

Lobisomem

Guia de Linhagens



Livro de Referencia para Lobisomem - a Maldicao
por leandro lopes dos santos

Lobisomem

Guia de Linhagens



Livro de Referencia para Lobisomem - a Maldicao
por leandro lopes dos santos

A Marcelo Del Debbio por adaptar O Lobisomem para o sistema Daemon.

A H.P Almeida e Bruno Nazareth por desenvolverem Lobisomem – a maldição

A Likaon por ser o pai de todos os Likans

Desaconselhável para menores de 18 anos, por conter material com referencia a sexo, drogas e violência.

Esta é uma obra de Ficção, mesmo os eventos e personagens reais aqui apresentados são tratadas de forma ficcional, as realidades é muito pior.

Livro de Referência para lobisomem – a maldição, deve ser usado em conjunto com ele e com a matéria original sobre lobisomens.

Aconselhamos o uso dos Net-books fúria amazônica, Ni-Guará e o material sobre biônicos, Os Net-Books são livres e você pode usa-los junto a sua criatividade. Acesse www.Daemon.com.br e faça a festa.



O lobisomem é o forasteiro, o filho exilado de Likaon, que deve enfrentar a solidão, se misturar a outros povos, esquecer sua cultura e origens e se tornar apenas um lobo, com nomes na memória que não lembra o significado ou com mitos e ideais diferentes adequados à visão de seu novo povo.

O Destino do seu povo é a diáspora a separação, seu povo está perdido, as tradições esquecidas ou deturpadas, seu destino é ser o nômade, pária perseguido por sua fúria incontrolável como Édipo a vagar cego pelo deserto.

Espalharam-se pelo mundo como enxames durante a antiguidade e a idade média, histórias de terror ou sabedoria se espalharam por todas as terras do lobo; E agora perdidos em um mundo que não é o seu, vivendo com povos que lhes são estranhos, ao olharem a lua ainda sentem o toque dos seus antepassados caídos, e sem saber porquê sentem o som de um antigo tempo, um tempo de Guerra, fúria e paixão.

Sobre este Livro

Lobisomem a maldição foi um e-book de extrema importância para o sistema Daemon, pois expandiu as regras apresentadas para lobisomens na antiga revista Dragão Brasil, contudo foi designado genericamente, servindo a Arkanun/Trevas, Daemon cyberpunk, invasão ou Arcádia. Meu objetivo aqui foi aumentar as possibilidades de interpretação de Lobisomens no mundo de Trevas. A princípio parecia obvio escrever sobre cada família de Lobisomem a partir do patriarca Likaon, Contudo ficaria muito parecido com determinado jogo de vampiros de outra editora (mas com Lobisomens). Resolvi no

fim, não dividir por famílias, mas criar grupos onde os lobisomens podem (Ou não) se encontrar. Tentei a princípio traçar sua origem, mas prefiro deixar esta da forma básica na qual foi apresentada na matéria original.

Devo lembrar, que nada aqui é oficial, apenas apresento idéias para personagens e aventuras envolvendo o Lobisomem no mundo do Trevas, que o mestre adapte o que lhe convier e crie seus lobisomens da forma que melhor lhe agradar.



Sobre a concepção do Lobisomem

O mito do lobisomem é presente em quase todas as culturas que travaram contato com lobos, e em outras que nem sonharam em encontrar um em sua frente (pelas migrações e influências culturais externas). Algumas opções para os grupos podem parecer óbvias.

Primeiro, meus Sons of Nighth poderiam ser acusados de uma cópia mal feita de lobisomens lupinos de outra editora, contudo a existência de lobisomens selvagens se faz necessária, logo que pensamos que a forma de reprodução dos lobisomens apresentada por Del Debbio. Dois, Del Debbio fala de grupos de Druidas protegidos por Lobisomens, o que faz necessário um grupo ligado à cultura Celta. Já o WindGest (associação de lobisomens entre os “senhores da tempestade”) surgiram em minha mente pela descrição no RPG Arkanun de que lobisomens simulariam efeitos de

Luz e Ar. Os Likane partem da origem “oficial” de relação dos filhos de Likaon com os Ciganos, e a Thulewolf da relação ente ciganos e Nazistas na segunda guerra (com uma referência direta ao “Lobisomem americano em Paris”). Bom, para terminar os windigo provem da crença nas manifestações do “espírito do Vento” das tribos que habitavam a região de Dakota (EUA). E faltava ainda um grupo de “Lobos do Oriente”, dado a existência de lobos (geograficamente falando) no oriente da Ásia. Resolvi, além disso, falar sobre os lobisomens que não participam de nenhum destes grupos, formam seus próprios e agem por conta própria, os que chamei Renegados.

Sobre A palavra Likan e o mito de Likaon.

A palavra likan, assim como Likaon , provem do grego (Likoi) que Significa Lobo. Poderia ser falado aqui sobre as Lamias, mas elas aparecem em Vampiros mitológicos, ou em Licantropos Aranha (em referência à lenda de Aracne) mas deixo isso aos mestres por vir.

Bem, um mito é sempre eterno e imutável? Um povo pode perder suas origens e mudar suas tradições?

Acredito que sim. A primeira questão a considerar é o fato dos mitos serem transmitidos por tradição oral, o que faz (segundo Jung) cada povo assumir o que se identifica mais (aniquilando ou

modificando o restante do mito) o que torna os mitos “o arquetipo ideal do ideário de um povo”. Assim o mito de Likaon deve ter se perdido e modificado pela ação do tempo e espaço, e a mistura cultural de um povo (sem povo e exilado). Neste ponto traço várias acepções sobre o que seria um Likan (Lobisomem). Assumindo também que a racionalidade moderna tende a negar o mito como o “falso”, em acepção à verdade científica (metódica, baseada na observação e na prova). Como os likans Reagem á nova ciência ? o que será de arcádia e seus portais.

Considerações Finais

Lobisomem deve ser um jogo trágico, seu elemento de tragicidade está em apresentar um povo renegado, em conflito com a perda de sua própria cultura, o conflito da tradição e a rebeldia dos jovens. É o “não ter terra” e ter de se fundir a diversos povos. De qualquer forma, como disse

Weber, “essa é apenas minha versão, outra pessoa pode analisar este mesmo tema sob outro ponto de vista e chegar a outra conclusão”. Bem Vamos ao que interessa.



Do Likan ao Windigo

Originalmente os Filhos de Likaon (e potanto Likans), os lobisomens originais, após sua expulsão de Arcádia, partiram como viajantes gregos (metecos) e posteriormente se fundiram a matilhas de lobos (onde esqueceram suas origens) e a grupos ciganos (onde misturaram sua cultura e modificaram suas tradições), migraram ao norte (e combateram ao lado dos Senhores da Tempestade contra a Sagrada Ordem dos Magos) e ás ilhas

britânicas (onde junto com o povo celta passaram a proteger a cultura pagã). Sob a forma de Lobos cruzaram o estreito de Bering e chegaram à América pelo Alasca, se autodenominaram como espíritos da natureza e protegeram as populações nativas como o espírito do Vento (Windigo). Caminharam além das montanhas do Oriente e chegaram à grandes civilizações desconhecidas onde se interagiram à cultura oriental e lutaram

contra o imperialismo do ocidente. Este é o mundo do Lobo, sempre lutando por ideais mortos, sempre lutando por ideais mortos.

GELO E ESCURIDÃO

O Vento cortante corria por aquele gueto imundo de Edburgo, Lacaste Von Lakante vasculhava, as ruínas sórdidas na escuridão procurando o local onde Stelina fora confinada. As Tropas do exército Alemão guardavam a rua. Lacaste, estava a postos, sentiu o cheiro de Stelina junto a uma casa velha, arrombou a porta, lançando-se com urros sobre os cinco soldados apavorados que descarregaram sobre ele seus Panzers. Logo o Sangue corria ao chão.

Descendo as escadas do porão ouviu um grito, entrou com ares de fúria, tombou com um oficial que não se espantou com ele. Tentou articular “Morra”. Fitou os olhos trêmulos de Stelina, quando o homem sorriu e atirou Uma espécie de Tranquilizante que o dopou e o reduziu à forma de um homem Franzino, de roupas vermelhas e negras, e uma tez de feição escura.

O homem aplicou em seu próprio braço um líquido verde, começou a crescer, a lua passava pelas grades do porão, e refletia os pelos do homem. Uma suástica estava pendurada sobre a parede à frente, e os gritos de dor e pavor do povo cigano ecoaram por entre eras.

Sim Filha, somos filhos de Gaia a mãe Terra e Cernudos, o pai floresta, caminhamos por vias tortuosas, mas somos mais antigas, somos anteriores ao tempo em que o homem escravizou a mulher e matou as árvores e os animais. Chamam isso de progresso. Eu chamo de estuprar a própria mãe. A Morte antes servia à perpetuação da vida... Mas o ciclo foi quebrado, e agora ... Devemos derramar o sangue dos ímpios para que as velhas crenças devolvam à terra seu impulso de virilidade.

Matar, destruir, pensam, Comer quero, cérebro imundo...

Mataram, irmão, comer quero.

Víceras no chão.

Comer quero,

Lua. Irmão

Chacinar

Matar

Comer

Criar

Bando

Ahhhhhh!



Sons Of Nigth

A noite escura rastreava à sombra da lua dourada. Essa terra não era minha, onde estavam os campos floridos de outrora? Um verme o perfurou e encheu de pedra. A bela corça que servia de caça? Meus dentes não vêem mais. As belas florestas que habitávamos, viraram selvas de tijolos com macacos imundos, a água dos rios não serve mais à vida, meus irmãos estão mortos, meus sonhos perdidos e minha fúria transcendendo.

Os “Filhos da noite” formam um grupo selvagem, descendente das primeiras famílias de lobisomens que se reproduziram com matilhas de lobos. Seu linguajar é pobre e mal se lembram da lenda de Likaon. Com o passar das gerações, e a falta de uso da linguagem articulada, legou a essas crias apenas a lembrança do nome Likan e a descendência das famílias.

Seus ataques foram mortais e assolaram os campos por toda antiguidade e idade média, proliferando morte, e por vezes, infectando um pobre camponês.

O avanço das cidades e o desenvolvimento industrial a partir do séc. XIX levou os lobos à extinção em grande parte da Europa e estes Lobisomens a uma cruzada contra a raça humana.

Organização

Os Sons of Nigth se organizam em matilhas, junto a bandos de lobos, e por vezes, formam alianças com outros grupos (como os Servos do pai Floresta ou os Chioux) em ataques conjuntos por causas comuns.

As vezes adotam lobisomens infectados em seus bandos, através de um ritual primitivo que prende a vítima em forma permanente de Lobo.

Quando em forma humana são como homens rudes, beirando o primitivo. Sua linguagem é pobre e possuem problemas de comunicação, imperícia com máquinas e aversão à cidades.

Habitam regiões selvagens do mundo

Poderes possíveis

Lupinos e Silvestres, Alguns sacerdotes aprendem os caminhos humanos e Animais.

Protetorado

Lutam pela preservação das espécies animais, mesmo que tenham que eliminar a raça humana para isso.

Origem Lupina

-2 pontos: Ao contrário dos Guarás que nascem e vivem entre humanos (e que se transformam pela primeira vez na adolescência), você nasceu entre lobos e viveu como um até os dois anos, quando passou pela primeira transformação. Acolhido por alguma das tribos, você tenta se adaptar. Todas as



perícias baseadas em INT têm valor inicial zero, qualquer conhecimento que ele possua terá sido conseguido de forma oral, jamais em livros ou revistas. Perícias como Redação, Literatura, Computação, Criptografia e outras são impróprias para ele. Além disso, os hábitos e utensílios usados pelas pessoas causa sensação de desconforto e até mesmo uma certa raiva.

Grande Lobo e forma humana

Os Lobisomens Verdadeiros possuem quatro formas: Humano, Glabro, Fera e Lobo. Os Sons of Nighth possuem uma variação. Sua Forma original é a lupina e não humana e como meia Forma entre lobo e Fera possuem a forma de Grande Lobo (Como um gigantesco lobo pré-histórico). A forma humana é possível, mas pouco utilizada, dado a imperícia dos Sons of Nighth de interagirem dentro da sociedade humana.

<p>Lobo: Fr + 3, Con + 9, Agi + 6, Dex - 6, Per + 6 Grande Lobo: Fr + 4, Con + 8, Agi + 6, Dex - 4, Per + 4 Fera: Fr + 6, Con + 6, Agi + 6, Dex - 3, Per + 3 Homem: Nenhum</p>
--



Rituais dos Sons Of Nighth:

Prisão em pele de Lobo (Criar/Controlar Humanos/Animais 4)

Fetichismo: Circulo de Lobos em torno da vítima, Sangue arrancado em ferimento e uivos ritualísticos

Tempo de execução: 4 rodadas.

Descrição: Prende um lobisomem amaldiçoado ou infectado na forma permanente de um lobo, dando fim a falta de controle e integrando o infeliz à matilha.

Forma de Cão (Criar/Controlar Animais 3)

Fetichismo: Um osso de vaca preparado ritualmente.

Tempo de execução: Dois dias

Descrição: permite ao Lobisomem assumir a forma de um Cão, podendo caminhar despercebido dentro de cidades sempre que carregue o osso em sua boca.



Servos do Pai Floresta

Grupo que migrou ás ilhas britânicas entre os séc. V e VIII, tomando contato e sendo acolhidos pelos Druidas (Gerando lendas sobre os pagãos serem protegidos por lobisomens) .

Aprenderam a utilizar os caminhos da magia e se vêem como a expressão do Pai Floresta (que fertiliza a mãe terra). Pensam o mundo através de uma contraposição do opostos masculino/feminino, Vida/Morte onde um termo complementa e depende do outro. Não concebem uma separação entre bem e mal e lutam pela harmonia homem/natureza (harmonia da qual se sentem a expressão).

Na idade média lutaram contra a inquisição, protegendo vilas de camponeses e as “Antigas tradições”. Apoiaram a Ordem do Graal até julgarem que a igreja havia “corrompido” o rei Arthur e o jogado contra seu povo. A modernização do ocidente levou-os a uma crise sem precedentes, até que em meados dos anos 60 dos séc. XX ressurgem com Força renovada, aliados a movimentos neo-ocultistas como a Wicca e os Hippies.

Organização

Os Servos do Pai Floresta se organizam junto a Covens de Wiccans/Bardos e Brujas ou seguem solitários junto a grupos Hippies, uma integração interessante é junto à Ordem do rei Lagarto, esses vagam por estradas e acreditam que através de drogas alucinógenas poderão um dia retornar à Arcádia (através de um portal na “terra dos sonhos”),também formam grupos eco-terroristas em defesa da “mãe Terra” e neste propósito formam alianças com os Soons of Nigth e os Chioux . A defesa das antigas tradições e a magia os leva a compactuar com os Likane e a busca do equilíbrio da terra com os Yasha. Alguns grupos Hippies se juntam a renegados pela identificação com a contracultura.

Poderes possíveis

Lupinos, Silvestres, urbanos; Plantas, Animais, humanos.

Protetorado

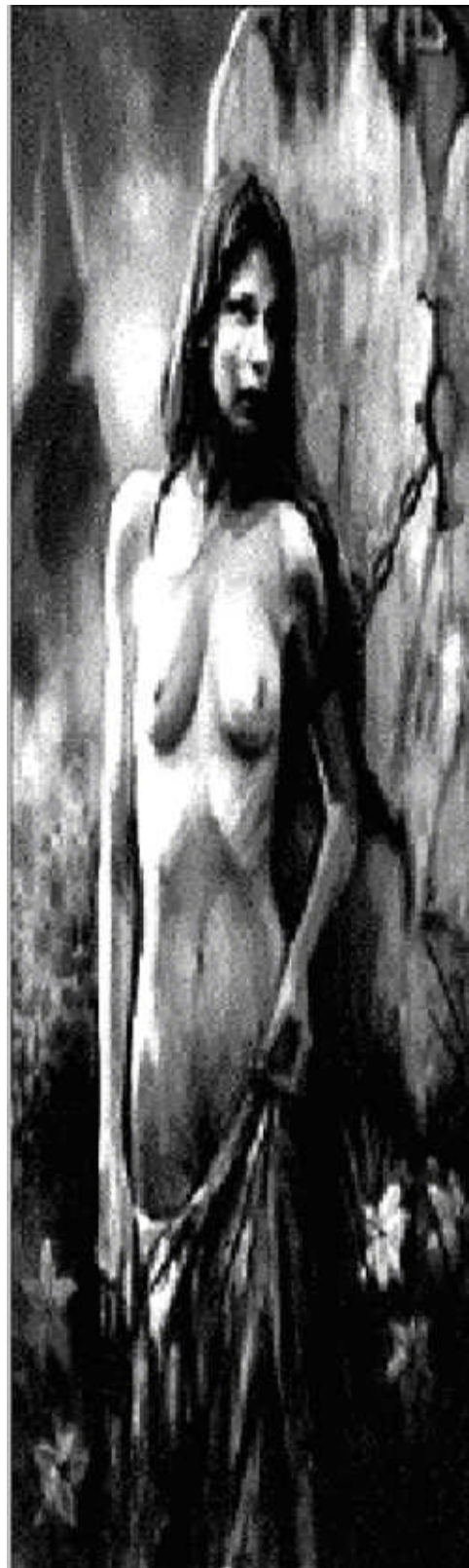
Crenças Pagãs/Neo-místicas, feminismo e ecologia.

Subgrupos

Culto de Diana – Luta contra a opressão patriarcal e pede uma volta ao matriarcado.

Culto do Rei lagarto – Visa a expansão da consciência da humanidade através do uso de alucinógenos e a constituição de uma sociedade sem regras integrada aos sonhos.

Culto do eterno equilíbrio - Fusão total espírito/matéria, e autoconsciência do homem natural.



LIKANE

Grupo original formado pelo contato dos Filhos de Likaon ciganos. Compartilham com eles o mito do exílio da antiga cidade de Sind (ou o pequeno Egito, região que ficava próxima ao monte Gipte na Grécia, que os Likanes acreditam se tratar de Arcádia).

Na idade média lutaram contra a escravidão dos ciganos na Romênia e na Sérvia (onde enfrentaram grandes Lords Strigois), contra a perseguição dos Ciganos pela igreja (que considerava a pele negra como sinal de influência das forças do mal e as artes divinatórias como sinal de contato com demônios) e as corporações de ofício (sob influência dos Ekimmu e os magos de Yamesh) que tentavam abolir qualquer forma de concorrência mercantil.

No séc. XX sob o fantasma do Nazismo foram massacrados junto às populações ciganas, torturados esterelizados e utilizados como cobaias para experimentos de engenharia genética.

Organização

Vivem junto a famílias ciganas, formando famílias nômades que vivem do comércio. Sua denominação leva primeiro o nome de batismo, depois o nome cigano referente ao ofício (Kalderashes - ferreiros, caldeireiros, produtores de painéis, parafusos, utensílios, chaves, pregos, ferramentas, selas, cintos e outros objetos de couro; Lovares e Manushes – Circenses; Kalon - comerciantes de Cavalos, atualmente carros e motos) e por último o Clã de descendência de Likaon (Hélix, Lacante, ver apêndice). São os lobisomens que mais conservaram sua cultura. Acreditam como religião apenas na existência do bem e do mal, o que os leva a uma relativa tolerância com quase todas as religiões (digo quase todas pois os ciganos possuem uma história de conflitos com o islã, que segundo suas lendas os expulsou do oriente).

Questões referentes ao futuro do bando são decididas em um tribunal de anciões (Kriss) e suas festas em torno dos acampamentos são lendárias (embora sua habilidade para forçar relações comerciais onde a outra parte leva prejuízo também). As mulheres ocupam o lugar de sacerdotisas e conselheiras, com suas habilidades para com as ervas e práticas divinatórias.

Poderes possíveis

Lupinos, Silvestres, urbanos; Humanos, Spiritum, Arkanun e Metamagia que utilizam em rituais envolvendo preconição e controle de emoções.

Protetorado

Antigas Tradições e povos Ciganos.

Subgrupos

Likani – Grupo ligado à grupos indianos na caça aos Rakshasas



WindGeist

Sou um guerreiro sagrado do Vahalla, que veio em missão de paz, e trarei o fim deste conflito mesmo que tenha que arrastar suas tripas até Asgard em honra ao deus Thor.

Grupo formado através de alguns grupos Likans e a cabala dos Senhores da Tempestade, que os Tomaram como Enviados de Odin. Aprenderam os caminhos do Ar e Luz e se tornaram uma tropa de Elite, aliada ao Arkanun anarcorum contra a Thule.

Nos anos 40 do séc XX, forjaram uma aliança com os Eretiks pressionando-os a convencerem Stalin a entrar na grande guerra a favor das Tropas Aliadas.

Sempre foram a Força política entre os filhos de Likaon, mestres de tratados e influências, jogam em três linhas tendo o Arkanun anarcorum como centro, possuem influência dentro das cabalas, entre os vampiros através dos Eretiks e Nosferatus, e tocam por estas influencias (dizem as más línguas) os planos de poder das forças demoníacas e angelicais.

Organização

Organizam-se em pequenos bandos armados ligados a uma cabala interna dos senhores da tempestade. Sua ação é lendária e muito se conta sobre Ferrir, um guerreiro WindGeit que lutou bravamente pelas forças Asgardianas.

Poderes possíveis

Lupinos , Silvestres e Urbanos; Ar e Luz, especialização em eletricidade e às vezes água.

Protetorado

Antigas tradições nórdicas, diplomacia entre os povos, Asgaard, convivência pacífica entre diferentes.



Tempos mais Antigos

- *Father*
- *Yes Soon*
- *I Want killYou*
- *Mother, I Want You*

Assim conta a história, o reto o tempo apagou.

Em uma terra hoje perdida nos sonhos havia uma primeira horda

Naquela época o pai primordial detinha poder total sobre sua cria, e possuía todas as mulheres do bando, com as quais gerava filhos e filhas. Se os filhos gerassem ciúmes no pai primordial eram mortos, castrados ou expulsos.

Mas o pai primordial era benevolente e protegia o grupo, obrigando seus filhos a executarem tarefas, sem as quais o grupo pereceria.

Os filhos expulsos viviam em pequenas comunidades e muniavam-se de esposas roubando-as de outros, o que ficaram com o bando viviam infelizes. A dominação do pai foi severa e privou todos seus filhos do prazer da mãe, o amor dos filhos se tornou a fúria.

Os filhos exilados voltaram em bandos, rebelaram-se contra o pai e o devoraram. Em seguida o pai virou um Deus para os filhos e suas ordens viraram Tabus.

Após a morte do pai primordial os filhos se reuniram, não eram mais os mesmos, mas haviam se deformado, eram como lobos numa terra de homens, pelejaram entre si e todos queriam ser o pai. Acabaram por perceber que essas lutas eram perigosas e vãs. Lembraram de sua luta, a amizade que havia se formado entre eles no exílio e, firmaram um acordo onde criaram obrigações mútuas e instituições sagradas.

O pai primordial fora morto, mas sua morte apenas privou os filhos de sua mãe primeira, pela culpa de seus atos. Assim os filhos passaram a entrar em outras tribos e Clãs e a se casarem com mulheres de lá. O desejo pela mãe persistiu, o pai morto se tornou um lobo e subiu aos céus, a mãe de tanto amor pelos filhos se tornou a lua distante grandiosa, que quando desponta no céu em sua maior beleza, nos lembra do ódio ao pai primordial e desperta uma fúria incontrolável.

Não constituímos uma nação ou povo, somos exilados neste povo que nos acolheu, eles são nossa família e... embora possamos morrer, temos uma dívida de sangue e rasgaremos os intrusos corruptores, que derrubam o velho carvalho, maculam o espírito das águas e derramam o sangue do nosso povo.

Garra sangrenta –clã do Gavião negro – Chioux

Chioux

Grupo descendente das famílias que cruzaram o estreito de Bering sob a forma de Lobo. Entraram no continente americano através do Alasca e foram identificados pelos nativos da Região de Dakota como a Expressão do espírito do vento devorador de corações (Windigo).

Se fundiram primeiramente com os Cheyennes e os Sioux (tribos que viviam em guerra de território até a chegada do homem branco).

Vendo a destruição de seu povo sob a mira da Colt, os dois grupos se juntaram formando os Chioux. Em seguida criaram uma confederação de Tribos, e unidos Cheyennes e Siouzes derrotaram a sétima cavalaria americana que estava sob as ordens do general Custer, na batalha de Little Big Horn em 1876, chefiada por Touro sentado.

A vitória de Little Big Horn, contudo foi o começo da destruição das duas tribos, sob pressão da cavalaria americana os Cheyennes e os sioux migraram para o Canadá de onde foram expulsos pela pressão do governo americano sobre a coroa inglesa (Que dominava parte do Canadá).

No Canadá, Wowoka (dos Paiutes), através de ervas alucinógenas, entrou em contato com “espíritos antigos” que lhe passaram um ritual de fidelidade (o qual os índios deveriam cumprir), a “Dança dos espíritos”. Os deuses apenas queriam as tribos indígenas vivas, e em um ano haveria um grande terremoto onde todos os homens brancos morreriam, os mortos voltariam do campo de batalha e um homem lhes guiaria a uma terra onde não faltaria caça.

Wowoka ainda proferiu que os ditos “Deuses ancestrais” haviam lhe passado uma gravura, que se usada, dissiparia as balas do homem Branco.

De volta aos Estados Unidos da América, os índios prosseguiram incessantemente com os rituais da “Dança dos Espíritos”, o grupo de Touro Sentado e Búfalo Bill se opôs ao movimento pacifista, mas seus integrantes eram minoria.

As tropas americanas tomaram os rituais como uma preparação para a guerra e atacaram as tribos dizimando 84 homens, 44 mulheres e 18 crianças. Contra as pistolas e depois as metralhadoras os índios apenas vestiam roupas com as gravuras de Wowoka e dançavam.

O grupo de resistência foi dizimado e Touro sentado morto.

Após este episódio, conhecido como Massacre de Wounded Knee, os sobreviventes enterraram seus mortos e foram obrigados a se confinarem no território que o governo americano “cedeu” para eles, em uma região árida e longe do litoral. Wowoka aconselhou aos índios a seguirem o caminho que os brancos lhes reservaram, e muitos prosseguiram com a dança dos espíritos.

Contudo os Chioux nunca se esqueceram do episódio do Massacre de Wounded Knee, e a opressão a seu povo. Em 1973 um grupo ocupou Wounded Knee por 80 dias contra a ação do FBI.



Organização

Os chiox se dividem em clãs, ligados a tribos indígenas, as decisões são tomadas por um conselho de um representante de cada Clã. Perderam na passagem à América a lembrança de Likaon, fora alguns traços de “um pai primordial” e “uma terra de sonhos”.

Poderes possíveis

Lupinos e Silvestres; Spititun

Protetorado

Tribos nativas.

Denominações de Clãs Chioux

Os Chioux se dividem em Clãs, não de acordo com sua descendência a Likaon (que perderam) mas de acordo com a identificação Totêmica da tribo com a qual se fundiram.

O nome do Clã, faz referência a um animal com o qual a parte da tribo se identifica, agregando qualidades que acredita ser sua, e que pressupõe certas regras (chamadas Tabus). Existem competições periódicas entre Clãs da mesma tribo, em cerimônias com a intenção de restabelecer a solidariedade social entre os membros.

Um chioux vê a representação do animal como ele mesmo e a imagem de seus ancestrais que o protegem, segue as prescrições do Totem, sendo proibido de matar ou comer a carne dele, e sendo apenas permitido constituir família com alguém de outro clã (ao qual passa a fazer parte).

A denominação do clã é dada pela junção do nome do animal com um adjetivo (Ex.: Clã do Cervo silvestre, Clã da Águia dourada, etc.).

Segue uma lista de Clãs Chioux:

Cervo: Mensageiro da Morte e da Fertilidade, A visão de um cervo em um campo de Batalha é sinal de batalha perdida, a uma moça significa gravidez. O clã do cervo cuida de rituais de Colheita e funerais na tribo.

Coioote: Espírito sábio e trapaceiro, o clã do coioote é respeitado por guardar segredos obscuros, e evitado por não se saber suas reais intenções.

Lobo: Protetor, Caçador, independente e misterioso, o lobo é um espírito guardião. Seu clã se declara defensor legítimo não só da tribo mas de todos os povos indígenas.

Búfalo: Emissário da Força e da sobrevivência, O Clã do Búfalo se constitui de Fortes e sábios guerreiros e exploradores.

Antílope: Guia e profeta entre os homens, o antílope é senhor dos caminhos do destino. O clã do Antílope se compõe de Xamãs e conselheiros.

Águia: Portadora de proteção, sabedoria e riqueza. A águia lega a seus filhos o poder de dirigir os rumos da

sociedade. São sábios dirigentes nas questões de conselho da tribo, operando como juízes.

Corvo: Combatente dos maus espíritos. O clã do corvo se compõe de curandeiros e guerreiros místicos.

Lagarto: Intermediário entre o mundo material e espiritual, O lagarto aparecia em sonhos para enviar mensagens. Também era enviado para espiar outras pessoas e descobrir segredos; os lagartos pequenos são protetores das crianças. O clã do Lagarto se compõe dos mais misteriosos sacerdotes que já surgiram entre os Chioux.

Serpente: Senhora das forças criativas e destrutivas da natureza e conhecedora de seus poderes. O clã da serpente possui um profundo conhecimento da ligação entre o mundo natural e humano.



Yasha

Sim gafanhoto, o tesouro dos céus é dado pela negação dos sentidos, contemple seu último instante de dor, que em seguida te levarei ao nirvana.

Grupo Formado por lobisomens que migraram ao extremo Oriente, como os Chioux perderam suas origens e algo mais. Sua pura identificação como lobos (Yashas) - e a adequação a crenças budistas e a prática de artes marciais - deixou perdida em uma gaveta distante da memória as velhas lendas likans, e no lugar aduiram o conhecimento dos moges tibetanos.

Os yasha passaram a conceber a vida em ciclos de vida/morte, masculino/feminino, dor prazer, buscando o estado supremo da ausência de sensações (o nirvana), através de práticas de meditação e controle da mente e do sonho. Conseguiram desenvolver técnicas de controle da matéria vital que inunda o todo, o chi. Se versaram em medicina chinesa e buscam a perfeição em todos os detalhes.

Tem lutado bravamente desde o séc. XIX pela libertação do Tibete e se vêem como sábios guerreiros empreendidos na missão de desenvolver a consciência da humanidade, até a superação da fronteira moral do bem e do mal (visando o desenvolvimento do homem superior que articula todas suas ações em sua auto-reflexão crítica).

Organização

Vivem em templos isolados, e por vezes compartilham a presença de monges. Alguns migraram para a América e habitam comunidades orientais. Se dividem por categorias, começando por um inseto, o discípulo passa a um réptil, um mamífero e por fim uma ave.

Poderes possíveis

Apenas poderes próprios

Protetorado

Libertação dos povos budistas, desenvolvimento da harmonia do corpo e da mente, disseminação de idéias orientais, superação do estado de necessidade, restauração do equilíbrio Bem/mal, o que geraria sua aniquilação.



Poderes Yasha

O gasto de Força de Vontade referente aos poderes Yasha derivam do esforço e concentração mental necessários para se manipular o Chi e são recuperados a margem de 3 pontos por hora de meditação.

Os poderes Yasha custam 1 ponto por nível, é necessário possuir o nível 1 e se gastar mais 2 pontos para se adquirir o nível 2.

1 – Chute da mosca alada – O Yasha consegue saltar, permanecer no ar por 1 segundo, e, em seguida ganhar propulsão com o ar e desferir uma voadora losango aberto. O jogador faz um teste de artes marciais, gasta 1 ponto de Will, 1d6 de dano, permite se esquivar de projéteis.

1 – Soco do macaco – O Yasha, em um movimento rápido, salta para a frente, agarrando e puxando para fora do caminho (desarmando) a mão armada do oponente e desferindo um soco rápido com a outra mão. O jogador faz um teste de artes marciais, 1d4 de dano (em forma humana) ou 1d6 com garras.

2 – Regeneração – O Yasha direciona o seu Chi para restaurar ferimentos em seu corpo ou de outra pessoa. Exige concentração por uma rodada, custa 1 ponto de will por pv restaurado.

3 – Pureza Mental – O Yasha consegue limpar sua mente executando 1 ataque extra no fim do turno. Custa 1 ponto de Will.

4 – Centralização Cósmica – O Yasha centraliza seu Chi em uma bola de energia que causa 1d de dano para cada 4 pontos de Will gastos.

5 – Roda do Destino – O yasha desfere um chute rápido (atordoando a vítima) e em um giro emenda um segundo com impulso. Faz dois testes de artes marciais e causa 1d4+1/1d4+4 (ou 1d6+1/1d6+4).

5 – Fúria do Dragão – O Yasha desfere um salto com gancho, centralizando seu Chi em uma rajada de Ar derrubando todos em uma área de 2,5m por 2,5m. O jogador gasta 3 pontos de will e o golpe causa 1d4+6 (ou 1d6+6), exige um teste de Artes marciais).

6 – Toque do Nirvana – Arte suprema do controle do Chi, com um único toque de dedos o Yasha pode interromper o fluxo de chi de determinada parte da vítima, causando dano em segundos ou semanas, matar (parada cardíaca, respiratória, etc) ou aleijar a vítima. Consome 8 pontos de Will.

いこく
つうら
りすよ
めぬゆ
とをえ
ひふさ

O festim das Fadas

Alan cruzou o Bosque próximo à sua casa, o cheiro dos pinheiros enchia seu nariz e o fez sentir o perfume da noite. Fazia isso para esquecer. Os olhos roxos lacrimejavam pela farrá do pai...Porque a mãe de Adan teve que morrer? Mas foi seu pai que a havia matado. Não de uma vez, mas uma surra por noite havia sugado sua vitalidade.

Procurava as fadas da noite, Jhonson o havia informado, que a mistura de certos fungos permitiriam escapar para o irreal, e agora gritava.

-sim, Gnomos podem vir.

Foi quando a lua começou a sorrir,e o vento cortante tocou seu ser.

A pele de Adan começou a Queimar, e uma fúria imensa contra todas as humilhações que sofreu, cresceu em sua alma.

Fúria aumenta, corpo muda.

O corpo de Adan cresceu, desmensuradamente,os pelos cresciam em ritmo descomunal nesta nova puberdade.Caiu na clareira.

As brumas da noite começaram a se dissipar. Em uma clareira Ninfas e Sátiros dançavam ao som de Flauta.Um homem com rosto de Chacal se aproximou com um velho cajado na mão.

- Venha, meu filho, somos descendentes de um sonho perdido nas brumas do tempo.
- Somos a expressão da maldição dos Deuses, banidos para o todo sempre e, contudo criadores dos sonhos dos homens.
- Caminhe por esta clareira, esta é sua terra, e ela é a magia de todo o sempre.

Foi quando um vento negro passou. Adan gritou.

- Onde estou?
- Chame este lugar de lar, agora vá, logo as brumas se dissiparão e ficará perdido no Aether.

Um grito ao longe.

- Eles chegaram.
- Corra filho.
- Quem são eles?

Um furacão começou a distorcer a realidade.

- A mente do homem sustenta esta terra de sonhos, contudo tem se afastado dos mitos originais. Thecnia avança, o espaço dos sonhos será transmutado. Essa não é sua terra, não poderá viver aqui, cuide de sua terra, a noite eterna avança sobre o lar dos homens, criaturas sombrias tecem um xadrez de manipulação e morte, proteja seu povo...o povo que faz os sonhos viverem apesar da razão que os prende.
- Irrompa para o outro lado.

Alan acordou, seu quarto imundo e embolorado estava sujo de sangue...Suas roupas rasgadas... O efeito da droga ainda fazia sua cabeça girar, tentou se levantar apoiando as mãos ao lado.Umidade.

Olhou o vermelho escuro qualhado em suas mãos, sua boca tinha gosto de Sangue.Chamou pelo pai, ele não respondeu.

Em sua poltrona favorita, o pai descansava como um semi cadáver, com os maxilares a mostra, ainda escorrendo sangue fresco. Algo adentrou seu torax e retirou seu coração que jazia no chão.Seu olhos parados contemplavam o horizonte.

THULEWOLF

Em 1943 durante um ataque a um acampamento cigano pelas tropas Nazistas, um Likane é Capturado e submetido a experiências genéticas provando a verdade sobre a existência dos Lupinos para os Nazistas.

A criatura, chamada apenas de “o lobo” nos documentos oficiais da SS, é enjaulada, sedada, dissecada, até que um grupo de místicos alemães, a Thule, fundindo tratados místicos e ciência moderna, conseguiu isolar o “Elemento lobo”, Infectando o primeiros grupo de soldados.

O grupo de infectados, contudo possuía um inconveniente . Suas transformações necessitavam da presença da lua cheia e as criaturas se tornavam bestas irracionais de pura destruição, que alem de não diferenciarem o aliado do inimigo, infectavam a vítima sobrevivente, criando um problema a mais no seu uso no campo de batalha.

Beirando o fim da guerra, os nazistas, conseguiram desenvolver compostos genéticos, que aplicados na circulação sanguínea do infectado permitiam a transformação instantânea e o controle semi-total;Porem a guerra termina antes que estas criaturas pudessem ser postas a prova e aparentemente o projeto é abandonado.

Secretamente,um grupo seletor dentro da Thule prosseguiu com os experimentos.O projeto passa ao nome de ThuleWolf e prossegue, agora com a intenção da criação de supersoldados para a batalha final, que abrindo os portais do inferno, trará Hitler e o exército Nazista de volta a terra, concluindo o reinado do terceiro Reich.

Organização

Os Thulewolf formam pequenos grupos neonazistas, que agem em ações terroristas contra minorias étnicas e homossexuais, por vezes articulando bandos de Skinheads, ou infectando-os para a guerra de purificação que se segue. Possuem o hábito comum de marcar Raves em locais isolados,onde fazem verdadeiras orgias de carnificina contra os convidados.

Poderes possíveis

Lupinos ,Urbanos e corrompidos; Ar e Trevas, especialização No caminho do vácuo.

Protetorado

A pureza racial; Deus, pátria, a família; a emergência de um estado forte que gere a manutenção da ordem.



Motorhead

O século XX foi turbulento para as Famílias Likans. O desenvolvimento das ciências humanas (história, Sociologia, Antropologia, Psicologia) a partir do séc. XIX, os movimentos estudantis de 68, a rebelião dos jovens contra toda repressão e força das tradições - inspirados por velhas concepções novas concepções (Anarquismo, Naturismo, amor livre) -, o uso de drogas como sinal de rebeldia e a revolução cultural dos anos 60, deram origem a grupos Renegados entre os Likans. Grupos de jovens, que renegando qualquer subordinação às velhas tradições e estruturas hierárquicas, se lançam na estrada ao sabor do vento, Procurando sua liberdade plena, com sexo, Drogas e Rock and Rol.

Motos aceleradas cruzando o deserto, festas sob a lua com o renascimento de orgias ancestrais, com muito álcool na veia e espasmos de fúria e violência, legaram a este grupo a acunha de Motorhead (gíria para Doidão). Likans que ainda se lembram do nome de sua descendência, mas riem dos mitos e renegam a tradição (algemas que prendem os homens). *A vida é uma estrada, a liberdade é o vento que toca os cabelos, suba em minha moto e verá o horizonte como nunca viu.*

Organização

Os Motherhead formam Gangs de motoqueiros, que cruzam as estradas por todos os cantos. Ocasionalmente formam bandas de Rock, e suas festas no deserto são lendárias (apesar do pouco tempo), ocasionalmente se metem em brigas de botecos e rivalizam o tempo todo com integrantes rasos da ThuleWolf.

Poderes possíveis

Lupinos e Urbanos

Protetorado

Anarquia, Liberdade, rebeldes, irmãos motoqueiros, punks, bandas de metal. Ah e é claro os botecos e as fábricas de cerveja.



Perseguidores do sonho

A opressão das gerações e tradições sempre pesou sobre nosso povo., os mitos são meras justificativas de práticas comuns alienadas. Likaon e o pai original, são meras expressões da imagem do pai opressor que possui a mãe desejada, mãe que pode ser Gaia ou a terra prometida. Seremos vítimas do sonho dos outros, ou criadores de nossos próprios sonhos? Não seja um escravo. Viva e deixe viver. No mínimo siga apenas seus impulsos vitais e não se deixe dominar.

Grupo formado durante os movimento jovens de 68, que acreditaram na queda dos mitos e da opressão humana. Adotaram bandeiras anarquistas, niilistas, hedonistas; e passaram à defesa da liberdade entre homens e likans e uma nova consciência formada por um retorno à natureza e a criação de novos sonhos. Acreditam-se criadores da realidade e guerreiros empreendidos em uma batalha pelo alargamento da consciência humana.

Organização

Se organizam em torno de comunidades Híppies e naturistas, preferem a calma da natureza à turbulência das Cidades, a tranquilidade da estrada a uma vida burguesa sedentária, possuem conhecimentos desenvolvidos em psicologia, filosofia, antropologia e sociologia, o que os leva a negarem concepções mitológicas do mundo. Contudo criam seitas místicas e promovem um neo-misticismo, o que apenas pode ser explicada pela existência de facções dentre os “perseguidores do sonho”, ou que eles nunca chegaram a constituir um grupo coeso, com ideologia única e organização. São esparsos e solitários e acreditam em suas próprias convicções que estão em constante metamorfose.

Poderes possíveis

Lupinos,Urbanos,Silvestres; Humanos, Plantas, Animais.

Protetorado

Anarquia, sociedade Alternativa, Retorno à natureza, Feminismo, Neo-misticismo, Comunismo (algumas facções), Exteriorização dos impulsos.



ORDEM DO REI LAGARTO

A Ordem do Rei Lagarto foi fundada em 1984, quando Jean d'Alenverge, um antigo membro do Movimento Hippie (e dissidente dos Servos do pai floresta), após ter tomado uma dose de peiote no deserto do Arizona, contempla o Espírito de Jean Morrison, que o instiga a empreender uma cruzada pela libertação da mente humana da cruel ilusão de realidade que se manifesta, abrir as portas da percepção para o sonho distante, e restaurar a liberdade do instinto.

D'Alenverge Funde os caminhos Plantas, Ar e fogo (Fumaça), e através de um estudo complexo de anatomia humana e efeitos psicotrópicos cria o que denominou, cominho da Erva (modificações nos padrões comportamentais através de toxinas agindo na corrente sanguínea). Através do estudo de alucinógenos desenvolve técnicas de viagens planares, onde acessa regiões do sonhar e de Arcádia.

A base da Seita, contudo, se estabelecerá em São Paulo. A vinda de Jean para São Paulo é controversa. Boatos falam que ele foi designado como guardião de um portal para um plano inferior nos subterrâneos da antiga região de Caguaçú (portal criado por um mago foragido da inquisição no séc. XVII para guardar um artefato chamado Olho de Agamoto, que temia cair nas mãos da Ordem de Tenebras). O templo subterrâneo da Ordem está em algum lugar de São Paulo, e dizem, guardado por dois elementais de Fumaça capazes de entorpecer a vítima.

Organização

Embora pequena, a ordem engloba um grupo seletivo de Lobisomens e Magos, especializados em humanos, Plantas, ar e fogo. Alguns utilizam luz para criar sensações de desorientamento e náuseas (chegando às vezes a ataques epiléticos). Possuem boas relações com a Ordem de Dagon, a Golden Draw, o colégio de Thelema, a Wicca, a Igreja de Satã e os Servos do pai floresta.

Poderes possíveis

Lobisomens- Lupinos, Urbanos ;Humanos, Plantas, Animais, Ar, Fogo, Luz, Trevas, Metamagia, Spiritum, Arkanun

Magos- Humanos, Plantas, Animais, Ar, Fogo, Luz, Trevas, Metamagia, Spiritum, Arkanun.

Protetorado

Expansão da consciência da mente humana através de elementos que, abrem os olhos rasgando o véu de uma realidade banal. Protegem grupos Neo-pagãos, Satânicos, Thelemistas, povos indígenas, culturas exóticas e movimentos como os Hippies.



Rituais da Seita do Rei lagarto

Kannabises(Entender/criar humanos/Plantas3-6)

Fetiche: 1 cigarro e um isqueiro devidamente preparados.

Tempo de execução: 3 rodadas.

O Mago acende o cigarro cantarolando trechos de determinada canção e solta uma baforada de fumaça no rosto da vítima dizendo, irrompa para o outro lado.O Ritual cria sensações de letargia (relaxamento), reflexos letrados e desconcentração mental. Todos os testes envolvendo Agi, Dex, Int, Per, Car e Will se tornam difíceis.



Canção do anjo do silêncio (Entender/criar humanos/Plantas 4)

Fetiche: 1 lírio branco

Tempo de execução: instantâneo.

O mago Beija o lírio e joga para a vítima.A vítima que toca no lírio passa a sofrer alucinações contínuas e permanentes.

Contato com espíritos do grande disco voador (Entender Spiritum/humanos 3)

Fetiche: 1 cálice de Chá de determinados Fungos devidamente preparados.

Tempo de duração : preparo do chá e ingestão.

O mago, sem sair de seu corpo, passa a ver a realidade fundida ao sonhar e Spiritum, podendo se comunicar com criaturas destes planos.

Lexotanm (Entender criar plantas/humanos 1)

Fetiche: -

Tempo de execução: instantâneo.

A vítima faz um teste de Con, o sucesso significa que passa a sentir sonolência (Atributos mentais -3) a falha indica que a vítima adormece.

Elemental de fumaça (Criar Fogo/Ar/Spiritum/Plantas 4)

Fetiches: Cânticos ritualísticos escolhidos pelo mago de acordo com seu gosto musical, Violão, tambores, cigarros e bebidas alcoólicas,e de vez em quando uma orgia de amor livre.

Tempo de execução : 12 horas.

Cria um elemental na forma de um hippie ou jamaicano (atributos 3d +3) capaz de exalar um gás que cria os efeitos de kannabises na vítima.

Diazepuz (Entender/Criar humanos/Plantas 2)

Fetiche: toque de mãos na bebida da vítima.

Tempo de execução: instantâneo.

Deixa a vítima em estado de desbloqueio mental (Will/2) permitindo interrogatórios fáceis e manipulação mental.

Apêndice

Antagonistas

Os Valores Expressos em Xd não devem ser considerados ao pé da letra, servem de referência ao valor onde pode se encontrar o atributo(ex 3d : de 3 a 18, 4d : de 4 a 24)

Vampiros



Vampiros são criaturas noturnas que se alimentam de Sangue ou qualquer coisa vital. Podem ser homens cobra de seis braços comedores de fetos, negros de dentes de tubarão, homens com cabeça de macaco ou tigre, homens cadavéricos que se arrastam em tumbas, seres deformados que vivem em torres ou sedutores assassinos da noite. Os Vrikolakas são nossos irmão e sempre nos auxiliaram, os Eretek possuem um trato com os lobos do norte.

Con 4d+2	Int 4d
Fr 6d	Will 4d
Dex 4d	Per 4d
Agi 4d	Car 4d

Regenera 1 a 2 PVs por Rodada

PVs 20 a 30

Garras 80/65 2d6 + Bônus

Arma 65/60 por Arma + Bônus

PM 6 a 10

Focus 8 a 12*

Regras para Magia podem ser encontradas em Tagmar Daemon www.tagmar2.com.br.

1 – O Vampiro não pode entrar em uma casa sem ser convidado.

2 – Água benta lhe causa Queimaduras dolorosas (1d6 por rodada de contato).

3 – Possui aversão a crucifixos devendo passar por um teste de will para resistir.

4 – Alho lhe causa aversão (com direito a teste de Will) e queimaduras (1d6 pelo contato).

5 – Próximo ao fogo, perde 2 PVs por rodada.

6 – Pode ser paralisado com uma estaca no coração.

7 - Pode ser morto com uma estaca no coração.

8 – Perde os poderes em contato com a luz do sol.

9 – Pode ser morto pela luz do sol.

0 – Não apresenta reflexo em espelhos

Magos



Magos são humanos, que através de técnicas complexas conseguem, alterar a realidade ao seu redor. Variam de cultistas loucos, adoradores de demônios, profanadores de Túmulos e sábios transcendentais.

Con 3d a 4d	Int 4d
Fr 4d	Will 4d
Dex 3d a 4d	Per 3d
Agi 4d	Car 4d

PVs 20 a 25

Arma ritualística 40/40 Dano +3 + bônus

Arma 40

PM 5 a 10

Focus 7 a 12*

Regras para Magia podem ser encontradas em Tagmar Daemon www.tagmar2.com.br.

Escolha 5 das desvantagens abaixo:

Demônios



Demônios são criaturas de um plano inferior (seja lá o que isso signifique), podem vir do inferno, do abismo, de Tenebras, Infernun, arkanun ou o que seja. As vezes tentam comprar ou vender algo, são negociantes natos, que vendem poderes por favores. São hábeis e , normalmente o outro envolvido nos negócios é que sai no prejuízo.

Con	6d	Int	4d
Fr	5d	Will	6d
Dex	4d	Per	3d
Agi	4d	Car	4d

Fazem 3 ataques por rodada

IP 5

PVs 25 a 35

Garras 50/55 2d6 + bônus

Dentes 20 1d4 + Bonus

Rabo 50 1d6+ Bônus

Outra arma 50

PM 7 a 12

Focus 9 a 14*

Trevas, Fogo, Ar, Terra, Arkanun

Regras para Magia podem ser encontradas em Tagmar Daemon www.tagmar2.com.br .



Con	4d+2	Int	4d
Fr	4d	Will	4d
Dex	4d+2	Per	4d
Agi	4d+2	Car	4d+2

Regenera 2 PVs por rodada

IP 4-7

PVs 30 a 35

Espada Flamejante 70/70 2d6 + bônus

Garras 40/20 1d10+Bônus

Outra Arma 50

PM 9 a 15

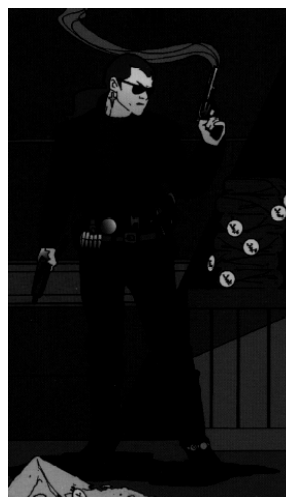
Focus 11 a 17*

Luz, Ar, Fogo

Regras para Magia podem ser encontradas em

Tagmar Daemon www.tagmar2.com.br .

Caçadores



Humanos normais que descobriram a existência do sobrenatural e decidiram exterminá-lo. Por vezes caçam nossos inimigos, por vezes nos caçam. Amigos ou inimigos? Depende do humano e suas motivações (eles

Anjos

Ao contrário dos demônios, são criaturas de planos superiores. Alguns como Thor, Ares, Joana d'Arc foram guerreiros notáveis, outros como Pinhead, Cipriano da Antióquia e Saraphael, conspiradores ,se me perdoam a expressão "demoníacos". De qualquer forma, estão em guerra com os demônios e entre si (pelo número de fieis - acredito que a adoração é a fonte de seu poder). Os grupos de islâmicos, Judeus e Católicos vivem se pegando.

conseguem ser imprevisíveis), perigosos ou inofensivos? Depende de seus contatos e poder de fogo.

Con 3d	Int 3d
Fr 3d	Will 3d
Dex 3d	Per 3d
Agi 3d	Car 3d
IP Klevlar	
PVs 10 a 18	
Arma/briga 50/50	
Arma 60	
Aprimoramentos 5	

Governo



Governos são grilhões que aprisionam os homens, e oprimem a todos, seus instrumentos armados indissociáveis são as forças armadas, elas entram em ação logo que algo saia da “ordem” (e a ordem é uma situação que destrói vários grupos humanos e as reservas naturais em busca de lucro). No fim quem os mantém são as grandes corporações e eles seguem os interesses delas. Em países “atrasados” grupos agrários (de grandes fazendeiros) detêm o poder (em outros são alimentados pelo narcotráfico, ou elites fanático/religiosas).

Con 3d	Int 3d
Fr 3d	Will 3d
Dex 3d	Per 3d
Agi 3d	Car 3d
PVs 10 a 18	
Faca/briga 50/50	
Arma 60	
Arma 75	
Aprimoramentos 5	

Linhagens Likans

As linhagens que descendem de Likaon são: Mênalo, Tresopo, Hélix, Caucon, Horo, Helison, Acontes, alifeo, Estínfalo, Macareo, Palante, Hereeo, Hipsas e Cromo. Utilizadas pelos Likane, Servos do pai floresta, WindGeist, Soons of Nigth e Alguns Grupos Renegados.

Grupos Likans

Likan - pelos Likane, Servos do pai floresta, WindGeist, Soons of Nigth.

Windigo – Chioux

Yasha – Yasha

Renegados – Mothorhead, Perseguidores dos Sonhos, Ordem do Rei Lagarto.

Thule – ThuleWolf

Idéias para aventuras

Lobisomem a maldição + Arkanun

Na Idade das trevas os Likane são caçados pela inquisição, os Windgeist e os Servos do pai floresta se organizam em resistência ao lado das escolas de magia e os Sons Of Nigth apavoram os campos.

Lobisomem a maldição + Cães de Guerra

Durante a segunda Guerra os Likane são mantidos em campos de concentração junto a seus irmãos ciganos, os WindGeist conspiram a favor dos aliados dentro da Alemanha nazista e buscam um pacto com os Eretik. A Thule captura um lobisomem e desenvolve um projeto hediondo.

Lobisomem a maldição + Daemon Cyberpunk

O mundo tende a um colapso ecológico e as minorias à exclusão. A vida se tornou mercadoria fácil e a tecnologia avança com armamentos e melhorias corporais, que, aliados à desigualdade social e os conflitos daí resultantes geram um mundo onde estar vivo é um privilégio.

Lobisomem a maldição + Invasão

Tudo o que os Lobisomens acreditam sobre si mesmos é uma mentira. Eles não passam de uma experiência genética dos Traktorianos visando o desenvolvimento de supersoldados para uma futura invasão de Metalian.

Lobisomens no Velho Oeste

Na expansão americana rumo ao Oeste, os Chioux se aliam a tribos indígenas e formam alianças pela resistência. Os Likane vêem na América a possibilidade de encontrar um lar, começam a surgir os primeiros Renegados.

Lobisomem a maldição + Clube de Caça

A relação dos lobisomens com os caçadores é contraditória. Por um lado o ceifador não está preocupado com eles, por outro muitos caçadores comessaram sua nova vida após alguma tragédia provocada por um lobisomem. As Amazonas caçam os filhos amaldiçoados de Vrikol, os Likane os vêem como irmão.

Lobisomem a maldição + Trevas

Lobisomens estão infiltrados entre os Senhores da Tempestade; os Druidas, Wiccans e Bardos, a Agni, e a Thule se utilizam de soldados metamorfos. No fundo tudo pode ser apenas uma conspiração dos iluminados para dizimar a raça de Likaon.

Lobisomem a Maldição + Vampiros mitológicos

Os Vrikolakas possuem uma aliança com os Likane, assim como o pacto da WindGeist com os Eretik se torna efetivo. Os Likane foram caçados pelos Strigoi ao longo dos séculos, e os Ekimmu são responsáveis por várias empreitadas comerciais no novo mundo.

Lobisomem a maldição + Ni-Guará

Embora possam ter interesses comuns, os Filhos de Likaon, devem se esforçar para serem aceitos pela linhagem massacrada por eles mesmos e conseguir respeito no conselho da Amazônia.

Lobisomens + Biohazard ou Cobaias

Empresas de Engenharia genética poderiam estar interessadas em espécies metamorfos. Seus experimentos podem ser testados primeiro em grupos minoritários como os ciganos ou os nativo-americanos. Outro quesito é quem financia a pesquisa? Porque? Ordens secretas como a Irmandade de Tenebras ou a Sagrada Ordem dos Magos podem estar envolvidas.

Lobisomem a maldição + Cybernéticos + Caçadores

A Umbra Domini, é apenas um grupo de extermínio de criaturas sobrenaturais financiada pelo Vaticano, ou existem outros interesses em jogo? A empresa que desenvolve seus armamentos cybernéticos é mantida por quem? quais os interesses envolvidos?

