todas as raças)

Nível 2: Dois ataques por rodada.

Nível 4: Três ataques por rodada.

Nível 6: Quatro ataques por rodada.

Aumento de Atributos

(Todas as raças)

Constituição: Cada ponto gasto concede +3 de bônus em CON para a forma de Lobisomem e +1 caso possua a forma de Glabro.

Força: Cada ponto gasto concede +3 de bônus em FOR para a forma de Lobisomem e +1 caso possua a forma de Glabro.

Destreza: Cada ponto gasto concede +3 de bônus em DES para a forma de Lobisomem e +1 caso possua a forma de Glabro.

Agilidade: Cada ponto gasto concede +3 de bônus em AGI para a forma de Lobisomem e +1 caso possua a forma de Glabro.

Inteligência: Cada ponto gasto concede +3 de bônus em INT para a forma de Lobisomem e +1 caso possua a forma de Glabro.

Força de Vontade: Cada ponto gasto concede +3 de bônus em WILL para a forma de Lobisomem e +1 caso possua a forma de Glabro.

Percepção: Cada ponto gasto concede +3 de bônus em PER para a forma de Lobisomem e +1 caso possua a forma de Glabro.

Caça

(Todas as raças)

Nível 1(Inerte): *Instintos da Fera*

O Lobisomem automaticamente recebe os benefícios do aprimoramento Sentidos Aguçados, válidos para olfato e audição.

Nível 1(Inerte): *Visão no Escuro*

O Lobisomem enxerga perfeitamente bem com total ausência de luz, porém apenas em preto e branco.

Nível 1: *Espreitar Invisível*

O Lobisomem não deixa nenhum tipo de rastro visível por onde passa (no máximo um corpo dilacerado caído em um canto por aí...).

Nível 2: *Night Crawler*

O Lobisomem só pode ser detectado por magia ou instrumentos mágicos.

Nível 2: *Marca do Lobo*

O Lobisomem marca profundamente em sua memória da vítima que está perseguindo, podendo localizá-la aonde quer que vá. Ele sempre

saberá a direção certa a seguir, a maneira mais rápida de chegar lá e se sua presa passou por aquele caminho ou não.

Nível 3: *A Grande Caçada*

O Lobisomem pode alertar as criaturas a volta que está em caçada, e estas se forem predadores naturais, vão auxiliá-lo a capturar sua presa. Criaturas num raio de 50m² do Lobisomem caçarão a mesma presa que ele.

Nível 4: *Silêncio*

Os Lobisomens têm seus uivos retratados por diversas vezes, mas também sabem à hora de permanecerem sorrateiros. O Lobisomem, se assim desejar, pode eliminar todos os ruídos que ele mesmo emite e ruídos das coisas ao seu redor, num raio de 50m.

Nível 5: *Sombras do Lobo*

O Lobisomem pode criar silhuetas de si mesmo, para atrair sua caça ou confundir seus inimigos. Elas podem se mexer por todo o campo de visão do Lobisomem e agem como se tivessem as perícias *Lábia*, *Disfarce* e *Intimidação* 90%. As sombras duram duas rodadas.

Calor da Batalha

(Wharwolf, Ashina)

Nível 1: *Equilíbrio perfeito*

Lendas sobre estes Lobisomens falam que possuíam longas caudas. Qualquer manobra para imobilizar ou derrubar o Lobisomem falha automaticamente.

Nível 2: *Sangue Quente*

O sangue do Lobisomem esquenta conforme a batalha se desenvolve, chegando a altíssimas temperaturas. Se em contato com a pele, causa 1d6 pontos de dano.

Nível 3: *Caçador das Nuvens*

Num ato de Velocidade sobrenatural, o Lobisomem pode aproximar-se para distância de combate corpo-a-corpo de qualquer vítima em seu alcance visual (que divide o mesmo espaço físico que este) como uma ação livre.

Nível 4: *Pele Resistente*

A pele destes Lobisomens é praticamente impenetrável. Todo ataque físico feito contra eles que causa dano, causa o dano também na arma do atacante. Não é raro ver diversas armas quebrarem ao entrarem em contato com o poderoso corpo do Lobisomem.

Nível 5: *Fúria da Tempestade*

Os Lobisomens exercem influência no clima ao seu redor, e podem chamar por uma tempestade para o campo de batalha. A tempestade é composta de trovoadas e uma forte chuva, que atrapalha a visão. Os trovões podem acertar alvos aleatórios (menos o lobisomem), causando 3d6 pontos de dano, e as chuvas torrenciais oferecem penalidade de 10% nos testes físicos. Pode ser feito uma vez por dia.

Controle da Metamorfose

(Todas as raças)

Com este poder o personagem pode usar seus poderes mesmo em outras formas.

Nível 1: 1 poder.

Nível 2: 2 poderes.

Nível 3: 3 poderes.

Nível 4: 4 poderes.

Nível 5: 5 poderes.

Corrupção da Natureza

(Loup-Garous, Wendigo)

Nível 1: *Profanar lugar*

O Lobisomem consegue fazer energias malignas circulem ao redor do local de onde caça. Plantas morrem, animais fogem e pessoas se sentem tristes no local. Para fins de regra, considere que o lugar esteja sofrendo os efeitos do aprimoramento negativo *Toque Letal*.

Nível 2: *Incitar o Caos*

O Lobisomem é capaz de incitar caos e discórdia por onde passa. É capaz de fazer pessoas desconfiarem de outras, fazer pessoas traírem outras, etc. Pode fazer as pessoas lhe contarem segredos que juraram não contar a ninguém. A cada dia consecutivo que ativar esta habilidade, o convívio das pessoas ao redor do Lobisomem se torna cada vez mais difícil.

Nível 3: *Pêlos em farpas*

O Lobisomem pode fazer com que seus pêlos se tornem duros como farpas, causando 1d6 pontos de dano ao toque, e a agressores caso seja ferido com alguma arma de combate corpo-a-corpo.

Nível 3: *Licantropia*

O Lobisomem pode fazer com que outras pessoas acreditem serem lobisomens! Testa-se WILL vs. WILL da vítima, e caso seja bem sucedido no teste, a vítima passará a ter sonhos com lobos, surtos e sofrerá de uma variante da *Licantropia clínica*.

Nível 4: *Drenar Vida*

O Lobisomem pode, em seus ataques com garras e mordidas, arrancar pedaços de carne para alimentar-se e, assim, acelerar sua regeneração. O personagem regenera 01 PV extra por rodada para cada ataque bem-sucedido que cause dano a sua vítima.

Nível 5: *Besta Infernal*

O Lobisomem veio do próprio inferno, como punição divina aos homens. Uma besta infernal nunca pode morrer. Exatamente como o caso da *Besta de Gévaudan*, ao acabar com a criatura, “outra” poderá tomar seu lugar (na verdade a mesma criatura se erguerá novamente). O Lobisomem se torna imortal e toda vez que “morre” (alcança -10 PVs), se levantará novamente em 2d6 horas. Personagens não recebem pontos de experiência por aventuras que tenham morrido. A única maneira de causar uma morte verdadeira a uma besta infernal é: Decapitá-lo (*Loup-Garous*), ou arrancar seu coração e queimá-lo (*Wendigos*).

Couro Resistente

(Todas as raças)

Nível 1(Inerte): +2 de IP na forma de Lobisomem.

Nível 2: +4 de IP na forma de Lobisomem

Nível 3: +6 de IP na forma de Lobisomem.

Feitiçaria

(Skin-Walkers, Nagualli)

Nível 1: *Criar elemento*

O Lobisomem pode criar uma pequena quantidade de um dos quatro elementos: Fogo, água, terra ou ar. Desta forma, ele pode reabastecer o suprimento de ar de uma pequena sala, pode acender fogos sem precisar de comburentes, criar um pouco de água potável ou fazer uma

pequena pedra se jogar contra alguém (não é possível fazer minérios como cobre, ferro ou pedras preciosas, apenas pedras toscas).

Nível 2: *Cortina de poeira*

O personagem é capaz de fazer uma imensa rajada de vento levante a poeira para cegar seus adversários. A ventania se estende por até WILL do Lobisomem metros. As vítimas têm direito a um teste de CON para cobrir os olhos a tempo.

Nível 3: *Controlar o Clima*

Com um teste de WILL, o Lobisomem pode fazer algumas alterações climáticas (mas não catastróficas como Tornados ou Tsunamis).

Nível 4: *Rogar maldição/Remover maldição*

Estas raças de Lobisomens são conhecidas por serem temidos e poderosos feiticeiros, rogando maldições sobre seus adversários. Uma maldição requer uma rodada inteira para ser rogada e requer um teste de WILL vs. WILL do alvo. Em caso do sucesso, o Lobisomem concede a vítima o aprimoramento negativo Maldição, sem ganhar pontos por isso. A maldição é escolhida pelo jogador e precisa ser aprovada pelo mestre. Somente outro Lobisomem da mesma raça daquele que rogou a maldição pode removê-la.

Nível 4: *Chamar a Lua*

O Lobisomem, uma vez por semana, pode chamar pela Lua Cheia nos céus, quebrando quaisquer previsões de calendários lunares.

Nível 5: *Pacifismo forçado*

O Lobisomem pode, através de um teste de WILL, fazer com que TODOS os ataques (de aliados ou inimigos) não acertem seus alvos. O mais comum é que armas travem ou fiquem congeladas. Pode ser usado uma vez por seção.

Maldições

(Anubites)

Nível 1: Olhos da morte

O Anubite consegue, ao tocar um cadáver que morreu até 1 ano atrás, ter acesso as suas últimas visões. Só pode ser feito uma vez por cadáver.

Nível 1: Salto maior

O Anubite possui pernas extremamente fortes, podendo saltar duas vezes mais longe.

Nível 2: Abertura dos olhos

Magicamente os olhos do Lobisomem lhe concedem visão em 360°.

Nível 3: Erguer os Mortos

Os Anubites conseguem perturbar o sono dos mortos por um curto período de tempo, recitando os cânticos de proteção as almas. Até 1d4 mortos podem se erguer de suas tumbas num raio de 10 km ao redor do Lobisomem, e vão atacar sua vítima, tendo apenas em mente os cânticos de punição aos que profanam tumbas. Pode ser feito uma vez por dia.

Nível 4: Maldição do Profanador

O Anubite pode convocar as maldições escritas nas tumbas dos grandes faraós para assolar seus adversários. Certamente a mais conhecida é a da tumba de *Tutankamon*, que diz:

“A morte tocará com suas asas a quem incomode o faraó.”

É feito um teste de WILL vs. WILL da vítima e em caso de sucesso, ela sofrerá dos efeitos do aprimoramento negativo “*Azarado*” por sete dias e sete noites.

Nível 5: *Toque de Necrose*

As garras e dentes do Anubite possuem uma toxina mágica muito poderosa, concedida pelo próprio Deus Anúbis. Em contato com qualquer corpo vivo, ela corroe os tecidos. Em termos de regras, ao acertar um ataque na vítima, ela perderá 01 ponto de CON por rodada. Se sua CON chegar a 0, a vítima morrerá. Para remover a toxina, é necessário intenso tratamento médico.

Metamorfose e Ilusão

(Kitsune)

Nível 1: *Doppelganger*

O Kitsune pode adotar a forma de qualquer pessoa que tenha visto.

Nível 2: *Telepatia*

O Kitsune pode se comunicar mentalmente com as pessoas.

Nível 2: *Sedução*

Os Kitsunes são conhecidos nas lendas japonesas por se apossarem de corpos de mulheres para seduzirem os famosos e orgulhosos samurais. Este poder faz a vítima sentir-se fortemente atraída pelo personagem, não importando o sexo. A vítima tem direito a um teste de WILL vs. WILL do Kitsune para resistir.

Nível 3: *Invisibilidade*

O Kitsune pode camuflar por completo seu cheiro e sua visão, tornando-se invisível. Sua presença só pode ser detectada por audição. Dura quanto tempo o Lobisomem desejar, mas caso ataque ou seja atacado, a invisibilidade é cancelada.

Nível 4: *Possessão*

Estes Lobisomens podem se concentrarem para possuir vítimas. A cada rodada que manter a possessão, deve se fazer um teste de WILL vs.

WILL da vítima. Enquanto manter a possessão, o Lobisomem tem total controle sobre a vítima, mas não pode executar ações que ponham em risco a vida da vítima (esfaquear o peito ou se jogar de um precipício). O Lobisomem precisa de total concentração para manter a possessão, e não pode ser perturbado nesse tempo.

Nível 5: *Kyuubi*

A lendária raposa de nove caudas, que pode transportar todo seu poder de *Spiritum* para a Terra. Na forma de *Kyuubi*, o Lobisomem adiciona seu valor de WILL ao de sua Força. Um Kitsune pode se transformar em *Kyuubi* apenas uma vez por dia e a transformação dura três rodadas.

Poderes Silvestres

(Lycans, Skin-Walkers, Wendigo, Nagualli, Kitsune, Anubites)

Nível 1: *Conhecimento do Terreno*

Um Lobisomem jamais se perde em florestas, sabe onde está e o caminho que deve percorrer para voltar.

Nível 1: *Sangue Frio*

O Lobisomem pode se adaptar facilmente a mudanças climáticas bruscas. Para ele, não existe conceito de calor ou frio. Temperaturas não influenciam em nada seu corpo. Ele não soa, não treme de frio e pode em lugares de altas ou baixas temperaturas sem alterar sua respiração, se sentir cansado ou ofegante.

Nível 2: *Imunidade a Venenos*

O Lobisomem é imune a qualquer forma de veneno natural.

Nível 3: *Predador Rei*

Nenhum animal irracional atacará o Lobisomem.

Nível 4: *Despertar Fúria*

O Lobisomem é capaz de despertar a ira dentro de qualquer ser vivo. Faça um teste de WILL vs. WILL do Lobisomem e se este for bem sucedido, a criatura está em estado de fúria (sofrendo os mesmos efeitos do aprimoramento negativo de mesmo nome).

Nível 5: *Garras venenosas*

As garras do Lobisomem possuem uma forte neurotoxina. Se uma vítima atingida por ele não for bem sucedido num teste de CON, ela desmaiará num sono febril que durará 1d6 horas.

Poderes Urbanos

(Lycans, Loup-Garous, Wharwolf, Ashina)

Nível 1: *Estática*

Nenhuma máquina é capaz de detectar o Lobisomem, sejam polaroids, filmadoras ou sensores de segurança.

Nível 2: *Faro para a morte*

O Lobisomem pode saber se uma pessoa matou algo/alguém recentemente, com um teste de PER. Se obtiver um acerto crítico, pode saber aproximadamente a data.

Nível 3: *Garras de prata*

O Lobisomem pode transformar suas garras em garras de prata, com um teste de CON. Neste estado, elas causam +1d6 pontos de dano por prata.

Nível 4: *PEM*

O Lobisomem, uma vez por dia, pode simular um pulso eletromagnético, desligando todos os aparelhos que dependam de fontes elétricas (rede elétrica, baterias, pilhas, etc) durante 1d6 horas.

Nível 5: *Lobo de Aço*

O Lobisomem pode tornar todo seu corpo feito de aço. Nesta forma ganha +7 em IP e +6 em FOR e CON, mas sofre -4 de penalidade em AGI. Pode ser usado uma vez por dia.

Regeneração

(Todas as raças)

Nível 2 (Inerte): Regenera 01 PV por rodada.

Nível 3: Regenera 02 PVs por rodada.

Sangue Sobrenatural

(Lycans)

Nível 1: *Falar com plantas*

O Lobisomem, através de sua herança de Arcádia, possui a incrível habilidade de se comunicar com plantas.

Nível 1: *Corredor das Matas*

O Lobisomem não sofre quaisquer penalidades por correr em solos que dificultam locomoção (íngremes, congelados, etc.).

Nível 2: *Fogo Faérico*

O Lobisomem pode uivar para que sua caça se torne marcada com fogo das fadas. As chamas dançam atrapalhando a visão e o alvo deve fazer um teste de CON para não ficar cego por uma rodada.

Nível 3: *Comunhão com a floresta*

O Lycan é capaz de convocar os espíritos da floresta para o auxiliarem. Em instantes eles podem fazer crescer vegetação (apenas a típica da

região), retorcer galhos pra criarem armadilhas ou apagar trilhas das florestas. O chamado pode ser feito até três vezes por dia.

Nível 4: *Refúgio*

Uma vez por semana, o Lycan pode abrir um portal para *Arcádia*. Lycans são sempre bem-recebidos no reino, e se qualquer outro Lobisomem ou ser que não for proveniente de Arcádia entrar, será hostilizado severamente e o Lycan responsável pela abertura do portal deverá se explicar.

Nível 5: *Sangue mágico*

O Lobisomem recebe apenas metade do dano por fontes mágicas (é bom que tenha bastante prata para acabar com um Lobisomem destes...).

Transformação

(Todas as raças)

Nível 1: *Forma de Glabro*

A forma entre a humana e de Lobisomem. Nesta forma o personagem tem versões menores de suas garras (1d6) e dentes (1d4), e tem o corpo parcialmente coberto de pêlos. Neste estado pode usar qualquer poder Lupino que tenha em nível 1.

(Skin-Walkers, Nagualli)

Nível 1: *Forma de Corvo*

O Lobisomem pode adotar a forma de corvo para viajar. Nesta forma seus atributos são CON 3, FOR 1, DEX 1 e AGI 16. Os atributos mentais são preservados. Um corvo pesa entre 200 e 350g.

(Kitsunes)

Nível 2: *Forma de Raposa*

Kitsunes podem assumir a forma de raposa. Nesta forma seus atributos são CON 12, FOR 10, DEX 5 e AGI 20. Os atributos mentais são preservados. Uma raposa pesa entre 20 e 30Kg.

(Todas as raças)

Nível 3: *Forma de Lobo*

O Lobisomem pode assumir a forma de um lobo comum. Nesta forma seus atributos são CON 22, FOR 25, DEX 5 e AGI 20. Os atributos mentais são preservados. Um lobo pesa entre 50 e 70Kg.

(Skin-Walkers)

Nível 4: *Forma de Urso*

O Lobisomem pode assumir a forma de um Urso. Nesta forma seus atributos são CON 35, FOR 35, DEX 10 e AGI 10. Os atributos mentais são preservados. O *Skin-Walker* pode permanecer até três rodadas por dia transformado em urso. Um urso pesa entre 450 e 600Kg.

Uno com o Sobrenatural

(Ashina, Kitsune, Wendigo, Anubites)

Nível 1: *Sentir o Sobrenatural*

O personagem é mais sensível a presença do Sobrenatural, podendo dizer se existe a presença de algo sobrenatural em algum lugar, mas não é capaz de distinguir origem nem intensidade da entidade presente.

Nível 2: *Faro*

Lobisomens têm a incrível habilidade de farejar emoções e até mentiras. Uma vez por dia, o Lobisomem pode dizer com certeza se uma pessoa

está mentindo ou não, apenas respondendo uma única pergunta. Também pode, sem limite diário, saber exatamente a emoção de uma pessoa através do faro.

Nível 3: *Comando*

O Lobisomem enquanto em forma humana, pode dar um comando de uma única palavra para um alvo (como “Pare!” ou “Corra!”). O comando nunca pode por em risco a vida do alvo e este tem o direito a um teste de WILL vs. WILL do Lobisomem para resistir ao efeito.

Nível 3: *Guia do espírito Lobo*

Uma vez por dia o Lobisomem pode convocar a sabedoria do grande espírito Lobo para responder uma única questão com SIM, NÃO ou IRRELEVANTE.

Nível 4: *Voz do espírito Lobo*

O Lobisomem pode falar como intermédio do próprio espírito Lobo. Permite dar comandos complexos e a vítima vai entender tudo o que o Lobisomem disser como a mais pura verdade, mas ainda o comando não pode por em risco a vida da vítima e ela tem direito a um teste de WILL vs. WILL do Lobisomem para resistir.

Nível 5: *Portão dos Mortos*

Uma vez por semana, o Lobisomem pode abrir um portal para *Spiritum*. Vale lembrar que nenhum ser vivo, com exceção dos Anubites e outros sacerdotes protetores dos mortos, é bem vindo em *Spiritum*.

Uivo

(Todas as raças)

Nível 1: *Inspirar Terror*

O uivo do Lobisomem é capaz de aterrorizar aqueles que o ouvem. As

vítimas têm direito a um teste de WILL para negarem o efeito, e em caso de falha entrarão em estado de pânico pelas próximas duas rodadas.

Nível 1: *Falar com Lobos*

O Personagem pode se comunicar livremente com Lobos e até animais que tenham certo grau de parentesco com o animal, como raposas, lobos-guará e até cachorros, também pode compreendê-los. Para uma pessoa que observa o personagem fazer isso, verá uma pessoa (ou Lobisomem) falar normalmente com o animal, sem levantar suspeitas.

Nível 2: *Instinto da Matilha*

Num poderoso uivo, o Lobisomem pode convocar lobos para auxiliá-lo em combate. Existem 50% de chance de sucesso de convocar até 1d4 lobos. Estes chegarão na próxima rodada porém não seguirão ordens do Lobisomem, atacando o mesmo alvo que ele. Pode ser usado duas vezes por dia.

Nível 3: *Uivo Ensurdecedor*

O brado de fúria do Lobisomem se torna tão poderoso que atordoa suas vítimas. Estas têm direito a um teste de WILL vs. WILL do Lobisomem para negarem o efeito. Ataques feitos contra oponentes atordoados são considerados críticos.

Nível 4: *Histeria*

O uivo do Lobisomem perturba a paz de todo um local, despertando o puro medo nos corações das pessoas. As vítimas que falharem num teste de WILL vs. 25 não farão nada além de correr e gritar, não importando o que faziam antes.

(Lycans)

Nível 5: *Voz de Lycaon*

O Lobisomem é capaz de uivar pedindo ajuda para os seres de Arcádia. Eles chegarão na próxima rodada. Até duas fadas ou o equivalente virá

na ajuda do Lobisomem, sabendo exatamente quem (ou não) atacar.
Pode ser usado uma vez por dia.

ALGUNS LOBISOMENS CONHECIDOS

Nabucodonosor

Rei do Império Neo-Babilônico que foi condenado a viver como fera, conforme segue o trecho abaixo:

Falava ainda o rei quando desceu uma voz do céu: A ti se diz, ó rei Nabucodonosor: Já passou de ti o reino.

Serás expulso de entre os homens, e a tua morada será com os animais do campo; e far-te-ão comer ervas como os bois, e passar-se-ão sete tempos por cima de ti, até que aprendas que o Altíssimo tem domínio sobre o reino dos homens e o dá a quem quer.

"No mesmo instante, se cumpriu a palavra sobre Nabucodonosor; e foi expulso de entre os homens e passou a comer erva como os bois, o seu corpo foi molhado do orvalho do céu, até que lhe cresceram os cabelos como as penas da águia, e as suas unhas, como as das aves."

Livro de Daniel, Capítulo 4, versículos 31 à 33 - Bíblia Sagrada

Lycaon

Soberano de Arcádia, amaldiçoado por Zeus a viver sob a forma de Lobo. Muito provavelmente o Lobisomem mais antigo que existe.

Capitolina

Loba que deu de amamentar para os irmãos Rômulo e Remo, o que mais para frente resultaria no início do Império Romano.