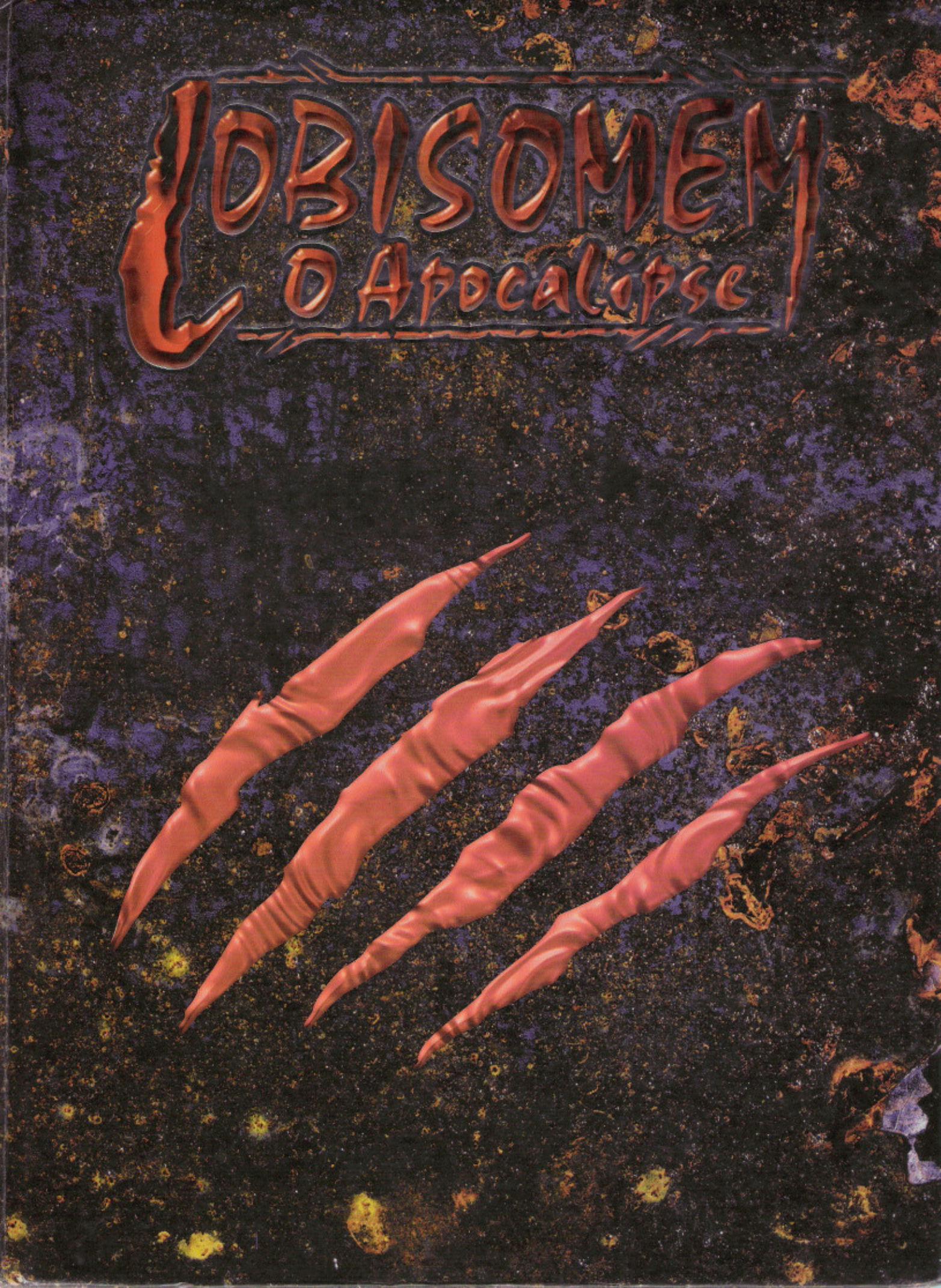
Lobisomem

O Apocalipse



LENDAS DOS GAROU

Atirado aos Lobos

Calma, agora. Só continue a respirar fundo. Diminua o ritmo se puder. Isso. Tente relaxar. Tente não pensar muito nessa última meia hora. Fica calmo.

É isso mesmo. Sou um amigo. Sou um... primo, na verdade. Eu 'tou aqui pra te ajudar a agüentar o resto da noite. Acho que a gente tem um minutinho antes de precisar dar o fora, então continue a respirar devagar e tente se acalmar.

'Cê já devia saber que isso ia acontecer. Foram os sonhos? Às vezes, são os sonhos — sonhos em que 'cê corre de quatro, fareja sangue a quilômetros de distância, o luar... Ou talvez fossem os outros garotos. Eles te tratavam diferente, como se pudessem ver algo perigoso em você? Isso vai acontecer também. Você cresceu e as coisas pioraram. Assim que 'cê entrou na adolescência, os sonhos pioraram e 'cê começou a sentir algo encalacrado aí dentro. Os colegas de classe te evitavam. Talvez os professores achassem que 'cê andava esquisito e começassem a perguntar se usava drogas. E a pressão aí dentro continuava a crescer.

É, conheço a história. Principalmente a parte que vem agora. 'Cê foi pressionado demais. Algo dentro de você se rompeu. Quando se deu conta, 'cê 'tava coberto de sangue, em cima de uma pilha de vísceras, carne e ossos que um dia foram uma pessoa... Ou pessoas.

Tudo bem! Tudo bem... Dessa vez, 'tá tudo bem. Esses caras aí 'tavam tentando te matar. Era você ou eles. Você se saiu bem. Só precisa aprender a ter um pouco mais de controle.

É, adivinhou. Aconteceu comigo também, uma vez. E eu fiquei tão assustado quanto você.

Vem, 'tá na hora de ir. Hein? Ah, 'tá. Certo. Desculpa.

Meu nome é Evan. E as lanças são pra defesa pessoal: pra'quelas vezes em que o armamento que a Mãe me deu não for suficiente.

Vamos nessa.

Lobos no Rebanho

Acho que aqui a gente vai estar seguro por algum tempo. Tem um amigo meu cobrindo nossos rastros. Tenho que te dar o crédito: eu 'tava com medo de ter que te arrastar comigo. 'Cê tem bons instintos. 'Tá na hora de 'cê descobrir de onde eles vêm.

Não, não dá pra voltar. Sua vida antiga já era. E, se eles pegarem a gente, é bem provável que sua nova vida não dure muito. Eles provavelmente vão ter prata dessa vez.

'Cê não sabe por que simplesmente estremeceu quando eu disse isso, sabe? Ou talvez você já tenha adivinhado a essa altura?

'Cê acabou de passar pela Primeira Mudança.

Você é um lobisomem.

Vai negar? Parece loucura, eu sei. Lobisomens não existem: é o senso comum, certo? Mas, pensa um pouquinho. Por que as pessoas ainda têm medo do escuro? Por que ainda matam lobos? Por que precisam de equipamento pra acampar, caminhonetes, trilhas de bicicleta e parques cuidadosamente controlados?

Porque algo dentro delas *sabe*. Elas sabem que estamos por aí. Você também sabia. Apesar de que agora 'cê só consegue pensar que "esse porra esquisitão aí com as lanças 'tá completamente pirado", parte de você compreende que eu 'tou falando a verdade.

Não quer acreditar em mim? Olha pra tua mão. As unhas 'tão um pouquinho compridas, né? 'Cê 'tá bem nervoso agora, 'tá na cara. Relaxa, acalme-se um pouco. Isso, de volta ao normal. E tenta ficar calmo. Se você se transformar agora, não vai ter muito controle. O controle vem depois.

Ótimo. Tudo bem, aí vai a história.

Seja lá o que for que você tenha visto sobre os lobisomens na televisão ou nos filmes, a maior parte é puro lixo. As pessoas contam essas histórias de horror sobre gente que vira um animal assassino, mas não sabem de onde exatamente tiraram essa idéia. Aí, elas entendem muita coisa do jeito errado. Para elas, os lobisomens são esses monstros solitários que agem como... Bem, eles não agem como lobos, pode crer. Mas as pessoas acham que um lobisomem é alguém que vira lobo quando a lua 'tá cheia e sai por aí numa orgia assassina irracional. Agora, eu estaria mentindo se dissesse que isso não tem qualquer base em fatos reais — é, fatos —, mas os seres humanos não entendem que os lobisomens não são humanos amaldiçoados. Não somos nem mesmo humanos de verdade, apesar de nascermos de mães e pais humanos... Ou de lobos. A gente é a gente. Somos os *Garou*.

Certo. Tenho certeza que o teu subconsciente reconhece a palavra. 'Cê já compreende um pouco da língua que falamos quando vestimos peles de lobo: é um dom inato, presen-

te de nossa Mãe. Ela deu pra gente um monte de dons, pra ajudar a gente. E o que te manteve vivo quando 'cê foi atacado, aquilo que nos torna monstruosos, aquilo que nos torna guerreiros: é com esse que é difícil lidar. A não ser que meu palpite esteja errado, esta noite foi a primeira vez que 'cê descobriu que tinha esse dom, que 'cê possuía a Fúria.

É, 'cê consegue ouvir a letra maiúscula, não é? É a mesma coisa quando as pessoas salientam a diferença entre "um deus" e "Deus". Todo mundo fica furioso. Diabos, nos dias de hoje, com as pessoas vivendo tão amontoadas que não têm um espaço pessoal onde se abrigar, a raiva é bem mais comum. Quando a temperatura aumenta nas grandes cidades de concreto, é mais comum as pessoas começarem a se matar por falta de paciência. E isso não é *nada* comparado ao que pulsa no teu coração. Parece fogo, não é? É um dom especial que a gente tem — um dom ou uma maldição, dependendo do ponto de vista. Se tem uma coisa em que os filmes acertaram é que não precisa muito pra deixar um lobisomem furioso o bastante pra matar alguém.

Bem, os filmes também acertaram naquele negócio da prata, mas deixa isso pra depois.

Sua Primeira Mudança foi sangrenta: elas sempre são. Quando eu mudei pela primeira vez, estava correndo pra me salvar, assim como você. Mas quando a transformação me surpreendeu, eu resisti e lutei. E matei. Geralmente é assim que é. 'Cê nasce com a Fúria, embora não a conheça; e ela continua a crescer dentro de você conforme 'cê vai envelhecendo, até que *algo* acontece e faz ela sair numa explosão. Conheço alguns Garou que foram espancados — ou coisa pior — quando crianças até que finalmente não conseguiram mais agüentar. A primeira vez que arrancaram sangue como lobisomens foi das pessoas que abusaram deles. Poderia até mesmo ter acontecido na escola, se você fosse acuado e atacado. E é aí que a febre da matança — o frenesi — toma você. Não existe nada mais sério do que um frenesi. Quando a Fúria te sobrepuja, 'cê não consegue se controlar. Tudo o que 'cê quer fazer é fugir ou matar. 'Cê poderia matar qualquer um, até mesmo a sua família, enquanto estivesse nesse estado. Aí está a origem da lenda. 'Cê teve sorte: quando a sua Primeira Mudança bateu, os únicos que estavam nas redondezas eram inimigos.

Sim, a gente tem inimigos. Eu disse que a gente tinha dons, presentes da nossa Mãe, certo? Temos velocidade, força e vigor sobrenaturais: podemos levar um tiro no coração e continuar lutando, destruir um carro sem nem mesmo transpirar, e até invocar o poder da própria Terra para abater nossos adversários. A Mãe não nos teria dado todas essas coisas se não precisássemos delas. Somos os guerreiros Dela, por nascimento e criação. Você e eu fomos criados para matar. Uma guerra grassa pelos campos, uma guerra que se estende pelo mundo todo e o além. E máquinas de matar selvagens como você e eu... nós somos os mocinhos. Nossos inimigos são bem piores.

'Tá legal, 'cê não 'tá me entendendo. Deixa eu ver se consigo deixar as coisas um pouco mais claras.

Talhados Para o Poder

Eu disse a palavra "sobrenatural" antes. É uma palavra interessante para o que a gente é. Significa "além da natureza", certo? Bem, é mais ou menos isso. A gente não 'tá literalmente além da natureza, é claro. É que os seres humanos têm uma percepção limitada do que a natureza *é*. Eles só enxergam o lado físico das coisas. Ah, com certeza, eles conti-

nuam tentando alcançar algum tipo de verdade cosmológica superior — é só dar uma olhada naqueles caras da Nova Era, todos convencidos de que são reencarnações de Ramsés e Cleópatra. Ou os carolas, convencidos de que, se fizerem exatamente o que o padre diz, irão diretamente para o Céu, onde poderão desprezar todas as pessoas que odiavam e que foram pro Inferno, e dar risada. Mas eles não estão procurando no lugar certo. Os homens querem soluções fáceis. Desconfiam que existe algo maior do que eles no mundo, mas querem que alguém lhes diga exatamente quais as palavras que eles têm de dizer e o que vestir a fim de obter gratificação e esclarecimento imediatos. E quanto mais procuram o caminho rápido e fácil para algo sublime, mais longe estão de realmente encontrá-lo.

A gente tem um pouco mais de sorte do que eles. Nascemos com uma parte da alma do mundo em nossos corpos. É de onde vem o nosso poder: *somos* a natureza. Somos espíritos encarnados. Criaturas de dois mundos: homem e animal, carne e espírito.

É assim desde o nascimento. 'Cê não nasceu humano, apesar de nenhum médico, nenhum exame de sangue ou teste de DNA ser capaz de dizer a diferença. Nenhum gene expressa o que nos torna o que somos. Para todos os efeitos, somos crianças humanas normais. Ou filhotes de lobo, por falar nisso. 'Taí uma coisa importante. Nós, Garou, não podemos nos acasalar uns com os outros. Bem, *podemos*, mas é como se fosse incesto. Nosso sangue é potente demais, poderoso demais para produzir filhos saudáveis se a gente se acasalar entre a gente mesmo. Temos que diluí-lo com o sangue de seres humanos ou de lobos se quisermos uma geração de filhotes saudáveis. Não podemos simplesmente morder alguém e torná-lo um de nós — e é melhor que seja assim. Já que precisamos dos seres humanos e dos lobos para dar continuidade à nossa linhagem, temos de proteger a humanidade e os lobos igualmente, para o nosso próprio bem e pelo bem deles. E, pode acreditar, se não fosse por isso, a humanidade já teria sido extinta há muito tempo. Muitos de nós encaram os seres humanos como inimigos.

Beijados pela Lua

Agora, do jeito que eu 'tou falando, 'cê poderia imaginar que todos os nossos poderes vêm de algum tipo de gene sobrenatural invisível. Não é assim que funciona. Como eu disse, estamos ligados ao mundo todo, tanto o físico quanto o espiritual, e essas ligações assumem muitas formas. Extraímos um pouco de poder do nosso legado ao nascermos, certo. Mas nem sempre é uma questão de quem são seus pais. Às vezes é *quando* você nasceu que faz a diferença.

'Cê conhece as lendas sobre a lua cheia: é quando os lobisomens se transformam, certo? Bem, hoje é lua cheia. Posso sentir ela agindo no meu sangue; 'cê pode sentir a mesma coisa, não é? A lua cheia é a lua de um guerreiro. A lua cresce e mingua, e assim também a nossa Fúria.

Essa ligação com a lua acompanha a gente desde o nascimento. Luna — o espírito da lua — beija cada um de nós ao nascer e nos concede a raiva. Quanto mais brilhante ela estiver no céu na noite de seu nascimento, mais Fúria você carregará dentro de si. Esqueça os signos astrológicos e as influências planetárias. A fase da lua é que marca o nosso destino. Eu nasci sob a meia-lua: a lua do juiz. Nasci meio na luz, meio nas trevas, por isso minha tarefa é manter as leis, enxergar os dois lados de cada problema.

Eles não tiveram a oportunidade de me dizer qual é a sua afinidade lunar antes de eu sair. Talvez você seja um filho da Lua Cheia. Seria um sinal de boa sorte numa noite como esta.

Quem são "eles"? "Eles" são os lobisomens que protegem esta parte da terra. São os teus parentes, teus padrinhos: tua tribo.

O Sangue do Lobo

Os lobos vivem em alcatéias, 'cê já sabia disso. São criaturas sociais, como nós. Mas nossa Fúria impede a gente de viver entre os seres humanos e entre os lobos como se a gente fosse um deles. Não seria seguro para nossos cônjuges, nossos filhos e amigos, mesmo se a gente pudesse. Como eu disse, estamos em guerra.

Só podemos confiar realmente em nós mesmos. É assim desde os Primeiros Dias. E desde os Primeiros Dias, nós mantemos as tradições que, dizem alguns, nos foram dadas pela própria Mãe.

É isso aí. Os Garou constituem uma sociedade desde antes do surgimento do cristianismo e do Egito. Pertencemos a uma sociedade que manteve praticamente as mesmas leis desde antes de os seres humanos aprenderem a cozinhar barro e palha pra fazer tijolos.

A guerra está rolando desde aquela época.

Só que nem sempre as leis foram *boas*. Lutamos uns contra os outros em guerras civis, matamos os seres humanos que nos ofendiam, guerreamos com nossos primos distantes. Temos rios de sangue em nossas mãos.

Veja, existe uma razão para os seres humanos ainda acreditarem em nós, em algum lugar no fundo das mentes deles, depois de todos esses anos. Existe uma razão para eles rirem da idéia de que a gente possa ser real, mas terem pesadelos com nossas presas e garras. Eles esquecem a maioria desses pesadelos. A maioria. Mas ainda se lembram, bem lá no fundo. Eles se lembram de que, muito tempo atrás, antes mesmo do começo da agricultura, feras lupinas saltavam das florestas para matá-los quando eles ficavam numerosos demais. Nossos ancestrais *selecionaram* a humanidade, matando tanto os jovens quanto os velhos, para manter a população dentro de limites "razoáveis". Foi o chamado "Impergium".

E os seres humanos ainda se lembram. Acho que é por isso que eles cortam as florestas e matam os lobos sempre que podem. Acho que até poderia ser por causa disso que eles têm famílias grandes demais pra sustentar, matam mais do que precisam pra sobreviver, comem mais do que deveriam e jogam o resto fora. Em algum lugar do subconsciente deles, estão ao mesmo tempo tentando sobreviver da melhor maneira possível e lutando contra nós. Mesmo que não se lembrem de que somos reais.

Mas nós *somos* reais. Estamos aqui quase que desde sempre. As tribos dos Garou conseguiram agüentar até os Últimos Dias.

Bem... nem todas. Já houve dezesseis delas, agora restam apenas treze. Treze tribos do nosso povo — bem, doze que ainda se falam, e uma décima terceira que decidiu deixar o jogo por conta própria. As doze que restam são a Nação Garou: a tua gente.

Sim, tua gente. Não puderam te criar entre eles — era muito importante que você e todos nós, os Garou nascidos de seres humanos, crescêssemos na sociedade humana, para que pudéssemos entender os seres humanos. É do mesmo jeito com os lupinos, aqueles que

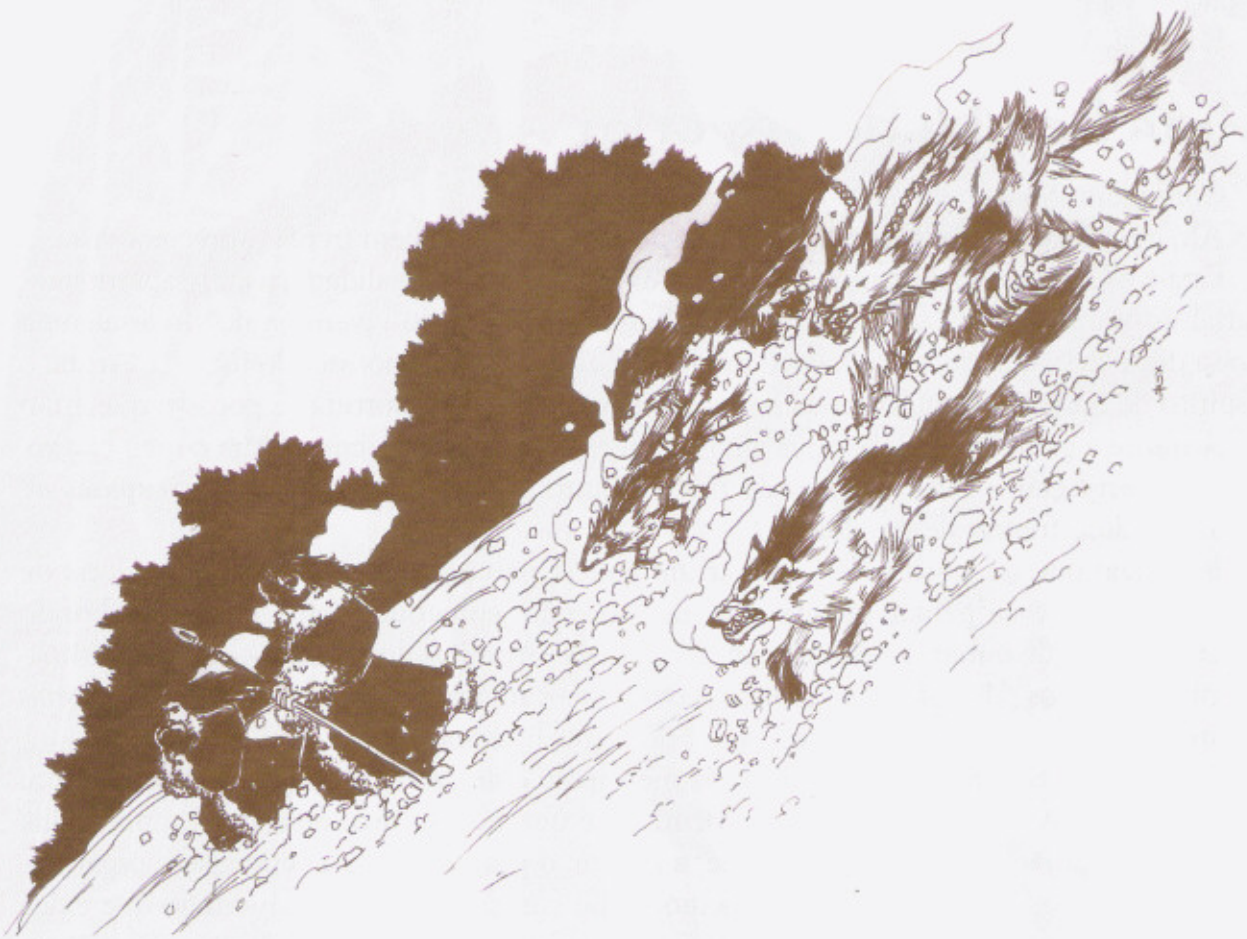
nascem lobos. Eles têm de crescer como lobos para entender exatamente pelo que estão lutando. Ao nascer, 'cê foi marcado por um espírito que tinha como única função te vigiar enquanto você crescia e então, quando 'cê Mudasse, voltar e contar pros teus parentes que tinha chegado a hora. E *chegou* a hora.

Só que os teus parentes — a tua tribo — estão sendo atacados. O inimigo decidiu investir contra você e contra eles ao mesmo tempo. Acho que esperavam te separar da tribo pra poderem te capturar. Eles sempre capturam se tiverem a oportunidade. Pra eles, um lobisomem jovem vale muito mais vivo do que morto.

Não. Não pergunta por quê. Ainda não.

Se você acha que os caras que vieram te pegar eram maus, 'cê devia ver as pessoas — as *coisas* — que os teus parentes 'tão enfrentando agora. Eles precisavam dos mais fortes para ajudar a defender o território e não dava pra ter certeza que um dos mais jovens te alcançaria a tempo. Eu me ofereci pro trabalho.

Não, não sou um dos teus parentes — pelo menos não diretamente. Pode ser que a gente seja da mesma tribo, mas isso ainda vamos ver. Eu 'tava na área, a negócios. Veja, tenho minha própria missão. Todo mundo tem um propósito e, assim que levarmos você de volta pros teus parentes, em segurança, 'cê pode começar a descobrir qual é o teu.



Parece um pouco fascista, né? Não que alguém já tivesse te perguntado se você gostaria de pertencer a um povo no meio de uma guerra. Mas precisamos de você, precisamos de todos os que conseguirmos. A guerra é a mais suja das guerras que você pode imaginar: pode ser até que 'cê veja teus companheiros de matilha massacrados, torturados ou coisa pior. Confie em mim... vai acontecer. Mas não há causa mais nobre que a nossa.

Não espero que 'cê acredite nisso, mas pode ser que 'cê logo descubra que a tua matilha e a tua tribo vão se tornar os melhores amigos, os parentes mais chegados que 'cê jamais teve na vida. Você nunca será capaz de viver entre os seres humanos como um deles: a Fúria dentro de você impede isso. Mas 'cê tem um lugar pra ir: a matilha e a tribo são tua família. Para a maioria de nós, nossos companheiros de tribo e matilha são os únicos em quem podemos confiar. São os únicos que nos ajudarão a combater o Inimigo.

É, eu sei. Já ouvi. Mas, escute, existem algumas coisas que você precisa ver primeiro antes de eu falar mais sobre *eles*. Se eu te contar agora quem 'tá atrás de você — de nós — e o motivo, 'cê não vai acreditar. Confie em mim. 'Cê tem que ver por si mesmo.

Por que não agora? Não se preocupe, eu vou te ajudar. Olha pra'quela vitrine ali. Não para os manequins: olha pro teu reflexo. Focalize nos olhos do reflexo.

Agora, pare de focalizar. Deixa rolar. Veja o que está além do reflexo: de novo, não os manequins, mas o mundo por trás do reflexo. Olhe para além de si mesmo. Para além do pano de fundo, olhe pra todo aquele mundo tridimensional que se estende a partir deste aqui.

'Cê vai sentir algo fazendo pressão contra você. Não resista. Deslize por entre os espaços. Vá para além do reflexo.

É isso aí. Você está quase...

Uma Realidade Superior

Conseguiu. Meus parabéns.

Ah, desculpa... Acho que é muita coisa de uma vez só. Vá em frente, aprecie a vista.

Esta é a Umbra: o mundo espiritual. Este é o outro lado da realidade, a contraparte imaterial do mundo físico. Os espíritos que abastecem o mundo vivem aqui. Mude alguma coisa deste lado e pode ser que você mude essa coisa também no mundo físico. Derrube o espírito de uma árvore gigantesca, e o corpo físico da árvore morrerá. É por isso que é tão importante a gente ser os lobos que caminham entre os mundos, como dizia o meu bisavô. Nossa guerra grassa tanto no mundo físico quanto na Umbra. Temos de ser capazes de lutar nas duas frentes de batalha.

Isso meio que faz a sua pele formigar um pouco, não é? É, é por isso que a maioria de nós não gosta de vir para as cidades a menos que não tenha outro jeito. As teias cobrindo tudo: é a isso que o mundo está chegando. Aquelas Aranhas do Padrão — esses espíritos-aranha metálicos por aí, aqueles grandes como uma catedral —, são elas que tecem as teias espirituais, mas extraem todo o seu poder dos seres humanos.

Aquela teia existe no coração de cada metrópole e de cada cidade na face do planeta. É a marca da Weaver. A Weaver é... Bem, ela é um dos espíritos mais descomunais que 'cê pode imaginar. Ela é a conformidade, a ordem, o progresso: ela é repetição e organização. Ela é razão, ciência, dogma: é o demônio no coração de cada ser humano que exige

que o mundo seja seguro e que, acima de tudo, faça *sentido*. Ela está tentando prender o mundo todo em suas teias, a velha louca. Tudo o que for selvagem, primitivo e desordenado, ela quer trancado, refreado e domesticado. Só que ela conseguiu tanto poder que talvez isso venha mesmo a acontecer.

E, ali embaixo... Ali embaixo, naquela fábrica. 'Tá vendo as chamas esverdeadas e encapeladas que saem daquelas chaminés? Aquelas que parecem praticamente radioativas? Vamos voltar a elas; é uma coisa particularmente importante.

Só que é contra isso que a gente 'tá lutando. As teias da Weaver estão fora de controle, e o Inimigo... Bem, ele também está aqui. É quase impossível opor resistência com tão poucas chances de vitória, mas temos aliados. Os espíritos da natureza, dos animais, das plantas e dos elementos estão do nosso lado. Mas isso não significa que eles sejam *amigáveis* — não dá pra esperar que o espírito de um furacão tenha realmente o teu bem-estar como prioridade —, mas estão do nosso lado. Se precisarmos, podemos chamá-los e, se provarmos a eles que temos boas intenções, eles nos ajudarão.

Aqui está a prova. Você me perguntou sobre estas lanças, e vou admitir que parece estúpido trazer uma lança para um tiroteio. Bem inútil no século XXI, certo? Se fossem apenas madeira, metal e pedra lascada, eu concordaria com você. Mas são algo mais. Toma. Pega esta aqui.

'Cê 'tá sentindo, não 'tá? Algo... vivo dentro da madeira, certo? Isso é porque *tem* algo aí dentro: um espírito. Um guerreiro Garou fez esta lança, cortou-a da mais fina madeira e forjou a ponta com o melhor metal. Depois, ele invocou um espírito da tempestade, usando de fala mansa e de antigos rituais para propiciá-lo. Ofereceu-lhe tabaco, louvores e uma canção. Em troca, o espírito concordou em viver dentro da lança, como um gênio numa garrafa, e emprestar sua força a ele — ou a qualquer Garou que prometesse usar bem a lança em defesa da Mãe.

Melhor do que dez mil palavras, esta lança vai te falar da amizade entre nós e os espíritos, dos sacrifícios que todos estamos dispostos a fazer pra defender a Mãe e Suas criações contra a Wyrm.

O Fim da Guerra

'Tá legal. Agora sim. Você aprendeu quem é, 'cê viu o mundo espiritual. É hora de aprender por que foi escolhido.

Os lobisomens são monstros, não vou discutir. Somos mesmo. Somos também necessários. Como eu disse antes, tudo o que somos, somos porque a Mãe nos fez assim. Quando digo a Mãe, quero dizer a Mãe Terra, a Mãe Natureza: nós A chamamos Gaia. Ela é o planeta inteiro — de acordo com alguns, Ela é o universo inteiro. Não sabemos ao certo. Tudo o que sabemos é que Ela é tão descomunal que somos incapazes de mensurá-La. E, ainda assim, Ela está realmente em perigo. Uma das três forças mais poderosas no... *do* universo A está corroendo por dentro.

Essa força... É disso que eu 'tou falando quando falo da Wyrm.

A Wyrm... Por onde começar? A Wyrm costumava ser o Equilíbrio, a linha divisória entre a ordem da Weaver e o caos de uma força que chamamos de Wyld. Enquanto todas as três estavam em harmonia, o universo estava em equilíbrio. Mas o equilíbrio foi altera-

do, corrompido. De algum modo, a Weaver enlouqueceu e, com isso, levou a Wyrm à loucura também.

Mas a Weaver ainda é a Weaver, a força da ordem. A Wyrm... A Wyrm tornou-se outra coisa. Foi devorada pela própria dor, pela própria raiva, e tornou-se o ódio encarnado. Está num fosso, nas profundas raízes do universo, onde se debate em constante agonia. Cada pensamento horrível dela — cada impulso de vingança, cada desejo enlouquecido de matar, de seduzir ou de destruir —, cada um deles se torna um espírito da corrupção e é liberado no universo. E esses espíritos se alimentam das maldades que encontram no mundo e ficam mais fortes. Cada assassinato, cada estupro, cada espancamento: tudo alimenta os filhos da Wyrm.

Portanto, como qualquer outra entidade, eles procuram fazer sua fonte de alimento prosperar. Encorajam a humanidade — e até mesmo a gente — a destruir e a profanar porque isso os fortalece. Pra nós, é duro resistir ao impulso de matar sem hesitação, mas é preciso... Do contrário, alimentamos esses espíritos. À medida que eles se fortalecem, a mãe deles também fica mais forte... Até o dia em que ela ficará forte o bastante para se libertar e levar a cabo sua vingança insana contra a própria Criação.

Sim, é real. Real como a gravidade, a luz do sol ou o trovão. Nunca a vi pessoalmente, e nunca ouvi falar de alguém que tenha visto, mas a gente sabe.

As histórias dizem que ela vai romper seus grilhões e se manifestar fisicamente no mundo durante a última batalha: a batalha final do Apocalipse. E os sinais mostram que a batalha final está próxima. Olha ali, lá em cima. Ainda não dá pra vê-la no mundo físico, mas é possível vê-la aqui. A Estrela Rubra: Antélios. Alguns a chamam de o Olho da Wyrm; outros dizem que é o Anti-Sol. Apareceu apenas há um ou dois anos. E eu acho que está ficando mais brilhante. É o arauto da batalha final, do fim de tudo.

Se a Wyrm se libertar... Deve ser do tamanho de um continente. A raça humana — e sim, nossa espécie — sem dúvida a alimentou muito bem ao longo dos milênios. A coisa é tão vasta que...

• • •

Às vezes, em meus sonhos, até mesmo em minhas visões, eu olho pra baixo, de uma grande altura, e vejo uma montanha colossal, às vezes uma serra. E enquanto olho, a montanha *se move*... Começa a deslizar, pra cima, quase fora do meu campo visual. Posso ver o grande vazio por baixo dela, escuro e úmido... E, então, a luz começa a refletir naquele vazio. Eu começo a ver a cor, este verde amarelado e ictérico que se espalha por toda a extensão abaixo da montanha... E, então, eu *a* vejo, bem no centro daquela cor.

A pupila.

Não me envergonho de dizer que tento gritar quando vejo aquilo. Mas é contra isso que lutamos. É a Wyrm: tão imensa, tão invencível que é bobagem tentar matá-la. Dentes e garras simplesmente não vão dar conta do recado.

Mas a gente não 'tá tentando matar ela. A gente 'tá tentando derrotar ela. Existe uma diferença.

Rumo ao Fim dos Tempos

Entendeu agora, primo? A gente tem uma tarefa impossível à nossa frente. De algum jeito, a gente tem que fazer a diferença e puxar o tapete da Wyrm. De algum jeito, a gente tem que tornar o mundo forte o bastante pra sobreviver ao Apocalipse. Podemos todos morrer fazendo isso, é uma possibilidade muito real. E tem que ser feito durante as *nossas* vidas: não dá mais pra esperar que nossos filhos consertem o planeta.

Mas aí é que 'tá o problema. Eu fico dizendo "a gente" e sei que não posso, em sã consciência, te obrigar a me acompanhar. Você tem que entrar na guerra de livre e espontânea vontade ou não conseguirá fazer nenhum bem. Receio que não exista mais nenhum lugar realmente seguro pra você... Mas 'cê poderia escapar por uns tempos.

Não posso te forçar a me acompanhar nem a lutar ao lado da tua tribo. É com você.

E então? O que você vai fazer?

A Profecia da Fênix

Fênix levou-me.

Carregou-me em suas garras.

Muito acima do mundo.

Para que eu enxergasse além do amanhã.

E eu olhei.

Contemplei o futuro.

Vi a dizimação de nossa espécie. Caçados sem trégua, a morte levada ao extremo, até o último de nós. Não havia mais filhos, nem netos, nem pais nem mães. Este foi o primeiro Sinal da Fênix, o primeiro que os Filhos da Weaver, os Humanos, dariam a nós, os Garou.

Eu olhei.

Contemplei o futuro.

Vi os Filhos da Weaver dando à luz. Uma grande leva de Humanos a crescer. Vi mais e mais deles, até Gaia gemer por ter de carregá-los todos. Suas casas a se alastrar, seus ancinhos a deflorar, suas mãos a dilacerar a terra ressequida, tentando Dela se alimentar. Este foi o segundo Sinal dos últimos dias, o sinal que Fênix me mostrou, o que os Humanos fariam.

Olhei novamente.

Contemplei o terceiro Sinal.

Tantos. Tantos filhos. Tantos Humanos. E atiraram-se uns contra os outros, um a um, e a Wyrm pariu a corrupção e deu a cada um sua medida. E o estranho Fogo que vi, fora de controle, o grande Penacho de fumo que se elevava sobre os ermos e espalhava a morte onde quer que fulgurasse naquela terra escura e fria. E ouvi a agonia do Mar que Se lamentava, pois algum tolo embriagado nele derramara um lago de morte negra.

Voltei-me, desgostoso, mas não pude evitar olhar novamente.

Contemplei, então, o quarto Sinal.

A Wyrm tornou-se poderosa, suas asas insuflaram os ventos da podridão. Espalhou doenças, e elas eram terríveis: o Rebanho foi afligido por doenças da mente e do sangue. As crianças nasciam deformadas. Os animais caíam doentes e ninguém conseguia curá-los. Nestes últimos dias, nem mesmo os Guerreiros de Gaia escapavam às garras debilitantes da ave da morte que trazia a doença.

Com lágrimas nos olhos, olhei mais uma vez, e a Fênix mostrou-me o quinto Sinal.

Vi outros Penachos erguendo-se como lanças mortíferas em direção ao belo céu, perfurando-o, deixando o Pai Sol queimar e abrasar Gaia. O ar se aqueceu; fazia calor mesmo na escuridão do inverno. As plantas murcharam ao sol. Um grito de dor e enfermidade ergueu-se das florestas agonizantes; em uníssono, os parentes verteram lágrimas de pesar.

Então, como se um véu se rasgasse, o sexto Sinal mostrou-se para mim.

Nestes últimos dias, Gaia estremece de fúria. O fogo aflora das profundezas. Cinzas amortalham o céu. A Wyrm esconde-se nas sombras assim criadas... e prepara-se para atacar. Os antigos se foram; os Protetores das Trilhas e Encruzilhadas não existem mais. Nestes últimos dias, o sexto Sinal dar-se-á a conhecer nas matilhas que se formarem. Cada matilha receberá uma Demanda, uma Jornada Sagrada que deverá empreender. Essa é a vontade de Gaia.

E vi o céu tornar-se negro, e a lua tinha a cor do sangue.

E vislumbrei o sétimo Sinal, apesar de não enxergá-lo completamente. Mas pude sentir seu calor.

O Apocalipse. Os últimos dias do mundo. A Lua foi engolida pelo Sol e queimou em Seu ventre. Chamas profanas caíram ao chão, queimando-nos todos, deformando-nos e fazendo-nos vomitar sangue. A Wyrm manifestou-se nas torres, nos rios, no ar e na terra; e em toda parte, seus filhos corriam, furiosos, devorando, destruindo, invocando pragas de todos os tipos. E o Rebanho corria, em pânico. E os Sombrios, os filhos da Wyrm, rastejaram para fora de suas cavernas e caminharam pelas ruas, à luz do dia.

Desviei os olhos. Fênix disse-me: "Isto é o que há de ser, e não o que deveria ser."

Fênix deixou-me, então.

Agora, não consigo sonhar. Posso apenas recordar os Sinais, cada um deles em perfeito detalhe. Estes são os últimos dias. Que Gaia tenha piedade de nós.

LOBISOMEM
O Apocalipse

Um Jogo Narrativo de Horror Selvagem

Lobisomem O Apocalipse™

Sumário

Lendas dos Garou: Atirado aos Lobos 1

Introdução 20

Capítulo Um: Um Mundo de Trevas 24

Capítulo Dois: Os Garou 56

Capítulo Três: Personagem e Características 92

Capítulo Quatro: Dons e Rituais 130

Capítulo Cinco: Regras 168

Capítulo Seis: Sistemas e Dramatizações 178

Capítulo Sete: A Umbra 218

Capítulo Oito: Narrativa 242

Capítulo Nove: Antagonistas 270

Apêndice: Aliados e Munição 290

Epílogo 304

Apêndice da Edição Brasileira 306

Ficha de Personagem 311

Introdução

Meio humanos. Meio animais. Predadores que espreitam as matas mais profundas e os becos mais escuros das cidades. Monstros que se aproximam furtivamente de sua caça, como fantasmas, e então explodem num frenesi de garras e presas. Feras que uivam sob a lua cheia e matam aqueles que atravessam os limites de seu território.

Lobisomens.

Em alguns aspectos, os lobisomens personificam o medo mais antigo da humanidade: o medo do lobo à espreita, a idéia terrível de que, apesar do fogo e de todas as nossas ferramentas, ainda somos a caça aos olhos da Mãe Natureza. Esforçamo-nos para controlar cada detalhe de nosso ambiente, de acordo com nossas exigentes especificações, e isso nos deixa, bem lá no fundo, ainda mais temerosos de um dia encontrarmo-nos sem recursos num lugar hostil, sob o controle de uma coisa maior e mais forte que nós: uma coisa com presas e uma certa queda por carne.

Mas não é só isso. Os seres humanos sempre temeram e até mesmo odiaram os animais selvagens, particularmente aqueles que são mais fortes que nós em algum aspecto. Mas, ao mesmo tempo, sempre invejamos sua força. Nos primeiros tempos, os seres humanos pré-históricos vestiam peles e ossos de animais e rezavam para se tornarem tão ligeiros, perceptivos ou fortes quanto os animais com os quais compartilhavam o mundo. Mesmo hoje em dia, as pessoas usam roupas, jóias e até tatuagens representando animais pelos quais têm respeito, uma espécie de desejo inconsciente de tomar emprestado a força desses animais. E contamos histórias sobre seres humanos capazes de assumir formas animais (ou vice-versa). Sempre o fizemos, das Américas à Europa, da África à Ásia. E, dentre todas, a soberana é a história do lobisomem. O lobisomem representa tudo o que tememos na Natureza. E tudo o que gostaríamos de ser.

Bem lá no fundo, dentro de nós, tememos os lobos e, ainda assim, desejamos desesperadamente vestir as peles dos lobos e ser como eles.

Esta é sua chance de fazer exatamente isso.

Narrativa

Lobisomem: o Apocalipse é um jogo narrativo da White Wolf que lhe permite entrar na pele — ou no couro — de um dos lobisomens da lenda. As regras descritas neste livro permitem que você e um grupo de amigos assumam os papéis de uma matilha de lobisomens que caçam e lutam juntos. Em conjunto, vocês contam a história desses lobisomens e de sua luta, quer eles triunfem a um grande custo ou morram gloriosamente.

Num jogo narrativo, os jogadores usam as regras para criar personagens que servem como uma espécie de *alter ego*. Eles, então, conduzem esses personagens através de dramas e aventuras chamadas histórias (um termo de jogo que significa praticamente a mesma coisa que a palavra de uso comum). Cada um dos jogadores descreve as ações de seu personagem e fala como este o faria, conduzindo-o, assim, através da trama estabelecida pelo grupo.

Para acompanhar o desenvolvimento de toda essa atividade, uma pessoa atua como Narrador: um papel mais parecido com o de um diretor de cinema do que com o de um roteirista. O Narrador descreve o cenário de cada cena, interpreta as ações e falas das diversas pessoas que os personagens dos jogadores encontram e, geralmente, conduz a trama da história. Entretanto, o controle do Narrador não é absoluto. Como os jogadores controlam seus personagens, cada cena de uma história é o produto da cooperação do grupo como um todo, e a história é contada de maneira a agradar a todos os participantes. Mais do que isso, as regras descritas neste livro fornecem um método para aferir imparcialmente as chances de sucesso dos personagens. Em geral, os jogadores tentam ajudar os personagens a alcançarem seus objetivos enquanto o Narrador lhes apresenta oposição e obstáculos (na forma da possibilidade de fracasso) para acrescentar tensão.

Naturalmente, o objetivo final da brincadeira é que todos se divirtam. O sucesso ou o fracasso dos personagens é irrelevante. A única coisa que importa é que, ao final da história, todos fiquem felizes por terem interpretado seu papel. Por essa razão, as regras descritas neste livro são úteis *apenas* como um meio de prover um arcabouço para a história. Se as regras entrarem em conflito com a narrativa, a história sempre terá precedência.

A Lenda

Os lobisomens do Mundo das Trevas não são bem aquilo que se poderia esperar se tomarmos como referência os filmes. A humanidade conseguiu apreender apenas parcialmente o conceito de lobisomem. As lendas européias sobre as bruxas metamorfas e os contos dos índios norte-americanos sobre animais que assumem a forma humana estão igualmente repletos de concepções errôneas. Veremos a seguir alguns dos "fatos" mais comumente aceitos sobre os lobisomens — e o quanto estes são verdadeiros ou falsos no mundo de **Lobisomem**.

Os lobisomens são animais irracionais quando assumem a forma de lobo. Falso. Os lobisomens conservam sua inteligência, que é igual a de qualquer ser humano, em qualquer forma que venham a assumir (e os lobisomens possuem cinco formas dentre as quais escolher). A reputação de selvageria advém de sua Fúria, que é uma cólera sobrenatural, mais intensa do que a raiva que qualquer ser humano é capaz de sentir. Os lobisomens conseguem focalizar sua Fúria para realizar proezas incríveis de força e velocidade. Entretanto, quanto mais intensa a Fúria de um lobisomem, mais provável será que ele perca o controle em momentos de grande tensão, precipitando-se num acesso furioso de violência chamado *frenesi*. É praticamente impossível argumentar com um lobisomem nesse estado. A única coisa na qual ele consegue pensar é fugir ou lutar. Foi essa selvageria que deu origem às lendas de homens-feras brutais e incontroláveis.

O lobisomem muda de forma durante a lua cheia. Falso, em grande parte. Os lobisomens podem mudar de forma sempre que desejarem, seja dia ou noite. No entanto, eles possuem profundos vínculos espirituais com a lua, e veneram-lhe o poderoso espírito, Luna, como um de seus maiores totens. A Fúria de um lobisomem está ligada às fases da lua e intensifica-se à medida que o astro fica mais brilhante. Portanto, é mais provável um lobisomem entrar em frenesi durante a lua cheia, e os ataques de lobisomens tendem a ocorrer com mais freqüência nessa época.

Se for mordida por um lobisomem, a pessoa se tornará um lobisomem. Falso. Os lobisomens já nascem assim, não são "infectados". A maioria dos lobisomens tem pais humanos ou lupinos e desconhece sua verdadeira herança até chegar à adolescência e passar pela Primeira Mudança. Mesmo assim, algumas tribos são historicamente conhecidas por acompanhar o desenvolvimento de seus jovens filhotes à distância, encenando, mais tarde, um falso "ataque de lobos", pouco antes de as crianças se acharem prontas para a Primeira Mudança. Embora tenha caído em desuso nos tempos modernos, essa prática foi uma das principais responsáveis pelos rumores sobre a doença sobrenatural da licantropia.

Os lobisomens são bruxas que assumem a forma de lobo ao vestirem peles de lobo. Falso. Ou você nasce lobisomem ou então não será um deles. Existem magos e bruxas no Mundo das Trevas, e alguns deles são capazes de se transformar em animais, mas nenhum deles é um Garou verdadeiro, com todos os poderes concomitantes.

Os lobisomens só podem ser mortos por prata. Parcialmente verdadeiro. Apesar de todo o seu poder sobrenatural, os lobisomens não são imortais. Eles envelhecem e podem ser mortos. Entretanto, os lobisomens são muito resistentes a ferimentos e doenças. Além disso, recuperam-se com uma rapidez incrível, chegando ao ponto de regenerar órgãos internos danificados. Um ferimento à bala capaz de matar um ser humano normal pode não passar de uma inconveniência para um lobisomem. Mas os lobisomens não conseguem se recuperar de todos os ferimentos com a mesma facilidade. Devido a seus vínculos espirituais com a lua, a prata é capaz de queimar os lobisomens com mais severidade que o fogo. O ferimento provocado por uma arma de prata pode ser fatal e, embora os lobisomens sejam capazes de se recuperar de um dano tão terrível, isso leva muito tempo. Portanto, uma bala de prata pode não matar instantaneamente, como se costuma ver nos filmes, mas é a melhor chance que o inimigo de um lobisomem terá de abater a fera.

Os lobisomens podem ser detectados por apresentarem características estranhas, como orelhas pontudas ou os dedos indicador e médio de mesmo tamanho. Quase inteiramente falso. Os lobisomens são indistinguíveis dos seres humanos quando se encontram em sua forma Hominídea, ou humana. Entretanto, existem alguns lobisomens cujos progenitores são ambos lobisomens, e não seres humanos ou lobos. Esses híbridos sempre apresentam algum tipo de deformação. Em geral, suas deformidades são evidentes na forma humana, mas são muito mais debilitantes do que peculiaridades de aparência, como orelhas pontudas.

Os lobisomens, ao contrário dos lobos, são solitários. Falso. Os lobisomens possuem uma forte mentalidade coletiva e se sentem pouco à vontade longe de seus companheiros de matilha ou de tribo. Ser banido de uma matilha e sentenciado a viver sozinho é um castigo terrível para um lobisomem.

A Verdade

No Mundo das Trevas, os lobisomens vivem no seio da humanidade desde que os seres humanos surgiram. Eles podem se misturar à civilização humana, mas raramente o fazem durante muito tempo. São predadores natos, e as pessoas conseguem perceber isso instintivamente. Em seu íntimo, um lobisomem é uma criatura de natureza tanto humana quanto lupina, mas nunca inteiramente de uma ou outra. Eles se referem a si mesmos usando um termo de sua própria língua: são os *Garou*.

Para preservar sua linhagem, os lobisomens não podem se acasalar entre si. Seu sangue é potente demais, e o resultado é muito semelhante ao da endogamia. Para dar continuidade às linhagens, os lobisomens têm de se acasalar com seres humanos ou lobos. Entretanto, é muito improvável que as crianças ou os filhotes resultantes sejam lobisomens verdadeiros. Na maior parte dos casos, a metade espiritual do lobisomem não é passada adiante.

Os lobisomens nascidos de famílias humanas ou lupinas são indistinguíveis de seus irmãos mortais. Não existe um "gene Garou" detectável, e os exames de DNA não revelam nada de estranho. Os lobisomens recém-nascidos aparentam ser humanos ou lobos normais em quase todos os aspectos. Poucos ouvem seus pais comentarem a existência de lobisomens. Entretanto, os lobisomens jovens são suscetíveis a sonhos e acessos de cólera que os alheiam de seus parentes e amigos. Por fim, pouco depois da adolescência, o lobisomem jovem passa por sua *Primeira Mudança*. Esse acontecimento geralmente é desencadeado por situações tensas ou traumáticas, levando o confuso lobisomem jovem a atacar violentamente seja lá o que for que o estiver ferindo. É neste momento que os parentes Garou do lobisomem chegam para recolhê-lo. Uma vez entre os de sua própria espécie, o lobisomem é iniciado em sua tribo Garou e aprende o propósito e as tradições de seu povo. Daí em diante, o lobisomem jovem levará uma vida de constante perigo. Caso persevere, porém, ele poderá se tornar uma lenda entre seus primos Garou.

A sociedade Garou é mais antiga em seu cerne do que qualquer cultura humana. Muitas de suas tradições datam de uma época anterior à agricultura, antes de os primeiros seres humanos colonizarem a Austrália, e mesmo antes da História como a conhecemos. Eles administraram essa espantosa longevidade e mantiveram sua verdadeira natureza em segredo de duas maneiras: tradição oral e fé.

Para os Garou, o passado está vivo. Eles mantêm vivas as histórias de seus ancestrais, recontando-as nas reuniões para inspirar a geração mais jovem a se empenhar em feitos heróicos semelhantes. As leis estabelecidas milênios atrás são aprendidas e recontadas a cada geração até todos os lobisomens saberem-nas de cor.

Mantendo vivo todo o seu saber numa tradição oral, os Garou preservaram uma noção de comunidade que liga cada geração à seguinte.

Em segundo lugar, os lobisomens acreditam que Gaia — o espírito vivo do próprio mundo — criou-os para defendê-la e guerrear com seus inimigos. Alguns fatos parecem corroborar essa alegação: a natureza obviamente sobrenatural dos Garou, seus aliados no mundo espiritual e o fato de estarem indiscutivelmente em guerra com as forças da corrupção espiritual. Sua guerra já dura milênios: nem mesmo o mais sábio Menestrel dentre os lobisomens é capaz de recordar uma história de sua raça em tempos de paz. De acordo com as tradições deles, Gaia criou os lobisomens como uma resposta à ascensão do inimigo: a Wyrm. Os Garou afirmam que seu verdadeiro propósito na vida é lutar, matar e morrer a serviço da Mãe Terra.

A alegação dos Garou de que são uma raça criada para a batalha é certamente bem fundada. Os lobisomens são criaturas mortíferas, talvez os seres vivos mais letais do mundo. Possuem grande força ao se transformarem, o que lhes permite destroçar metal e rocha com as garras desnudas. Recuperam-se com uma rapidez notável, o que torna quase impossível matá-los com armamento comum, como facas ou pequenas armas de fogo. Possuem poderes místicos que lhes permitem viajar pelo mundo espiritual, atacar furtivamente ou com força monstruosa e até mesmo invocar as forças da própria terra. Possuem toda a inteligência e todas as habilidades humanas no uso de ferramentas, o que transforma certos lobisomens em mestres tanto da alta tecnologia quanto do poder esotérico. Acima de tudo, os lobisomens são criaturas sociais, o que os torna cem vezes mais fortes. Uma matilha de lobisomens vale mais de dez vezes seu peso em inimigos.

Se fossem mais numerosos, é possível que os lobisomens já tivessem vencido a guerra. Mas são demasiadamente poucos. No início do século XXI, eles são uma raça em extinção. Seus inimigos são praticamente incontáveis e bastante diversificados, desde os seres humanos que lutam com inteligência, malícia e recursos até os monstros das profundezas da terra que são capazes de destroçar tanques, passando por uma tribo inteira de lobisomens que se aliou ao inimigo. Pior ainda, os Garou lutam entre si. As rivalidades estabelecidas séculos atrás existem ainda hoje como rixas familiares que impedem os Garou de chegarem à unidade que os tornaria imbatíveis. Do mesmo modo que a mentalidade coletiva os une, a Fúria os separa. Essa é a tragédia de **Lobisomem**.

Como você pode ver, a sorte de um lobisomem não é nada fácil. Mas é nisso que reside o apelo de se viver na pele de um lobisomem durante algum tempo.

Como Usar Este Livro

Cada capítulo deste livro se concentra numa faceta diferente do jogo, seja um certo aspecto dos personagens, uma parte específica das regras ou a descrição do cenário. Você não precisa lê-los em seqüência; fique à vontade para pular daqui para ali até se familiarizar com o livro. Naturalmente, o mundo de **Lobisomem** é grande demais para ser contido numa única publicação. Este livro de regras tem a intenção de servir como base para a criação de suas histórias. Sinta-se à vontade para modificar, esclarecer, elaborar ou desconsiderar toda e qualquer coisa descrita aqui que não se adapte a sua idéia de uma história empolgante.

O **Capítulo Um: Um Mundo de Trevas** descreve o cenário de **Lobisomem: o Apocalipse** em detalhes — tanto os próprios Garou quanto o mundo no qual eles vivem.

O **Capítulo Dois: Os Garou** descreve os lobisomens do Mundo das Trevas com mais detalhe, particularmente suas raças, augúrios e tribos — características da linhagem e da sociedade que influenciam o papel de cada lobisomem no grande plano das coisas.

O **Capítulo Três: Personagem e Características** descreve, passo a passo, o processo de criação de um personagem lobisomem e detalha as diversas características que determinam os pontos fortes e fracos de um personagem — atributos, habilidades, antecedentes e assim por diante.

O **Capítulo Quatro: Dons e Rituais** define os poderes sobrenaturais dos Garou, tanto os rituais que evocam sua ligação com o mundo espiritual quanto os "truques" místicos que aprendem com seus espíritos aliados.

O **Capítulo Cinco: Regras** descreve as regras principais do sistema *Storyteller* — a base de todas as regras de **Lobisomem**.

O **Capítulo Seis: Sistemas e Dramatizações** se preocupa com regras mais específicas, como a maneira de narrar uma cena de combate ou perseguição, bem como detalhes sobre o desenvolvimento e o progresso do personagem.

O **Capítulo Sete: A Umbra** detalha o mundo espiritual e seus habitantes, bem como o papel que desempenham no cenário de **Lobisomem**.

O **Capítulo Oito: Narrativa** descreve o papel do Narrador e dá algumas dicas de como criar a melhor história possível.

O **Capítulo Nove: Antagonistas** detalha os rivais, os adversários e os inimigos mortais dos Garou.

Por último, o **Apêndice** descreve em detalhes o elenco de apoio de **Lobisomem** e alguns dos brinquedinhos que os personagens Garou acham particularmente úteis.

Material de Referência

É triste dizer, mas a maioria dos livros e séries de TV que mostram lobisomens não constitui um material de referência muito útil para jogar **Lobisomem**. A política adotada por muitos escritores é abordar o lobisomem como uma pessoa que se torna um monstro incontrolável com o nascer da lua cheia. É essa concepção errônea que os seres humanos do Mundo das Trevas apresentam em relação aos lobisomens (nos quais, é claro, não acreditam conscientemente), mas não se trata de um retrato preciso dos Garou.

Os Garou devem algumas de suas características à literatura ocidental sobre lobisomens, mas a lista de leituras vai muito mais além. *Moon Dance*, de S. P. Somtow é provavelmente o melhor exemplo da ficção de horror recente sobre lobisomens, e a mais pertinente.

Entretanto, para adquirir uma noção mais apropriada de todos os aspectos da experiência Garou, recomendamos uma série de livros sobre lobos, mitos e preocupações ambientais. As obras de Jack London, como *O chamado da floresta* e *Caninos brancos*, são tão adequadas quanto *Of Wolves and Men*, de Barry Lopez, e *Never Cry Wolf*, de Farley Mowat (também disponível em filme). A fim de apreender o ponto de vista dos índios norte-americanos, recomendamos *American Indian Myths and Legends* (organizado por Richard Erdoes e Alfonso Ortiz) para o lado lendário, e quase tudo de Sherman Alexie para o lado humano.

Infelizmente, a maior parte dos filmes de lobisomem qualifica-se, na melhor das hipóteses, como "decente", quando muito. *Lobos* (o primeiro; evite as seqüências) e *Um lobisomem americano em Londres* são talvez os mais pertinentes. Entre outros filmes temos o clássico *O lobisomem*, *Lobo* (com Jack Nicholson) e *Um lobisomem americano em Paris* — boa parte dos quais provavelmente serve mais para ilustrar o que os seres humanos pensam saber sobre os lobisomens do que para inspirar personagens que funcionariam bem num jogo de **Lobisomem**. Por último, o desenho animado de Hayao Miyazaki, *Princesa Mononoke*, embora não seja estritamente sobre lobisomens, é uma obra de arte que mostra a rivalidade inata entre o homem e a natureza, além dos melhores e piores aspectos espirituais do mundo natural. Com um elenco cheio de seres humanos e espíritos naturais (e, sim, *há* lobos imensos e racionais), é o que mais chega perto da classificação "imperdível" no que se refere ao desenvolvimento dos temas de **Lobisomem**.

Quando Mephi Mais-rápido-que-a-Morte chegou ao caern, era tarde demais.

Ele chegava ao coração do caern e a dor se aprofundava em suas entranhas. Não conseguia deixar de pensar que, dessa vez, difamara seu nome de honra. Os invasores infligiram a morte e coisas muito, muito piores à seita dos Uktena. A maior parte do conselho de guerra havia perecido na primeira onda do ataque. Restavam apenas alguns Parentes e uns poucos jovens. Pelo jeito, eles não haviam nem mesmo concluído o Ritual de Passagem. Mephi acercou-se gentilmente do mais próximo, uma menina de quinze ou dezesseis anos, no máximo. Ela o fitou, os olhos encovados, os longos cabelos a pender em emaranhados de suor e sangue.

— Nós tentamos lutar — ela murmurou —, mas a coisa... — A menina lançou um gesto desamparado para as ruínas da divisa. — Foi demais. Nosso Vigia finalmente arrastou consigo o último deles, e a Vigia dos Malditos...

Mephi assentiu.

— Foi sua Vigia dos Malditos que vim ver. Ela está... ela ainda vive?

A menina sequer assentiu ou balançou a cabeça: apenas esticou lentamente o braço e apontou uma árvore baixa e raquítica. Não se ouviram os passos de Mephi sobre a relva machucada quando ele caminhou em direção à árvore e à grande loba de pêlo cinzento esticada no chão. Feridas profundas cobriam o corpo envelhecido da loba e, quando ela ergueu a cabeça para fitar o visitante, Mephi receou que ela não tivesse nem mesmo forças para falar.

— Eles vieram impedir que eu passasse a mensagem a você — disse a loba, com voz rouca.

Mephi ajoelhou-se ao lado dela e inclinou-se para ouvir. Parecia inacreditável que o inimigo pudesse ter tal informação, mas agora não era o momento de fazer muitas perguntas.

— E qual seria a mensagem, avó? — ele perguntou gentilmente.

— Que os rios dos mundos enevoados estão secando. Ouvimos os gritos desorientados dos guerreiros de Gaia, perdidos antes da renovação. O rufar constante da Weaver nos atrai para um padrão fatal que precisa ser rompido. Há muitos sinais e presságios, Peregrino Silencioso. Quem levará a nova às tribos? Algo vital se perdeu e precisa ser encontrado. Muitos escarnecerão de minhas palavras. As crianças taparão os ouvidos com terra. Os estrangeiros da Wyrm dançarão e cantarão até se esquecerem completamente. Os outros... eu não sei. Mas leve minhas palavras. Alguém haverá de ouvi-las.

A loba olhou para a menina.

— Minha bisneta, Água Azul. Ela saberá o que fazer. Dentre todos os novos filhotes, é nela que deposito minhas esperanças.

A cabeça da loba caiu, então, e cessou-lhe o movimento do peito. Água Azul chorou em silêncio, depois começou a juntar pedras para cobrir o corpo da loba.

Mephi não se mexeu, perdido em pensamentos por um instante. *Enigmática até o fim: uma verdadeira filha de Uktena. Eles sofreram demais e talvez esta seja apenas a maneira mais fácil que ela encontrou de passar à outra vida. Mas guardarei suas palavras. Nunca se sabe quando uma profecia pode vir a calhar* — pensou o Galliard. E com isso, ele também começou a juntar pedras para cobrir os corpos dos mortos.

Capítulo Um: Um Mundo de Trevas

O mundo de **Lobisomem** não é o nosso, apesar de lembrar nosso mundo de várias maneiras. Externamente, poucas são as diferenças entre os dois. As instituições estabelecidas, as celebridades e as atitudes de nosso mundo ainda estão por aí. No entanto, acontecimentos muito mais sinistros ocorrem nos bastidores. As sombras são mais escuras, a corrupção é mais feroz e o desespero é lugar-comum. É um mundo de extremos. Vastas extensões de natureza indomada punem os intrusos com brutalidade bestial. Cidades labirintiformes, desoladas e lúgubres em seu cerne, escondem conspirações de que o mundo terreno não ousa suspeitar. Nas ruas das grandes metrópoles e nos lugares secretos da natureza selvagem, criaturas terríveis caçam sorrateiramente, predam os fracos e os inocentes. É um mundo onde o mal se reproduz: nosso Mundo das Trevas.

Como em qualquer boa história de horror gótico, este mundo agourento esconde segredos terríveis. Ameaças rondam todos os lugares, e todo plano esconde um motivo ulterior. Cidades decadentes, cheias de edifícios imensos e vultosos, lançam sombras sobre os destituídos e os condenados. Gárgulas de pedra vigiam do alto dos prédios mais elevados, testemunhas mudas do crime e do sofrimento nas ruas. A fé está morrendo, muito embora imensas igrejas realizem ritos para os desesperados. Mesmo nos subúrbios e nas áreas de descontrolado crescimento urbano, pessoas atemorizadas vivem atrás de finas paredes e insensibilizam-se ao perpetuar vidas vazias, dia após dia.

Poucas pessoas têm energia suficiente para resistir a esse mundo opressivo, mas o fazem em grande escala. Onde quer que os ricos e poderosos tirem partido de sua influência, a rebelião se agita. Uma próspera contra-cultura revida a essa sociedade indiferente, rebelando-se com palavras, música e, às vezes, com violência. Com uma determinação e uma rapidez infernais, ataca com energia desesperada. No entanto, esses rebeldes muitas vezes desaparecem numa explosão de glória. Clubes clandestinos se oferecem para saciar os vícios mais exóticos dos desesperados. Gangues de rua, bandas jactanciosas e empresários bem informados incitam-nos a um frenesi de agressão... e lucram com os resultados. Portanto, o crime é comum, a apatia é exigida pelos códigos de etiqueta e o cinismo é feroz.

Entretanto, ainda há esperança para este mundo: afinal de contas, não existe treva sem a luz. Heróis modernos, totalmente conscientes da corrupção que os cerca, estão prontos para lutar por aquilo em que acreditam. Seu mundo está morrendo, mas eles estão vivos, repletos de fúria e do poder da própria Terra. Eles vêm das profundezas da natureza selvagem, com garras afiadas e fúria vingativa. Enquanto o mundo natural morre, eles procuram e destroem os males que os cercam. Como monstros, caçam sorrateiramente à noite, esmagam ossos, atacam com ferocidade suas vítimas e mancham as ruas com sangue rubro. Mas, apesar de sua brutalidade, eles são os únicos guardiões verdadeiros da Terra: místicos num inferno moderno, guerreiros numa batalha invisível. Neste cenário, os lobisomens caminham pela Terra, como o têm feito desde o princípio da História humana.

Entre Dois Mundos

Os lobisomens são estranhos a este mundo, estão aprisionados para todo o sempre entre extremos. Ao contrário dos monstruosos metamorfos da lenda, eles podem mudar de forma à vontade. Assumindo as formas de homens e mulheres, caminham pelas ruas das maiores cidades para proteger — ou castigar — a raça humana. Com uma aparência lupina, podem correr feito lobos, livres como o luar noturno. Podem tentar viver em ambos os mundos, se assim preferirem, mas nunca pertencerão verdadeiramente a nenhum deles.

Alguns preferem viver como seres humanos, mas essa vida é no mínimo frustrante. Mais de seis bilhões de seres humanos povoam a Terra. Qualquer lobisomem pode tentar viver entre eles, mas as cidades modernas são lugares frios e estranhos, vastos e estéreis. Os lobisomens têm consciência das coisas sinistras que se escondem

nas sombras, criaturas horríveis que a humanidade simplesmente não compreende... e nem mesmo reconhece. A presença do sobrenatural desperta seus instintos mais bestiais. Não importa quão civilizadas possam parecer as cidades humanas, coisas hediondas habitam as trevas.

Um lobisomem pode tentar escapar para o mundo natural, mas esse reino também está morrendo a um ritmo constante. Graças à devastação ecológica, a natureza selvagem está encolhendo. Como os lobisomens sabem muito bem, o número de lobos selvagens do planeta está diminuindo rapidamente. Odiado e temido pelas pessoas comuns, o lobo é um vilão nas histórias infantis, uma ameaça para os fazendeiros e caça para os caçadores. Apenas no Alasca, no Canadá, na Escandinávia e na Sibéria ainda é possível encontrar lobos em seu habitat natural. Não há mais onde se esconder. Mesmo nos domínios mais remotos, a Terra está desolada.

Não importa como ou onde vivam, os lobisomens lutam para sobreviver. Presos entre dois mundos, devem escolher entre dois extremos: caçar nas cidades infernais ou explorar a natureza selvagem em constante mudança.

Inferno Urbano

Para os lobisomens, os campos de caça mais perigosos ficam nas cidades, pois lá nada é o que parece ser. A maioria dos lobisomens despreza ostensivamente as grandes metrópoles, considerando-as tumores cancerosos na face do mundo. Mesmo os habitantes humanos julgam-nas frias e tristes. A poluição ofusca a luz do sol, os carros roncam pelas ruas e o crime fervilha sob a superfície da cidade. Os lobisomens, com seus sentidos sobre-humanos e talentos misteriosos, têm consciência de problemas muito mais profundos do que o crime e a corrupção. Caçar numa cidade exige grande cautela, pois a caça geralmente é ardilosa e letal.

Duas tribos de lobisomens — os Roedores de Ossos e os Andarilhos do Asfalto — consideram as cidades seu território natural, mas as demais temem a artificialidade desse mundo. O lobo está tão fora d'água num deserto de concreto quanto um cidadão do Primeiro Mundo estaria nas profundezas da Amazônia ou do Saara. Os odores estão todos errados, a lógica das ruas é deturpada e as leis naturais se deformam e se alteram. Nas cidades humanas, os lobisomens pressentem atividades estranhas em todos os lugares. Os metamorfos são cautelosos sempre que deixam a relativa segurança dos ermos.

Natureza Primordial

Por trás do verniz da civilização, a natureza primordial aguarda o momento de recuperar seu domínio. Se as cidades parecem desoladas, a alternativa é ainda menos reconfortante. Os seres humanos erigem cidades para se abrigarem dos caprichos da natureza. O mundo natural é mais do que simplesmente uma imensidão de florestas emaranhadas, pântanos estagnados e planícies varridas pelo vento. Ali, a moralidade humana nem sempre se aplica. A natureza primordial é um reino de mistérios, principalmente para os despreparados. Grandes feras corpulentas espreitam a noite, como sempre fizeram durante milhares de anos, e só os lobisomens têm coragem de enfrentá-las.

As pequenas cidades rurais subsistem na periferia da civilização, cheias de cidadãos taciturnos, isolados e desconfiados. Os seres humanos desses lugares se enchem de superstições e medo... e têm bons motivos para isso. Lembranças de um mundo muito mais primitivo se escondem nas profundezas do subconsciente humano. Embora esses medos não possam jamais ser inteiramente trazidos à tona, errar pelos ermos indomados revolve lembranças distantes de uma terrível era perdida.

Nem mesmo os lobisomens compreendem todos os segredos do mundo selvagem. Acontecimentos estranhos ocorrem longe de olhos vigilantes, e a natureza é muitas vezes cruel com aqueles que tentam roubar seus segredos. A Terra nem sempre é amorosa e gentil. Alguns lugares são tabu, e os tolos que os procuram não retornam.

O Mundo Espiritual

Existe uma outra realidade além daquela conhecida pela raça humana. Os místicos falam de um mundo espiritual que a grande maioria dos seres humanos jamais encontrará. Visionários e xamãs obtêm lampejos breves, rompendo o véu que o obscurece, mas nunca conseguem compreender por completo aquilo que encontram. Os lobisomens têm uma visão animista da criação e acreditam que os espíritos se escondem por trás de todas as coisas. De fato, os espíritos estão em toda parte... se você souber onde procurar.

A maioria dos lobisomens acredita que todas as coisas importantes do mundo físico têm um reflexo no mundo espiritual. É como se tudo que estivesse realmente vivo lançasse uma sombra nessa distinta e próspera dimensão. Por essa razão, o reino do espírito é conhecido como a *Umbra*, a "sombra" da criação. Os lobisomens são mais do que simples seres humanos; são criaturas tanto de carne quanto de espírito. Qualquer lobisomem pode atravessar para o outro lado e entrar no mundo espiritual — o que a espécie deles chama de "percorrer atalhos" —, se assim desejar. Em certo sentido, ele pode escapar para uma outra dimensão, mesmo que por pouco tempo.

Fúria e Gnose

Outros dois extremos são cruciais para a existência de um lobisomem: raiva e razão. Pelo fato de serem tanto animais quanto homens, os lobisomens precisam equilibrar cuidadosamente o instinto com o intelecto. As matilhas podem passar uma vida inteira caçando monstros no mundo físico, mas a violência, a confrontação e o sofrimento do "mundo real" enchem-nas de uma raiva incontrolável e assoberbante pelo fato de passarem cada vez mais tempo longe do mundo espiritual. Se não tomarem cuidado, podem se tornar um dia tão bestiais quanto os lobisomens da lenda.

Por outro lado, o mundo místico estimula a contemplação; é um reino de enigmas e mistérios. Os lobisomens que exploram o mundo espiritual passam a entender o mundo físico. Estudando os reinos da Umbra, eles aprendem a compreender grandes segredos, elevam sua compreensão mística ou *Gnose*. Entretanto, os lobisomens que passam muito tempo longe do mundo físico perdem o contato com a realidade e esquecem as responsabilidades que deixaram para trás. Nenhum lugar é seguro; o lobisomem é estranho a este mundo, não importa por onde caminhe.

Viver Entre Dois Mundos

O mundo dos lobisomens é cruel, mas é essa crueldade que gera o contraste para os grandes atos de sacrifício e heroísmo. Em outras palavras, os lobisomens lutam e morrem pelo que acreditam. Os guerreiros combatem abominações terríveis com dentes e garras, enquanto os místicos caçam o mal com discernimento sobrenatural. Alguns guerreiros sábios chegam a empregar métodos mais estranhos, como trapaças aprendidas nas ruas, ativismo político e intriga ardilosa. Não importam as táticas escolhidas, os lobisomens vivem entre dois mundos: a realidade do violento mundo físico e o mistério do enigmático mundo espiritual.

Por onde quer que andem — nas cidades, nos ermos selvagens ou até mesmo no mundo espiritual —, os lobisomens enfrentam a mesma sorte inexorável. Seu mundo está morrendo e o destino deles é definitivamente trágico. De fato, muitos de seus místicos proclamam que estes são os Últimos Dias. O Fim dos Tempos, quando toda a criação vai finalmente se desfazer, já chegou. A luz

está morrendo e os heróis lobisomens estão dispostos a tudo para refrear as trevas. Vivemos na era do último e definitivo Apocalipse.

História Mitológica

É assim que a lenda termina. Vejamos como ela começa.

O mundo nem sempre foi tão desolado. Os contadores de histórias falam de um tempo mais tranqüilo, quando a Terra era governada por leis mais simples. Na primavera do universo, o véu que separava os mundos da carne e do espírito era fino como gaze. O sol brilhava e o mundo natural ganhava vida com um esplendor e uma beleza que nosso mundo moderno simplesmente não é capaz de igualar. Em outras palavras, a magia estava viva, e seu poder era evidente em toda parte. Um dia, muito antes do princípio da História humana, os lobisomens foram a espécie dominante no planeta.

De acordo com o mito, primeiro eles aprenderam a arte da metamorfose com a Mãe Terra. Os lobisomens ainda falam com reverência de *Gaia*, a deusa que lhes concedeu o poder da transformação. Por terem se mostrado tão promissores nas artes místicas, foram ensinados a viver entre as tribos humanas e nas profundezas selvagens com igual impunidade. Esse legado devia ser passado de pai para filho, herdado por uma geração depois da outra. Em troca, os lobisomens teriam de zelar pela criação de Gaia e proteger seus primos humanos e lupinos. Para passar adiante esse dom, alguns lobisomens se acasalavam com seres humanos, vivendo entre eles para escolher os mais fortes. Outros preferiam acompanhar os lobos, criando ninhadas de filhotes.

O mundo natural era lindo durante o dia, mas, à noite, monstros rondavam a Terra. Os lobisomens diziam cuidar de seus rebanhos humanos para protegê-los desses males mas, na verdade, eles também tratavam a raça humana como um rebanho reprodutor. Grandes guerreiros costumavam ir à guerra por causa das tribos humanas mais estimadas e lideravam-nas em jornadas para fugir de seus rivais. O resultado foi o *Impergium*, três mil anos de dominação sobre a raça humana.

Os seres humanos eram tratados como ovelhas e reunidos em rebanhos primitivos, alguns dos quais começaram a desenvolver as comunas agrícolas precursoras de nossas cidades modernas. A separação entre a civilização e a natureza teve início, e o cisma foi gradualmente se alargando. Todas as vilas contavam histórias sobre o que aconteceria ao viajante tolo que se aventurasse sozinho pelos bosques durante a noite.

A Guerra da Fúria

Cada uma das diversas tribos de lobisomens do mundo tem sua própria interpretação para o fim da era mítica do Impergium. Entretanto, os Garou não são os únicos metamorfos. Outros também conhecem o mundo oculto e têm seus próprios mitos e lendas. Os lobisomens sabem que Gaia também abençoou muitas outras raças de metamorfos, impondo a cada uma delas um dever sagrado. No mundo ocidental, essas criaturas fabulosas são conhecidas como as *Feras*.

Em milhares de formas diferentes, as Feras espreitavam a noite. Conhecedores das tradições da magia, os enigmáticos homens-gatos recolhiam mistérios e saber místico. Grandes curandeiros, os inabaláveis homens-ursos defendiam os lugares mais sagrados do mundo. Recorrendo à astúcia e ao engodo, os homens-ratos mantinham sob controle as populações humanas quando estas se tornavam numerosas demais. As Feras eram parentes de corvos, aranhas, lagartos, coiotes e outros animais. Eram dezenas de espécies de metamorfos, e cada uma das Feras cuidava das próprias tarefas sagradas.

No entanto, de acordo com suas próprias lendas, os lobisomens eram os maiores dentre os filhos de Gaia e chamavam a si mesmos de *Garou*. Consideravam seu compromisso de proteger a humanidade um dos deveres mais sagrados. Com o poder veio o orgulho. Primeiro, os Garou mais poderosos tentaram dominar todas as outras tribos de lobisomens, insistindo na formação de uma grande sociedade mundial. Quando esse objetivo encontrou sucesso parcial, os lobisomens mais estimados então pleitearam o domínio sobre todos os outros metamorfos.

Nas lendas de grande parte dos metamorfos, as Feras se recusaram a ceder, e seguiu-se uma era selvagem de guerra genocida. Como os outros metamorfos não se curvavam diante dos maiores filhos de Gaia, os lobisomens começaram a destruí-los. Reafirmando sua dominância, os Garou alegaram que os outros eram uma ameaça à segurança da humanidade e puseram-se a erradicar espécies inteiras de metamorfos. O sangue era derramado e os lobisomens demonstravam que, dali em diante, reinariam sem oposição como os filhos favoritos de Gaia e a forma de vida dominante sobre a Terra.

O Pacto

Os lobisomens nem desconfiavam que eles, por sua vez, teriam sua dominância contestada... Dessa vez pelos próprios seres humanos que eles alegavam proteger. Horrorizados com a violência que os cercava, os seres humanos não confiavam mais em seus guardiões sobrenaturais. Decidiram se defender daquelas que pareciam ser as criaturas mais perigosas de todas: os Garou. Os lobisomens ficaram confusos. Alguns defenderam a necessidade de disciplinar as vilas rebeldes e punir a desobediência. Outros eram pela paz e alegaram que Gaia havia lhes confiado a proteção dos seres humanos. Alguns lobisomens particularmente bestiais — Garou lupinos que preferiam a natureza primordial e os lobos que lá viviam — decidiram-se pelo extermínio imediato da raça humana, considerando cumprida sua obrigação.

Os lobisomens discutiram e lutaram ente si até chegarem a um compromisso conhecido como o Pacto. Tanto lobos quanto homens teriam de viver juntos no mesmo mundo, mas estava claro que a humanidade não queria mais ser dominada pelos Garou. Os lobisomens concordaram em manter sua própria sociedade à parte do mundo dos homens. O resultado foi o Pactuado Ocidental, uma civilização a florescer nas profundezas do mundo selvagem. A era do Impergium chegou ao fim e a História humana teve início. Os lobisomens desapareceram nas sombras, tornando-se meras lendas.

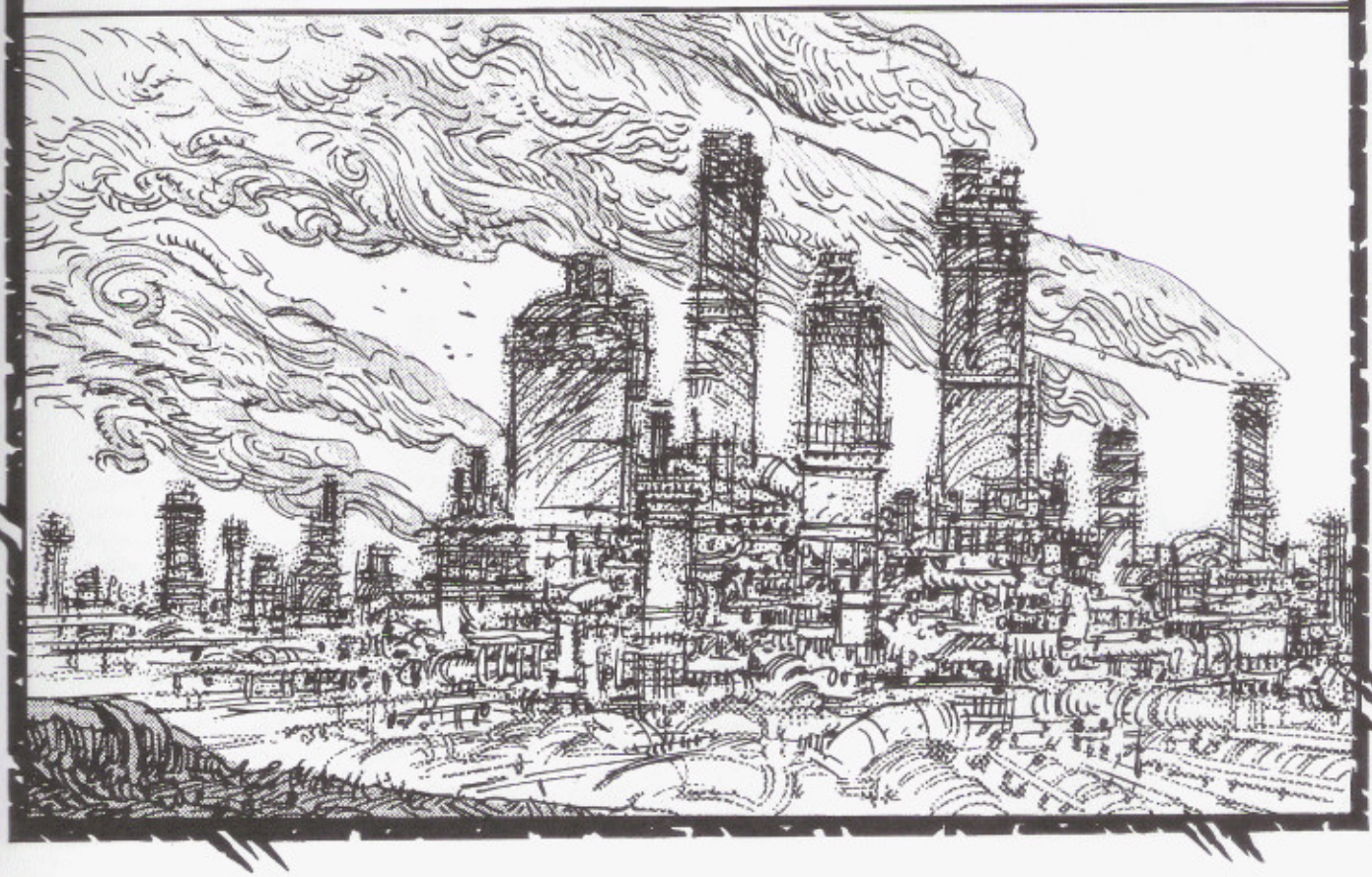
Desde o fim do Impergium, os lobisomens nunca mais recuperaram a dominância original. Subsistiram como um mito, uma lembrança de um passado distante que a humanidade não ousa recordar... e por boas razões. Em circunstâncias adequadas, a mera aparição de um Garou é suficiente para evocar memórias primordiais de temor e carnificina. Portanto, os lobisomens se esconderam durante toda a História humana. A demarcação entre as cidades e a natureza selvagem permanece, separando dois mundos muito diferentes. Pelo fato de ainda persistirem as lendas sobre lobisomens, os homens os enxergam como que através de um vidro escurecido, sem jamais perceber o que eles realmente são, mas temendo o que um dia representaram. Os Garou ainda se consideram heróis, mas, para os seres humanos, eles sempre serão monstros. Talvez a verdade esteja em algum lugar no meio do caminho.

Para se Tornar Garou

Os seres humanos têm sua própria sociedade e suas próprias lendas. Eles também contam histórias sobre metamorfos lendários, monstros que caçam os fracos. Os homens-lobos dos filmes da madrugada normalmente amaldiçoam suas vítimas com a licantropia, infectando-as durante acessos homéricos de fúria. Os lobisomens do mundo moderno criaram um conjunto distinto de mitos, épicos e lendas. Em todas essas lendas, a licantropia é mais uma bênção que uma maldição; um legado passado de pai para filho.

Em termos modernos, o sangue do lobisomem é herdado. Se um dos progenitores da criança é um lobisomem, há uma certa probabilidade de que ela também seja um. Infelizmente, essa probabilidade tem se reduzido a uma taxa constante nos últimos mil anos. O poder do sangue não é dominante, e o filho de um Garou tem apenas uma chance em dez de se tornar um lobisomem "verdadeiro". Felizmente, a benção não se limita a crianças humanas. Muitos Garou preferem se acasalar com lobos, deixando seus filhotes para serem criados na natureza pelos parceiros lupinos.

Durante milhares de anos, os lobisomens se acasalaram tanto com seres humanos quanto com lobos em proporções relativamente iguais. Infelizmente, como o número de lobos vem se reduzindo drasticamente, o sangue Garou tornou-se perigosamente impuro. Um a cada três lobisomens se acasalava com lobos mil anos atrás, mas agora a taxa está mais para um a cada quinze. Outrora, os ancestrais lendários achavam relativamente fácil equilibrar seus instintos bestiais com a sabedoria humana, mas não mais.



Parentes

Muitos filhotes e filhos de um Garou nunca se tornam lobisomens verdadeiros. Em vez disso, são "portadores" do sangue Garou, sangue esse que pode persistir em suas famílias durante gerações. Os filhos mestiços são conhecidos como *Parentes*. Embora os lobisomens não defendam esses parentes com a mesma dedicação de milênios atrás, o Garou sábio vigia sua família de perto. Alguns ordenam que espíritos chamados *Campeadores de Parentes* zelem por seus filhos. Apesar de os espíritos se comprometerem a observar cuidadosamente todos os filhos de um lobisomem, muitos deles se extraviam com o passar do tempo e abandonam seus protegidos.

Os "mestiços" Aparentados são nitidamente diferentes do resto da humanidade. Eles podem ter sonhos estranhos e aterrorizantes, perambular sozinhos em devaneios desesperados durante horas ou apresentar dificuldades de relacionamento. Um desejo inexplicável os consome. Aqueles que têm sorte descobrem seu parentesco com os lobisomens e até mesmo os ajudam de tempos em tempos. Muitos permanecem silenciosamente ignaros do mundo secreto que existe a seu redor.

Filhotes

A probabilidade de o filho de um lobisomem ser um Garou "verdadeiro" é de mais ou menos dez por cento: as chances não são muito boas. Alguns lobisomens conseguem adivinhar a verdadeira natureza de seus filhos quando do parto. Aqueles que não têm os recursos apropriados não descobrem qual, se é que algum, de seus filhotes será Garou até a prole chegar à adolescência. Apesar de os Garou marcarem seus filhotes puro-sangue no instante do nascimento, é muito comum os lobisomens deixarem os parceiros criarem sua descendência, às vezes para afastar os inimigos de seus filhos. A verdadeira natureza de um filhote permanece dormente durante toda a sua infância, manifestando-se somente como sonhos e visões. Entre os dez e os dezesseis anos (se forem humanos), ou entre um e dois anos (no caso dos lobos), lembranças confusas e impulsos "não naturais" começam a aflorar. Um lobo perturbado pode ser expulso da alcatéia devido a seu comportamento imprevisível, e um adolescente pode ser condenado ao ostracismo ou aos reformatórios. De algum modo, os demais começam a perceber que essa alma perdida é diferente.

A vida vai ficando mais difícil, mas o legado permanece dormente até um grande trauma forçar a *Primeira Mudança*. A Primeira Mudança não espera pela lua cheia nem por uma maldição. Ao chegar a hora, carne e ossos rapidamente deformam a criança e a transformam num corpulento monstro bípede de três metros de altura. Se tiver sorte, o filhote será encontrado por outros de sua espécie; caso contrário, a experiência será ainda mais aterrorizante. As lendas de monstros ensandecidos pela luz da lua cheia têm origem nesse fato.

A maioria dos filhotes é resgatada — ou seqüestrada, dependendo do ponto de vista — e educada por outros lobisomens. Por força maior, a primeira lição é controlar voluntariamente a metamorfose. Anos de aprendizado se seguem... ou ao menos deveria ser assim. Entretanto, o tempo é um luxo nos dias de hoje. Os anciões ensinam boa parte do saber tribal, mas — o que é curioso — as histórias orais diferem sensivelmente de uma tribo para outra. Não importa a idade do "filhote", ele será tratado como uma criança até decidir aceitar seu destino e se juntar à comunidade dos Garou.

Maioridade

Cada tribo tem suas próprias tradições para marcar a passagem de um filhote à vida adulta. Os Garou indicam a maioridade de um filhote com um Ritual de Passagem, uma demanda perigosa e mortal que testará a força e a sabedoria de um lobisomem até o limite. O ritual é mais do que uma transição para a vida adulta, pois também mostra aos anciões que o filhote merece pertencer a uma das mais grandiosas tribos. Até a demanda ser completada, ele não pertencerá a nenhuma delas, pois ainda não terá se mostrado digno.

Duas escolhas se seguem. Primeiramente, o lobisomem pode abordar sozinho a tribo de sua escolha. Depois, os anciões tribais poderão submetê-lo a uma prova particularmente adequada a sua gente. Buscas solitárias por visões baseiam-se em antigas tradições tribais. Geralmente, entretanto, os anciões mandam o filhote para um lugar onde muitos lobisomens se reúnem. Lá, a criança deve aguardar até que vários filhotes estejam prontos para embarcarem juntos numa demanda. Nesse caso, o ritual é também um teste da capacidade dos filhotes de cooperar e resolver suas diferenças. Mais tarde, eles podem decidir formar uma *matilha*. Em todo caso, os anciões designam espíritos para vigiar os candidatos, mesmo que seja apenas para verificar a nobreza de seus atos. Quando retornam, esses filhotes tornam-se *cliath*, associam-se formalmente a suas respectivas tribos e aprendem seus primeiros Dons tribais.

Nos últimos anos, os Garou têm encontrado um número cada vez maior de seres humanos adultos (ou até mesmo lobos) que um dia tiveram o potencial para se tornarem lobisomens, mas nunca o fizeram. Talvez sejam filhos ilegítimos e não reconhecidos de andarilhos Garou. Pode ser que os espíritos que zelavam por eles os tenham perdido. Talvez tenham até mesmo nascido de dois Parentes, muito distantes de uma seita. De um jeito ou de outro, eles nunca passaram pela Primeira Mudança nem receberam o Ritual de Passagem. Essas pobres almas são conhecidas como *filhotes perdidos*. Reprimem com tanta força sua verdadeira natureza que muitos enlouquecem ou morrem de depressão. Quando um deles sobrevive o bastante para sofrer a Mudança tardiamente, é motivo de grande alegria. Com a chegada dos Últimos Dias, todos os lobisomens são desesperadamente necessários. As forças da escuridão são numerosas e tornam-se mais fortes a cada dia que passa.

Raças

A verdadeira natureza de um lobisomem ganha forma muito antes da Primeira Mudança. Se um de seus progenitores for humano, ele crescerá numa sociedade humana e aprenderá os modos do homem. Se um de seus progenitores for um lobo, ele será criado pelos lobos e a sociedade humana será um mistério para ele. Em quase todos os casos, um dos pais é Garou. A forma natural da mãe da criança, caso seja humana ou lupina, determina de qual *raça* o filhote será. (Também é possível que um lobisomem nasça de pais humanos ou de um casal de lobos se o sangue do lobisomem for forte o bastante na família. Entretanto, a probabilidade de algo assim ocorrer é muito menor.) Existem três dessas raças na sociedade Garou: *hominídea*, *lupina* e *impura*.

Hominídea

O hominídeo é o filho de um lobisomem e de um ser humano, e vive como um ser humano antes da Primeira Mudança. Apesar de freqüentes os problemas de relacionamento com outras crianças, os hominídeos entendem perfeitamente como funciona a sociedade humana. Mas, não são *exatamente* humanos. A palavra "hominídeo" faz referência a um lobisomem com um progenitor humano, enquanto o termo "humano" refere-se à espécie humana. Por definição, um hominídeo nunca se encaixará perfeitamente na sociedade humana. Algo nele — seus sonhos, sua agitação ou sua fúria secreta — marcam-no como diferente.

Os hominídeos vêem-se confrontados com um dilema moral. Depois que um hominídeo descobre sua verdadeira natureza, a sociedade humana começa a parecer alienígena. Um verdadeiro lobisomem é atraído para o mundo selvagem, pois sente uma grande necessidade de comungar com a natureza primordial. Infelizmente,

esse mundo primitivo se foi, destruído por milhares de anos de civilização humana. O lobisomem pertence apenas a sua espécie. Portanto, os Garou são criaturas sociais que se juntam em matilhas. O filhote vai gradualmente abandonando o passado para submergir na sociedade Garou, na qual enfrentará suas dificuldades e seu destino. A alternativa é a loucura de confrontar sozinho um mundo agonizante.

Alguns hominídeos nunca admitem inteiramente as faltas e as falhas da sociedade humana. Continuam retornando a suas antigas vidas e torturam-se ao tentar se juntar novamente à raça humana. Apesar de ter consciência da destruição ambiental causada pelos seres humanos, a maioria é incapaz de odiar a humanidade. Como resultado, alguns hominídeos estão sempre na defensiva em relação a seus ancestrais humanos. Alguns deles — os mais amargos — atacam violentamente os lobisomens lupinos que questionam os modos humanos e sempre consideram esses Garou como criaturas "inferiores". Afinal de contas, os hominídeos constituem a raça mais numerosa e obviamente se encontram no topo da escala evolutiva. Os hominídeos são claramente os mais preparados para governar... pelo menos na visão deles.

Lupina

O Garou lupino é o filho de um lobisomem e de um lobo (ou, mais raramente, de dois Parentes lobos). Mil anos atrás, cerca de um terço dos lobisomens do mundo era lupino. Hoje em dia, a proporção é de apenas um a cada oito, aproximadamente. Em geral, os lupinos passam seus anos de formação junto aos lobos e são criados como criaturas instintivas. O lupino desconfia que é diferente desde uma tenra idade, por algum motivo. Ele é normalmente mais inteligente que os lobos de sua alcatéia. Entretanto, como não aprende a pensar "feito um ser humano", suas ações geralmente são motivadas pela intuição ou por reações instintivas. Mesmo depois de aprender a se comunicar com outros Garou, as palavras não serão tão importantes para ele quanto as ações, os sentimentos e as impressões sensoriais.

Os lupinos tendem a ver o mundo de maneira mais simples do que os hominídeos, mas não são estúpidos. Os lupinos são capazes de elaborar planos complexos, acompanhar a passagem do tempo, compreender dispositivos tecnológicos simples e completar tarefas com rapidez e eficiência. Eles também apresentam uma certa tendência a demonstrar um notável discernimento que os hominídeos jamais desenvolveriam. Não obstante, os hominídeos algumas vezes os tratam com condescendência, pois aqueles nascidos de lobos se expressam muito diretamente. Os hominídeos adoram falar e muitas vezes se enredam em discursos prolixos sobre conceitos simples, uma prática que os lupinos chamam de "tagarelice de macaco". Os lupinos normalmente utilizam poucos verbos e substantivos. Reduzem assuntos complexos a simples retratos em branco e preto e detestam a fraude, a hipocrisia e os subterfúgios verbais. Se um lupino não for com a tua cara, ele vai te dizer isso na lata.

Os lupinos também sabem que são uma raça em extinção. É claro que os seres humanos são em grande parte responsáveis por isso, e os hominídeos são cúmplices. Embora um lupino possa decidir se juntar a uma matilha de lobisomens de outras raças, alguns preferem conviver com os de sua própria espécie. Muitos desses lupinos pertencem à tribo dos Garras Vermelhas — uma sociedade conhecida por suas políticas genocidas em relação aos seres humanos — ou, pelos menos, concordam com a filosofia deles. Até mesmo o lupino que confia nos hominídeos de sua matilha pode ser sobrepujado pelo chamado do mundo selvagem. Ele pode até confiar a própria vida a seus companheiros de matilha, mas, ainda assim, sentirá falta da companhia dos lobos.

Impura

Os impuros são lobisomens que não pertencem nem à sociedade humana nem à lupina; seus pais não são nem lobos nem seres humanos. O impuro é filho de dois lobisomens. As leis dos Garou proíbem que os lobisomens se acasalem uns com os outros, mas esses atos de "incesto" de fato ocorrem. Normalmente, os Garou que cometem tais atos são condenados ao ostracismo ou, às vezes, mortos imediatamente, mas não sem motivo: sua descendência, vítima do endocruzamento e dos genes recessivos, é sempre estéril e deformada.

Todos os impuros apresentam algum tipo de deformidade. Tempos atrás, esses filhos bastardos eram proscritos ou mortos. Mas agora, como a raça dos lobisomens está morrendo, os impuros são aceitos com relutância e má vontade na sociedade Garou. Em geral, os pais são exilados, pois sua vergonha é grande demais para que eles criem pessoalmente o filhote bastardo. Em vez disso, outros lobisomens criam os filhotes impuros. Os filhotes impuros crescem numa comunidade geralmente rural de lobisomens, chamada *seita*, longe dos olhos curiosos de seres humanos inocentes.

O impuro pode passar por sua Primeira Mudança bem cedo — mais ou menos na mesma idade em que uma criança humana começa a andar — ou pode continuar aprisionado em sua monstruosa forma natal até a adolescência (em geral, até os oito ou dez anos de idade). Não há realmente como dizer quando isso ocorrerá. Por essas e outras razões, as crianças impuras são resguardadas da sociedade humana. Durante a infância, são tratadas com desprezo e desdém. Os anciões ensinam-lhes responsabilidade, dando-lhes tarefas a cumprir em nome da seita, mas essas tarefas quase sempre são árduas. Um impuro de posição elevada pode receber a tarefa de cuidar dos filhotes impuros da seita. Se a seita também tiver crianças hominídeas ou filhotes lupinos, os anciões cuidarão para que estes sejam criados separadamente. Apesar dessa segregação, os impuros crescem aprendendo as complexidades da cultura Garou e conhecem intimamente o funcionamento de sua seita.

À medida que crescem, os impuros descobrem que a metamorfose é relativamente fácil, principalmente quando o perigo os ameaça. Portanto, eles são recrutados para ajudar a defender sua seita durante a adolescência. Quem sobreviver poderá receber o Ritual de Passagem, unir-se a uma matilha e ser aceito por uma tribo. Entretanto, eles continuarão a ser considerados cidadãos de segunda-classe, e suas deformidades ainda serão óbvias. Até o dia de sua morte, todo impuro deve exibir ostensivamente seu estigma enquanto estiver no território da seita. Alguns impuros são capazes de ocultar seus defeitos genéticos ao menos parcialmente quando se encontram entre os seres humanos, mas seus parentes os odeiam ainda mais por "trapacear a natureza". Por isso, o impuro comum é uma criatura amarga e hostil que pode até mesmo jamais confiar o suficiente nos demais para se juntar a uma matilha. Os poucos que conseguem superar esse ódio são personagens trágicos. Mesmo quando seus companheiros de matilha os aceitam integralmente, os outros Garou dificilmente retribuem sua admiração e afeição.

Formas

O lobisomem se sente mais à vontade na forma com a qual cresceu, conhecida como sua *forma racial*. Por exemplo, os lobisomens hominídeos preferem exibir uma aparência humana, em grande parte porque são os mais competentes quando se trata de lidar com a humanidade. Quando o lobisomem se transforma num ser humano, diz-se que ele está na *forma Hominídea* (com "H" maiúsculo). Por outro lado, a raça lupina dos lobisomens prefere as garras e os dentes afiados, a pelagem quente e os sentidos aguçados que herdou dos lobos. Quando o lobisomem se transforma num lobo, ele assume a *forma Lupina*. Quando se encontra nessa forma, ele é obviamente um lobo. O lobisomem que tenta se passar por um "cachorro selvagem" é demente, uma vergonha ou um bufão.

Muitos impuros passam a adolescência defendendo a seita que os criou. Ao soar do toque de reunir, eles preferem assumir a forma intermediária entre Hominídea e Lupina, a forma de batalha, a famigerada *forma Crinos*. O lobisomem na forma Crinos é uma máquina de matar, um monstro poderoso de três metros de altura que segue para a batalha sobre duas pernas robustas. A aparição de um deles evoca imagens de uma era há muito esquecida, uma época em que poderosos metamorfos viviam na Terra e pastoreavam seus rebanhos de linhagens reprodutoras humanas. Os hominídeos e os lupinos também podem "mudar para Crinos"; só estão acostumados a um estilo de vida diferente.

Se você perguntar a um lobisomem como ele vê a si mesmo, ele geralmente pensará primeiro em sua forma racial. O lobisomem nasce com sua forma racial e a mantém até a Primeira Mudança. Os impuros nascem na forma Crinos e, em alguns casos raros, chegam a matar as mães durante o parto. Os lobisomens desdenhosos insistem que essas tragédias só vêm provar que suas leis estão corretas: o ato de incesto da mãe leva a sua morte.

A forma Hominídea e a forma Lupina são os dois extremos da metamorfose: mudar completamente de homem para lobo pela primeira vez é uma provação brutal e dolorosa. Com o tempo, torna-se fácil e os lobisomens aprendem a mudar de maneira mais discreta. Por exemplo, eles podem assumir a forma intermediária entre Hominídea e Crinos, ou entre Crinos e Lupina, ou até mesmo (com grande esforço) mudar temporariamente uma pequena parte do corpo. Não importa a raça, qualquer lobisomem consegue mudar de uma forma para outra, mas ele sempre conhecerá melhor sua forma racial. Essas três peles — as formas Hominídea, Lupina e Crinos — são as mais comuns e refletem três aspectos muito diferentes da sociedade Garou.

Delírio

Quando um ser humano vê um lobisomem em sua verdadeira forma Crinos, as memórias raciais e suprimidas do passado distante surgem de seu subconsciente. Pelo fato de terem selecionado os "rebanhos" humanos sistematicamente durante três mil anos, os lobisomens deixaram cicatrizes permanentes na psique coletiva da raça humana. Se um ser humano vir um lobisomem em sua verdadeira e aterrorizante majestade, o resultado será um medo assoberbador e a loucura. Os Garou denominam esse fenômeno o *Delírio*.

O Delírio pode ser encarado como um tipo de bênção sobrenatural, pois impede o retorno do horror do mundo primitivo. Os seres humanos nunca enxergam os Garou em Crinos como eles realmente são. Em vez disso, eles descartam instintivamente essas aparições, racionalizando ou inventando histórias horríveis e extremamente elaboradas sobre o que eles acham ter visto. Pode ser que não enxerguem absolutamente nada e reajam simplesmente a algo de que nunca se lembrarão. Devido ao terror do Delírio, a maioria dos seres humanos se recusa a aceitar que os lobisomens são reais, mesmo quando confrontada com provas diretas. As memórias raciais são tão profundas que é necessário um ser humano raro e determinado para ver até mesmo uma fotografia de um Garou na forma Crinos e não descartá-la subconscientemente como "algum tipo de fraude".

Mas, apesar da proteção conferida por esse medo, os Garou não podem se dar ao luxo de correr riscos. Os lobisomens que desencadeiam o pânico do Delírio sem um bom motivo são punidos severamente e podem ser exilados. A sobrevivência deles depende

de sigilo e circunspecção; a indiscrição tem suas conseqüências. Os lobisomens que caçam nas cidades humanas relutam em forçar o Delírio sem um bom motivo. Desde o Pacto, eles mantêm sua existência em segredo, sustentando o *Véu*, a ilusão de que o mundo sobrenatural primitivo não existe mais. Se houver mesmo que a mais remota possibilidade de a transformação de um lobisomem ser gravada em filme, por exemplo, os lobisomens e seus parentes humanos moverão céus e terra para se certificarem de que a gravação não venha a público. Mesmo se um ser humano a cada mil acreditar no que vê, já será demais.

Os Parentes não são afetados pelo Delírio. Afinal de contas, eles possuem sangue Garou; vêem seus parentes como estes realmente são. Alguns lobisomens preferem manter contato íntimo com seus Parentes e são muito francos com eles. Portanto, o Véu nem sempre se aplica aos Parentes. Já que eles enxergam o mundo dos lobisomens como este realmente é, muitos anseiam por cooperar com seus parentes. Outros, entretanto, tornam-se amargos e se ressentem pelo fato de serem apenas os primos pobres que os lobisomens convocam quando precisam, e não "Garou de verdade".

Augúrios

No momento em que nasce, o lobisomem herda um antigo legado. A raça determinará sua visão de mundo e, um dia, sua tribo o ensinará a sobreviver. Seu destino na vida, por outro lado, é determinado por algo muito mais místico. A fase da lua no instante do nascimento de um lobisomem define seu *augúrio*, o papel que ele está destinado a desempenhar na sociedade Garou. Cada lobisomem representa um desses cinco aspectos e recebe dons místicos para ajudá-lo nessa tarefa. O metamorfo é mais forte quando a fase da lua corresponde a seu augúrio; a cada mês, assim que vir a lua de seu augúrio pela primeira vez, o lobisomem será tomado por uma torrente incontrolável de energia. Os maiores guerreiros Garou, por exemplo, nasceram durante a lua cheia, o que levou às mais famigeradas lendas de lobisomens.

Lua Nova: As crianças nascidas durante a lua nova estão destinadas a se tornar grandes velhacos, pois criaturas matreiras espreitam na escuridão quando a luz da lua está ausente. Os Luas Novas são os mestres da astúcia e das ações furtivas. Seu talento para o furto é tão grande que eles adoram zombar dos modos disciplinados da sociedade Garou, uma característica que seus companheiros de matilha aceitam de má vontade. Essa liberdade é acompanhada por um menosprezo despreocupado pelas leis da sociedade e um senso de humor perverso. Um filhote como esse está destinado a se tornar um *Ragabash*.

Lua Crescente: A lua crescente corta a escuridão feito faca, emprestando uma glória espectral à paisagem logo abaixo. Os filhotes nascidos sob este augúrio apresentam uma disposição mística e costumam se deixar fascinar pelo sobrenatural e pelo espiritual. Muito antes do Ritual de Passagem, os anciões ensinam ao Crescente os mitos, o saber e os mistérios da cosmologia e dos segredos do ocultismo. Ao atingir a maioridade, o filhote estará pronto para servir como um *Theurge*.

Meia-Lua: Os filhotes nascidos sob este augúrio, assim como a meia-lua, encontram-se entre a luz e a sombra. Os lobisomens enfrentam muitos conflitos e contradições: a luta entre o homem e a natureza, o equilíbrio entre os pensamentos humanos e os instintos lupinos, a existência como uma criatura tanto de carne quanto de espírito e até mesmo o conflito entre o bem e o mal. Os Meias-Luas enxergam os dois lados de qualquer questão, o que os transforma em hábeis mediadores e juízes. Ao serem preparados para seus Rituais de Passagem, eles aprendem as complexidades da lei Garou. Um filhote desse tipo está destinado a se tornar um *Philodox*.

Lua Gibosa: Os filhotes nascidos sob este signo são conhecidos como Dançarinos da Lua, pois são facilmente inspirados pelo radiante luar emitido pela lua deste augúrio. Apesar de serem ocasionalmente considerados levianos ou temperamentais, eles apresentam terríveis explosões de inspiração artística. Muitas vezes, são estimulados a cantar ou contar histórias quando a lua brilha. Muitos desenvolvem memórias fenomenais, principalmente para as sagas e as histórias dos grandes Garou. Devido a sua grande paixão e bravata social, esses filhotes se tornam *Galliards*.

Lua Cheia: Quando um filhote nasce sob a lua cheia, ele cresce cheio de raiva e fúria. Quando a lua de seu augúrio paira nos céus, ele fica ansioso para dar vazão a sua ira e sucumbir à glória da sede de sangue. Como o homem-lobo da lenda, ele se delicia com a violência e os frenesis bestiais, infligindo castigos com suas garras cruéis. Depois de anos de intenso treinamento físico, seus uivos ao luar anunciarão ao mundo que ele é um *Ahroun*.

As Doze Tribos

Assim que completa seu Ritual de Passagem, o lobisomem é acolhido por uma das Doze Tribos da Nação Garou. Antes de se completar esse ritual, ele é um filhote e será tratado como pouco mais do que uma criança. Ele não pode aprender os Dons tribais nem os segredos mais recônditos da tribo. Nem mesmo os filhotes impuros têm acesso a esse conhecimento sagrado; eles são suficientemente aceitos para trabalhar pela seita, mas não o bastante para merecer esse privilégio. Depois do ritual, entretanto, a tribo ensina a cada novo cliath os costumes do mundo e como conquistá-lo.

Cada uma das Doze Tribos veio originariamente de uma região distinta do planeta. Cada uma delas tem sua própria terra natal, um lugar onde sempre se encontra no auge de sua força. Os Parentes e as sociedades de cada tribo refletem essas culturas diferentes. Enquanto durou o antigo acordo do Pacto, as dezesseis grandes tribos deixaram de lado suas diferenças e deram início ao desenvolvimento de uma sociedade comunal. Três delas foram destruídas. Uma quarta rejeitou o Pactuado Ocidental e encontrou outros aliados. Hoje em dia, apenas doze tribos mantêm a aliança em defesa do mundo.

Andarilhos do Asfalto: Durante milhares de anos, os Andarilhos se esconderam nas cidades humanas, vivendo como lobos entre cordeiros. Normalmente, os outros lobisomens desconfiam deles, não apenas devido à habilidade que apresentam ao lidar com a alta tecnologia, mas também devido ao amor que demonstram pela cultura e pelas cidades humanas.

Cria de Fenris: Sobrevivendo nas áridas terras do norte da Europa, os Fenrir desenvolveram uma visão de mundo fatalista, selvagem e sedenta de sangue. Pelo fato de constituírem uma das tribos mais marciais dos lobisomens, eles também são inigualáveis quando se trata de lidar com a morte.

Fianna: Exclusivamente de origem celta, os Fianna são conhecidos por suas paixões selvagens e sua inspiração artística. São famosos por seus bardos habilidosos, grandes guerreiros e relações místicas com as fadas.

Filhos de Gaia: Por serem guerreiros pacíficos e mediadores corteses, os Filhos preferem a cura e a compreensão ao derramamento de sangue. Nenhuma outra tribo está mais comprometida a ajudar a humanidade.

Fúrias Negras: Numa tribo composta exclusivamente de mulheres, as Fúrias atuam como defensoras da Deusa e guardiãs de seus lugares mais sagrados. Originária da Antiga Grécia, a tribo inspirou grandes lendas sobre mulheres heróicas.

Garras Vermelhas: Composta inteiramente de Garou lupinos, esta tribo é bem conhecida por seu ódio feroz aos seres humanos. Os Garras prosperam sempre que podem comungar com os mistérios da vida selvagem.

Peregrinos Silenciosos: Outrora eles habitavam as terras fabulosas de Khem, no Antigo Egito, mas não mais. Agora, eles perambulam pela Terra, atendendo a uma vontade insaciável de viajar. Normalmente, os Peregrinos se juntam a matilhas que adoram viajar e muitas vezes se associam a ciganos, andarilhos e almas penadas ao longo do caminho.

Presas de Prata: Outrora os monarcas incontestáveis da sociedade Garou, os Presas descendem de alguns dos maiores lobisomens da História. A linhagem e os antepassados são importantíssimos para eles. Desde seus dias gloriosos nas terras natais da Rússia eles são vítimas de defeitos trágicos que costumam levar ao desespero e à loucura.

Roedores de Ossos: Esta tribo urbana se encontra instintivamente ligada à vida nas ruas. Tempos atrás, eles surgiram como devoradores de carniça na Índia e no norte da África. Agora, caçam sorrateiramente onde quer que os sem-teto e os desesperados lutem para sobreviver.

Senhores das Sombras: Implacáveis, inescrupulosos e ambiciosos, os Senhores valorizam o poder político acima de tudo e deixam-se fascinar pela política da sociedade Garou. Lutando durante milênios contra seus rivais na Europa Oriental, tornaram-se mestres da diplomacia e da intriga maquiavélica.

Uktena: Povos indígenas de todo o mundo ajudaram a formar esta eclética e misteriosa tribo. Etnicamente diversificados e extremamente curiosos, eles reuniram conhecimentos sobre magia de todos os cantos do mundo... além de apresentarem uma profunda compreensão do ocultismo que não ousam compartilhar com forasteiros.

Wendigo: Esta tribo descende dos Garou nativos da América do Norte. Suas seitas mais fortes ficam nas regiões setentrionais do continente, onde suportam as condições mais severas da Terra.

Cada uma das Doze Tribos reflete a história e a cultura de uma parte diferente do mundo, e por uma boa razão. Durante o Impergium, quando os grandes heróis levaram os rebanhos de seres humanos para longe de seus rivais, os Parentes acabaram constituindo as fundações de diferentes culturas humanas. Por exemplo, muitos Fenrir têm ancestrais escandinavos ou germânicos, enquanto os Parentes dos Wendigo são nitidamente índios norte-americanos. Apesar de os Parentes dos Garou poderem ter filhos com lobisomens de qualquer tribo, a maioria prefere permanecer em sua própria cultura. Muitas tribos se ofendem quando outras tentam traçar o destino de seus Parentes.

O lobisomem não nasce membro de uma tribo; ele tem primeiro de se mostrar digno durante seu Ritual de Passagem. Geralmente, o filhote faz a mesma escolha que sua mãe ou seu pai ao decidir a qual tribo se candidatar, mas ele não é obrigado a agir assim. Todo lobisomem pertence a uma linhagem que já existe há gerações. No decorrer de boa parte da História dos Garou, a vasta maioria dos filhotes fez a mesma escolha que seus ancestrais. O filhote com uma extensa linhagem será estimulado a "fazer a escolha certa". Afinal de contas, renunciar à própria herança é um caminho difícil de trilhar.

Teoricamente, o filhote pode abordar qualquer tribo, mas aquele que obviamente renunciar ao legado de seus ancestrais terá de trabalhar dobrado como um cliath "adotado". Se o teu pai era um Roedor de Ossos, 'cê vai ter que ralar pra se juntar à Cria de Fenris. Muitas vezes, o filhote tem sonhos e visões sobre o passado durante a adolescência, mas alguns dos maiores heróis das lendas Garou desafiaram seus destinos.

Algumas tribos se recusam a aceitar alguém que não atenda a seus padrões. As Fúrias Negras aceitam apenas mulheres; se uma Fúria Negra der à luz um filhote macho não-impuro, este terá um dia de se candidatar a uma outra tribo. Os Presas de Prata não reconhecem o herói que não tenha uma extensa linhagem de ancestrais Presas. Os Garras Vermelhas aceitam apenas Garou lupinos. Os Roedores de Ossos, por outro lado, aceitam praticamente qualquer um, inclusive os impuros mais deformados. Algumas tribos conhecem rituais capazes de traçar a linhagem de um lobisomem. Quando realizado da maneira apropriada, o ritual pode revelar visões das maiores realizações de um ancestral... e de seus fracassos homéricos.

Muitos Garou são extremamente zelosos quanto a suas linhagens, recitando os nomes de seus maiores ancestrais ao se apresentarem. Os mais nobres são "puro-sangue", espécimes obviamente exemplares de sua herança tribal. Os puros-sangues impressionam não só devido a sua estirpe superior, mas também porque dezenas de gerações de ancestrais decidiram escolher a mesma tribo. No mundo místico dos Garou, é até mesmo possível um lobisomem conhecer seus espíritos ancestrais. O lobisomem pode até rejeitar essa idéia, mas é possível evocar essas lembranças ou até mesmo incorporar um ancestral para que este venha a agir por meio de um jovem herói.

É claro que, com a chegada do Fim dos Tempos, as Doze Tribos estão cada vez mais ansiosas para acolher filhotes jovens, principalmente se estes pertencerem a uma das linhagens da tribo. Os anciões mais chatos reclamam que os Rituais de Passagem de hoje nem chegam aos pés do rigor de outrora. Ao fim do ritual, o cliath tem a chancela de sua tribo inscrita misticamente no corpo ou ali tatuada fisicamente. Completado esse ato, o lobisomem nunca mais poderá trocar sua tribo por outra. Em resumo, fazer parte de uma tribo é uma escolha e uma honra, não um direito de nascença.

Cosmologia Garou

As Doze Tribos ensinam a seus filhotes e cliath os costumes do mundo, dando-lhes propósito e inspiração. Contam aos filhotes de lobisomem uma lenda distinta e única sobre as causas da agonia da Terra, um relato místico e espiritual. Como é típico do mundo dos espíritos, os acontecimentos na Umbra aparecem como reflexos do mundo físico. De acordo com o mito, Gaia criou o mundo e todas as coisas vivas. Quando se iniciou o tempo, ela liberou três forças primordiais sobre a face da Terra: a *Weaver*, a *Wyld* e a *Wyrm*. Esses elementos da criação são conhecidos coletivamente como a *Tríade*. O mundo espiritual é complexo, mas os lobisomens conseguem reduzir todo o funcionamento desse universo a essas três forças primordiais.

A Weaver criou toda a estrutura do mundo, desde as mais altas montanhas às profundezas dos oceanos. Ela gerou uma hoste de espíritos para preservar a ordem, e os espíritos da Weaver são conhecidos por sua previsibilidade, crueldade e determinação desde os tempos primevos. Legiões deles tramam o tecido da realidade com longas pernas e fiandeiras, reforçando a tapeçaria da criação. No mundo moderno, onde quer que a lei triunfe sobre a anarquia, sempre que a tecnologia explode em atividade frenética ou quando alguém reconstrói o que foi destruído, os lobisomens afirmam que os espíritos da Weaver andam pelas redondezas.

A Wyld era o sopro de vida do mundo, pois permitia a prosperidade das criações da Weaver. Onde existe a natureza viva, lá está a Wyld. Os espíritos que a servem são caprichosos e efervescentes, imprevisíveis e incansáveis. Assim como a Weaver trouxe a ordem, a Wyld trouxe o caos, acumulando energia onde não era possível contê-la. Rebelião, frustração e instintos bestiais em forma bruta: tudo isso a fortalece. Ainda assim, a natureza também pode ser gentil. Por trás de cada vale sereno e riacho tranqüilo está a Wyld a devolver sua energia.

Os místicos Garou dizem que Gaia criou uma terceira força para manter o equilíbrio entre a ordem e o caos, entre a Weaver e a Wyld. Como um grande dragão a se insinuar por toda a criação,

a Wyrm primordial cortava com sua tesoura os fios que escapavam ao controle. Antes, a Wyrm era a força do equilíbrio (como dizem os Garou), mas já não o é mais. A louca Weaver ficou demasiadamente ambiciosa e tentou deslocar o equilíbrio, aprisionando a Wyrm em sua teia sem vida. Confinada e repudiada, a Wyrm foi enlouquecendo aos poucos, e a criação, desequilibrada, vacilou.

A Verdade Revelada

Para os místicos, essa história não é um simples mito. Cada uma das partes da Tríade gerou uma hoste de espíritos inferiores, servidores místicos que ainda atuam no mundo. Na sombra da criação, no mundo espiritual da Umbra, os lobisomens podem ver essas forças em ação. No decorrer dos últimos séculos, os espíritos da Wyrm tornaram-se mais poderosos do que nunca. Os Garou mais fanáticos acreditam na mesma coisa: se a miséria e a corrupção estão se espalhando pelo mundo é porque a Wyrm está por trás de tudo. Para além de todos os ideais, o maior objetivo dos lobisomens é proteger toda a criação e destruir os servos da Wyrm.

Os servos da Wyrm tornaram-se um câncer e os maiores inimigos dos Garou. Milênios se passaram, a raiva e o ódio da Wyrm a enlouqueceram. Sua dor cessa apenas quando ela consegue podar a criação, destruindo a ordem da Weaver e poluindo a pureza da Wyld. A Wyrm é capaz de subornar até mesmo os seres humanos, principalmente quando estes cometem atos pecaminosos e maliciosos. Onde quer que a Terra seja espoliada e conspurcada, a Wyrm fica mais forte. Onde quer que a ordem seja pervertida e a lei negada, a Wyrm estremece de triunfo. Quando os seres humanos são tomados por emoções sombrias, sucumbindo ao vício e ao pecado, a Wyrm faz novas vítimas. Ela está além da razão, e seus servos são numerosos.

Sua força é tamanha que agora a Wyrm sobrepuja os esforços dos lobisomens para contê-la. Nas profecias, nas visões e no mundo que os cerca, os Garou enxergam as provas de que esse mal traiçoeiro está alcançando seu objetivo de destruir toda a criação e de se libertar definitivamente. Portanto, o mundo que ainda resta é frio e desolado. Como as profecias previram, os lobisomens terão de lutar até o último deles para derrotar a Wyrm. Chegou a hora do confronto final, o Apocalipse. Diante de um mundo agonizante, eles refrearam sua fúria tempo demais. Esta é a batalha final e, assim, os metamorfos estão deixando as sombras, trazendo o heroísmo, a valentia e o horror de volta à luz do dia.

As Teias da Weaver

Os lobisomens fanáticos acreditam que seu único dever na vida é derrotar — ou até mesmo matar — a Wyrm. É uma filosofia bem direta, mas é uma filosofia com a qual alguns filhotes e cliath simplesmente não conseguem concordar. Uma idéia herética está se espalhando pelo Pactuado Ocidental: a verdadeira inimiga dos Garou não é a Wyrm, e sim a Weaver. Afinal, a Weaver é a responsável pelas maiores cidades humanas. Ela era a força primordial que primeiro levou o Grande Dragão à loucura e, ao dar continuidade a seus planos insanos, impõe ao mundo um tipo bastante particular de sofrimento.

A maioria dos anciões fica horrorizada com essa idéia. Alguns se recusam a enviar matilhas para investigar as atividades da louca Weaver, e outros chegam a se recusar a conferir renome àqueles que têm sucesso nessas empreitadas. Não obstante, uma nova geração de filhotes tem se dedicado a rasgar as teias da Weaver, não importa o que seus velhos, rabugentos e sarnentos anciões possam pensar.

Os Perdidos e os Decaídos

Outrora havia dezesseis tribos de Garou, mas só doze continuam no Pactuado Ocidental. Uma das dezesseis tribos originais, os Portadores da Luz Interior, começou a isolar suas seitas das demais. Três outras tribos tombaram diante da Wyrm. Suas histórias são todas de desespero, pesar e vergonha. Apesar de muitos filhotes jovens aprenderem sobre os erros de seus ancestrais, a maioria dos anciões reluta em discutir abertamente esses tabus. Afinal, os destinos dos Decaídos revelam alguns dos erros mais trágicos e profundos da raça dos lobisomens.

Os Uivadores Brancos

Outrora eles eram os guardiões do norte gelado, heróis que enviavam seus filhotes aos mais profundos fossos do inferno para que ali provassem sua bravura. Descendentes dos antigos pictos, os Uivadores não apenas dominaram os ermos áridos da Escócia como também tentaram controlar as profundezas infernais do Mundo Subterrâneo. A cada geração, seus heróis desciam ao Labirinto da Espiral Negra, um reino terrível do mundo espiritual.

No entanto, pelo fato de se aventurarem mais e mais fundo no Abismo, acabaram dominados pelo próprio mal do qual escarneciam. Em represália, forças sombrias ergueram-se da terra para devorar os caerns dos Uivadores e arrastar seus maiores heróis de volta ao inferno. Tortura, tormento e revelações místicas despedaçaram suas mentes. Alguns sobreviventes retornaram, mas, àquela altura, eles haviam se transformado em horrores distorcidos e alterados. E assim surgiu a tribo dos Dançarinos da Espiral Negra, gerada pela Wyrm.

Os Espirais ainda vivem. Ainda capturam seus rivais lobisomens e costumam transformá-los em servos da Wyrm. Os Uivadores Brancos, por outro lado, estão extintos. Muitos lobisomens preferem esquecer essa história e recusam-se a cogitar a possibilidade bem real de qualquer Garou ser completamente corrompido pela Wyrm.

Os Croatan

Pelo fato de fazer parte dos "Puros", esta tribo de índios norte-americanos protegia originariamente as costas da América do Norte. Seus membros chegaram a acreditar que poderiam conviver com os primeiros colonizadores europeus, mas as incursões foram acompanhadas por males que a tribo nunca encontrara antes. A Devoradora de Almas, um dos três grandes aspectos da Wyrm, explorou a fome e o desespero e adquiriu força suficiente para se manifestar no mundo físico. Devido à promessa de seus ancestrais à Deusa, os Croatan decidiram lutar contra esse mal até o amargo fim.

Nas proximidades da famosa colônia de Roanoke, na costa da Carolina, Estados Unidos, os Croatan se sacrificaram para expulsar do mundo esse grande mal. Incontáveis heróis enfrentaram a fera titânica da Wyrm, e alguns deles desafiaram o mal definitivo atirando-se diretamente em sua hedionda bocarra. A lenda persiste, mas tanto a tribo quanto os colonos se foram e hoje são celebrados apenas por algumas inscrições em árvores retorcidas. Muitos heróis modernos ainda acreditam que o sacrifício definitivo é válido para expulsar a Wyrm do mundo; poucos ousam contestar a lição dos Croatan.

Os Bunyip

A saga dos Bunyip não é de glória, e sim de vergonha. Em vários aspectos, é a mais trágica das três histórias. A tribo não foi chacinada pela Wyrm, e sim por seus próprios irmãos. Durante o Impergium, a tribo Bunyip era a mais forte da Austrália. Os Garou europeus e seus parentes colonizadores, ávidos por um novo lar longe da Wyrm, invadiram as terras natais da tribo dos Bunyip e lutaram com eles pelo domínio do continente. Em alguns caerns, os Espirais Negras lançaram os Garou uns contra os outros. Tomados pelo desespero devido à mesquinhez de seus irmãos, os Bunyip de outros caerns partiram rumo ao mundo espiritual do Tempo do Sonho para nunca mais voltar.

No decorrer dos séculos, os Bunyip e seus estranhos Parentes, os lobos-da-tasmânia, foram levados à extinção. As tribos conti-

nuam a guerrear entre si e, como poucas ousariam admitir que são capazes de destruir completamente umas às outras, os narradores tradicionais recontam a história dos Bunyip apenas quando estão muito envergonhados e, mesmo assim, em voz baixa.

Os Portadores da Luz Interior

Apesar de ainda estarem bem vivos e em atividade, os Portadores da Luz também se tornaram uma fonte de grande tristeza para os Garou. Os Portadores da Luz são uma tribo oriental conhecida por seu domínio do misticismo, sua natureza contemplativa e filosofia enigmática. Sua história é decididamente diferente da de outras tribos. No Ocidente, a Guerra da Fúria provocou a morte de milhares de metamorfos de todas as espécies. No Oriente, um número maior de espécies sobreviveu e continuou a se esconder dos lobisomens. De fato, muitos Garou orientais rejeitaram as filosofias cruéis de seus irmãos ocidentais e continuaram alheios ao Pactuado Ocidental. Os Portadores da Luz foram a exceção. Não mais.

Os Portadores da Luz Interior colaboram com seus irmãos ocidentais há séculos, mas o acordo não foi exatamente justo. No decorrer dos últimos duzentos anos, as terras natais da tribo caíram nas garras da Wyrm. Apesar de os Portadores da Luz terem se aliado várias vezes aos Garou ocidentais para lutar em outros continentes, os sítios sagrados asiáticos foram repetidamente capturados e corrompidos. A cada geração, mais e mais Portadores da Luz viajavam ao Oriente para contemplar sua história... e muitos acabaram morrendo.

Agora, os Portadores da Luz Interior abandonaram o Pacto e encontraram novos aliados. Sua tribo sempre foi fascinada por enigmas, e os outros metamorfos do mundo sem dúvida são enigmáticos. Os Portadores da Luz encontraram algo em comum com os misteriosos *hengeyokai*, os metamorfos do Oriente. Parte do compromisso da tribo implicava dar as costas ao Pactuado Ocidental e juntar-se às Cortes Bestiais. Os Portadores da Luz sempre preferiram a paz e a razão à guerra sem sentido e, portanto, abandonaram formalmente os costumes do Ocidente. Estão retornando a suas antigas tradições, reclamando o que sobrou de sua cultura, sua herança, seus sítios sagrados e Parentes.

As decisões tomadas pelos anciões tribais agora deixam pesarosos os jovens Portadores da Luz. Muitos relutam em deixar as matilhas com as quais conviveram durante anos sem conta, e alguns não querem abandonar os locais sagrados que juraram defender. Contudo, em toda a tribo, mais e mais deles se deixam fascinar pelo passado e às vezes têm visões e sonhos em suas profundas meditações. Duas filosofias incomuns se apoderaram deles. Primeiramente, assim como os hengeyokai, um número cada vez maior de Portadores da Luz começa a aceitar a idéia de que o Apocalipse não precisa ser o fim da criação e talvez seja a aurora de uma nova era. É como se uma grande roda girasse e, embora a Wyrm possa roer-lhe o eixo, existe ainda uma chance de que o ciclo de criação e destruição venha a se renovar.

Alguns abraçaram uma idéia ainda mais herética. No Oriente, a Wyrm não é vista com a mesma repulsa que no Ocidente, já que muitos ainda a encaram como uma força do equilíbrio. Sem dúvida, é uma força desesperada que está escapando ao controle, mas é ainda uma força que deve, em última instância, reduzir a loucura da Weaver e dar início a uma nova era. Em conseqüência disso, outros Garou reagiram à decisão dos Portadores da Luz com ressentimento e suspeita. Cada vez mais, os Portadores que continuam no Ocidente são recebidos com desdém, eternamente divididos entre as decisões dos anciões tribais e a lealdade a suas antigas seitas e aos velhos companheiros de matilha.

Caerns

Desde a época em que zelavam por suas antigas terras natais, as tribos demonstram uma profunda compreensão do mundo místico. O mundo moderno é um espectro do que a Terra foi um dia, pois o misticismo e a magia estão morrendo. Restam apenas poucos lugares onde o espírito do mundo antigo continua vivo. Nas proximidades de menires e túmulos, ao longo de linhas de força e "rastros de dragão", decompondo-se em antigos "valhacoitos" e cemitérios, restam ainda nós místicos de energia antiga. Assim como o sol tem suas erupções solares, há lugares no mundo onde este poder primordial escapa para o mundo terreno. Os lobisomens reclamaram alguns deles para si, construindo templos e santuários para proteger-lhes o poder. Realizam rituais para mantê-los vivos, lutam continuamente para controlá-los e ali meditam sobre os profundos mistérios espirituais. Os Garou chamam esses lugares de *caerns*.

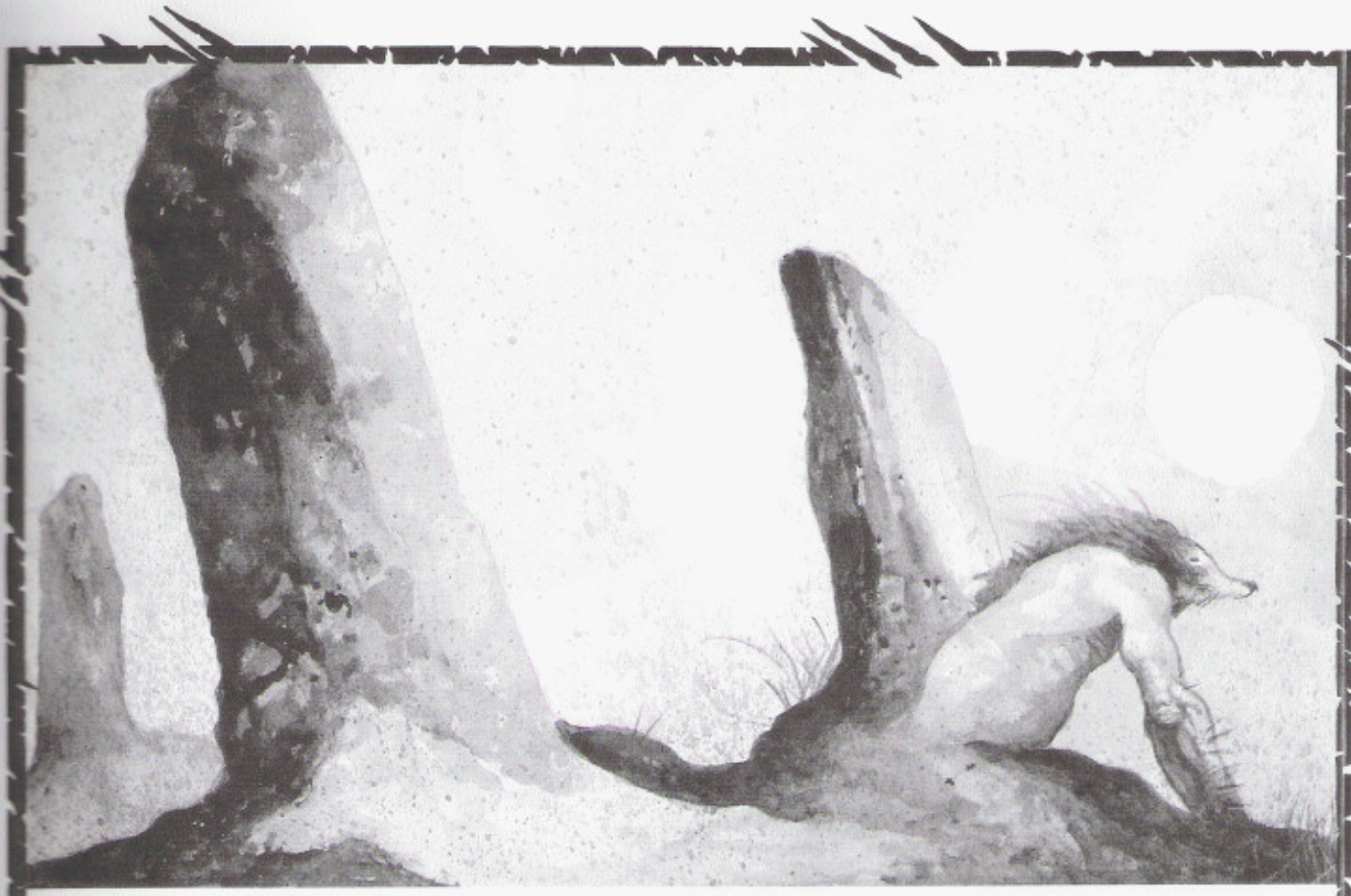
Os caerns são importantíssimos para a cultura Garou. Servem de locais de adoração, pontos de encontro e até mesmo cemitérios para os heróis mortos. Recorrendo ao poder desses lugares, os lobisomens se tornam mais fortes. Os místicos utilizam-nos como "pára-raios" sagrados para conjurar antigos espíritos ou espantosas energias místicas. Como muitos lobisomens são atraídos para esses lugares, alguns deles se estabelecem por ali mesmo e dedicam suas vidas a proteger um único caern. A sociedade Garou baseia-se na formação dessas matilhas extensas, conhecidas como *seitas*.

Cada tribo domina alguns caerns, mas a maioria das seitas é comunal. Os caerns tribais geralmente refletem a filosofia ou a história das seitas que os protegem. Os membros de uma seita liderada pelos Filhos de Gaia costumam meditar em vales tranqüilos, enquanto as seitas dos Senhores das Sombras a tudo observam do alto de picos montanhosos, escarpados e tempestuosos. Cada caern também é dedicado a um espírito em particular, geralmente aquele que serve à tribo dominante. Quando os rituais apropriados são realizados, o espírito abençoa os lobisomens a seu serviço.

É claro que outras criaturas sobrenaturais também são atraídas a esses locais sagrados e reclamam alguns deles para si. Os fantasmas assombram os mais decadentes e dilapidados. Os feiticeiros procuram caerns e exaurem sua energia quintessencial sistematicamente. É sabido que as fadas defendem os próprios redutos de poder para que possam permanecer eternamente jovens. Os servos do mal também podem ocupá-los e corrompê-los, entregando-os ao poder da Wyrm. Os grandes heróis ganham renome ao recuperar esses locais, mas outras sociedades secretas acabam por reclamá-los quando esses heróis fracassam.

Caerns Urbanos

Muitos caerns antigos foram tragados pelas cidades em rápido crescimento. Poucos "caerns urbanos" conservam suas propriedades espirituais como nós de poder místico em meio à desolação das cidades. Com a morte gradual da natureza, as jovens matilhas de Garou estão dispostas a desafiar os perigos das cidades para reclamar o que um dia lhes pertenceu. Essas demandas têm seus riscos. Se os seres humanos virem lobisomens caçando por aí em suas formas verdadeiras — próximos a um caern urbano e particularmente na forma Crinos —, teremos como resultado lendas urbanas e histórias de terror. Se, por exemplo, os lobisomens celebrarem num parque da cidade toda lua cheia, as pessoas passarão a evitar esse lugar instintivamente. Apoderar-se de um caern urbano e mantê-lo exige grande sigilo, mas o esforço vale a pena devido ao poder do local sagrado.



Sociedade Garou

Os instintos primitivos de um lobisomem fazem dele um monstro, mas são as nobres aspirações de sua sociedade o que o tornam Garou. Os metamorfos vivem num mundo depravado, indiferente e brutal, mas sobrevivem porque aprenderam a viver juntos. Longe dos olhos da sociedade humana, preservam as próprias leis, crenças e política. A vida é cruel — os anciões devem muitas vezes escolher quem dentre eles vai viver ou morrer —, mas as complexidades da sociedade dos Garou colocam-nos acima da condição de meros animais... ou de seres humanos insignificantes.

A Litania

Os lobisomens geralmente são representados como monstros solitários, mas, pelo fato de se reunirem em seitas e protegerem caerns, os Garou desenvolveram uma cultura comunal. Com o passar dos séculos, eles codificaram um sistema de leis, passando-o de uma geração a outra. Como seria de se esperar, trata-se de uma tradição em grande parte oral, sujeita a interpretações intermináveis. Para preservar os antigos valores, os Garou criaram a *Litania*, uma imensa canção secular que contém as tradições, os códigos e as leis de seu povo. Em sua completude, é tanto um poema épico quanto um código legal. Entoá-la em sua totalidade pode levar horas. Os Fianna, uma tribo de lobisomens, são os reconhecidos mestres desse épico. Quatro vezes ao ano, eles se reúnem nas terras natais da tribo para recitá-la na íntegra.

A maioria dos lobisomens modernos prefere uma cultura simples e direta, além de não ter a menor paciência para subterfúgios legais. Para simplificar as coisas, a Litania pode ser resumida a treze preceitos básicos. Se violar uma dessas leis, o lobisomem geralmente estará ciente de sua transgressão. É claro que cada tribo tem sua própria noção de certo e errado. De fato, existe uma certa disparidade entre o que pregam os anciões Garou e o que os lobisomens realmente observam. Os mestres das leis Garou podem citar dezenas de precedentes, mas, como cada vez menos filhotes aprendem a entoar os detalhes da Litania, discutem-se cada vez mais maneiras de distorcer as regras em benefício próprio.

Não Te Acasalarás Com Outro Garou

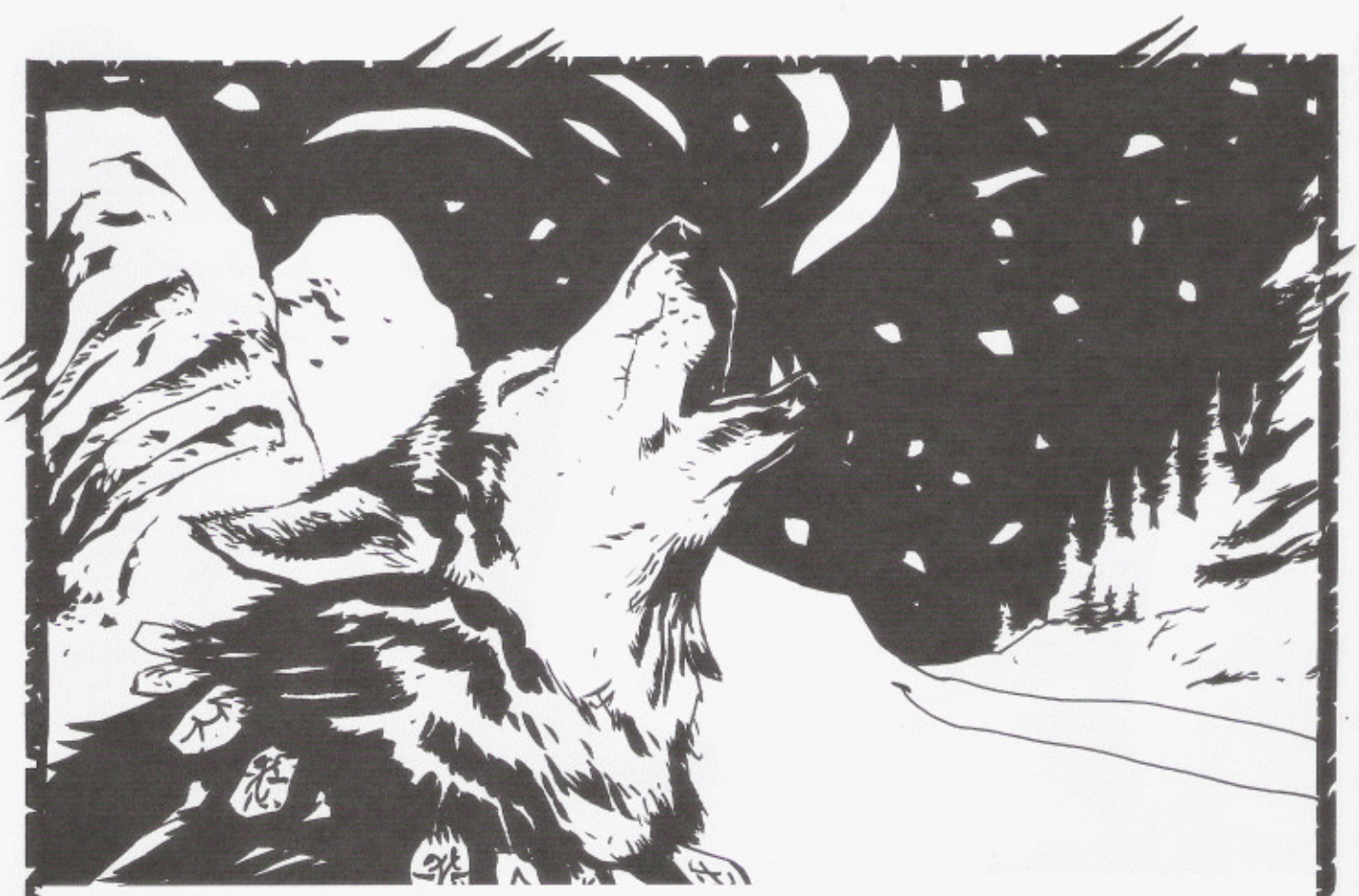
A Lei: Os lobisomens devem se acasalar somente com seres humanos ou lobos. Como os descendentes impuros são deformados, deturpados ou até mesmo loucos, os Garou estão proibidos de se acasalar com sua própria espécie. É claro que a lei é imposta, em grande parte, devido a um preconceito secular contra os impuros. Essa censura está na raiz de algumas das maiores tragédias da cultura Garou. Sabe-se de Galliards que levaram os ouvintes às lágrimas ao cantarem baladas sobre dois lobisomens apaixonados que nunca puderam expressar sua paixão... ou que o fizeram à custa de suas vidas.

A Realidade: O número de impuros na cultura Garou aumenta constantemente, o que vem a demonstrar que a lei não é tão inviolável quanto costumava ser. Algumas tribos alegam ser realmente mais gentis com seus impuros do que outras. Infelizmente, essas alegações costumam não passar de uma tática para recrutar e explorar os impuros, pois estes são obrigados a realizar tarefas que os lupinos e os hominídeos preferem evitar.

Combate a Wyrm Onde Ela Estiver e Sempre Que Proliferar

A Lei: A Wyrm é uma das fontes do mal. Gaia criou os lobisomens para proteger a humanidade, e destruir a Wyrm é o meio mais direto de consegui-lo. O jeito mais rápido de um Garou ganhar o respeito de seus companheiros é testar a si mesmo em batalha contra os servos da Wyrm. O Apocalipse pode estar próximo, mas o meio mais certo de retardá-lo é entregar-se à luta contra o Grande Dragão e seus lacaios.

A Realidade: Os lobisomens desconfiam que estes sejam os Últimos Dias, principalmente agora que as profecias antigas se tor-



naram realidade. Mesmo que fosse possível — murmuram alguns —, matar a Wyrm só retardaria o inevitável. Os anciões indiferentes deixam-se distrair com outras tarefas, como conquistar território, disputar poder político ou aleijar seus rivais. Aceitar que o Apocalipse já começou é um pouco demais para alguns Garou, que prefeririam estabelecer as próprias reputações e os próprios legados.

Quando confrontados com esta parte da Litania, os filhotes costumam fazer perguntas que seus anciões relutam em responder. O que acontece a um Garou possuído pela Wyrm, mas não inteiramente sob sua influência? Será que deveria ser destruído? Um espírito da Wyrm é realmente destruído quando "morto" ou vai simplesmente se re-materializar em algum outro local? Há alguma esperança de que os lobisomens possam mudar o curso da história destruindo todos os servos da Wyrm ou será que eles deveriam escolher melhor suas batalhas? Um número cada vez maior de lobos jovens questiona se a Weaver não seria tão perigosa quanto a Wyrm. Não foi a Weaver quem levou a Wyrm a esses extremos de loucura? Idéias perigosas como essas devem correr à boca pequena. Muitos lobisomens zelosos desafiaram e mataram os Garou que deram voz a pensamentos traiçoeiros.

Respeita o Território do Próximo

A Lei: Sempre que se aproxima do território de um outro lobisomem, o Garou tem de se anunciar primeiro e pedir permissão para entrar. O método tradicional envolve o Uivo de Apresentação e a declamação do próprio nome, da seita, do totem, da tribo e da seita natal. Muitos Presas de Prata e Senhores das Sombras também insistem em conhecer a estirpe do visitante para estabelecer se ele é ou não um puro-sangue. Além dessas precauções, o lobisomem deve marcar seu território, seja com sinais olfativos ou chancelas entalhadas com as garras, para manter a paz com outros Garou.

A Realidade: Como a população humana continua a crescer, torna-se impraticável uivar e urinar em árvores. Nos caerns urbanos, alguns lobisomens com habilidades tecnológicas (como os Andarilhos do Asfalto) preferem um telefonema, *e-mails* ou *fax*. Muitos lobisomens jovens ignoram completamente esta parte da Litania, considerando-a uma tradição "fascista" no que deveria ser uma cultura comunal. Quem se importa com o que os ancestrais faziam séculos atrás? O Garou deve ser julgado pelo que ele faz na atualidade.

Aceita Uma Rendição Honrosa

A Lei: Os duelos entre lobisomens são comuns. Apesar de muitos hominídeos preferirem resolver suas disputas diplomaticamente, a maioria das tribos enfatiza a bravura marcial, ressaltando o ordálio e o combate singular. Em conseqüência disso, muitos lobisomens morrem. Com a ameaça de extinção da raça, os Garou pacíficos voltaram a destacar esta máxima. Não podem impedir seus companheiros de seita de se matarem uns aos outros, mas, por causa desta parte da Litania, o lobisomem atacado por outro Garou pode pôr fim ao duelo pacificamente ao expor sua garganta. O derrotado não deve perder reputação nem renome ao fazê-lo, mas a misericórdia do Garou vitorioso deve ser enaltecida. Teoricamente, todo Garou em duelo tem o compromisso de honra de aceitar a rendição.

A Realidade: Na prática, os lobisomens pacíficos recorrem a esta lei com freqüência, mas os Garou ardilosos são bem mais seletivos. Afinal de contas, tudo pode acontecer no calor da batalha. Até mesmo os lobisomens mais bestiais e violentos se esforçam para obedecer a esta lei, mas, quando o sangue começa a jorrar, os instintos superam a razão. Alguns guerreiros são famosos por ignorarem "acidentalmente" uma tentativa de rendição e enterrarem os dentes na garganta exposta do oponente.

Submete-te aos Garou de Posto Mais Elevado

A Lei: Assim como os lobos com os quais se acasalam, os lobisomens mantêm uma sociedade estritamente hierárquica. Alguém é sempre alfa, e algum pobre idiota sempre acaba seguindo atrás do resto da matilha com o rabo entre as pernas. Portanto, os concei-

tos de Renome e Posto são essenciais para a sociedade Garou. Um lobisomem deve sempre honrar pedidos razoáveis dos Garou de posto mais elevado.

A Realidade: Um número cada vez maior de filhotes e cliath começa a demonstrar pouco respeito por seus anciões. Se a sociedade Garou fez tão pouco para curar o mundo, por que os anciões mereceriam respeito? Cada tribo tem sua própria cultura e nem todas acreditam em bajular tiranos ou fazer a vontade de alfas egoístas com estirpes antiqüíssimas. Os lobisomens geralmente honram os anciões de sua tribo, mas as opiniões variam quando se trata dos Garou de posto elevado de outras tribos.

Os Roedores de Ossos têm o hábito de desconsiderar esta máxima completamente. Aos olhos deles, todos os lobisomens são iguais. Não fosse assim, eles teriam de fazer mesuras excessivas e servir a todo mundo. Os Filhos de Gaia e os Peregrinos Silenciosos respeitam as escolhas pessoais e, portanto, preferem merecer a obediência a exigi-la. Os Fenrir respeitam qualquer ancião... desde que o dito ancião seja capaz de dar um pau em qualquer um deles. Os Garras Vermelhas odeiam ouvir os "macacos tagarelando" sobre hierarquias complicadas; cada um deveria saber seu lugar instintivamente. Os Senhores das Sombras e os Presas de Prata, por outro lado, impõem esta lei com punhos de ferro e garras afiadas.

Oferece o Primeiro Quinhão da Matança aos de Posto Mais Elevado

A Lei: Os anciões são bem conhecidos por invocar este costume com freqüência. Apesar de originariamente se aplicar à caça, essa "cláusula da matança" foi ampliada para incluir o espólio de guerra. Em teoria, o Garou mais renomado tem direito aos fetiches mais poderosos encontrados por seus companheiros de matilha. Os Presas de Prata e os Senhores da Sombra exigem aquilo que eles acham que lhes é devido, algo que as outras tribos aceitam de má vontade.

A Realidade: A mentalidade coletiva pode ser um instinto forte, mas nem todos pensam da mesma maneira. A maioria dos indivíduos não se submeteria a entregar todo o butim que encontrou a um companheiro. Um Garou respeitado pode levar a melhor usando esta lei contra seus companheiros de matilha durante algum tempo — e até mesmo conseguir o apoio dos anciões —, mas é claro que há conseqüências. No começo, é a desconfiança; depois, as pauladas.

Não Provarás da Carne Humana

A Lei: Esta parte da Litania foi cantada pela primeira vez logo após o Pacto. Os místicos entre os Portadores da Luz Interior perceberam que muitos lobisomens do Pactuado Ocidental sentiam prazer excessivo em devorar carne humana. Esses canibais eram vulneráveis à corrupção da Wyrm. Os anciões que engordavam com a carne humana também se tornavam fracos para a caça e a matança de presas mais desafiadoras, como os espíritos da Wyrm que eles *deveriam* perseguir. No século XXI, esta lei é mais do que uma simples questão espiritual. Os seres humanos agora consomem uma quantidade assustadora de conservantes. Essa dieta carregada de produtos químicos torna a carne humana insalubre.

A Realidade: Os lobisomens são criaturas bestiais e ocasionalmente perdem o controle. Já aconteceu inúmeras vezes de um herói que contemplava a lua cheia ser oprimido pela própria fúria e despertar na manhã seguinte com um estranho gosto na boca... e uma avidez por mais, mais, mais. Sem que ninguém mais saiba, os Garras Vermelhas ignoram esta parte da Litania; alguns caçam e devoram seres humanos ostensivamente. Um campo atávico de Roedores de Ossos, os Antropófagos, tem rituais inteiros baseados no canibalismo. Quanto à tribo dos Senhores das Sombras, eles consideram esta lei um assunto para as assembléias. Eles possuem meios mais efetivos de dar fim a vítimas humanas...

Respeita Aqueles Inferiores a Ti: Todos Pertencem a Gaia

A Lei: Os lobisomens das lendas humanas são monstros solitários e furtivos, mas os Garou são criaturas gregárias. Seus ancestrais lendários prometeram proteger a Terra e, portanto, devem respeitar o lugar de todas as criaturas no mundo natural. Todo Garou é, do mesmo modo, digno de respeito. A cortesia é um conceito Garou clássico, e o comportamento cortês é um meio respeitável de se ganhar renome.

A Realidade: Todas as seitas citam esta máxima, mas nem todas as tribos têm a mesma consideração por seus filhotes, cliath e Garou impuros. Os Senhores das Sombras desvirtuam o significado desta lei e demonstram apenas o que entendem como o "o respeito minimamente adequado" a criaturas inferiores. A Cria de Fenris não mata ostensivamente os companheiros de seita mais fracos, mas obriga-os a enfrentar um verdadeiro inferno, dando-lhes a "honra de merecer respeito". Os Roedores de Ossos simplesmente ridicularizam este preceito. É para lá de óbvio que eles não são respeitados, e quem poderia ter um posto mais inferior do que o deles?

Felizmente, os instintos lupinos muitas vezes garantem o cumprimento dessas práticas. Os lobos normalmente demonstram respeito por suas presas — os Parentes humanos se admiram quando um lobo olha no fundo dos olhos do animal que está prestes a matar. Os Garou nobres são conhecidos por lamentar o falecimento de seus adversários, ganhando, com isso, o respeito dos demais. Os lobisomens matam quando necessário, mas devem tomar cuidado para não se transformarem em monstros irracionais.

Não Erguerás o Véu

Neste caso, lei e realidade são a mesma coisa. Os lobisomens devem ser discretos ao agir entre os seres humanos. Esta prática é muito mais do que simples respeito pelo Pacto, a decisão de respeitar o direito da humanidade à própria civilização. O mundo é um lugar perigoso. Caçadores humanos, fanáticos religiosos, vampiros antigos e criaturas sobrenaturais bem mais sinistras espreitam a noite. E, naturalmente, os servos da Wyrm se escondem em todos os lugares e exploram os fracos. Se os lobisomens optarem por agir como monstros, outras criaturas irão caçá-los como os animais que são.

Os Garou também têm a obrigação de proteger a humanidade. Ao verem lobisomens andando por aí na forma Crinos, os seres humanos são tomados pela loucura e elaboram toda sorte de argumentos lógicos para explicar o que viram. Cresce o medo, vem o pânico, e o populacho recorre a medidas drásticas de defesa. Em resumo, lobisomens violentos podem provocar quase tanto mal quanto as criaturas da Wyrm por eles caçadas.

Não Serás Um Fardo Para Teu Povo

A Lei: Infelizmente, as nações em guerra nem sempre têm os recursos necessários para cuidar de seus enfermos. Tempos atrás, o Garou doente, idoso ou mortalmente ferido era estraçalhado por seus companheiros de seita. Um herói tão digno de pena não deveria sofrer por mais tempo. No mundo moderno, considera-se mais nobre deixar o ancião escolher como dar cabo de sua vida. Nas lendas dos Garou, muitos dos maiores heróis simplesmente partiram numa última jornada para nunca mais voltar.

A Realidade: Os Filhos de Gaia questionam esta lei de maneira clamorosa. Eles acreditam na morte natural e cuidam até o fim dos idosos que sofrem das enfermidades mais terríveis e prolongadas. Alguns Garou mais velhos, principalmente aqueles incapacitados pela depressão e pelo remorso, simplesmente voltam à sociedade humana ou lupina para morrer e reconciliar-se com a vida que deixaram para trás.

Não Desafiarás o Líder em Tempos de Guerra

A Lei: Os espíritos mais perigosos são capazes de se manifestar no mundo físico; em suas aparências verdadeiras, eles têm tamanho e poder monstruosos. Para os lobisomens, as táticas de matilha são a melhor defesa contra esse tipo de invasão. Portanto, a obediência é essencial numa matilha. Uma vez iniciada a luta, a palavra do alfa é lei. Um membro desobediente da matilha pode ser punido ou atacado por seus companheiros, ou até mesmo por sua seita, depois de passado o perigo.

A Realidade: Saciada a sede de sangue, a raiva dá lugar à razão. Pode ser que os Meias-Luas queiram avaliar o motivo da desobediência. Se o lobisomem estava sob controle mágico, foi corrompido ou possuído pela Wyrm — ou se o alfa era muito incompetente —, essa desobediência pode ser perdoada, principalmente se a ação tiver salvado a matilha ou a seita. Infelizmente, o renome que o lobo teria recebido por sua valentia pode ser anulado devido à insubordinação.

Pode-se Desafiar o Líder a Qualquer Momento em Tempos de Paz

Lei: A mentalidade coletiva de um lobisomem pode ser forte, mas ele não é obrigado a tolerar um alfa fraco. Se não houver qualquer ameaça imediata, um Garou de posto elevado o bastante pode contestar a posição do líder da matilha. O resultado do desafio normalmente é um duelo, um teste de inteligência ou uma simples demonstração de intimidação por meio de rosnados. Numa matilha, o desafio é resolvido com rapidez e decisão. Numa seita, os lobisomens em assembléia encenam o desafio com grande tensão dramática.

A Realidade: Os alfas muito poderosos podem ser praticamente imunes ao desafio. Os membros de algumas matilhas desafiam seus líderes alternadamente para cansá-los e obrigá-los a ceder. Os tirânicos Senhores das Sombras insistem sempre que existem ameaças maiores rondando por aí e, com isso, adiam os duelos mais perigosos. Os lobisomens ardilosos insistem em escolher o tipo de duelo para explorar as fraquezas conhecidas do rival. Em suma, os alfas que chegam ao poder por meio da traição e do engodo defendem sua autoridade com os mesmos métodos.

Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern

A obediência a esta lei é tão rígida quanto a necessidade de preservar o Véu. Os caerns acumulam energia mística, o sangue vital da Terra. Se um deles for destruído ou corrompido, uma parte da Terra morrerá, e com ela o poder dos Garou. O lobisomem que leva um inimigo conhecido ou em potencial até um caern secreto é punido severamente, mesmo quando o ato é involuntário.

Justiça

Na sociedade Garou, os crimes e erros mais simples são fáceis de retificar. Se o problema é iminente, um ancião pode advertir o lobisomem jovem sobre um possível erro. Os Garou resolvem as disputas com uma reprimenda, por meio de um mediador ou às vezes com um duelo. Se essas medidas não forem suficientes, a desaprovação da matilha, da seita ou da tribo de um lobisomem costuma bastar para corrigir o mau-comportamento. A maioria dos cliath ambiciosos não deseja perder renome. Entretanto, alguns crimes são tão graves que devem ser punidos com rigor. Em outras palavras, alguém tem de pagar quando a Litania é violada.

Cada seita e tribo tem seus próprios métodos de conduzir julgamentos. A Cria de Fenris e os Garras Vermelhas preferem o julgamento por combate e avaliam os feitos de um lobisomem, não suas palavras. Por outro lado, os Senhores das Sombras apresentam petições aos líderes da seita com argumentos elaborados e maçantes, intimidando qualquer um que lhes negue o direito à palavra. Os Roedores de Ossos usam uma abordagem democrática nesses assuntos, que consiste em convocar um júri de iguais para presidir o julgamento... mesmo que os jurados sejam facilmente subornáveis. Os Uktena invocam espíritos para discernir a verdade enquanto os Andarilhos do Asfalto empregam a criminologia moderna. Embora seja possível uma ou duas tribos dominarem uma seita, muitos caerns atraem uma vasta gama de Garou. Nesses casos, o líder da seita pode escolher os métodos de sua tribo, da tribo do Philodox de mais alto posto ou da tribo do próprio transgressor. Cada escolha tem suas conseqüências políticas.

Depois de decretada a sentença, a seita realiza um ritual formal para castigar o transgressor. Se o criminoso escapar, os Garou podem oferecer uma recompensa por sua captura... ou por sua pele. O pior castigo é o ostracismo total, uma ofensa mais temida que a própria morte. A maioria dos Garou acredita no renascimento dos grandes heróis, e alguns até mesmo têm, como prova disso, visões de vidas passadas. O proscrito, declarado "desgarrado" ou *ronin*, é excluído para todo o sempre da companhia de seus irmãos e irmãs. A menos que consiga realizar um grande feito para provar seu valor, ele continuará só e indigno de confiança. Infelizmente, os lobisomens fatalistas se convencem de que não há futuro para os Garou, pois o Apocalipse está chegando. Matilhas inteiras de ronin erram pela Terra, rejeitando completamente os rigores da Litania.

Hierarquia

Todo grupo de Garou, desde a menor das matilhas às maiores seitas, tem algumas similaridades notáveis. Ser um lobisomem é, em parte, conhecer o modo de ser dos lobos. O instinto desempenha um grande papel na maneira pela qual eles se relacionam uns com os outros. Assim como os lobos, os Garou estabelecem quase imediatamente uma ordem hierárquica. Alguém deve se tornar o alfa, e todos os outros devem obedecer. Na maioria dos grupos pequenos, o alfa demonstra sua dominância por meio de força bruta. Nos grupos maiores, entretanto, isso é impraticável. Se afastar os rivais constantemente por meio de lutas, o soberano logo estará fraco demais para governar de maneira apropriada.

A sociedade Garou estabelece a hierarquia por meio de um sistema de *renome*, uma medida dos feitos de um herói e de seu serviço à seita. Brigas internas constantes ferem e enfraquecem a seita, mas este sistema dirige essa energia para algo positivo. ("Se quiser mostrar sua força, filhote, então mostre-nos que é bom caçador! Há um certo espírito que me intriga...") Este "sistema de castas" pode soar perturbador, mas é reforçado pelos instintos dos lobisomens e por milhares de anos de condicionamento tribal. Os instintos de matilha exigem hierarquia. Cada lobisomem tem seu lugar. Os anciões raramente precisam demonstrar poder abusando de seus arrendatários, e seus vassalos geralmente contentam-se em servir.

De acordo com seu renome, cada lobisomem também detém um certo *posto* na sociedade Garou e é tratado pelo título apropriado. Exemplos:

— Os *filhotes* ocupam a base da pirâmide hierárquica e são tratados como pouco mais que crianças. São ávidos por conhecimento e fazem muitas perguntas embaraçosas.

— Assim que completa seu Ritual de Passagem, o filhote se torna um *cliath*, um jovem Garou que é convocado regularmente para executar todo tipo de tarefas para sua seita. Como as matilhas de cliath sabem que estão em demanda, algumas viajam por todo o mundo a fim de aprender sobre a sociedade Garou.

— Continuando a ganhar renome, os cliath acabam se tornando *fostern*. Esses Garou são instruídos o bastante para atuar como estimados emissários entre as seitas. Neste estágio da vida, uma matilha inteira pode passar por um período de adoção num caern distante e provavelmente estranho.

— Os *adren* estão acima dos fostern e geralmente assumem os cargos políticos menores de uma seita. A esta altura, uma matilha de adren geralmente limita suas viagens a apenas alguns caerns. As rivalidades políticas se desenvolvem com o passar do tempo.

— Os *athro* estão acima de todos os plebeus. Normalmente, envolvem-se em algumas das aventuras mais perigosas e urgentes que suas tribos podem oferecer. Sabe-se de mensageiros dos Peregrinos Silenciosos que percorreram o mundo só para convocar a matilha certa de athro para aventuras cruciais.

— Somente os Garou mais estimados e de posto mais elevado são tratados por *anciões*. Mesmo se não estiver no momento servindo como ancião tribal, líder da seita ou em outro cargo de destaque, o lobisomem com renome suficiente ainda será tratado com as maiores demonstrações de respeito.

Quando dois Garou de postos muito diferentes interagem — como numa conversa entre um jovem cliath e seus anciões —, suas posições relativas ficam bastante óbvias. Quando dois lobisomens apresentam aproximadamente o mesmo posto ou renome, as sutilezas sociais não são tão distintas. Quando heróis de mesmo status discordam, as discussões podem chegar aos socos. Felizmente, a sociedade Garou desenvolveu protocolos para lidar com esses conflitos, criou maneiras de os lobisomens contestarem a liderança sem matarem uns aos outros: testes de dominância que geralmente se baseiam no tipo de problema que a seita tem pela frente.

Quando o perigo se aproxima, a luta pelo poder entre os lobisomens é maleável. Quando muitos Garou se reúnem, o alfa pode mudar de hora em hora. Como sabem instintivamente que cada augúrio apresenta um determinado ponto forte, os lobisomens geralmente estão dispostos a seguir o líder mais forte e mais qualificado do augúrio apropriado. Por exemplo, o guerreiro de posto mais elevado geralmente lidera uma tribo ou seita na batalha. Finda a escaramuça, se o grupo for confrontado por um bando de espíritos desonestos, o guerreiro poderá ser derrotado num desafio mental por um místico inteligente e astuto. Se habilidades de negociação forem necessárias pouco depois, um Philodox conhecido por sua perspicácia social poderá desafiar o alfa para um tipo diferente de disputa. Quando se trata de um Garou particularmente renomado devido a suas habilidades, o rival sábio renunciará ao desafio assim que perceber que foi superado.

Desafios francos raramente são necessários numa matilha. A matilha de lobisomens trabalha em equipe há tanto tempo que seus membros já sabem quem é o melhor em cada coisa. Quando irrompe uma luta, é geralmente o Ahroun quem se torna alfa. O Galliard costuma tomar a iniciativa quando alguém deve se dirigir à seita da matilha e discursar com eloqüência. O Philodox é uma escolha excelente para mediar uma disputa ou para conversar com criaturas que a matilha não compreende muito bem, ou até mesmo para resolver disputas dentro da matilha. O Theurge lida melhor com espíritos e problemas místicos, agindo muitas vezes como alfa na Umbra. E, é claro, quando são necessárias a trapaça e a astúcia, o Ragabash lidera a matilha em questões que envolvem malícia e desinformação.

Dominância e Submissão

Mesmo que você ache óbvia a escolha de um alfa, outros lobisomens podem não concordar. Como diz a Litania, desde que um grupo não esteja em perigo imediato, seu líder pode ser desafiado a qualquer momento. Milhares de anos de conflito levaram aos três métodos mais comuns de testar a dominância: a *defrontação*, o *jogo* e o *duelo*. Se a matilha ou a seita está enfrentando uma determinada crise, o tipo de problema influencia o tipo de desafio, como um duelo disputado para ver quem lidera um ataque à meia-noite. Caso contrário, o lobisomem desafiado tem o direito de escolher.

A defrontação é uma disputa de vontades. O desafiante a inicia rosnando para seu oponente e fitando-o olhos nos olhos, sem nem mesmo piscar. O primeiro lobisomem a desistir perde. Apesar de parecer uma disputa simples, tem lá seus riscos. Uma vez eriçado, o lobisomem pode entrar em frenesi e atacar. Se isso acontecer, o lobisomem enfurecido perderá não só a confrontação como também o renome.

O jogo é um teste de habilidade, astúcia e inteligência. Pode ser um torneio de charadas, uma partida de xadrez, uma competição para nomear várias hierarquias espirituais ou algum exercício mental semelhante. Às vezes, os Ragabash vencem essas disputas com um pouco de esperteza e trapaça. O líder deve demonstrar seu intelecto superior caso queira continuar como alfa.

O duelo é exatamente aquilo que os espectadores esperam: combate singular. O Garou desafiado pode escolher o tipo de arma a ser usado. É raro um duelo até a morte. Infelizmente, como acontece no caso das defrontações, os duelos podem levar a frenesis de violência. Algumas seitas, como aquelas dominadas pela Cria de Fenris, recorrem quase que exclusivamente a esses desafios.

O perdedor de um teste de dominância precisa mostrar imediatamente algum sinal de submissão: uma "rendição honrosa", como diz a Litania. Pode ser algo como cair ao chão, expor a garganta, baixar a cabeça e ganir ou alguma coisa equivalente. O jogo tem seus próprios sinais de submissão, desde o mestre enxadrista que derruba o próprio rei até o contador de histórias que faz uma reverência e paga uma bebida ao rival. Numa disputa física, se o perdedor não mostrar algum sinal de que está prestes a ceder, o vencedor poderá prosseguir com um ataque rápido, esmurrando o subalterno ou enfiando as garras no oponente até este reconhecer a derrota.

A Matilha

Um dos pontos mais fortes dos lobos é sua mentalidade coletiva. Um único lobo pode ser forte, mas, acompanhado da alcatéia, ele pode ajudar a abater uma criatura dez vezes maior do que ele. Os lobisomens não são diferentes. As matilhas constituem a base da sociedade Garou. As seitas podem ser conquistadas e as tribos podem discutir, mas uma matilha trabalha em equipe, apesar de toda a adversidade. De fato, boa parte do preconceito e da desconfiança existentes entre as diversas tribos é deixada de lado quando uma matilha convive durante tempo suficiente.

As matilhas têm de dois a dez lobisomens. Geralmente, todos os cinco augúrios são contemplados, mas essa representação não é obrigatória. É possível, por exemplo, formar uma matilha com vários Ahroun ou ter um Ragabash aliado a mais de um Theurge. Os lobisomens podem ser todos da mesma tribo ou de várias tribos diferentes. Um filhote pode acompanhar cliath, alguns fostern podem assistir a uma matilha de anciões ou a matilha inteira pode decidir se tornar ronin. Dizem que os Portadores da Luz Interior chegam a formar matilhas temporárias (chamadas *sentai*) com outros metamorfos do Oriente, o que não é exatamente inusitado.

Cada matilha tem também um propósito comum. Os filhotes sempre se juntam numa matilha por um motivo, mesmo que este seja uma simples declaração. Essa declaração começa com algo bem simples ("ajudar e defender a seita que nos uniu"), algo ambicioso e de longo prazo ("procurar os locais de reprodução da Wyrm e destruí-los todos," ou "ajudar nosso Presa de Prata a se tornar o líder da seita") ou até mesmo um plano místico e enigmático ("viajar para o Oriente e compartilhar conhecimento com outras criaturas sobrenaturais"). Naturalmente, a matilha pode decidir cumprir várias outras missões ao longo do caminho, mas sua união geralmente advém da dedicação a um propósito.

Algumas matilhas são formadas em função de um determinado ponto forte, reunindo lobisomens com talentos semelhantes ou complementares. A matilha pode passar por uma vasta gama de aventuras, mas é na sua especialidade que ela se supera. Uma matilha pode se dedicar a *cortar o barato*, isto é, sabotar os negócios que envolvem os servos da Wyrm. Uma outra pode ter uma certa obsessão pelo mundo espiritual e entranhar-se cada vez mais fundo nos reinos místicos. Uma terceira pode ser extremamente política, visitar algumas seitas e se envolver com intriga e espionagem. A matilha é capaz de enfrentar praticamente qualquer adversidade, mas os anciões logo descobrem no que seus membros são excelentes.

Totens

Cada matilha passa também a se dedicar a um determinado *totem* assim que é formada. Muitos desses totens são grandes espíritos animais, como o Corvo ou o Urso. Outros, como o Avô Trovão, são mais antropomórficos. Totens menos conhecidos e mais esotéricos, como a Toda-poderosa Grana e a Grande Pilha de Lixo, são enigmáticos e bizarros. Cada um desses grandes espíritos apresenta os próprios pontos fortes, de modo que a escolha de um totem geralmente está relacionada aos objetivos e pontos fortes de uma matilha. A escolha é feita durante um emocionante ritual místico. A matilha recebe um *espírito totêmico*, um servidor espiritual do totem que pode atuar como seu guardião, guiá-la pelo mundo espiritual e até mesmo emprestar-lhe poder místico.

Em algumas ocasiões, a matilha é reunida com o intuito explícito de servir a um totem específico, e todos os cliath a serviço dele são reunidos pela primeira vez para formar uma matilha com essa afinidade em mente. Por exemplo, se uma seita Wendigo decidir formar uma matilha do Corvo, ela poderá reunir os mais famigerados velhacos e os mais sábios mestres do conhecimento. No passado, os anciões Theurges tinham grande facilidade para invocar esses guias. Entretanto, como a magia está se extinguindo rapidamente, muitas matilhas hoje empreendem uma grande demanda no mundo espiritual a fim de encontrar seu espírito totêmico. Até que o faça, a matilha viaja sem essa orientação.

É claro que os membros da matilha não precisam permanecer juntos para sempre. Algumas matilhas se dissolvem depois de muitos anos de cooperação, principalmente se os objetivos de vida de seus membros mudarem. Se a matilha tomar essa decisão — por exemplo, quando seu objetivo é alcançado —, o espírito totêmico é libertado com uma cerimônia.

A Seita

Grupos maiores de lobisomens reúnem-se em torno de caerns, em grande parte com o propósito de proteger um local sagrado. As seitas são sociedades que se formam ao redor de caerns. As mais antigas são dominadas por uma ou duas tribos — e geralmente não ficam muito longe de suas terras natais —, mas as seitas tornaram-se cada vez mais multitribais no decorrer dos últimos séculos. Essa cooperação pode ser a última esperança dos Garou. Se não conseguirem deixar de lado seus preconceitos e estereótipos, seus inimigos vão dividi-los e conquistá-los com facilidade.

A principal tarefa de uma seita é proteger seu caern. Por meio de rituais místicos poderosos, uma seita pode ajudar os heróis a percorrerem grandes distâncias. Recorrendo ao poder de Luna, os místicos constroem poderosas *pontes da lua* entre os maiores caerns. Devido a essa capacidade, as seitas também são pontos de encontro para os viajantes. Depois de dar as boas vindas a uma matilha viandante, os anciões podem lhe oferecer uma oportunidade de ficar no caern por algum tempo e descansar. Essa honra geralmente exige que os visitantes paguem alguma espécie de *chiminage* em troca. Esse pagamento pode ser tão simples quanto contar histórias

sobre as jornadas da matilha, tão esotérico quanto recuperar algo de valor no mundo espiritual das redondezas ou tão oneroso quanto cumprir uma pequena missão em nome da seita.

Os Garou mais velhos acabam por se estabelecer na seita de sua preferência e geralmente assumem um cargo político. Os anciões podem dedicar vários anos à proteção de um caern, e muitos acabam relutando em abandoná-lo... pelo resto da vida. Por isso, é comum os anciões oferecerem aos Garou mais jovens a oportunidade de empreender missões em prol da seita como um meio fácil de obter honra e glória.

Os jovens cliath devem recordar quais anciões são responsáveis por quais tarefas. Cada seita tem um *líder de seita*, o sagaz governante que organiza a comunidade e dirige as matilhas. O Theurge de mais alto posto torna-se o *Mestre do Ritual* e realiza vários ritos cotidianos para manter a seita. Ele também é responsável por cuidar do centro espiritual do caern, onde os lobisomens meditam. O *Vigia do caern* protege a área ao redor do caern, conhecida como divisa, sempre a espera de problemas. Muitos impuros jovens são convocados para ajudá-lo nessa tarefa. As seitas muitas vezes apresentam vários outros cargos, da *mãe* ou *pai do covil*, que cuida dos filhotes, ao *Menestrel*, que conta a história da comunidade. Todos os lobisomens têm lugar na sociedade Garou, e muitos adorariam falar com os jovens heróis que precisam de conselhos.

A Tribo

Os lobisomens falam de seus ancestrais com grande orgulho e demonstrações de lealdade. Ao longo de suas vidas, eles ajudam suas tribos, e suas tribos os ajudam. Cada tribo tem um sistema hierárquico diferente, que varia desde os constantes conflitos por poder entre os Senhores das Sombras à democracia informal e descontraída dos Roedores de Ossos. Como já foi dito antes, uma ou duas tribos dominam a maioria das seitas, o que dá origem a uma política tribal. Os jovens cliath servem a sua matilha em primeiro lugar e a sua seita em segundo, mas, quando uma tribo tem um assunto urgente que apenas seus integrantes podem realmente compreender, um ancião pode convocar os cliath da tribo para auxiliá-lo, quem sabe com a ajuda de suas respectivas matilhas. Em algumas tribos, como a dos Presas de Prata e a dos Senhores das Sombras, este imperativo é incontestável. Entretanto, a oportunidade de ganhar renome ao servir à própria tribo geralmente é motivação suficiente.

Todas as tribos também contêm sociedades menores, grupos de lobisomens que têm um mesmo objetivo mas não pertencem necessariamente à mesma matilha. Esses grupos são conhecidos como *campos*. Por exemplo, um Roedor de Ossos pode pertencer ao Campo Frankweiler, que cuida de museus e parques públicos nas horas de folga, ou pode decidir se juntar ao Capuz, que zela pelos bairros depredados na periferia da cidade. O seguidor de um campo também pode decidir se juntar a uma matilha com lobisomens de outras tribos mas, de vez em quando, ele terá de partir para realizar uma tarefa pessoal em nome de seu campo. Ele pode até mesmo recrutar sua matilha para ajudá-lo nessa demanda, às vezes em troca de favores semelhantes. Por exemplo, se uma Fenrir ajudar seu companheiro de matilha do campo Frankweiler a resgatar um fetiche roubado de um museu, mais tarde ela poderá insistir para que o Roedor de Ossos ajude suas amigas valquírias a punir um Ahroun genioso.

Assembléias

Os lobisomens se reúnem regularmente em *assembléias*, acontecimentos que se prestam a várias funções sociais, políticas e religiosas. Essas reuniões são parte daquilo que os torna Garou, criaturas gregárias dedicadas às mesmas causas e responsabilidades sagradas. Em geral, as assembléias são convocadas toda lua cheia, apesar de uma seita poder convocar reuniões menores conforme as circunstâncias. Para os cliath, essas reuniões são vitais. Quando a matilha volta de uma de suas aventuras, um dos membros deve relatar o que aconteceu na assembléia seguinte. Os diversos lobisomens de uma matilha podem então ganhar renome. Por outro lado, os Garou que evitam as assembléias regularmente são vistos com desconfiança, muitas vezes por causa de sua relutância em auxiliar a própria espécie.

As assembléias são sempre celebradas nos caerns e, muitas vezes, espíritos poderosos são invocados como parte dos procedimentos. Os Theurges realizam grandes rituais, os Philodox cuidam do protocolo e dos "negócios" durante a reunião. Os Galliards organizam os eventos sociais e o contar histórias, e os Ahroun garantem a proteção da assembléia. Os lobisomens debatem políticas, discutem planos, enviam heróis para realizar grandes feitos, celebram os que retornaram triunfantes e injuriam os criminosos que violaram a Litania. As questões são tratadas com decoro e ponderadas pela seita como um todo. Quando as coisas ficam austeras demais, os Ragabash satirizam decisões estúpidas, troçam dos anciões pretensiosos e zombam daqueles que se levam muito a sério. As pontes da lua mais poderosas são abertas nesse momento. Acima de tudo, a energia espiritual despendida mantém o caern vivo, pois a prosperidade dos Garou também representa a prosperidade dos locais sagrados que eles freqüentam.

Existem muitos tipos de assembléia, que variam em tamanho, objetivo, grandiosidade e assistência.

As **audiências** podem ser convocadas a qualquer momento, geralmente quando uma matilha retorna de uma grande aventura. Os anciões se reúnem para ouvir o que os jovens heróis encontraram, planos urgentes são discutidos imediatamente e confere-se renome. O líder da seita decide quais anciões são vitais para a discussão. Enquanto o Galliard da matilha relata o que ocorreu, seus companheiros devem observar cuidadosamente as reações dos anciões. Essas reações geralmente revelam muita coisa sobre as lutas políticas dentro da seita. Nem todos os membros da seita são obrigados a assistir a uma audiência, mas muitos anciões odeiam receber as informações depois de seus rivais.

As **assembléias de seita** são as reuniões mensais e regulares de uma seita. Qualquer Garou pode participar, mas os forasteiros geralmente são vistos com desconfiança. Esta reunião é mais do que um simples externar de queixas e geralmente termina com uma estridente comemoração que nenhum cliath ousaria perder.

As **assembléias gerais** são convocadas para discutir os assuntos de maior importância, em geral aqueles que afetam uma tribo inteira. Exige-se o comparecimento de todos os lobisomens da dita tribo que se encontrarem a uma distância razoável; outros também podem ser convidados, mas só com uma permissão especial.

Os **conclaves** são as maiores assembléias. Exige-se o comparecimento de todos os lobisomens que se encontram nas redondezas, independente de matilha, seita e tribo. São extremamente raros e, por isso mesmo, importantíssimos. A reunião é anunciada durante uma assembléia normal e sempre exige que pelo menos cinco anciões de cinco tribos diferentes apóiem o encontro. Uma vez tomada a decisão, mensageiros são enviados de uma região a outra e de um caern a outro. O acontecimento é celebrado precisamente três meses depois, exatamente no mesmo local. As lendas falam de alguns conclaves para os quais mensageiros foram despachados com o intuito de trazer alguns dos maiores heróis do mundo, mas isso já não acontece há décadas.

Assembléias Tribais

A assembléia tribal é uma versão menos criteriosa de uma assembléia geral. É mais uma demonstração de solidariedade do que qualquer outra coisa. Os anciões acreditam que essas reuniões reforçam o poder político de uma tribo. No passado, era raro uma

tribo tramar diretamente contra outra, mas os anciões vingativos passaram a estimular o conflito entre as tribos à medida que a tensão aumentava e o Fim dos Tempos se aproximava. Infeliz do pobre lobo que tiver de escolher entre as necessidades de sua seita e os ditames de sua tribo.

Os **Andarilhos do Asfalto** realizam reuniões profissionais e absolutamente empresariais, muitas vezes com uma pauta, minutas e regras para manter a ordem. Em armazéns abandonados e escritórios de empresas, não só discutem os objetivos tribais como também invocam espíritos urbanos que são aprisionados em baterias e discos flexíveis. Os Andarilhos mais jovens são liberados bem cedo, geralmente para que possam ir a suas próprias *raves*, ingerir estranhas beberagens e drogas e apreciar música de vanguarda que os anciões não conseguem compreender.

Quando a **Cria de Fenris** se reúne, o resultado é um torneio épico de resistência, competência marcial, uivos, bebedeiras, comilança e muitas lutas. O evento parece uma imensa briga de bar, com corredor polonês, queimaduras ou escarificação cerimoniais e sagas inspiradoras contadas pelos escaldos. Em geral, os Fenrir mais jovens preferem ingerir quantidades insanas de álcool, rodas punk, bate-cabeças e encher uns aos outros de porrada.

Os **Fianna** são conhecidos por dois estilos de assembléias tribais. Durante os feriados do calendário celta — estabelecidos a cada solstício e equinócio —, eles tratam de assuntos solenes, recitam ou cantam grandes épicos e preservam sua história como bardos. Em outras épocas do ano, realizam festas impetuosas e às vezes convidam aliados potencialmente úteis de outras tribos para tomar parte nas canções, na dança e na bebedeira. Os Galliards Fianna passam meses ensaiando para apresentações nos dois tipos de evento.

Os **Filhos de Gaia** realizam assembléias tribais com base no conceito de comunidade. Algumas são bem inofensivas, e os Parentes humanos (ou até seres humanos muito estimados) reúnem-se para discutir ativismo político e questões ambientais. Algumas assembléias são extremamente pacíficas e implicam meditação sem fim, cantoria suave e contemplação silenciosa. É claro que até mesmo os Gaianos possuem um lado estridente e alegre. Desde os tempos antigos, a tribo também demonstra uma predileção por devaneios alucinógenos e entusiásticas folias musicais.

As **Fúrias Negras** se reúnem em suas mais sagradas propriedades tribais, paragens isoladas e idílicas, intocadas pela civilização intrusa. Cantos corais e caçadas sagradas são atividades comuns, além de rituais tribais que nenhum homem jamais presenciou. Com a perda de cada vez mais territórios tribais para o inimigo, as Fúrias Negras também começaram a celebrar reuniões bem menos tradicionais nas cidades, acontecimentos considerados inofensivos pelos desavisados.

Os **Garras Vermelhas** se isolam de outros Garou e esquecem completamente o que aprenderam com os seres humanos. Caçar, uivar e acompanhar a matilha de lobos mais próxima são todas atividades comuns. Sem que os Garou de outras tribos saibam, as assembléias mais radicais dos Garras envolvem rituais bem mais tenebrosos, muitas vezes encenados como uma zombaria dos rituais humanos. O sacrifício humano é comum, como acontece quando os Garras se fartam com as entranhas de seres humanos eviscerados e penduram os restos ao redor de uma "árvore natalina".

Os **Peregrinos Silenciosos** raramente se congregam, mas juntam-se de fato a outros viajantes para compartilhar histórias e canções. Os Peregrinos convidam os companheiros de viagem nos quais confiam. Um festival pode ter a participação de ciganos; outro, de fadas errantes, e um terceiro, de espíritos dos mortos. Às vezes, a assembléia acontece nas profundezas da Umbra, mas raramente permanece num mesmo lugar durante muito tempo.

Corridas simples e de revezamento, além de longas caminhadas, são todas atividades comuns.

As assembléias dos **Presas de Prata** são pura tradição e envolvem danças antigas e belas, além de longas declamações aos espíritos. Nobres usando vestes brancas lideram procissões iluminadas por velas até locais idílicos e isolados. Histórias de grandes ancestrais são contadas com reverência, geralmente para dar o exemplo às novas gerações da nobreza Presa de Prata.

Os **Roedores de Ossos** raramente realizam assembléias formais. Em vez disso, encontram solidariedade entregando-se a bebedeiras homéricas. Juntam algum trocado, abastecem-se de bebida, roubam um pouco de comida barata e depois se acabam. De vez em quando, uma turba embriagada de Roedores de Ossos pode se encher de coragem para zoar com os mais asquerosos espíritos urbanos da área. Os anciões chamam estas reuniões de "Orkins"*.

No alto das montanhas, sob os céus tempestuosos, os **Senhores das Sombras** tratam de assuntos melancólicos, preocupantes e lúgubres. Recorrem à grande pompa e circunstância para celebrar posições sociais, a consumação de conspirações e as mais recentes complexidades da hierarquia tribal. Tambores retumbantes e majestosos cantos gregorianos falam da grandiosidade da tribo, o que às vezes leva ao sacrifício de um ser humano fraco e desafortunado em honra ao tenebroso deus tribal, o Avô Trovão.

Os **Uktena** guardam sigilo absoluto, realizam rituais estranhos, invocam grandes espíritos e executam encantamentos misteriosos. Celebra-se o misticismo, e os Galliards recitam longas peãs retiradas dos antigos tomos e épicos do ocultismo.

Os **Wendigo** são índios norte-americanos, principalmente nas seitas setentrionais, e suas assembléias preservam uma grande diversidade de tradições. Uma reunião pode implicar buscas por visões e consumo de mescal, enquanto uma outra pode contar com tabaco sagrado, danças do fogo e combates rituais. Algumas assembléias empregam viagens umbrais, como acontece quando a congregação inteira apazigua um grande espírito e o persegue Penumbra adentro.

*N. do T.: "Orkin" é o nome de uma grande empresa de dedetização nos Estados Unidos.

Festins

As maiores assembléias terminam normalmente com um festim no qual os Garou mudam para a forma Crinos e correm desvairadamente pela região para remover qualquer coisa que possa representar uma ameaça. Em geral, a arruaça é tão extenuante que alguns anciões perdem terreno para os filhotes e cliath; outros chegam a morrer tentando acompanhar os mais jovens. Os membros de uma matilha nem sempre correm juntos durante um festim. Pelo contrário, a maior parte da seita começa a correr num único bloco e depois se fragmenta em grupos menores com o passar da noite. Alguns lobisomens isolados podem entrar em frenesi, tornando-se uma ameaça para si mesmos e para os demais — o festim não é realizado sem riscos. Muitos correm até a exaustão. Os Garou mais dedicados e fortes continuam até o amanhecer, ganhando imediatamente renome por sua grande resistência e paixão.

O festim não acontece sempre que uma seita se reúne, pois fica reservado para ocasiões especiais. Os caern urbanos dão início ao festim com grande receio, temendo que os cliath arrebatados pelo momento possam destruir partes do caern que outros juraram proteger. As seitas urbanas podem encontrar outras maneiras de desencadear o caos e o frenesi no final de suas assembléias. Tribos marciais como a Cria de Fenris e os Garras Vermelhas ficam chocadas ao saber de assembléias tribais que terminam com (na opinião deles) substitutos lamentáveis de um festim tradicional. Como exemplos de festins modernos temos as corridas pelos bares dos Fianna, os banquetes dos Roedores de Ossos, as "festas virtuais" dos Andarilhos do Asfalto em computadores conectados e os círculos de tambores dos Uktena.

Idioma

Os Garou que completaram o Ritual de Passagem podem conversar uns com os outros de várias maneiras. Os hominídeos, naturalmente, conhecem pelo menos um idioma do mundo humano, se não mais. Os lupinos são capazes de se comunicar de uma maneira muito simples quando estão na forma de lobo, usando geralmente um bocado de linguagem corporal. As raças são capazes de aprender a linguagem umas das outras, mas a conversação pode ser difícil. É raro os lupinos transmitirem conceitos que usem mais do que alguns verbos e substantivos, enquanto os hominídeos acham frustrante limitar seu discurso quando estão em forma de lobo. Mesmo os Garou hominídeos de terras distantes têm dificuldade para conversar entre si.

Felizmente, ao longo de milhares de anos, os próprios Garou desenvolveram um idioma distinto para aproximá-los. Os Galliards conhecem esse idioma cosmopolita como a "língua sublime" ou a "língua Garou". Muitos afirmam que os Fianna a conceberam primeiro. Os Ragabash Roedores de Ossos, por outro lado, usam o termo "empoladês" para descrever as inflexões majestosas do idioma e, infelizmente, o nome pegou. Todos os Garou aprendem a língua sublime imediatamente após o Ritual de Passagem, apesar das diferenças regionais de sotaque e dialeto. A língua Garou depende tanto da linguagem corporal e da inflexão quanto das palavras propriamente ditas. Boa parte da língua é instintiva e acentuada por feromônios, rosnados e ganidos. Algumas palavras não podem ser reproduzidas pela garganta humana nem pela de um lobo, pois precisam de transformação parcial para serem articuladas. Essas palavras representam alguns dos conceitos mais majestosos ligados à cultura Garou.

Naturalmente, alguns lupinos nunca chegam a dominar completamente esse idioma. Eles preferem falar com a simplicidade e a franqueza dos lobos. Só para registrar, os Garou nas formas Lupina ou Hispo (a forma intermediária entre Lupina e Crinos) conseguem se comunicar sem problemas com os lobos. Essa mesma "linguagem lupina" pode ser usada em outras formas, mas a chance de ocorrer mal-entendidos é muito maior. Embora a formal e complexa língua Garou exija algum treino, qualquer lobisomem na forma Lupina sabe falar "lupino" instintivamente. Da primeira vez que mudam para a forma de lobo, hominídeos ou impuros já conseguem se comunicar com outros lobos.

Uivos

O modo mais intenso, evocativo e eficiente de se comunicar com outros lobisomens é uivando. Enormes quantidades de informação podem ser condensadas em alguns poucos sons lamurientos. Todos eles incorporam a língua Garou, embora nem todos sejam tão "empolados" quanto a "língua sublime". Assim como todo Philodox estuda a Litania, qualquer Galliard deve ser bem versado em todos os uivos comuns.

Os uivos podem variar imensamente de uma seita para outra, o bastante para um Galliard atento ser capaz até de reconhecer a tribo ou o augúrio de um intérprete, ou talvez até inferir parte de sua personalidade. Opcionalmente, o Narrador pode permitir que um Galliard habilidoso em expressão ou performance transmita mais informações. Treze dos uivos usados mais comumente são descritos a seguir. Os Garou sensatos usam apenas doze, pois um deles é exclusivo de uma tribo decaída.

Aviso de Aproximação da Wyrm: Um uivo agudo, seguido de uma série de breves esturros em *staccato*, anuncia a presença dos lacaios da Wyrm. Se conseguir farejar a verdadeira forma dessas criaturas, o batedor será capaz de descrevê-la. Quem escuta o uivo é capaz de ver e sentir a impureza que o cerca.

Canção de Escárnio: Um Ragabash pode escolher qualquer outro uivo e distorcê-lo, transformando-o em algo pervertido e exasperador. Os Senhores das Sombras e os petulantes Ahroun são vítimas comuns de uma zombaria oportuna. Trata-se de um gesto incon-

testavelmente ofensivo, o equivalente musical de "uma banana". Se a canção for executada da maneira apropriada, o destinatário pode ser incitado a atacar ou apenas perder completamente a compostura.

Cântico de Desafio: Este uivo começa de maneira muito semelhante ao Uivo de Apresentação, mas logo se diferencia numa terrível zombaria dos feitos, da estirpe e dos detestáveis hábitos pessoais de um inimigo. Os Fianna não só inventaram este uivo para iniciar duelos como também alçaram-no à categoria de arte satírica. Todos os que ouvem o cântico são capazes de discernir exatamente por que se dá o desafio.

Chamado de Caça: Uma ululação longa e grave informa a posição da presa à matilha. Quando executado apropriadamente, o chamado também é capaz de identificar a presa, descrever seus ferimentos ou até mesmo coordenar as táticas da matilha que a está caçando.

Chamado de Socorro: Um membro da matilha pode usar este uivo para convocar seus camaradas se estiver em grande perigo. Alguns acham isso embaraçoso, pois o uivo soa como o latido de um cãozinho chamando pela mãe. Uivos mais expressivos podem incluir impressões sensoriais da ameaça que se aproxima.

Hino de Guerra: Os Ahroun convocam seus companheiros de seita para a batalha com este grito de guerra. Os Dançarinos da Lua o utilizam para reanimar os colegas se o moral estiver baixo. O uivo pode comunicar onde está o inimigo, o número aproximado de agressores e com que presteza serão necessários reforços.

Grito de Alerta: Sempre que o perigo se aproxima, este som equivale a um alarma geral. O Hino de Guerra avisa os lobisomens sobre um ataque, mas o Grito de Alerta é usado normalmente para desastres naturais, fenômenos incomuns na Umbra ou qualquer coisa estranha que se preste à investigação ulterior. Um Galliard experiente consegue transmitir impressões do que vem a ser o perigo, mas, em geral, essas sensações são enigmáticas ou contraditórias.

Grito de Vanglória: No calor da batalha, os heróis jovens podem se achar quase invencíveis e tentar feitos ridículos de coragem que nenhum lobisomem sensato tentaria. O grito basicamente significa: "Olhem pra mim!". Ou (como dizem alguns anciões): "Me vejam fazer uma coisa incrivelmente estúpida!". Se o Garou tiver boa expressão, o uivo também pode comunicar quem deve sair do caminho, quais dentre quatro ou cinco objetos serão usados, onde estes serão inseridos na vítima e por que o curandeiro da matilha deve preparar seus Dons místicos se a tentativa for um fracasso.

Maldição de Desonra: Este uivo é um ganido horrível e dissonante empregado para insultar aqueles que infringem a Litania. À medida que mais lobisomens juntam suas vozes ao ganido, este vai se tornando cada vez mais doloroso. A tensão do ouvinte não cessa até ele se unir ao grito. Os Garou que caíram em desgraça são sujeitados a essa cacofonia. Os sons comunicam um relato escarninho das falhas e imperfeições do patife. Uma seita inteira é capaz de memorizar todos os detalhes excruciantes ao tomar parte neste cântico.

Réquiem dos Caídos: Este é um uivo grave e lúgubre empregado como um réquiem para os mortos venerados. Sua extensão depende do status do falecido. Um ouvinte atento é capaz de descobrir quais participantes mais estão sofrendo com a tragédia e até mesmo obter breves imagens dos feitos do herói, como ocorre com as memórias após um grande panegírico.

Rosnado de Precedência: Esta manifestação breve e violenta é dirigida a um determinado adversário e normalmente significa "você é meu, seu inútil". As matilhas usam esses rosnados para coordenar suas táticas, e estabelecer quem ataca quem. Os Garou de postos elevados não precisam reconhecer este uivo — e até mesmo têm o direito de "roubar a caça" de um lobisomem inferior —, mas a maioria reage bem a um rosnado executado com maestria.

Sinfonia do Abismo: Os maiores inimigos dos Garou, os Dançarinos da Espiral Negra, emitem um ganido insano e retumbante quando estão prestes a atacar sua presa. As vítimas que escutarem com atenção serão capazes de identificar o destino que lhes foi reservado. Mesmo aqueles que não se assustam facilmente.

Uivo de Apresentação: A Litania ordena que os lobisomens respeitem o território do próximo; daí este uivo, que detalha a raça, a tribo e o augúrio de um Garou. Alguns lobisomens incluem partes de sua estirpe. O Uivo de Apresentação pode até incluir uma impressão sensorial do motivo pelo qual o visitante seria digno de atenção.

Fúria ao Redor do Mundo

A sociedade Garou é muito mais antiga que a civilização humana. Cidades imensas surgiram desde o final do Impergium, mas as velhas tradições e os antigos mistérios continuam a salvo, longe do reino humano. Assim como a humanidade evoluiu, os Garou também continuaram a se adaptar. Alguns lobisomens preservam o passado permanecendo perto de suas terras natais ancestrais, mas as Doze Tribos expandiram seus territórios em todo o planeta. Até mesmo os lupinos, que preferem muito mais viver onde os lobos são livres, sabem que defender a vida selvagem exige que eles viajem para longe de seus lares. O dever sagrado dos Garou para com a Mãe Terra enviou-os numa série se demandas épicas ao redor do globo.

América do Norte

Os Puros foram os primeiros lobisomens a chegar à América do Norte. Originariamente, os Uktena, os Croatan e os Wendigo conduziram seus rebanhos humanos pelo Estreito de Bering, depois migraram gradualmente para o sul. Ao contrário dos brutais lobisomens europeus, os Puros preferiam viver em harmonia com seus irmãos humanos. Por isso, os índios norte-americanos desenvolveram um grande respeito pela natureza e pelas criaturas da Terra. O Impergium neste continente foi mais um exercício de coexistência do que uma questão de dominância e submissão. As três tribos norte-americanas aceitaram o Pacto de má vontade, em grande parte porque defendiam a idéia de que os seres humanos evoluiriam o suficiente para sobreviverem sozinhos. Durante milhares de anos, a América do Norte foi um refúgio contra a Wyrm.

Os Puros não tinham a menor necessidade de manter pontes da lua com as outras tribos, mas não previram a possibilidade de invasão humana. No início do século XVI, imigrantes europeus começaram a aportar na costa da América do Norte, trazendo consigo uma cultura muito diferente. A fome e a privação convocaram os lacaios famintos da Wyrm; as incríveis manifestações ocorreram num povoado da Virgínia chamado Roanoke. Os Garou Croatan sacrificaram suas vidas para impedir que o Grande Dragão desovasse no mundo da superfície, mas foi praticamente em vão. Séculos de "Doutrina do Destino Manifesto" se seguiram e os europeus — agora conhecidos entre os Wendigo e os Uktena como os estrangeiros da Wyrm — devoraram avidamente as terras natais das tribos dos Puros.

Em questão de alguns séculos, outras tribos se ofereceram insistentemente para ajudar os Uktena e os Wendigo a estabelecerem pontes da lua que elas poderiam utilizar para socorrer os Puros. Os Fianna e a Cria de Fenris zelavam pelas novas gerações de Parentes que imigravam para o Novo Mundo e exigiam pronta aceitação nos caerns que lá encontravam. Os Andarilhos do Asfalto (então conhecidos como Cavaleiros do Ferro) foram atraídos pela fascinação despertada pelos lacaios da Weaver. Com cada cabo telegráfico esticado e linha de ferro assentada, aumentavam as reivindicações de território. Os Senhores das Sombras logo se seguiram, exigindo que líderes adequados ajudassem a manter a paz nas seitas multitribais em rápido crescimento. Não demorou muito e o ulular clamoroso de muitas tribos começou a exigir que os últimos Puros cedessem o controle de um número maior de caerns para que os Garou pudessem "ajudá-los". Suas terras havia muito tinham perdido a inocência.

Tanto os Uktena quanto os Wendigo ainda guardam rancor, mas novas ameaças forçaram-nos a cooperar com os Garou de outras tribos com a chegada do Fim dos Tempos. Lobisomens de qualquer talhe e feitio podem ser encontrados em todos os Estados Unidos. Os Roedores de Ossos são incontestavelmente a tribo mais comum. O espírito da democracia norte-americana, a TV a cabo barata e as lautas lixeiras transbordando de despojos atraem muitos deles. As tribos aprenderam a tolerar umas às outras, mas a tensão subsiste. Os Wendigo, mais rancorosos, retiram-se cada vez mais para o interior de suas terras tribais no Canadá, isolando-se das outras seitas.

Apesar da proliferação de algumas das mais banais e corruptas cidades do mundo, a América do Norte ainda é um dos poucos lugares no planeta onde os lobos selvagens são livres. Assim como os Parentes lupinos dos Wendigo prevalecem em todo o Canadá, os Garras Vermelhas estão tentando manter vastos territórios de reprodução no Alasca. Infelizmente, a caça em ambas as áreas está exterminando a população de lobos.

América do Sul

Poucos Garou consideram este continente seu lar. Há tempos é o refúgio de outros metamorfos, que ainda nutrem um grande ódio pelos lobisomens por causa da Guerra da Fúria. Embora Espanha e Portugal reivindicassem vastas porções de terra no século XV, uma população relativamente pequena de Parentes acompanhou os colonizadores. Bandos ardilosos de Feras isolaram as comunidades de Parentes Garou de seus familiares lobisomens, chegando até mesmo a atacá-las diretamente para ferir os Garou. As maiores cidades sul-americanas são maravilhas da era moderna, mas a pobreza e o desespero são lugar-comum nas profundezas do Terceiro Mundo.

Os Uktena e os Roedores de Ossos conseguiram conquistar alguns caerns neste continente, mas seus Parentes estão acostumados à opressão, à exploração e à violência. Os Senhores das Sombras tentaram organizá-los séculos atrás, cooperando com os conquistadores espanhóis, mas sofreram uma derrota homérica. As Feras sul-americanas lutaram bravamente para defender suas terras e, apesar de muitas terem morrido, continuam no continente até hoje. Algumas começaram a se acasalar com Parentes Garou, para o horror dos lobisomens que descobriram o fato. Outras tribos só começaram agora a perceber o tamanho da população de Parentes neste continente. Apesar de apenas algumas pontes da lua levarem à América do Sul, existem muitos caerns isolados que ainda podem ser reclamados... ou roubados. Os Parentes perdidos podem ajudar a virar a maré da batalha, mas só se os Garou também conseguirem ajudá-los.

Um dos locais de maior destaque na América do Sul sobrenatural é a Amazônia. Nos últimos dez anos, tornou-se um dos grandes campos de batalha dos Garou contra a Wyrm. Os lacaios da Wyrm corromperam algumas mega-empresas interessadas no lucro obtido com a destruição da floresta tropical. No interior das florestas cada vez mais reduzidas, brutais "deuses-onças" metamorfos defendem seus Territórios Umbrais com selvageria, atacando lobisomens e invasores a serviço das empresas com igual ferocidade. É uma batalha perdida para todos os envolvidos. Mesmo sem a influência do Grande Dragão, a invasão humana está eliminando um reino de que a Terra precisa desesperadamente para sobreviver.

Europa

Os Fianna, as Fúrias Negras, a Cria de Fenris e os Senhores das Sombras são todos originários da Europa. Todas as quatro tribos mantêm caerns em suas terras natais. Desde a Idade das Trevas, a Europa resiste como uma parte vital da História Garou. Dos picos escarpados dos Cárpatos às profundezas da Floresta Negra, este domínio é há muito tempo o lugar onde os lobisomens reinam supremos. Mil anos atrás, os fazendeiros irlandeses, os servos da Transilvânia e os colonos alemães murmuravam lendas sobre lobisomens que espreitavam a noite e castigavam os tolos que ousavam investigar suas atividades.

Infelizmente, a Wyrm também sempre foi forte neste continente. As lendas medievais sobre dragões, mantícoras e outras criaturas fantásticas podem ser atribuídas a suas obras abomináveis. Desde o aparecimento das histórias de íncubos, súcubos e outros demônios, o Grande Dragão força os seres humanos fracos a cair em tentação e os corrompe. Os Fianna recitam grandes épicos sobre guerras contra legiões corrompidas de fomori gerados no mar, enquanto os Senhores das Sombras sempre estiveram agudamente conscientes do mal que existe em seu meio, desde os sinistros vampiros da Transilvânia até os servidores espirituais de deuses esquecidos.

O mal cresce constantemente e a supremacia dos lobisomens chegou ao fim. No passado, a Europa era coberta pelo dossel de grandes extensões de floresta: uma matilha poderia correr durante dias sem divisar perfeitamente a luz do céu através da folhagem. Agora, as habitações humanas invadem os maiores caerns tribais. A Weaver fica mais forte à medida que a Europa se urbaniza cada vez mais.

Os Fianna ainda controlam imensos caerns na Irlanda, na Inglaterra, no País de Gales e na Escócia, mas muitos cliath acham os conflitos políticos das cidades mais fascinantes que as intermináveis peãs dedicadas a sua grandiosa herança celta. A Cria de Fenris domina poderosos caerns no norte da Europa, mas os antigos caerns na Floresta Negra da Alemanha estão cercados pelo desenvolvimento urbano. As Fúrias Negras concentraram sua atenção mais no planeta como um todo e menos em seus territórios na Grécia, apesar de ainda restarem alguns caerns insulares. Perto das terras natais dos Senhores das Sombras, na Europa Oriental, seus rivais vampíricos continuam poderosos como sempre. Como os Senhores ainda se dedicam a intrigas políticas tanto com os vampiros quanto com os de sua própria espécie, suas terras tribais são vitimadas pela discórdia, pela guerra e pelo ódio racial. A humanidade ainda tem sua própria civilização e está destruindo as sociedades Garou na Europa.

África

De um modo geral, os Garou não são bem-vindos na África. Outras espécies de metamorfos andam pelo continente e não toleram as incursões dos lobisomens. A mais perigosa dessas espécies é formada por feras semelhantes a dragões que atroam pelos trechos mais isolados da natureza. Alguns metamorfos estão entre os grandes gatos que erram pelas savanas e fala-se de uma espécie de ratos transmorfos que vive espalhando pestes modernas nas cidades superpovoadas. É claro que as Feras da África têm lá seus conflitos internos e até mesmo guerras veladas, mas a maioria dos Garou ignora inteiramente essas complicações. Ao contrário, eles chegaram à conclusão de que o continente está repleto de desagradáveis domínios espirituais, terras abandonadas que exigem ação imediata. As matilhas de lobisomens que pretendem explorar melhor o continente correm o risco de sofrer represálias por parte dos metamorfos africanos, um tipo de "safári" que certamente terminará em derramamento de sangue.

Os lobisomens têm lá sua influência no continente, mas as matilhas ali se aventuram com cautela. Os Peregrinos Silenciosos ainda percorrem antigos caminhos umbrais por todo o continente, algumas vezes em busca de visões da Antiga Khem na Penumbra do Egito. Recentemente, fizeram descobertas alarmantes sobre o passado de sua tribo. Alguns cliath dos Peregrinos Silenciosos descobriram que viveram outras vidas em Khem. Esse acontecimento miraculoso não tem explicação, e muitos Theurges questionam se isso não foi provocado por alguma outra sociedade sobrenatural.

Os Roedores de Ossos predominam em todo o norte da África, mas estão entre os mais destituídos e mal-organizados do mundo. Um campo isolado da tribo ainda vive na África do Sul, reunindo-se

em assembléias na Cidade do Cabo, mas também se recusa a aceitar seus parentes em outras partes do mundo. Os Garras Vermelhas africanos são criaturas ainda mais incomuns. São os únicos de sua espécie a apreciar a forma Hominídea, mas usam-na para se aproveitar do sofrimento humano onde quer que a fome e a doença predominem.

Ásia

Boa parte da Ásia continua a ser um enigma para os Garou. Embora as tribos primordiais tenham outrora convivido com bandos de Parentes mongóis e hunos, o Pacto nunca teve apoio no Oriente. Os lobisomens da Ásia não eram tão fanáticos no que se referia ao desenvolvimento de uma cultura e à destruição de seus rivais entre as Feras. Muitas tribos asiáticas desenvolveram culturas localizadas, mas os lobisomens do Oriente sempre foram mal-organizados. Por outro lado, os demais metamorfos da Ásia, os hengeyokai, aprenderam a deixar de lado suas diferenças e formar bandos de acordo com a necessidade. Quando os lobisomens rondam o território, os hengeyokai agem com rapidez para expulsá-los e arranjar-lhes cicatrizes inesquecíveis.

A Rússia é o último grande domínio dos Garou asiáticos. Os Presas de Prata detiveram a supremacia na região durante milhares de anos, mas, assim como o endocruzamento degenerou os anciões da tribo, eles também perderam o controle do território que antes comandavam. O século XX não foi gentil com os parentes nobres dos Presas. Depois da revolução bolchevique, o poder da aristocracia russa desapareceu. Com a ascensão do regime comunista, estranhos fenômenos espirituais cortaram as ligações de muitos caerns antigos dos Presas de Prata com o resto do mundo. Uma película espiritual, conhecida como a Cortina de Sombras, praticamente impossibilitou a viagem entre os caerns mais antigos e o mundo exterior. Depois da dissolução da antiga União Soviética, a Cortina caiu, mas a agitação política tornou as terras natais dos Presas de Prata mais perigosas do que nunca.

A distante Sibéria ainda é um dos lugares mais estimados pelos Garou. Sendo um dos poucos lugares do mundo onde os lobos selvagens podem viver em seu habitat natural, tornou-se o lar tanto dos Garras Vermelhas quanto dos Presas de Prata. Um campo isolado dos Presas de Prata, o Siberakh, continua afastado dos demais Garou e indiferente. Entretanto, nos últimos vinte anos, muitas matilhas e vários caerns da região desapareceram misteriosamente. Apesar da Cortina de Sombras não existir mais, ainda é possível encontrar caerns inteiros cuja essência espiritual foi exaurida. O mistério perdura, confundindo aqueles que têm coragem suficiente para investigar.

Durante séculos, alguns Portadores da Luz solitários erraram pelas áreas rurais da China, do Sudeste Asiático e do Tibet. Na verdade, existem rumores de que aparições de Portadores da Luz em frenesi (uma ocorrência rara, há que se admitir) podem ser responsáveis pelas histórias do lendário yeti. Os Portadores da Luz estão voltando aos montes para suas terras tribais. A perda de seus antigos caerns no Tibet foi um golpe terrível, mas o reatamento de relações com outros metamorfos asiáticos renovou as esperanças dos Portadores de restaurar seu estilo de vida tradicional.

Na Índia, um conflito secular separa os Filhos de Gaia e os Garras Vermelhas. Os Gaianos fizeram o possível para aliviar o sofrimento na Índia; os Garras, com a mesma presteza, aniquilariam os seres humanos num dos lugares mais superpovoados do planeta. Para ajudar a virar a maré da batalha, alguns Garras Vermelhas bestiais parecem ter encontrado aliados sinistros entre os quais se encontram religiões esquecidas de metamorfos e uma raça traiçoeira de homens-ratos.

Os Andarilhos do Asfalto são atraídos pelas regiões mais opulentas da Ásia. Criaram suas próprias sociedades em miniatura em cidades como Hong Kong, particularmente nos reinos dominados pelo crime organizado. O "Andarilho do Asfalto HK" tornou-se uma espécie de estereótipo no Ocidente, glamorizado pelos filmes de ação asiáticos. Com a devolução de Hong Kong à China, um número cada vez maior de Andarilhos do Asfalto começou a expandir seus interesses comerciais em direção às cidades ocidentais.

O Japão ainda é um campo de batalha para várias tribos de lobisomens. O código *bushido* combina muito bem com variantes antigas da Litania e ajuda a compor uma cultura Garou distinta de qualquer outra no mundo. Os Andarilhos do Asfalto são atraídos pelos aspectos tecnológicos da cultura japonesa, enquanto os Senhores das Sombras deixam-se fascinar pelos poderosos *zaibatsu*. Poucos e dispersos Uktena ainda se preocupam com os ainu, uma minoria japonesa sitiada. Alguns parentes dos Senhores das Sombras, os Garou Hakken, são bem mais numerosos e preservam uma sociedade completamente antitética em relação à de seus irmãos na Europa Oriental.

A Indonésia é bem menos receptiva, pois ainda é uma das mais fortes terras natais dos hengeyokai. Da Tailândia às Filipinas, eles são numerosos e bem organizados. As lendas falam de criaturas terríveis que defendem ferozmente seus territórios, desde enormes pítons metamorfas a engenhosos orangotangos racionais. Se essas fábulas são verdadeiras é uma outra história. Os únicos boatos confirmados envolvem os Rokea, uma raça de homens-tubarões que vive nas águas. Até o momento, nenhuma matilha ocidental teve audácia suficiente para confirmar a existência de outras abominações atávicas.

Austrália

A barreira entre os mundos físico e espiritual é muito tênue na Austrália. Os aborígines têm suas próprias visões tribais da Umbra e manifestam-se num reino conhecido como o Tempo do Sonho. Nos momentos mais sagrados, as criaturas místicas são capazes de cruzar facilmente a fronteira entre os mundos. Esta terra era o lar dos Bunyip, uma raça bizarra de lobos que fizeram uso dos poderes da fertilidade para se transformarem em marsupiais tilacinídeos. Seu totem tribal, a Serpente Arco-íris, conferiu-lhes poderes sobre o Tempo do Sonho e a realidade física.

Os Bunyip já foram celebrados como os Garou mais sábios e mais poderosos... até os outros lobisomens exigirem um quinhão de sua boa sorte. Tanto os Presas de Prata quanto os Senhores das Sombras se aproveitaram da colonização humana para invadir as terras dos Bunyip, insistindo que ali a Wyrm era poderosa. A enigmática capacidade dos Bunyip de detectar a Wyrm só complicou as tentativas de comunicação. Deturpando esses mal-entendidos em seu próprio benefício, os Garou europeus forçaram os Bunyip cada vez mais Sertão adentro até sua cultura nativa começar a perecer. Ao mesmo tempo, a devastação ambiental começou a aniquilar os Parentes tasmanianos dos Bunyip. Em 1934, o último lobo-da-tasmânia morreu no cativeiro; o resto da tribo seguiu logo depois.

Muitos dos lobisomens que continuam na Austrália são consumidos pela *Harano*, uma grande tristeza que resulta da culpa e do pesar. No entanto, perduram os mistérios da tribo Bunyip, embora ela própria não exista mais. Há anos, matilhas de Garou desaparecem no continente. Em muitos dos caerns reivindicados, os rastros dos lobos-da-tasmânia são as únicas pistas. O medo desses fantasmas lendários tem sido suficiente para manter os lobisomens bem longe do sertão durante a noite. As matilhas de cliath idealistas continuam a fazer incursões com a intenção de investigar, mas muitas nunca mais são vistas.

Antártica

Nenhuma seita Garou vive na Antártica. De fato, boa parte desta terra é desconhecida. Mesmo os Wendigo a vêem como um deserto gelado e estéril. A Cria de Fenris alegou outrora que esta poderia ser a lendária terra de Thule e até mesmo tentou se esta-

belecer no continente. Todos os esforços de exploração falharam... Todos, com exceção de um. Como os Garou não têm zelado pela defesa desta terra, outras criaturas a reivindicaram para si. Sem que os Garou saibam, um de seus mais ferozes rivais, a tribo dos Espirais Negras, tomou o continente. Enterrando-se profundamente no solo, eles descobriram os segredos de um mundo perdido e empregaram-nos para desenvolver vastos territórios de reprodução sob o gelo. Há rumores de que os Espirais Negras, auxiliados por criaturas bem mais sinistras, descobriram cidades perdidas que desafiam a arqueologia convencional. Quem quiser confirmar este mito está convidado a morrer tentando.

A Wyrm

Os heróis se tornam grandes opondo-se a terríveis vilões. Os lobisomens têm uma necessidade instintiva de caçar, uma necessidade que eles direcionam contra seus mais traiçoeiros adversários. É claro que os males que enfrentam nem sempre são sobrenaturais. Muitos lobisomens se envolvem em batalhas aparentemente normais, desde a militância política à proteção das vítimas do crime e da exploração. Ainda assim, onde quer que combatam o mal, os Garou encontram o mesmo fedor pútrido de corrupção. Por trás da sombra da realidade, os lobisomens enxergam os espíritos da Wyrm prontos para explorar, corromper e vitimar.

Os Fenrir descrevem a Wyrm como um Grande Dragão das Trevas a gerar monstros para eles matarem. As Fúrias Negras a entendem como o desespero espiritual que ronda as famílias devastadas pela violência doméstica e pelo abuso. Os Andarilhos do Asfalto sentem seu fedor na corrupção corporativa e na exploração ecológica. A hidra tem mil cabeças, mas todas elas são formadas a partir do corpo da Wyrm, que serpenteia e corre para os fracos, os desamparados e os pecadores.

A não ser talvez pelos mais blasfemos Dançarinos da Espiral Negra, nenhum lobisomem jamais falou ou encontrou com uma verdadeira encarnação física da própria "Wyrm". Normalmente, ela se faz conhecer apenas por meio dos feitos de seus servos, é um mal imaginário que se esconde por trás de atos muito reais de perversão, corrupção e destruição total. Certos Theurges poderosos discutem se uma entidade distinta e remota orienta todos esses lacaios. Parece realmente haver uma inteligência vasta e calculista por trás das ações deles, mas é uma especulação difícil de ser provada. Apesar de a Wyrm continuar sendo uma abstração para a maioria dos Garou, eles ainda se referem a ela diretamente em função do horror e da destruição desencadeados por seus servos espirituais.

Os ocultistas estão cientes dos três principais aspectos da Wyrm, cada qual com sua própria legião de servidores. A Fera da Guerra se empanturra de violência e adora espalhar a entropia pelo mundo. A Devoradora de Almas tenta consumir toda a criação, banqueteando-se igualmente de matéria, energia e espírito. A Wyrm Profanadora é o aspecto mais traiçoeiro dos três, pois se concentra em corromper a sociedade humana.

Malditos

O Grande Dragão atua muitas vezes por meio de agentes mortais, mas também orienta legiões de espíritos malignos. Os lobisomens chamam essas criaturas fugazes e hediondas de *Malditos*. Apesar de alguns místicos acreditarem que os Malditos sejam avatares de vários aspectos da Wyrm, a maioria os considera entidades distintas com consciências individuais.

Alguns Malditos chegam a falar da Wyrm com temor e obviamente agem por medo de sua senhora invisível.

Os Malditos são mais fortes no mundo espiritual, pois este é seu elemento natural. Ali, usam poderes espirituais chamados *Encantos* para seduzir, corromper ou atacar seus inimigos. Os Malditos poderosos possuem os corpos de seres humanos ou animais no mundo físico, utilizando-os como hospedeiros. Normalmente, as criaturas possuídas são "espiritualmente fracas", já dominadas pelo pecado ou por emoções sombrias, como a luxúria, a cobiça, a inveja ou a ira. Os lacaios da Wyrm não são responsáveis por todos os atos de "maldade". Eles procuram as vítimas ideais para a possessão, pervertem e exageram suas inclinações mais terríveis. Depois que a vítima é possuída, os sussurros da Wyrm impelem-na a cometer atos ainda mais hediondos. Os Malditos também podem se manifestar fisicamente, criando a forma mais repugnante possível para amedrontar aqueles que se opõem a eles.

Existem incontáveis variedades desses espíritos perversos. Muitos estudantes do ocultismo tentaram em vão classificá-los em hierarquias e categorias, mas essas tentativas normalmente enlouquecem os estudiosos. Alguns Malditos aparecem como manifestações de forças malévolas ou personificações de fenômenos estranhos. Outros são simples abominações geradas sem qualquer objetivo aparente. Uma teoria corrente defende que os Malditos servem a mestres ligados a grandes temas do mal: Ódio, Poluição, Sedução e assim por diante. Apesar de todas as tentativas de circunscrever os Malditos a regras rígidas, a Wyrm continua a perverter seus lacaios e a gerar novas combinações grotescas e perturbadoras.

Caerns da Wyrm

Do mesmo modo que os lobisomens dedicaram sítios sagrados à Deusa, os lacaios da Wyrm profanaram caerns em nome de sua ímpia senhora. Cercados pela mais vivaz monstruosidade, seus adoradores realizam rituais execráveis e magia blasfema para auxiliar as forças da corrupção.

Originariamente, os caerns da Wyrm ficavam em lugares profundos no subterrâneo, eternamente expostos à luz de fogueiras tóxicas enregelantes e venenosas. Seus abomináveis lacaios dançavam, exsudavam e ondulavam em câmaras subterrâneas ao redor do brilho doentio das chamas tóxicas. Enquanto as entranhas da Terra se agitavam com esses males, a superfície permanecia relativamente intocada, em grande parte devido ao vigilante patrulhamento dos lobisomens. De vez em quando, um horror trôpego se arrastava até a superfície para cumprir uma missão de profanação ou entregar-se a uma orgia assassina. O Véu misericordiosamente obscureceu essas lembranças pesadelares, permitindo-lhes ressurgir como mitos humanos. Odisseu e o Ciclope, São Jorge e o Dragão, Beowulf e Grendel: os heróis e os vilões foram rebatizados, mas a essência continua a mesma.

Perto do final do século XX, o mito foi substituído pela ciência desnorteada. Erros desastrosos anunciaram a aurora do Fim dos Tempos. Os conflitos nucleares e a devastação biológica e ecológica numa escala sem precedentes sobrepujaram os esforços dos lobisomens, o que trouxe a Wyrm ao mundo em formas nunca presenciadas antes, tanto no subterrâneo quanto na superfície. No último século, a Wyrm estabeleceu e conspurcou mais caerns na superfície, deleitando-se em aterros sanitários, no lixo tóxico, na devastação ecológica, nos locais de testes atômicos e nas cidades desagradáveis cercadas pelo crime e pelo sofrimento humano.

Os exércitos do Apocalipse reuniram-se e são inúmeros. Congregam-se em locais profanos, vitimando os inocentes e os condenados. As pessoas que vivem nas proximidades dos caerns da Wyrm desaparecem subitamente, ou tornam-se desconfiadas, taciturnas e apáticas. Novas gerações de seres humanos nascem deformadas, com defeitos discretos ou grotescos. Os seres humanos são presa fácil, e alguns sequer podem ser considerados um desafio.

A Wyrm também caça os próprios lobisomens e os caerns por eles consagrados. Nada delicia mais a Wyrm do que a captura de um caern Garou por seus emissários, que então espalham venenos e chamas tóxicas e depois reutilizam a poderosa energia mística do local. A cada vitória, os Garou são enfraquecidos ainda mais e o fim da criação se aproxima.

A Corrupção da Wyrm

Os lacaios da Wyrm fazem muitas vítimas, porém as mais prezadas são os próprios Garou. O Grande Dragão se excita com a idéia de trazer antigos inimigos para seu lado. Apesar dos ideais elevados e das garras sempre prontas, incontáveis lobisomens foram seduzidos e convencidos a cometer atos de traição contra sua própria espécie. Heróis, matilhas e até mesmo tribos inteiras — como os famigerados Espirais Negras — sucumbiram aos estratagemas da Wyrm.

Um servo fiel do Grande Dragão começa procurando um Garou desonrado ou desgostoso, cujos dilemas morais tenham se tornado mais constrangedores que quaisquer noções abstratas de bem e mal. Em forma de espírito ou disfarçado como uma criatura de carne, ele sussurra tentações — recompensas materiais, perversões etc. — para obter a cumplicidade da vítima. A isca pode ser um fetiche, um poder sobrenatural, um saber esquecido, a oportunidade de vingança ou simples aceitação e compreensão se a vítima estiver realmente só e desamparada. Em troca, o corruptor pede um pequeno favor: informações, um ato de violência ou talvez um objeto do qual "ninguém vai dar falta". Se a vítima está prestes a ser descoberta, o servidor sussurra promessas de ajuda ulterior para adiar o flagrante. Se essas transações perversas prosseguirem, a degradação espiritual será inevitável.

Os traidores são os maiores adversários dos lobisomens, pois podem provocar mais devastação que qualquer mal declarado. Eles conhecem a localização de caerns secretos, as fraquezas de seus anciões, os planos traçados nas assembléias e até mesmo as necessidades de seus antigos companheiros de matilha. À medida que a Wyrm vai ganhando força no final dos tempos, a traição vai se tornando lugar-comum. As seitas respondem com paranóia e xenofobia e, com isso, auxiliam a Wyrm involuntariamente. As sombras se alongam e os grandes heróis mergulham nas profundezas do desespero. O Grande Dragão silva de prazer.

Dançarinos da Espiral Negra

Os Garou que se voltam para a Wyrm estão fadados a se juntar às fileiras dos Dançarinos da Espiral Negra. Originariamente, os fundadores dessa tribo eram conhecidos como Uivadores Brancos. Foram subornados por uma corrupção sutil durante gerações até os lacaios da Wyrm conquistarem o último caern dos Uivadores Brancos e capturarem seus maiores heróis, arrastando-os para as profundezas do Mundo Subterrâneo. Depois de o Grande Dragão ter finalmente seduzido sua presa, os sobreviventes emergiram novamente, desta vez como a tribo da Espiral Negra.

Durante milhares de anos, os Espirais Negras procriaram em túneis sob a terra, aguardando o momento em que eles seriam numerosos o bastante para dizimar seus rivais Garou. O momento chegou. Os Espirais não passam mais gerações se escondendo em cavernas subterrâneas e emergem no mundo da superfície apenas para estraçalhar e matar. São um vasto exército, sobrepujando em número as duas maiores tribos de Garou. Apesar de preferirem cometer atos injustificados de carnificina e devorar outros lobisomens, sua maior alegria está em capturar os Garou e corrompê-los em nome da Wyrm, recriando-os a sua própria imagem fragmentada.

No passado, os Garou acreditavam que todos os Espirais Negras eram completamente loucos mas, desde então, descobriram que a verdade é muito mais sinistra. Apenas as mentes mais fracas são despedaçadas durante os rituais de passagem da tribo. Os filho-

tes de Espirais Negras e os iniciados Garou são arrastados para um reino do Mundo Subterrâneo conhecido como Malfeas, onde são forçados a andar por um labirinto em espiral que contém horrores inimagináveis. Os sobreviventes retornam ao mundo da superfície alterados para sempre. Mesmo no caso daqueles que tiveram a sanidade feita em pedaços, existe método em sua loucura. Os lobisomens Espirais Negras são capazes de servir à Wyrm de livre e espontânea vontade. Como sua visão de mundo foi alterada para sempre, eles se comprometem voluntariamente com os totens da Wyrm e recebem inspiração de seus deuses amorais.

A loucura e a inspiração geram grande poder. Os séculos de exposição às chamas tóxicas e à radiação distorceram suas linhagens genéticas. Muitos apresentam deformidades bizarras, principalmente na forma Crinos. Dentes como os de um tubarão, orelhas leoninas ou semelhantes às de um morcego, pelagem de um verde-acinzentado doentio e peles enrugadas e escamosas são incrementos genéticos comuns. Enquanto os Garou fogem das deformidades provocadas pelo endocruzamento, os Espirais Negras não têm nenhum escrúpulo em gerar legiões de soldados impuros. Seus genes foram poluídos; suas mentes já estão distorcidas e perturbadas.

Os Espirais se reproduzem em vastos covis subterrâneos conhecidos como *Colméias*, equivalentes sinistros dos caerns Garou. Dizem que imensas redes de túneis subterrâneos, ou labirintos que se prolongam mundo espiritual adentro, conectam muitas Colméias. À luz indolente das chamas tóxicas, os Espirais Negras conduzem rituais blasfemos e loucas assembléias, convidando muitas vezes criaturas bizarras e esquecidas das entranhas da Terra a se unirem a eles. Alguns até mesmo raptam seres humanos da superfície para saciar seus apetites.

Muitos Theurges Garou associam os Espirais Negras com o totem Curiango. As matilhas costumam imitar o pio assustador da ave quando estão caçando, o que revela o desejo que eles sentem pelas almas das vítimas. Já se sabe que os Espirais servem a muitos totens e conhecem muito bem as hierarquias dos espíritos da Wyrm. Sem dúvida, na avaliação deles, as criaturas mais degeneradas nessa genealogia espiritual seriam os próprios Espirais Negras.

A Pentex e Suas Subsidiárias

A Pentex é um adversário bem diferente: é uma das maiores empresas do mundo. Como no caso de muitas instituições no universo dos lobisomens, oculta vastas conspirações por trás de camadas e camadas de segurança corporativa. Investindo originariamente em petróleo e mineração, a Pentex tornou-se uma *holding* e diversificou seus recursos em centenas de subsidiárias. Um Andarilho do Asfalto poderia passar anos rastreando todas as transações financeiras das companhias supostamente controladas pela Pentex, organizações como a *Magadon Pharmaceuticals* (indústria farmacêutica), a *Endron Oil* (indústria petrolífera), a *Sunburst Technologies* (tecnologia de ponta) e até mesmo a *Black Dog Game Factory* (jogos). Infelizmente para a Nação Garou, a Pentex é discreta, e apenas algumas seitas estão cientes da verdadeira natureza da mega-empresa que está por trás de muitas das enfermidades do mundo. Agindo em acordo com seus aliados empresariais, a Pentex mantém monopólios em muitos países, atua como líder na economia global, fornece empregos a incontáveis funcionários e gera continuamente a corrupção e o desespero no mundo todo.

A principal ordem do dia da Pentex é a corrupção planetária em nome da Wyrm. Estranhamente, esse objetivo também dá bons lucros. A devastação ecológica é uma de suas melhores táticas. As empresas da Pentex produzem toxinas, mutagênicos e carcinogênicos rotineiramente, depois descarregam-nos onde puderem — preferencialmente em áreas sagradas para os Garou. Depois de com-

prar vastas extensões de terra em volta dos caerns dos lobisomens, elas começam a transformar a terra num deserto sem vida. O resultado é normalmente a aquisição de mais caerns para o Grande Dragão, além dos domínios sombrios que fazem proliferar os Malditos e outros espíritos da Wyrm.

Como muitas empresas do mundo real, a Pentex combina numerosas estratégias e táticas para encobrir suas transgressões. Advogados bem informados, contatos no submundo e estelionatários no governo não hesitam em se vender a qualquer um para obter lucro, e a Pentex paga bem. As táticas comuns da mega-empresa são eclipsadas por seus recursos sobrenaturais. Matilhas inteiras de lobisomens Espirais Negras agem com o patrocínio da Pentex. Os Malditos reproduzem-se aos montes em torno de muitas propriedades da companhia. Às vezes, os lobisomens que encontram essas usinas são capazes de literalmente farejar a mácula da Wyrm no ar.

Caçar a corrupção dentro de uma mega-empresa não é tão fácil quanto parece. Nem todas as ações da Pentex são malignas, e muitos de seus funcionários estão completamente livres da mácula da Wyrm. De fato, muitos administradores são pessoas comuns com empregos comuns. O horror empresarial costuma se esconder atrás de atividades aparentemente inofensivas e altruístas. Muitos funcionários simplesmente não percebem os objetivos ocultos de seus projetos. Para alguns, trabalhar numa subsidiária da Pentex é simplesmente uma maneira de garantir o salário — uma crença indiferente que serve perfeitamente aos planos da Wyrm.

Os Garou que investigam a Pentex geralmente ficam confusos com o contraste entre a inocência de muitos de seus funcionários e a vileza de seus planos diretores. Cortar o barato dessas atividades exige paciência, engenhosidade e dedicação, mas, depois de encontrada uma fraqueza, também se fazem necessários heróis dispostos a destruir os monstros que se escondem por trás de um vasto e poderoso titã empresarial.

Fomori

Todo exército precisa de uma infantaria. A Wyrm é capaz de criar criaturas monstruosas e gerar Malditos abomináveis, mas sua maior satisfação é seduzir uma das criaturas de Gaia e transformá-la num monstro. O Dragão emprega um sem número de táticas, o que inclui expor a vítima a mutagênicos ou a chamas tóxicas, ludibriá-la para que ingira toxinas ou produtos químicos maculados ou simplesmente seduzi-la com promessas de poder. Quando a Wyrm corrompe um ser humano ou um animal, a vítima pode ser forçada a uma transformação monstruosa. A vítima se torna um *fomor*.

Os Fianna acreditam que os fomori foram criados pela primeira vez nos mares da Irlanda, onde se reproduziam em vastos reinos submarinos. Nos tempos antigos, o Grande Dragão escolhia seus servos indiscriminadamente e criava uma vasta gama de dragões, quimeras, monstros submarinos e ogros terríveis. Essas criaturas tornaram-se míticas, representando o mal não apenas nas lendas celtas como também no resto do mundo. Na era moderna, a Wyrm prefere explorar uma criatura bem mais engenhosa: o ser humano. Não é surpresa que a humanidade seja capaz de maldades mais sutis que as feras titânicas das lendas.

Os fomori se acham extremamente bem equipados para o combate, e a maioria deles é criada ou alterada especificamente para matar lobisomens. Um único fomor é uma presa fácil, mas um bando deles pode ser letal. A Wyrm concede-lhes um arsenal de poderes profanos: de força sobrenatural a carapaças quitinosas e disciplinas mentais e psíquicas. A Wyrm, na verdade, confere poderes a todos os seus servos, e o preço é a danação eterna. O corpo e a alma da vítima são deformados. Os fomori mais fracos tornam-se monstros sorrateiros que se sentem atraídos por depósitos de lixo tóxico, aterros sanitários urbanos ou refúgios nos sertões. Os mais fortes retêm uma centelha de consciência e desenvolvem uma ca-

muflagem humana. Infiltram-se na sociedade humana e executam grandes projetos em prol do Grande Dragão.

A Pentex e suas subsidiárias também fizeram da criação de fomori uma de suas ordens do dia. Algumas empresas maculadas pela Wyrm conspurcam e envenenam deliberadamente as terras em torno de seus canteiros de obra e escritórios, atraindo funcionários com "empregos vitalícios". Outras mantêm laboratórios com o propósito específico de desenvolver essas criaturas. As mais execráveis usam métodos mais insidiosos de recrutamento, que variam desde *videogames* violentos a lanchonetes maculadas. A impureza tem muitas formas e somente os Garou possuem os instintos, o conhecimento e o treinamento para caçá-la.

A Weaver

Os cliath rebeldes insistem que a Wyrm não é a única ameaça espiritual à criação. Afinal de contas, foi a Weaver quem primeiro levou a Wyrm à loucura. Onde quer que prosperem seus servidores, a civilização humana força o mundo natural à submissão. Sabotar os planos da Weaver é um tipo muito diferente de campanha, se comparada à guerra contra a Wyrm, e isso requer discrição e controle.

Táticas rudes não funcionam. A anarquia total e a destruição em grande escala ferem a sociedade humana na mesma medida em que a curam, além de rasgar o Véu e provocar represálias. A tática mais comum é atacar as criaturas da Weaver diretamente na Umbra e depois suprimir suas armas favoritas no mundo físico. É claro que os lacaios da Weaver sentem normalmente uma grande afinidade pela tecnologia, por intelectos tortuosos e naturezas implacáveis, o que faz deles presas difíceis para os Garou primitivos ou brutais.

Apesar de muitas seitas não apoiarem esse tipo de espionagem na Umbra, vários campos e diversas sociedades secretas estão dispostos a reconhecer o renome das matilhas que praticam "cortação de barato espiritual". Às vezes, os elaborados planos dos lacaios da Weaver constituem uma ameaça inexorável a uma seita, o que força os anciões a recrutar, apoiar e recompensar as matilhas especializadas em rasgar as teias da Weaver.

Amálgama do Desenvolvimento Neogenético

Muitas seitas são tão fanáticas em relação a eliminar a Wyrm que se descuidam de outros perigos que ameaçam sua existência. O Amálgama do Desenvolvimento Neogenético, uma empresa de biotecnologia na vanguarda da pesquisa genética, é um exemplo perfeito. O ADN não é famoso por devastar o meio-ambiente e evita as pesquisas sobre armas químicas, desfolhantes e outros riscos biogenéticos. Mas, por trás de uma fachada respeitável e lucrativa, emprega rotineiramente cientistas e pesquisadores desumanos ao extremo. Os funcionários do ADN conseguiram capturar seu primeiro lobisomem em 1993, e a empresa nunca mais foi a mesma.

Depois de meses de testes, estudos, experiências e vivisseções, os agentes do ADN começaram a perceber o valor da anomalia científica que haviam capturado. A criatura tinha propriedades regenerativas espantosas, mutações genéticas que pareciam desafiar o pensamento científico corrente e uma combinação admirável de inteligência humana e instinto animal. Os diretores do ADN escarneceram da idéia supersticiosa de que seu prisioneiro fosse um "lobisomem", mas começaram a especular sobre a mutação genética responsável pela evolução de um organismo tão notável. No final da década de 1990, eles haviam capturado mais um "mutante lupino" e combatido outros dois.

A Weaver tem o hábito de reprimir e aprisionar as coisas que não compreende ou não consegue aceitar. Só agora os Garou começaram a perceber o perigo que o ADN representa para sua espécie. Seu sigilo foi claramente comprometido, mas como responder ainda é assunto de debates. Assim como a empresa não compreende os Garou, os lobisomens acreditam que os espíritos da Weaver estejam se escondendo por trás das atividades do ADN. Alguns Theurges insistem que a Weaver já recrutou a empresa como um meio para suprimir os Garou. A verdade é ainda desconhecida, mas a ameaça é incontestável.

Os agentes do ADN são adversários formidáveis. Têm acesso a armamento avançado, são capazes de formular compostos químicos capazes de infligir dano agravado e conhecem muito bem a "alergia dos mutantes à prata". Entretanto, não estão interessados em matar os Garou: eles preferem capturá-los vivos. Gases como o lacrimogêneo e o paralisante são armas comuns, atualmente em produção maciça. Os diretores da empresa decidiram investir pesado em novas aquisições e pesquisas.

Os Garou ainda não sabem muito bem como impedir o ADN. Apesar de os lobisomens poderem teoricamente atacar o centro de pesquisas mais próximo e matar todos os que encontrarem lá dentro, os agentes e cientistas envolvidos não "pertencem à Wyrm". Alguns lobisomens insistem que matar esses seres humanos só faria confirmar que eles são os monstros que o ADN imagina que sejam. O ADN e os espíritos da Weaver que se escondem por trás dessa fachada continuam com suas insidiosas atividades sem nenhum sinal de interrupção. Os mundos físico e o sobrenatural continuam a criar novos e terríveis adversários para os maiores heróis de Gaia caçarem e destruírem.

Glossário

Linguagem Coloquial

Estas palavras são de uso comum entre os Garou:

Ádito: Um portal espiritual entre as Umbras Rasa e Profunda. (vide *Membrana*).

Alcançar: Viajar para o mundo espiritual.

Antélios: A portentosa Estrela Rubra que apareceu recentemente nos céus umbrais; considerada por muitos um presságio do juízo final. Também chamada "o Olho da Wyrm".

Apocalipse, o: A era da destruição, o ciclo final, o nascimento da morte, a corrupção duradoura, o fim de Gaia. Uma palavra empregada na mitologia Garou para descrever a época da batalha final contra a Wyrm. Muitos consideram o presente como a era do Apocalipse.

Assembléia: Uma reunião de seita ou de tribo que tem lugar num caern.

Augúrio: A fase da lua na qual nasceu um Garou e que, acredita-se, determina a personalidade e as tendências do mesmo. Os augúrios são: Ragabash (Lua Nova; Trapaceiro), Theurge (Lua Crescente; Vidente), Philodox (Meia-lua; Juiz), Galliard (Lua Gibosa; Dançarino da Lua), Ahroun (Lua Cheia; Guerreiro).

Caern: Um lugar sagrado; um ponto de encontro onde os Garou podem entrar em contato com o mundo espiritual.

Celestinos: Os maiores dentre os espíritos; a coisa mais próxima de deuses que os Garou possuem. Exemplos: Luna (a Lua) e Hélios (o Sol).

Conclave: Uma grande assembléia na qual muitas tribos se reúnem para discutir assuntos concernentes à Nação Garou.

Corrupção: O ato de destruir, degenerar ou adulterar a vida; também os efeitos geralmente opressivos das ações da Wyrm. Na era atual, geralmente se refere à ruína ecológica que os seres humanos infligem ao meio-ambiente.

Covil da Wyrm: Um lugar espiritualmente profanado pela Wyrm; invariavelmente, um local de grande corrupção.

Crinos: A forma de batalha dos Garou, meio lobo e meio homem/mulher.

Delírio: A loucura e a perda de memória sofridas pelos seres humanos que põem os olhos num Garou na forma Crinos.

Divisa: Área limítrofe em volta de um caern, patrulhada e monitorada cuidadosamente.

Domínio: Um mini-Reino na Umbra, geralmente ligado a um Reino maior na Umbra Profunda.

Domínio Sombrio: Qualquer área corrompida tanto no mundo espiritual quanto na realidade física.

Fera: Gíria para lupino.

Feras: Um termo Garou para outros metamorfos que não os lobisomens; presume-se que a maioria esteja extinta.

Fomori (singular, "fomor"): Seres humanos que se voltaram para a Wyrm e que dela extraem seu poder. Inimigos comuns dos Garou.

Gaffling: Um espírito simples, servo de um Jaggling, de um Incarna ou de um Celestino. Os Gafflings raramente são inteligentes.

Gaia: A Terra e os Reinos relacionados, tanto no sentido físico quanto no espiritual; a Deusa Mãe.

Garou: O termo que os lobisomens empregam para fazer referência a si mesmos.

Glabro: A forma quase humana dos Garou.

Harano, a: Uma melancolia inexplicável, um desejo inexprimível por coisas inomináveis, chorar por aquilo que ainda não se perdeu. Alguns dizem que é uma depressão provocada pela contemplação do sofrimento de Gaia.

Hispo: A forma quase lupina dos Garou.

Hominídeo(a): Um Garou com ancestrais humanos. Às vezes empregado com desdém pelas feras (por exemplo: "Aquele garoto luta como um hominídeo."). Também é a forma humana dos Garou.

Impergium: os três mil anos que se seguiram ao surgimento da agricultura, durante os quais eram mantidas cotas populacionais rígidas em todas as vilas humanas.

Impuro: O descendente estéril e geralmente deformado de dois Garou. Normalmente injuriado pela sociedade Garou.

Incarna: Uma classe de espíritos; mais fracos que os Celestinos, porém ainda assim superiores em qualquer escala.

Jaggling: Um espírito que serve a um Incarna ou a um Celestino.

Kenning: O chamado empático que alguns Garou executam ao uivar.

Klaive: Uma adaga — ou espada-fetiche, geralmente de grande poder espiritual e quase sempre feita de prata.

Litania, a: O código legal dos Garou.

Luna: O Incarna da lua; o poderoso espírito protetor dos Garou.

Lupino(a): Um Garou de origem lupina. Também a forma de lobo dos Garou.

Malditos: Espíritos malignos que seguem a Wyrm. Existem muitos tipos diferentes de Malditos, como os Esguios, as Psicomaquias e outros.

Matilha: Um pequeno grupo de lobisomens ligados uns aos outros por laços de amizade e por uma missão, e não por uma cultura comum.

Membrana, a: A barreira entre as Umbras Rasa e Profunda. Para rompê-la, é preciso encontrar um Ádito. Como alternativa, o Garou pode viajar através da Zona Onírica.

Mulo: Gíria para impuro.

Pacto, o: O acordo a que todas as tribos chegaram cerca de nove mil anos atrás, depois do fim do Impergium. As tradições que resultaram dele são ainda obedecidas nos dias de hoje.

Parentes: Os seres humanos e os lobos relacionados aos Garou que não estão sujeitos ao Delírio mas não são lobisomens de verdade.

Película: A barreira entre o mundo físico da Terra e o mundo espiritual da Umbra. É mais forte em torno de lugares tecnológicos (Weaver) e mais fraca em volta de caerns.

Penumbra: "A Sombra da Terra"; o mundo espiritual nas cercanias imediatas do mundo físico. Muitas, mas nem todas as características da paisagem possuem imagens especulares na Penumbra.

Percorrer Atalhos: Entrar no mundo espiritual. Muitos anciões consideram este termo irreverente e desrespeitoso.

Ponte da Lua: Um portal entre dois caerns; geralmente aparece durante as assembléias.

Protetorado: O território reivindicado e patrulhado por uma matilha ou seita.

Raça: Os antepassados de um Garou, sejam eles lobos, seres humanos ou outros Garou.

Reinos: Os mundos de realidade "sólida" no interior da Tellurian. A Terra é chamada de o Reino.

Ronin: Um Garou que decidiu deixar a sociedade Garou ou foi forçado a fazer isso. É um destino cruel tornar-se um "lobo solitário".

Seita: O grupo de Garou que vive perto de um caern e dele toma conta.

Tellurian, a: A realidade como um todo.

Totem: Um espírito associado a uma matilha ou tribo e que representa a natureza da mesma. Os totens tribais são Incarnae, enquanto os totens de matilha são avatares de um Incarna (o equivalente a um Jaggling).

Tradições, as: Os costumes dos Garou.

Tríade, a: A Weaver, a Wyld e a Wyrm. A trindade de forças cósmicas primordiais.

Tribo: A maior comunidade dos Garou. Os membros da tribo geralmente se acham ligados por totens e estilos de vida semelhantes.

Umbra: O mundo espiritual.

Umbra Profunda: Os aspectos da Umbra que ficam do outro lado da Membrana. A realidade se torna mais e mais fragmentária quanto mais longe do Reino.

Umbra Rasa: O mundo espiritual que circunda o Reino de Gaia.

Véu, o: Um termo poético para o falso pressuposto de que o sobrenatural não existe; é reforçado pelo Delírio.

Weaver, a: Manifestação e símbolo da ordem e do padrão. os computadores, a ciência, a lógica e a matemática são exemplos da influência da Weaver no plano material.

Wyld, a: Manifestação e símbolo da mudança em estado puro. O caos da transmutação e da força dos elementos.

Wyrm, a: Manifestação e símbolo do mal, da entropia e da degeneração, segundo a crença Garou. Os vampiros geralmente são manifestações da Wyrm, assim como o lixo tóxico e a poluição.

Termos Vulgares

Os Garou mais jovens usam estas palavras para ajudar a distingui-los de seus anciões:

Cadáver: Um termo pejorativo para vampiro.

Corrida: Uma caçada ritual ou festim que ocorre quando da conclusão de uma assembléia.

Da Lua: Idiota, simplório.

Fazer a garganta: Vencer alguém em combate ritual (por exemplo: "Eu fiz a garganta do infeliz!").

Gremlin: Um espírito malévolo.

Ovelhas: Seres humanos.

Rebanho, o: Toda a humanidade, particularmente os seres humanos dentre os quais os Garou recrutam seus membros.

Sanguessuga: Vide *Cadáver*.

Jargão Arcaico

Estas palavras provêm do passado distante dos Garou e demonstram suas origens fenianas (Fianna). Já não são empregadas com freqüência. Entretanto, todos os Garou conhecem estes termos.

Adren: Pupilo que estuda com um Mentor.

Aisling: Uma jornada ao mundo espiritual.

Anamae: "Alma amiga"; geralmente um vínculo com um totem de matilha.

Anruth: Um Garou que viaja de um caern a outro mas não está ligado a nenhum deles.

Athro: Professor, mentor.

Awen: A Musa sagrada, o impulso criativo. Alguns dizem que se trata de um espírito, mas ela nunca foi encontrada. Os Dançarinos da Lua partem periodicamente em grandes demandas à procura de Awen.

Brugh: Qualquer tipo de lugar místico, seja um caern Garou ou um covil da Wyrm. Geralmente uma clareira ou caverna localizada nos ermos.

Charach: Um Garou que se deita com outro Garou ou o fez no passado. O termo geralmente expressa cólera.

Chiminage: Um tipo de "favor devido por serviços prestados". Um lobisomem pode executar uma tarefa como chiminage a fim de recompensar um espírito por ter lhe ensinado um Dom ou uma seita por permitir-lhe usar seu caern.

Cliath: Um jovem Garou, ainda sem posto significativo.

Febe: Um Incarna de Luna; representa a Lua.

Fostern: Seus irmãos e irmãs de matilha; sua família eletiva.

Gallain: Os Parentes dos Garou.

-ikthya: "Da Wyrm"; sufixo acrescentado a um nome.

Inceptor: O Garou que orienta outro lobisomem durante um ritual. O inceptor também é chamado mestre do ritual.

Kinain: A relação entre Garou aparentados por intermédio de um ancestral. Este termo de afeto e orgulho nunca é usado para fazer referência aos impuros.

Pericarpo: A Umbra Rasa em volta de cada Reino.

Praenomen: O espírito guardião de uma matilha.

Quartas: Os caminhos mágicos do mundo espiritual (por exemplo: Trilhas Espirituais, Trilhas da Lua etc.)

-rhya: "De posto superior"; sufixo acrescentado a um nome.

Urrah: Os Garou que vivem na cidade; também usado para fazer referência aos maculados.

-yuf: "Honorável igual"; sufixo acrescentado a um nome.

Ao mentir, as pessoas olham para os seus olhos de propósito ou evitam seu rosto a todo custo. Não há meio termo.

Foram muitos nesses anos todos. Guerreiros e bardos. Místicos e questionadores. E os piores de todos, os assim chamados pacificadores: aqueles que deveriam secundar minhas palavras. E o que eles têm para mim? O olhar penetrante ou os olhos inquietos. Mentiras.

Às vezes, eu toco alguém. Um olhar fugaz e anuviado, um piscar de olhos conscienciosо e, então, talvez uma pausa breve enquanto a pessoa se põe a pensar. Às vezes, eles dão ouvidos. Mas, geralmente, aqueles que ouvem minha voz - a voz de um mulo - são os membros de minha própria tribo, que demonstram alguma consideração *não* por causa de minhas palavras, mas pelo bem da tribo. Sou grato pela fé que me concedem mas, sozinho, o que se pode fazer? Que vantagem se pode extrair de uma única voz na multidão?

Eu sei a verdade; sei que no passado a voz de um homem ou de uma mulher mudava a maré e o curso dos acontecimentos, mesmo para aqueles que foram exilados dos salões do poder. Entre os seres humanos, é assim há séculos. Então, por que é tão difícil para os Garou ouvir uma voz na imensidão? Eles só enxergam uma forma defeituosa; o preconceito, a pena e o asco deixaram-nos surdos e, desses três males, não sei qual é o pior.

Algumas vezes meus *outros* irmãos me chamam de lado. Não os meus companheiros de tribo: os meus irmãos impuros. Eles falam de ódio e humilhação. Querem saber se em meu coração arde o desejo de esmagar os crânios de meus inimigos, de sentir o sangue quente escorrer pelos meus chifres e pelo meu rosto, de convencer aqueles que me odeiam de que sou tão poderoso quanto eles. Um argumento feito não de palavras, mas de brutalidade. Então, sou eu o mentiroso, pois digo a eles, com palavras doces, como não devemos retaliar contra nossos irmãos e irmãs, que somos todos lobisomens e servos de Gaia, apesar das diferenças de raça e tribo. Cito a Litania e digo a eles que oferecer a própria garganta em rendição honrosa não é nenhuma vergonha. E sou eu quem olha fixamente nos olhos de uma jovem de sangue quente, que não deseja nada além de ser aceita como igual pela matilha e pela seita. Ela é jovem demais, inocente demais e inexperiente demais para saber que estou mentindo.

Não consigo mais aplacar minha própria fúria, muito menos a de outros impuros que vêm a mim em busca de sabedoria. Meus pés estão machucados, minha língua, grossa e inchada, e meu coração não se sente aliviado com a ascensão da lua cheia. Há mais de doze anos venho dizendo aos jovens e aos velhos que a cada ano nascem menos lobisomens. Nossos Parentes, lobos e seres humanos, estão minguando apesar do aumento da população humana e do retorno do lobo cinzento. Somos um povo em extinção, a menos que sejamos capazes de nos unir e deixar de lado nossas diferenças. Quando não restar nenhuma matilha, quando sobrar apenas um lobisomem solitário, será tarde demais. O que posso fazer para convencer os outros de que até mesmo um simples impuro pode ter razão?

A resposta ainda me escapa.

Capítulo Dois: Os Garou

Três características importantes definem o personagem lobisomem: a raça, a forma com a qual o lobisomem nasceu; o augúrio, a lua na qual nasceu e que determina o caminho que seguirá na vida; e a tribo, a família Garou específica à qual ele pertence. Essas facetas formam o arcabouço sobre o qual construir os antecedentes, a personalidade e a história do personagem.

A raça, o augúrio e a tribo devem inspirar você, o jogador, a desenvolver um personagem criativo. Cada uma dessas características tem de sobra certos estereótipos que podem fornecer um ponto de partida interessante. Mas lembre-se de que essas características são apenas diretrizes. As peculiaridades de um personagem e o caminho que ele seguirá surgem da *interpretação*, não de um pedaço de papel. Muitas vezes, as exceções aos estereótipos, os personagens que forjam seus próprios caminhos, são as figuras mais interessantes de uma crônica.

Raças

Os lobisomens são tanto lobos *quanto* seres humanos; as duas metades de suas almas não podem ser separadas nem divididas por uma linha nítida. Dito isto, porém, cada lobisomem pertence a uma determinada raça ao nascer e é criado de uma certa maneira dependendo dessa raça. O que determina a raça? Simples, a forma natural da mãe do lobisomem, seja ela Parente, Garou, mulher ou loba normal. Se for uma loba, então o descendente será um lupino. Se for humana, a criança será hominídea. E se a mãe e o pai forem *ambos* lobisomens, a progênie será impura. Por exemplo, Coração de Fogo é uma fêmea lupina Garra Vermelha. Se ela se acasalar com um companheiro de alcatéia Aparentado, qualquer filhote Garou que venha a ter será considerado lupino. E mesmo se Coração de Fogo se acasalar com um ser humano Aparentado, enquanto estiver em sua forma de duas-pernas, todos os filhos lobisomens que resultarem dessa união ainda assim serão lupinos. As mulheres-lobas grávidas sempre usam sua forma racial ao dar à luz. As únicas exceções a essa regra são as desafortunadas fêmeas que esperam filhotes impuros. Se não assumissem a forma Crinos, o parto certamente as mataria. Observe também que é muito freqüente uma criança lobisomem nascer de mãe humana ou loba normal, afastada várias gerações dos outros lobisomens e Parentes da linhagem. Somente Gaia decide quem será um de Seus guerreiros.

Cada raça tem seus próprios pontos fortes e fracos, e cada grupo tem uma ligação ligeiramente diferente com Gaia. Por exemplo, muitos lupinos acreditam que seu vínculo com a Wyld seja mais forte do que o dos hominídeos. Mas até aí, alguns hominídeos tornam-se mais lupinos que humanos, enquanto alguns de seus irmãos lupinos descobrem que gostam de viver em suas formas de duas-pernas. Tanto os hominídeos quanto os lupinos costumam escarnecer dos deformados impuros, considerando-os imagens doentias do próprio mal-estar de Gaia. Seja qual for o caso, todas as três raças fornecem ganchos interessantes para o desenvolvimento de personagens singulares e saborosos.

Hominídea

Você nasceu de mãe duas-pernas, que pode ou não ter sido Garou ou Parente. Você cresceu entre os seres humanos e aprendeu a viver na sociedade deles. Mesmo assim, alguma coisa o distinguia. As outras crianças achavam você esquisito, e seu temperamento irascível trouxe-lhe montes de problemas mais de uma vez. Perto da puberdade, sonhos recorrentes começaram a importunar suas noites. Você costumava acordar com um forte desejo de comer carne crua ou então banhado em suor frio. É provável que alguém, talvez um parente distante, tenha observado você de longe e sumido com você antes da Mudança, o que pôs um fim à vida que você vinha levando. Agora, você sabe a verdade sobre si mesmo e sobre sua gente. Mesmo que você realmente desejasse voltar, seria muito difícil. Você não conseguiria explicar a sua família o que aconteceu de fato.

Os personagens hominídeos não têm limitações quanto a suas possíveis Habilidades. São habilidosos com todos os tipos de maquinário moderno — como carros e computadores — e geralmente têm uma certa inclinação para entender tanto as abstrações quanto o raciocínio concreto de disciplinas como a Economia ou a Álgebra. Em sua forma racial, os hominídeos são também capazes de manipular a prata sem qualquer penalidade em Gnose.

Mas nascer humano tem suas desvantagens. Os personagens hominídeos costumam ser menos intuitivos e perceptivos que os lupinos ou os impuros. É provável que dependam daquilo que vêem e ouvem, e não do que sentem. Além do mais, seus vínculos inatos com Gaia são mais fracos, o que é representado por sua baixa Gnose inicial. A humanidade simplesmente se afastou do mundo espiritual. Por último, o fato de os hominídeos superarem em número todos os outros lobisomens é motivo de compreensível preocupação por parte das outras raças. Os lupinos temem principalmente que os hominídeos se mostrem dominantes e abandonem seus primos lobos à míngua. Essa preocupação sem dúvida é responsável pelo surgimento de uma certa tensão quando os dois grupos se misturam inesperadamente.

Alcunhas: Símios, Duas-pernas e Macacos.

Gnose Inicial: 1.

Dons Iniciais: Mestre do Fogo, Persuasão e Simular Odor de Homem.

Impura

Os impuros estão nos mais baixos escalões da sociedade Garou, pois são os filhos de infratores da lei que desobedeceram a Litania e se acasalaram com outros lobisomens. É uma vida dura e ingrata, e o fato de todos os impuros portarem algum tipo de deformidade evidente não a torna melhor. A maioria dos lobisomens aponta esse revés como um sinal do desgosto de Gaia; outros dizem que é uma prova de corrupção. Alguns argumentam que sangue de lobisomem em demasia é uma coisa ruim — a carne não consegue conter um sangue tão puro sem desenvolver um defeito. De um jeito ou de outro, você sobreviveu a um nascimento difícil, a anos passados exclusivamente na forma Crinos (a forma natural de um impuro) até finalmente sofrer a Primeira Mudança. Quer tenha sido criado por seus pais — como um pária dentro da seita — ou por Parentes resignados mas dedicados, você agora está pronto para assumir seu lugar na seita. Ao contrário dos hominídeos, você já possui grande conhecimento sobre a sociedade Garou: o que há de bom, de mau e de muito, muito feio. Seu legado fortaleceu-lhe o corpo, o coração e o espírito. Apenas o tempo dirá se você vai manter a dignidade e a honra ou vai deixar sua terrível Fúria consumi-lo completamente.

Os personagens impuros não têm restrições de Habilidades. Do mesmo modo que os hominídeos, eles são capazes de compreender vários conceitos teóricos que confundem os lupinos. Mas, como seus parentes lupinos, os impuros também possuem instintos sagazes. Muitos lobisomens lupinos e hominídeos *nunca* admitiriam uma coisa dessas, mas os impuros possuem boa parte do que lobos e seres humanos têm de melhor.

A desvantagem, porém, é a deformidade que todos os impuros apresentam. Os poucos capazes de disfarçar o fato tentam esconder seu defeito; outros acham desonrosa essa fraude. São obrigados a tolerá-lo, assim como todos aqueles que os vêem. Um outro defeito dessa raça é o fato de todos os impuros serem estéreis; nenhum deles é capaz de gerar filhos. Numa raça em extinção, esse defeito é irônico, principalmente porque o número de impuros aumentou nos últimos anos.

Alcunhas: Mulos, Bastardos e Obscenidades.

Gnose Inicial: 3.

Dons Iniciais: Criar Elemento, Raiva Primordial e Sentir a Wyrm.

Deformidades: Todo personagem impuro deve ter uma deformidade e esta é escolhida durante a criação do mesmo. Apesar de algumas deformidades trazerem pequenos benefícios, o lado ruim deve sempre superar o bom. Os Narradores devem encorajar os jogadores a escolher defeitos que complementem o conceito de seus personagens. Vejamos a seguir algumas possibilidades de deformidades para os impuros:

• **Acessos de Loucura**

Seu personagem é afligido periodicamente por uma doença mental. Seja qual for a enfermidade, ele tende a ficar em frangalhos quando está sob tensão. Faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) sempre que as coisas engrossarem. Com menos de três sucessos, o personagem pira completamente durante algum tempo.

• **Albino**

Seu personagem não tem nenhuma melanina no corpo, não importa que forma assuma. Por isso, sua pele é de um rosa pálido e está sujeita a queimaduras; portanto, na medida do possível, é melhor ele ficar longe do sol. Seu cabelo é do mais puro branco (mas não prateado) e seus olhos são vermelhos como sangue, o que faz dele uma verdadeira anomalia entre os lobisomens. Adicione uma penalidade igual a +2 à dificuldade de todos os testes de Percepção se o personagem tentar operar à luz do dia sem a proteção de roupas ou óculos escuros.

• **Alopécico**

O personagem não tem pêlos nem cabelos em nenhuma de suas formas, o que faz dele uma aparição esquisitíssima. Adicione uma penalidade igual a +1 à dificuldade de todos os testes Sociais. É possível evitar essa penalidade entre os seres humanos, quando o personagem estiver na forma Hominídea, mas algumas pessoas ficarão desconcertadas com sua completa falta de pêlos mesmo assim (particularmente se notarem que ele não tem sobrancelhas).

• **Cego**

Quer tenha dois olhos inúteis no lugar certo, quer não tenha olhos, seu personagem é totalmente cego. Ele falha automaticamente em todos os testes que envolvem a visão. A critério do Narrador, no entanto, outros sentidos podem receber alguns bônus ocasionalmente.

• **Convulsões**

Sob pressão, o personagem perde o controle de seu corpo. Quando sofrer uma falha crítica num teste importante, faça um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Com menos de três sucessos, o personagem se contorce incontrolavelmente até o Narrador informar que você pode fazer um novo teste. O personagem não conseguirá agir durante uma convulsão.

• **Corcunda**

O personagem nasceu com um desvio dorso-ventral ou lateral da coluna vertebral que só piorou à medida que ele ficava mais velho. Não apenas isso lhe confere um estigma social negativo (penalidade igual a +1 sobre a dificuldade dos testes Sociais), como também impede seus movimentos, adicionando uma penalidade igual a +1 à dificuldade de todos os testes baseados em Destreza.

• **Cornos**

Um par de cornos brota da testa de seu personagem. Podem ser como os de um carneiro ou de um bode, ou talvez ele tenha um pequeno par de chifres, como os de um antílope. Talvez ele possua um único chifre, como o de um unicórnio. Seja qual for a forma assumida por esta deformidade, o personagem fica sujeito a uma penalidade igual a +1 na dificuldade de todos os testes Sociais, e é provável que a zombaria de seus companheiros lobisomens seja ainda mais intensa (afinal de contas, as presas é que têm cornos, não os predadores). Se o personagem tentar realmente atacar com seus cornos (o que, na melhor das hipóteses, pode provocar Força

+1 pontos de dano por contusão), o personagem provavelmente perderá Renome por Glória, pois lutou como um animal de caça, e não como um Garou.

• **Couro Duro**

A pele do personagem é tão dura quanto couro velho; é seca, cheia de rugas e apresenta tufos irregulares de pêlos. Sua Aparência nunca pode ser maior do que 1; a coceira é insuportável e os pontos mais críticos são aflições constantes. Do lado positivo, o personagem ganha um dado adicional nos testes de absorção, mas a vantagem não chega a contrabalançar a pele fedida e comichosa.

• **Doença Debilitante**

A constituição de seu personagem é bem fraca. O peito chia, ele tosse muito e não consegue manter o ritmo quando a matilha corre horas a fio. O personagem fica sujeito a uma penalidade igual a +2 sobre a dificuldade de todos os testes de Vigor, inclusive os de absorção.

• **Membro Atrofiado**

O personagem tem quatro membros, mas os músculos de um deles são atrofiados, o que o deixou fraco ou paralisado. Dependendo de sua forma, o personagem não consegue caminhar bem e corre mais devagar que outros lobisomens. Ele estará sujeito a uma penalidade igual a +2 sobre a dificuldade de todos os testes de Destreza quando tentar usar esse membro.

• **Sem Cauda**

Não ter uma cauda cria problemas sérios de comunicação com os outros membros da espécie. O personagem fica sujeito a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade em todas as situações sociais enquanto estiver nas formas Lupina, Hispo ou Crinos. Do mesmo modo, seu senso de equilíbrio é prejudicado. O personagem fica também sujeito a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade dos testes de Destreza quando usar essas formas.

• **Sem Olfato**

O personagem não possui nervos olfativos, de modo que seu olfato é inexistente. É uma situação infeliz para uma criatura que depende tanto do faro. O personagem falha automaticamente em todos os testes de Percepção que envolvam odores e fica sujeito a uma penalidade igual a +2 sobre a dificuldade de rastrear presas usando seu Instinto Primitivo.

• **Sistema Imunológico Fraco**

Ao contrário de outros Garou, seu personagem pega quase todos os germes que aparecem. Fungando constantemente e apresentando com freqüência sintomas semelhantes aos da gripe, ele não tem a mesma capacidade de resistir ao dano que os demais. Devido a sua condição, o personagem não possui o nível de vitalidade Escoriado. Quando você for tomar nota do dano, comece no nível Machucado.

Lupina

A paixão de Gaia tem raízes profundas em sua alma, pois você nasceu na natureza como um lobo. Você ascendeu instintivamente na hierarquia natural da alcatéia; talvez tenha se tornado o alfa, muito embora pressentisse que era diferente dos outros. Então você descobriu a verdade: você não era um lobo comum. Você era um metamorfo, um lobisomem.

Agora você convive com uma matilha de lobisomens e tenta ver o mundo com novos olhos. Sua parte humana é muitas vezes difícil de compreender; a fala, por exemplo, é cheia de contra-sensos desnecessários. E aqueles modos estranhos! Para você, todas as criaturas têm seu posto e lugar, e a sociedade não é mais complicada do que isso. Aqueles que têm posto mais elevado comem primeiro e esperam a saudação e o respeito daqueles de posto mais baixo. Entretanto, os hominídeos têm rituais complicados para tudo, das saudações às refeições, e falam de estranhos conceitos de igualdade. Para você, parece que eles ignoram demasiadamente o lobo interior. Isso é triste porque se existe uma coisa que você entende é que o número de lobisomens lupinos diminui a cada ano que passa. E todos os lobinhos são preciosos.

Apesar de possuir uma série de vantagens, como um corpo forte e sentidos aguçados, você também apresenta algumas limitações, pois sabe muito pouco sobre tecnologia. Da mesma maneira, você não acompanha a lógica nem o raciocínio humanos. Em vez disso, você depende dos fortes instintos que Gaia lhe deu, o que se reflete no valor elevado de sua Gnose. Entretanto, no momento da criação do personagem, existem restrições para a aquisição de certas Habilidades pelos lupinos, pois falta-lhes o conhecimento sobre os estilos de vida dos seres humanos.

Alcunhas: Feras, Quatro-pernas e Pulguentos.

Gnose Inicial: 5.

Dons Iniciais: Salto da Lebre, Sentidos Aguçados e Sentir a Caça.

Habilidades Restritas: No momento da criação do personagem, os lupinos não podem adquirir as Perícias nem os Conhecimentos que veremos a seguir. Você pode, entretanto, usar os pontos de bônus para adquiri-los, talvez como conseqüência do prelúdio de seu personagem. Do mesmo modo, você pode usar pontos de experiência para acrescentar essas Habilidades depois de um certo "treinamento" no decorrer da crônica (o que é uma boa oportunidade para os Narradores com um senso de humor aguçado se divertirem a valer).

Perícias: Ofícios, Condução, Etiqueta e Armas de Fogo.

Conhecimentos: Computador, Direito, Lingüística, Política e Ciência.

Anos de Lobo

Os lupinos e os impuros chegam à maturidade mais rapidamente que os hominídeos. Um impuro chega à adolescência entre oito e dez anos, e um lupino geralmente já é adulto depois de apenas um ou dois anos. Entretanto, todas as raças envelhecem no mesmo ritmo depois de passar pela Primeira Mudança. Um lupino pode sobreviver a gerações de lobos, apesar dos boatos sobre alguns infelizes condenados a envelhecer como os lobos e morrer antes de completar a segunda década de vida. Mesmo assim, a maioria dos lobisomens é teoricamente capaz de atingir a marca dos cem anos ou mais. Entretanto, é raro, mas muito raro mesmo, um lobisomem poder se dar ao luxo de morrer de velhice.

Augúrios

Não importa a raça, todos os lobisomens se sentem inexoravelmente atraídos por Luna, a irmã de Gaia. Os lobisomens se consolam com a companhia e a orientação de Luna, quer ela mostre sua face brilhante, quer se esconda dos olhos deles. É ela quem mostra a um lobisomem o caminho e o papel que este seguirá na sociedade Garou, e esse caminho é chamado augúrio.

O augúrio é muitas coisas: reflete as características gerais de personalidade do lobisomem, suas atitudes e interesses, bem como seus deveres dentro da matilha. Todos os augúrios são importantes, pois nenhum lobisomem pode ser todas as coisas para seu povo. Quanto maior o número de augúrios diferentes incluídos na matilha, mais forte se tornará a unidade como um todo devido à diversidade de seus membros. O augúrio determina também a Fúria interior do lobisomem. Algumas mães Garou tentam usar ervas e outros métodos para induzir o parto numa lua específica, o que é um dos motivos pelos quais os Ragabash e os Ahroun são quase tão comuns quanto os outros três augúrios, muito embora a lua cheia e a lua nova apareçam apenas metade das vezes que qualquer uma das outras "fases".

Todo lobisomem jovem estuda com um ancião do mesmo augúrio, aprendendo determinados Dons e o papel que Luna lhe outorgou na sociedade Garou. É comum os lobisomens se apresentarem pelo augúrio ao se encontrarem pela primeira vez. O fato de um lobisomem nascer quando a lua está crescendo ou minguando também tem influência sobre seu augúrio e seu temperamento. A lua na fase crescente é um sinal de Fúria em ascensão, enquanto a lua na fase minguante indica uma personalidade mais calma e taciturna. Os jogadores podem levar em conta esse aspecto do augúrio de um personagem ao considerar algumas de suas peculiaridades.

Não importa o quanto tentem, alguns lobisomens descobrem que não se encaixam nos papéis de seus augúrios. Muito embora isto seja um insulto direto a Luna, eles podem mudar, renunciando ao augúrio e à identidade anteriores por meio de um Ritual de Renúncia. Esse ritual é uma coisa séria demais para ser considerada por qualquer lobisomem. Além de perder o antigo posto e os Dons, e começar em seu novo augúrio no Posto 1, ele enfrentará a profunda desconfiança dos demais até provar que sua decisão foi mais do que justificada, se não for pelo resto da vida. Rejeitar os desejos de Luna não é uma coisa sem importância, mas às vezes o Garou deve seguir seu coração.

Tribos

Se a raça determina o sangue de um lobisomem e o augúrio determina o papel que lhe é destinado, então, pode-se dizer que a tribo determina sua família. Uma tribo é mais do que uma simples classificação idealista ou étnica: é uma unidade social de lobisomens ligados por parentesco, ideais e espírito. A afiliação tribal traz consigo muitas responsabilidades e até mesmo rivalidades indesejadas, mas também oferece um objetivo comum.

A tribo de um lobisomem não é uma questão genética: é um vínculo social fortalecido pela proteção de um poderoso totem e muitas vezes por laços de parentesco. Em geral, um lobisomem junta-se à tribo de seus ancestrais, embora algumas vezes esta não seja uma das opções: um Presa de Prata de estirpe não muito pura pode ter que procurar aceitação entre os Andarilhos do Asfalto, ou um lupino rancoroso pode rejeitar seus ancestrais Filhos de Gaia para se juntar aos Garras Vermelhas. Quando o filhote completa o Ritual de Passagem, o totem da tribo que cuida de sua iniciação decide aceitá-lo ou não: se o totem tribal aprovar, o filhote passará a fazer parte da tribo e será, finalmente, um Garou maduro.

Dizem que a Nação Garou nem sempre esteve dividida em tribos e que a controvérsia do Impergium dividiu em dezesseis a Tribo Única. Com o passar do tempo, as tribos foram se reduzindo; uma caiu nas garras da Wyrm, duas estão extintas, e uma quarta deixou a Nação. Ainda assim, as doze tribos que restam são grupos muito unidos, dedicados a manter a guerra do Apocalipse até o fim, pelo bem das gerações ainda por vir. As tribos dão o melhor de si para manter sua herança tribal, mas são forçadas a cooperar cada vez mais umas com as outras nestes tempos difíceis; ou não haverá herança, nem gerações a quem passá-la adiante, apenas desolação e extinção.

Ragabash: Lua Nova e Trapaceiro

Só um verdadeiro idiota ignora a sabedoria que se esconde na forma do trapaceiro. Ele traz alegria para mitigar o ódio entre dois corações, e humildade para os que dela precisam de uma boa dose. Além do mais, o Lua Nova normalmente tem idéias inteligentes que o transformam num conselheiro (ou cúmplice) valioso. O Ragabash ocupa um lugar ímpar na sociedade dos lobisomens. Muitos desconfiam de seus maneirismos imprevisíveis e de seu senso de humor peculiar, mas ele é geralmente bem-vindo e tem carta branca na vida cotidiana da seita. O Lua Nova goza de uma rara flexibilidade no âmbito da rígida censura da sociedade dos lobisomens. Quando há tensão no ar, é o Ragabash quem normalmente a dissipa, mesmo que isso signifique expor a garganta risonha a um arranhão ou dois. Ele mostra um tipo de coragem diferente da do guerreiro, mas uma coragem que os anciões inteligentes não subestimam.

Como o "questionador das tradições", o Ragabash tem a obrigação de bancar o advogado do diabo. Ser um Lua Nova é mais do que receber permissão para pregar peças ou solapar a autoridade: é uma verdadeira responsabilidade. O Ragabash tem de questionar tradições e decretos com esclarecimento acima de tudo, e não automaticamente. Não é suficiente lançar dúvidas sobre a proclamação de um ancião; o Ragabash precisa de argumentos sólidos para apoiar suas opiniões contrárias. É seu dever certificar-se de que seus companheiros de matilha enxerguem os dois lados de todas as questões, de que estão escolhendo a opção *correta*, não apenas a mais óbvia. É claro que a propensão do Ragabash para a astúcia, as táticas matreiras e os Dons ardilosos também tende a outorgar-lhe uma certa responsabilidade como batedor, sabotador ou até mesmo assassino. A lua nova é a lua das ações furtivas, e seus filhos são incumbidos de utilizar essas habilidades em prol dos Garou.

Fúria Inicial: 1.

Dons Iniciais: Abrir Objetos, Embaçamento da Própria Forma e Simular o Cheiro de Água Corrente.

Estereótipo: O Ragabash que nasce quando a lua nova está na fase de crescimento costuma ser despreocupado e caprichoso, enquanto aquele que nasce na lua nova da fase minguante tem um temperamento ligeiramente mais perverso e cruel. Todos os lobisomens deste augúrio possuem senso de humor afiado e tentam encontrar um chiste em tudo. Se têm um defeito, é o de não saber como demonstrar sinceridade. Não que o Ragabash não consiga ser sério, muito pelo contrário. É que ele pode ter problemas para convencer seus companheiros de matilha de que está falando sério. Por esse motivo, sem mencionar as incessantes pegadinhas, muitos lobisomens infelizmente têm pouco respeito pelos Ragabash.

Mote: *Não zombe de meus conselhos, guerreiro. Quando nasci, não havia lua, e estou acostumado a ver tudo a partir das trevas. As palavras de seus lábios não necessariamente refletem as inclinações de seu coração. Deixe a sutileza para os que podem dela fazer melhor uso do que alguém como você.*

Theurge: Lua Crescente e Vidente

Ao brilhar sobre sua irmã Gaia, a luz mais reduzida de Luna revela os segredos dos espíritos e de seus vastos reinos. O Theurge é o filho da lua crescente e também o mais versado nos costumes da Umbra e em seus habitantes. Alguns acham que esses videntes são os utopistas entre os lobisomens, e muitos deles parecem realmente estar um pouco apartados de seus irmãos. São capazes de ver e ouvir coisas que os outros não percebem, como se vivessem meio no mundo físico e meio no mundo espiritual. No entanto, apesar de toda a sua solidão alienada, o Theurge ocupa um lugar importante em qualquer matilha. Sem ele, os lobisomens se esqueceriam do lado espiritual de sua natureza. Eles poderiam vir a caminhar a esmo, perdidos e cegos, se não tivessem as visões e os sonhos para guiá-los.

Geralmente, o Theurge é o mestre do ritual de sua matilha, aquele que conhece o maior número de rituais e assume a responsabilidade de realizá-los em nome do grupo. É ele também quem costuma negociar com os espíritos encontrados porque provavelmente é ele quem fala a língua dessas criaturas e compreende seus modos incomuns de pensar. Os Dons da lua crescente auxiliam o Theurge nesses empreendimentos, embora seja também necessário um certo tipo de mentalidade para aprender a "pensar" como os espíritos. Quanto mais íntimo um Theurge ficar de seus aliados espirituais, mais estranho ele se tornará para as pessoas acostumadas a pensar em termos mais físicos.

Fúria Inicial: 2.

Dons Iniciais: Comunicação com Espíritos, Toque da Mãe e Sentir a Wyrm.

Estereótipo: Só um idiota chamaria um Theurge de enigmático ou de equivocado na cara dele, mas muitos Luas Crescentes seguem o estereótipo. Adoram falar por meio de charadas e deixam escapar ditos enigmáticos e pomposos simplesmente porque esse tipo de conversa acaba se transformando numa coisa muito natural para eles que tanto lidam com espíritos. Os Theurges nascidos na fase minguante são aparentemente mais competentes no que se refere a aprisionar e submeter os espíritos a sua vontade (e, ainda por cima, travar batalhas com espíritos malignos), enquanto os Theurges nascidos durante a fase crescente da lua têm um jeito mais encantador e lisonjeiro com os habitantes da Umbra.

Mote: *Observe, criança, não com os olhos, mas com o coração. Ouça os murmúrios no vento. Os sons que você ouve não são meramente as folhas a roçar a relva. Não, são os espíritos em pessoa, aqueles que invocamos esta noite. Respeite-os, pois eles abençoaram nosso caem vindo até aqui.*

Philodox: Meia-Lua e Mediador

A meia-lua reflete as dualidades da natureza Garou: lobo e homem, carne e espírito, fúria e sabedoria, luz e trevas. O Philodox é o conselheiro, o mediador e o guardião das leis da matilha. Assim como o Ragabash vive para o riso, o Philodox nasce com a sabedoria e a vontade necessárias para julgar com imparcialidade as ações de sua gente, sejam estas ações brilhantes ou feias. É *inevitável* tentar resolver todas as disputas que atravessam seu caminho; este é o papel que Luna lhe destinou. Em tempos de paz, o Philodox de posto elevado é o líder da matilha. Em tempos de guerra, ele deve renunciar em benefício do Galliard ou do Ahroun de posto mais alto. O Meia-Lua sábio não guarda ressentimentos e compreende que renunciar em tais situações é provavelmente a melhor coisa a se fazer.

Entre os ultracompetitivos lobisomens, esse comportamento exemplifica o desejo natural que tem o Philodox, mais que qualquer outro augúrio, de buscar o equilíbrio e a ordem.

Em geral, o Philodox assume o papel de alfa em sua matilha, apesar de ser mais comum um Ahroun liderar em tempos de guerra. Quer ele ganhe ou não uma posição de liderança, espera-se que permaneça imparcial no que se refere a seus companheiros de matilha; é medíocre o Meia-Lua que favorece um companheiro em detrimento de outro. O Philodox também tem a responsabilidade de nunca esquecer as leis Garou: se um companheiro de matilha estiver prestes a violar a Litania, o Philodox tem de ser o primeiro a perceber o risco e a aconselhar o colega a não proceder dessa maneira. Essa responsabilidade se estende até mesmo para além da matilha; um bom Philodox se preocupa com a honra de todos os lobisomens que conhece. É claro que é muito fácil esses Meias-Luas se desiludirem rapidamente nestes tempos desesperadores...

Fúria Inicial: 3.

Dons Iniciais: Faro para a Forma Verdadeira, Resistência a Dor e Verdade de Gaia.

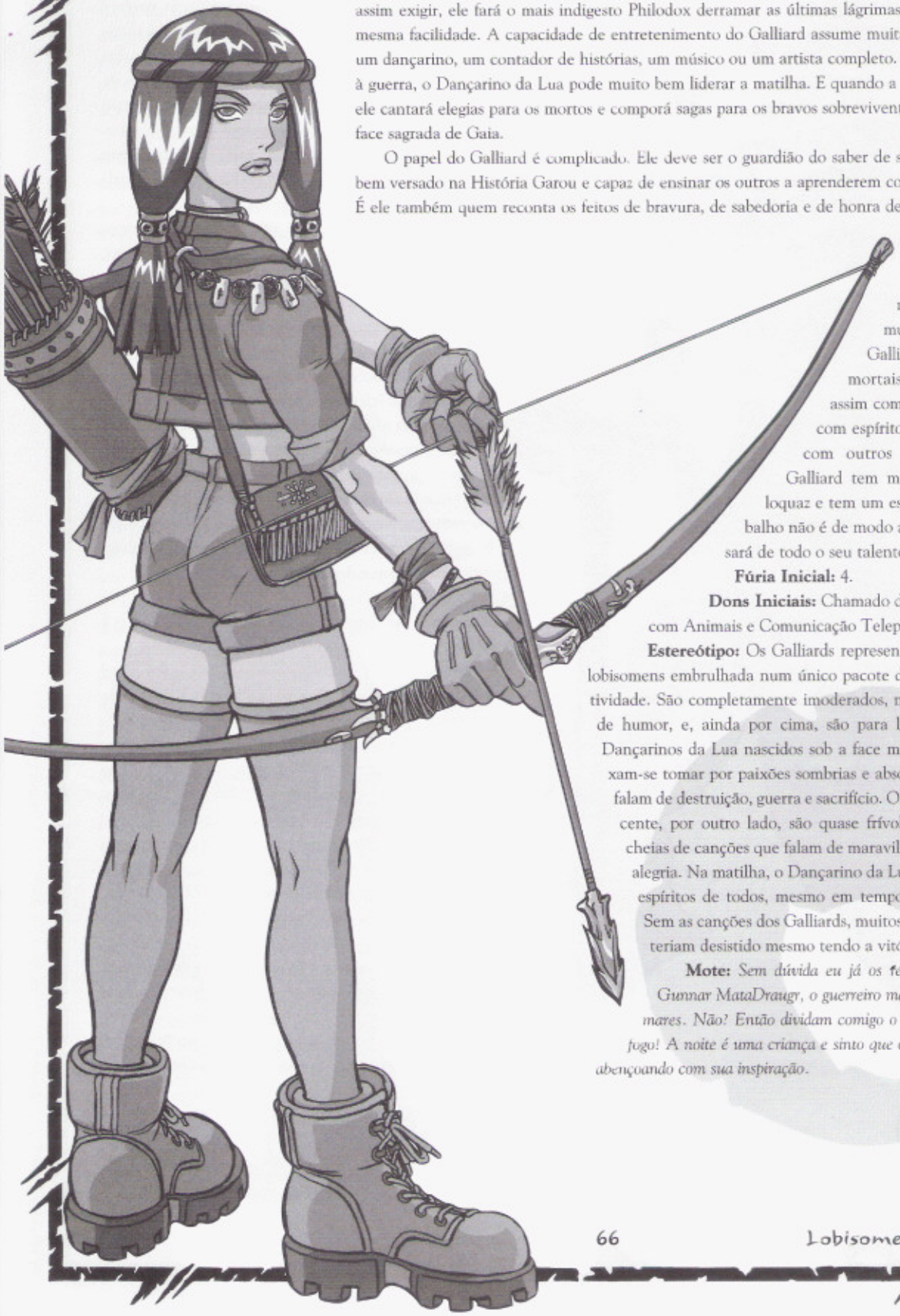
Estereótipo: O Philodox se envolve tanto em seu papel de juiz e júri imparcial que os outros podem considerá-lo distante e, até certo ponto, acima das provações cotidianas da vida. Isso vale particularmente para os Meias-Luas nascidos sob o olhar de Luna na fase crescente. Por outro lado, o Philodox da fase minguante pode se revelar irritadiço e se preocupar eternamente em garantir que tudo a seu redor esteja em perfeito equilíbrio, a ponto de fazer seus companheiros de matilha rilharem os dentes de tanta frustração. Mesmo assim, quando surgem problemas, todos se voltam para o Philodox em busca de orientação.

Mote: *O quê? Outra briga? Eu esperava mais de vocês dois. Imaginem só: um grande guerreiro e um sábio instruído discutindo como lobinhos! Agora, me contem a história toda. E nada de palavras eloqüentes de nenhum dos dois. Só os fatos, ouviram?*

Galliard: Lua Gibosa e Dançarino da Lua

O Galliard, o bem-amado da lua quase cheia, personifica a alegria em suas canções, histórias e poemas. A beleza da face gibosa de Luna o inspira a grandes feitos tanto no campo de batalha quanto ao redor das fogueiras das assembléias. Ele preserva para a posteridade as tradições dos lobisomens por meio do saber que é passado de geração a geração. Um Galliard é capaz de incitar a matilha e arrancá-la de um estado de autopiedade e sofrimento quando suas garras são necessárias na batalha; se a ocasião assim exigir, ele fará o mais indigesto Philodox derramar as últimas lágrimas de seu coração com a mesma facilidade. A capacidade de entretenimento do Galliard assume muitas formas. Ele pode ser um dançarino, um contador de histórias, um músico ou um artista completo. Quando a paz dá lugar à guerra, o Dançarino da Lua pode muito bem liderar a matilha. E quando a tranqüilidade retornar, ele cantará elegias para os mortos e comporá sagas para os bravos sobreviventes que ainda vivem na face sagrada de Gaia.

O papel do Galliard é complicado. Ele deve ser o guardião do saber de sua matilha, precisa ser bem versado na História Garou e capaz de ensinar os outros a aprenderem com os erros dos antigos. É ele também quem reconta os feitos de bravura, de sabedoria e de honra de seus companheiros de matilha nas assembléias, garantindo que eles recebam o merecido louvor. Em muitos casos, é também o Galliard quem negocia com mortais e outras criaturas, assim como o Theurge barganha com espíritos e o Philodox discute com outros Garou. O talentoso Galliard tem memória excepcional, é loquaz e tem um espírito valente; seu trabalho não é de modo algum fácil, e ele precisará de todo o seu talento.



Fúria Inicial: 4.

Dons Iniciais: Chamado da Wyld, Comunicação com Animais e Comunicação Telepática.

Estereótipo: Os Galliards representam toda a paixão dos lobisomens embrulhada num único pacote de irascibilidade e criatividade. São completamente imoderados, não importa seu estado de humor, e, ainda por cima, são para lá de esquentados. Os Dançarinos da Lua nascidos sob a face minguante de Luna deixam-se tomar por paixões sombrias e absorventes; suas histórias falam de destruição, guerra e sacrifício. Os Galliards da fase crescente, por outro lado, são quase frívolos em suas pândegas, cheias de canções que falam de maravilhas, de conquistas e de alegria. Na matilha, o Dançarino da Lua mantém elevados os espíritos de todos, mesmo em tempos de agruras terríveis. Sem as canções dos Galliards, muitos são os lobisomens que teriam desistido mesmo tendo a vitória à mão.

Mote: *Sem dúvida eu já os fegalei com a história de Gunnar MataDraugr, o guerreiro mais feroz a navegar pelos mares. Não? Então dividam comigo o hidromel e alimentem o fogo! A noite é uma criança e sinto que o próprio Fenris está me abençoando com sua inspiração.*

Ahroun: Lua Cheia e Guerreiro

O Guerreiro se banha no brilho pleno de Luna, a luz prateada que ilumina sua Fúria e que a tudo consome. Ele não hesita em desferir golpes fatais; pelo contrário, ele muitas vezes não sabe quando interromper a matança. Todos os lobisomens são lutadores, mas o Ahroun é o mais destrutivo e selvagem de todos os filhos de Gaia. Mesmo os jovens deste augúrio são temíveis. Os velhos são poucos, talvez porque os Ahroun não temam a morte a serviço de Gaia, e os anciões ainda vivos estão provavelmente entre os maiores lobisomens das lendas. O Lua Cheia ignora a covardia, conhece apenas a sede da batalha. Como o Galliard, o Ahroun é uma inspiração para sua gente, mas por causa de sua perspicácia tática, sua habilidade e seu poderio físico, e não das palavras bonitas. Quando a paz vacila, ele toma as rédeas do comando, como lhe é devido, sendo o primeiro a conduzir sua matilha ao combate e o último a tombar, caso conheçam a derrota.

O papel do Ahroun numa matilha é simples: ele deve ser o guerreiro consumado, capaz de defender fisicamente seus companheiros mais fracos bem como escolher a tática correta em qualquer circunstância. General e guerreiro furioso, o Ahroun é a própria definição do campeão de Gaia.

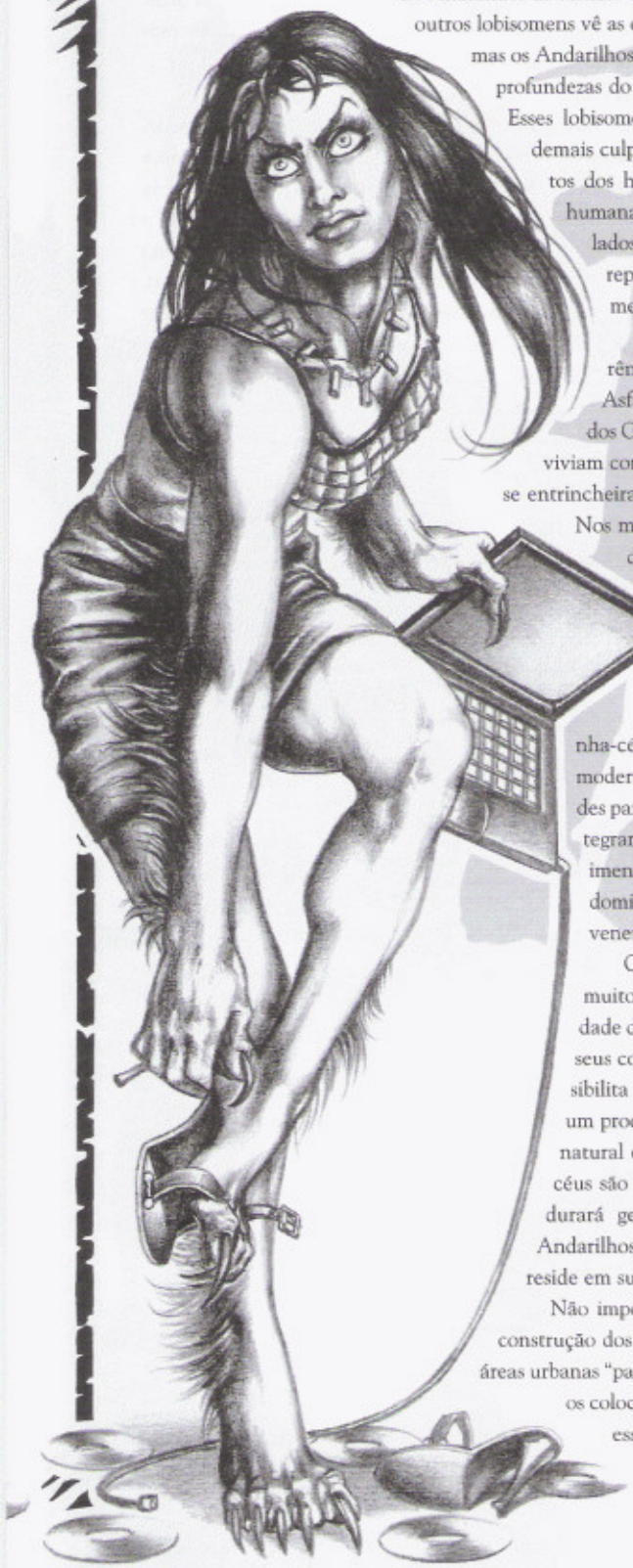
Fúria Inicial: 5.

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Inspiração e Toque da Queda.

Estereótipo: A expressão "inferno ambulante" sequer começa a definir a força bruta e a coragem do Guerreiro. O lobisomem da Lua Cheia está constantemente no limite, fervilhando de Fúria, o tempo todo louco por uma luta. O Ahroun da fase crescente tem uma certa obsessão por provar a si mesmo, enquanto o Guerreiro da fase minguante procura fazer valer sua dominância sobre os outros. São todos para lá de intratáveis e é difícil se dar bem com eles, mas qualquer lobisomem adoraria ter um deles por perto quando a luta se acirra... supondo-se que estejam do mesmo lado.

Mote: *Saia do caminho, pacificador! Essa escória sem um pingo de honra só entende uma coisa: minhas garras enfiadas nas gargantas deles e o calor do sangue que vai banhar nós dois quando eu os mandar de volta ao inferno de onde saíram! Saia da frente, se não você também sentirá meus dentes em seu coração.*

Andarilhos do Asfalto



Os Andarilhos do Asfalto desafiam muitos dos conceitos fundamentais do Pactuado Ocidental. A maioria dos outros lobisomens vê as cidades humanas como tumores na pele de Gaia, pocilgas de corrupção e poluição, mas os Andarilhos são atraídos por elas. A maioria dos lobisomens prefere comungar com a Wyld nas profundezas do mundo natural, mas a tribo dos Andarilhos do Asfalto é principalmente urbana. Esses lobisomens possuem uma ligação profunda com a Weaver, uma força cósmica que os demais culpam pelos excessos insanos da civilização humana. São mestres com os instrumentos dos homens, tecnófilos de primeira categoria, e conhecem intimamente a sociedade humana. Por essas razões, outros Garou descrevem os Andarilhos como *urrah*, os "maculados" que se comprometeram com a sociedade e os valores humanos. Apesar dessa reputação, os Andarilhos do Asfalto compreendem o mundo dos homens muito melhor que seus irmãos do campo.

Como qualquer viajante conhecedor de diversas culturas, a tribo mudou de aparência ao longo da História. Originários da Mesopotâmia, os primeiros Andarilhos do Asfalto chamavam a si mesmos de "Guardiões dos Homens". Isolados das seitas rurais dos Garou, eles viviam num mundo à parte e compreendiam os seres humanos, pois conviviam com a humanidade. Muito antes de os Roedores de Ossos se afeiçoarem às ruas, eles se entrincheiravam nas maiores e mais ricas cidades, vivendo como lobos em peles de cordeiro. Nos mil anos da Idade Média, os "Guardiões das Cidades" encorajaram o comércio e a difusão do conhecimento. Com a chegada da era vitoriana, eles viajaram pelas ferrovias como os "Cavaleiros do Ferro". A cada cabo telegráfico erguido e a cada trecho de estrada de ferro assentado, eles ajudaram a Weaver a estender suas teias ao redor do mundo. A tribo está sempre reinventando sua cultura, adaptando-se continuamente ao mundo em constante mudança.

Na era moderna, eles empregam sua riqueza para criar lares nos mais altos arranha-céus, cercando-se de bens materiais e assimilando completamente as tecnologias modernas. Os Andarilhos do Asfalto subiram ao alto das torres de aço e vidro das cidades para zelar pela humanidade. Apenas nos últimos séculos é que eles começaram a reintegrar a tribo à Nação Garou, para a mortificação dos lobisomens que seguem tradições imensamente diferentes. Suas "regras de ordem" são humanas demais, geralmente dominadas pela ética do trabalho profissional, por filosofias empresariais e uma grande veneração pela toda-poderosa grana.

Como estão entre os primeiros a residir nos povoados humanos, os Andarilhos há muito admiram a adaptabilidade e a engenhosidade humanas. A arte, a moda e a sociedade desses Garou refletem as últimas tendências, uma propensão que gera suspeita entre seus companheiros de matilha e de seita. Mas eles insistem que essa admiração lhes possibilita uma comunhão mais profunda com a Mãe Terra. Afinal de contas, a evolução é um processo natural, e os seres humanos definitivamente estão na dianteira. Se o mundo natural está morrendo, mais lobisomens deveriam se mudar para as cidades. Os arranha-céus são meras árvores de uma floresta mais eficiente, cercada de concreto e asfalto, que durará gerações. Os outros podem tentar preservar um passado agonizante, mas os Andarilhos existem aqui e agora. Alguns argumentam que a força dos Andarilhos do Asfalto reside em sua riqueza, mas a tribo considera a adaptabilidade cultural sua maior vantagem.

Não importa que caminhos trilhem na vida, os Andarilhos concentram seus recursos na construção dos caerns urbanos mais ricos e mais bem relacionados. Eles geralmente reivindicam áreas urbanas "para Gaia", mesmo aquelas vitimadas pelo progresso e pela modernização. Afinal, isso os coloca numa posição excelente para espreitar e matar os seres humanos que lucram com essa exploração. A tribo se orgulha particularmente de seus "cortadores de barato", os sabotadores que inutilizam empresas corruptas, principalmente aquelas que sucumbem à influência da Wyrm. As subsidiárias da Pentex estão entre os maio-

res inimigos da tribo, seguidas de perto por uma empresa rival muito mais jovem: o Amálgama do Desenvolvimento Neogenético.

A tribo é igualmente famosa por seus xamãs urbanos, os Theurges dos Andarilhos do Asfalto, que selam grandes pactos com espíritos citadinos e os aprisionam em fetiches tecnológicos. Baterias ou disquetes flexíveis aparentemente inofensivos podem conter um vasto poder cósmico. Infelizmente, a tribo também compete diretamente com outros habitantes sobrenaturais das cidades. Os lobisomens estão bem cientes da existência dos vampiros, e os Andarilhos do Asfalto muitas vezes disputam suas propriedades e sua influência. Apesar de não serem tão influentes quanto seus rivais vampiros, os Andarilhos do Asfalto são bem mais ricos do que a maioria dos outros lobisomens, e muito mais habilidosos tecnicamente. Tendo se infiltrado "no sistema", eles usam os métodos da era moderna para lutar ao lado do resto da Nação Garou.

Aparência: Os Andarilhos do Asfalto são conhecidos por sua devoção à moda humana, muito embora representem uma vasta gama de sub-culturas. Nesta tribo, ricos delinqüentes e coronéis empresariais trabalham lado a lado. Na forma Lupina (quando essa opção for absolutamente necessária), sua pelagem é muitas vezes matizada e multicolorida, geralmente aparada e às vezes tingida. Não é incomum filhotes e cliath estilizarem o cabelo na forma Crinos, ostentando uma estranha variedade de penteados modernos. Os Andarilhos do Asfalto lupinos são raros e, portanto, seu sangue é perigosamente diluído. Muitos exibem uma inteligência extraordinariamente alta ou, no mínimo, escondem com todo o cuidado sua rápida curva de aprendizado.

Parentes: A idéia de um Andarilho do Asfalto sem acesso fácil a *e-mail*, *bip*, telefone celular e outras tecnologias de uso pessoal é impensável ou no mínimo estranha. Muitos Andarilhos do Asfalto têm Parentes que eles nunca viram cara a cara, pois só mantêm contato virtual. Outros tratam seus parentes como funcionários e empreiteiros da Nação Garou, manobrando-os no campo diretamente para que executem uma grande variedade de tarefas. Muitos Parentes são tecnófilos, ou pelo menos parecem prosperar no mundo industrializado, de modo que as outras tribos lhes parecem estranhas e primitivas.

Território: Os Andarilhos do Asfalto conquistam propriedades de primeira nos domínios urbanos, lugares bem mais confortáveis que os locais infestados de ratos preferidos pelos Roedores de Ossos. Os Andarilhos ficam sempre perto de seus contatos humanos, quer estejam em empresas, instituições científicas, na sociedade do submundo ou nas gangues urbanas. Por outro lado, como seria de se esperar, a maioria dos recursos dos Andarilhos do Asfalto fica geralmente ao alcance de um telefonema. Os anciões têm um gosto refinado pelos lugares mais chiques da cidade, apesar de alguns filhotes e cliath preferirem ostensivamente as boates maltrapilhas e a decadente vida das ruas.

Totem Tribal: Barata é um totem estranho para a maioria dos outros Garou, mas é uma escolha perfeita para os Andarilhos do Asfalto. Seus filhos sobrevivem há 325 milhões de anos, conseguem se adaptar a quase qualquer ambiente, são praticamente impossíveis de se exterminar e costumam existir em abundância nos caerns urbanos.

Força de Vontade Inicial: 3.

Restrições de Antecedentes: Os Andarilhos do Asfalto deixaram de cultivar o Antecedente Raça Pura eras atrás e perderam o contato com seus ancestrais anacrônicos. Eles também estudam sem o benefício dos mentores. Qualquer coisa que um ancião possa ensinar a um filhote já estará provavelmente obsoleta e precisará ser reinventada ou atualizada.

Dons Iniciais: Controle de Máquinas Simples, Diagnosticar e Número de Tiro.

Mote: *Aquele pequeno teclado magnético não deve ser problema. Estou mais preocupado com as criaturas que eles andam criando no sistema de computadores. Por mim, a gente muda pra Crinos e roda o nosso próprio programa "anti-vírus".*

Estereótipos

Sexta "Informal", Galliard Andarilho do Asfalto, faz a crítica de seus colegas:

Garras Vermelhas: Desculpe, mas eles não me suportam e eu 'tou de saco cheio de tantos rosnados. Se você não gosta da cidade grande, vá se esconder no mato.

Cria de Fenris: Mas sem dúvida que você pode ter a honra de dar o primeiro golpe! Só pare de repetir como você vai fazer isso.

Fianna: Os melhores Galliards em toda essa droga de Pactuado. Lutam como loucos e festejam como deuses. Ao lidar com eles, seja cuidadoso, só isso. Uma palavra errada pode fazê-los explodir...

Filhos de Gaia: Os laços íntimos dos Filhos de Gaia com seus Parentes são extremamente úteis. Quando o mundo já tiver te machucado demais, pode contar com eles pra fechar as feridas e nutrir sua alma.

Fúrias Negras: O que é que 'tá pegando? Por que as outras tribos relutam tanto em respeitar essas mulheres? Discutir com elas pode ser maçante, mas sua bravura é ainda maior que seu orgulho.

Peregrinos Silenciosos: Depender dos Peregrinos é um pouco antiquado demais para o meu gosto. Por que enviar um mensageiro se a bateria do meu celular ainda 'tá carregada? Mas, quanto mais longe da cidade se está, mais úteis eles são.

Presas de Prata: Desculpe, eu disse algo sobre ser antiquado? Os Peregrinos não chegam nem perto desses caras. Alguém precisa se atualizar para o século XXI. Ainda assim, eu vou respeitá-los se eles me respeitarem. Ei, 'perai! Eles não respeitam!

Roedores de Ossos: Sim, eu valorizo as contribuições que eles trazem aos caerns urbanos. Não, eu não pretendo jamais subestimá-los. E sim, já estou cheio de eles me pedirem dinheiro tantas vezes...

Senhores das Sombras: É sempre útil ter informantes. Só não dependa muito deles. Eles raramente ajudam sem pedir algo em troca... quando não pegam simplesmente o que querem.

Uktena: Se você precisa de um batedor sagaz, alguém para realizar rituais místicos ou um companheiro de viagem pelo mundo espiritual, você pode contar com um Uktena. Eu, pessoalmente, me sinto mais à vontade lidando com o mundo real.

Wendigo: 'Tá legal, vamos encarar os fatos. Seu povo estava no lado que perdeu. Suas reservas estão morrendo. Aceite o fato e siga em frente. Por falar nisso, eu tenho um amigo no negócio de cassinos que pode ajudar... 'TÁ LEGAL! 'TÁ LEGAL! Eu não falei nada! Credo, relaxa!

Portadores da Luz Interior: Eu costumava acreditar que eles tinham muito a oferecer, mas agora me pergunto se não estão sofrendo de obsolescência planejada.

Cria de Fenris

Qualquer Cria digno de suas cicatrizes porta-se com orgulho, pois é o resultado de séculos de um legado guerreiro. A Cria de Fenris, ou Fenrir, é composta de heróis no sentido mais verdadeiro da palavra. Buscam a fortuna num caminho assediado por batalhas e lavado com sangue. Em grande parte de origem nórdica, teutônica ou saxã, eles refletem as atitudes ríspidas de uma história brutal. Sagas, *eddas* e poemas prosaicos de milhares de anos atrás inspiram-nos a grandes atos de valentia. Admitidamente, os lobisomens de outras tribos costumam ficar chocados com o comportamento violento e impiedoso da Cria, mesmo em relação a outros Garou. Poucos desistem de uma luta, um número menor ainda demonstra misericórdia; porém, todos eles anseiam por mostrar sua perícia em combate. A força é a maior virtude entre a Cria. Por meio do conflito constante, eles ficam mais fortes... ou com isso se destroem.

Os Fenrir parecem ferozes e beligerantes para as outras tribos. Mesmo seus filhotes sacrificam as próprias vidas de bom grado na campanha sem fim contra o Grande Dragão das Trevas. Embora os filhotes de estirpe apropriada sejam instigados a entrar para a tribo, os lobisomens simplesmente não nascem Cria de Fenris; têm primeiro de se mostrar merecedores. Muitos são de origem européia, nascidos dos Parentes Fenrir, mas sabe-se que as seitas da Cria aceitam heróis de outros grupos étnicos. No entanto, o caminho para a glória não é fácil. Os Rituais de Passagem da tribo são inevitavelmente sangrentos e muitas vezes letais. Os filhotes que buscam aceitação são desafiados e testados continuamente. Mesmo os lobisomens que não nasceram na lua cheia têm de se mostrar guerreiros capazes. Os Fenrir fracos morrem; os mais fortes sobrevivem.

Para incitá-los a uma glória maior, os Galliards Fenrir, chamados *escaldos*, recitam grandes épicos sobre heróis lobisomens que lutaram contra adversidades imensas. No entanto, em seu desejo ardente por sangue e glória, os Fenrir fecharam os olhos às trevas que existem dentro deles mesmos. O fatalismo é comum entre sua espécie. Um verdadeiro herói não se importa se vai viver ou morrer, desde que destrua seus inimigos e inspire um grande épico para os Galliards recitarem. Como seria de se esperar, as baixas entre os Fenrir são grandes. Mesmo que vencer uma batalha pareça impossível, um membro da Cria de Fenris preferiria morrer como herói a fugir com o rabo entre as pernas. Chamar um Cria de covarde é equivalente ao suicídio.

A tribo vê a si mesma como a vanguarda de uma batalha interminável contra a Wyrm. O elitismo é dolorosamente evidente. Alguns raros e poucos chegaram a abraçar ideais arianos de supremacia racial, o que acabou manchando a honra da tribo. O resto se considera superior aos outros Garou mas, em grande parte, porque levam uma vida dura e têm ideais elevados. Também são incontestavelmente chauvinistas e zombam dos "direitos civis" e do "feminismo". Os fortes mandam nos fracos, que devem assumir seus devidos lugares entre os covardes e os heróis fracassados.

No decorrer do último século, a tribo foi forçada a modificar suas atitudes chauvinistas. Outras tribos consideram-nos machistas e rudes, mas as mulheres sempre tiveram lugar na cultura da Cria. Durante o século XX, as Fenrir redefiniram muitos dos papéis tradicionais das mulheres na tribo. Como parte de sua cultura, lutaram para provar que são tão heróicas quanto seus rivais masculinos e, apesar de terem precisado dar muito mais duro do que eles, elas se mostraram dignas. Às vezes, um ancião olha de soslaio para uma mulher que insiste em ser tratada como igual, mas ele geralmente muda de idéia assim que leva uma coça. As mulheres da Cria são determinadas o bastante para fazer páreo a uma típica Fúria Negra. Infelizmente, são também teimosas o bastante para insistir em provar sua superioridade. O resultado: duelos épicos.

Quando a Cria decide se reunir em grandes grupos, é fatal seguirem-se torneios de quebrar ossos e provas épicas de habilidade. As assembléias tribais são sempre celebradas à luz da lua cheia e têm um cunho militar. Os Ahroun dominam essas reuniões, pois os líderes devem sempre lutar por suas posições de autoridade. Todos os freqüentadores devem passar por um mortal corredor polonês a fim de participar dos rituais sagrados da tribo. O corredor é logo seguido por sangrias rituais, entalhe de runas a sangue-frio e tortura dos inimigos capturados. Os rituais místicos envolvem longos combates, algumas vezes contra espíritos que devem ser forçados à submissão pelos poderosos Theurges.

Os Fenrir encaram a vida como uma longa e dura batalha; para eles, a paz é um sonho impossível. Com essa filosofia, eles adquirem um profundo conhecimento de suas Bestas interiores, de seus instintos selvagens e de sua fúria ilimitada. Com a chegada dos Últimos Dias, os verdadeiros heróis têm a oportunidade de empunhar essas armas e ganhar um lugar no Valhalla. Eles acreditam que um grande campo de batalha já foi preparado para eles na Umbra: Vigrithr, o reino onde a batalha final do Apocalipse será travada. Fimbulwinter, o "inverno final" que dará fim à idade do homem, já chegou. Os exércitos do mal estão se reunindo para destruir os Garou numa escala jamais vista. A Cria de Fenris vem se preparando há gerações. Se o Ragnarok está próximo, eles o saudarão com garras afiadas e espadas desembainhadas.

Aparência: A Cria é uma tribo muito marcial. Muitos membros são extremamente musculosos e ostentam suas cicatrizes com orgulho. Suas formas lupinas assemelham-se aos grandes lobos cinzentos do Norte, feras beligerantes com ombros largos e mandíbulas imensas e cruéis. Muitos têm manchas escuras na pelagem, embora alguns partidários da supremacia zombem dos Fenrir que não possuem uma pelagem imaculada. Muitos parecem escandinavos, germânicos ou anglo-saxões em suas formas Hominídeas, mas os Fenrir modernos provêm de qualquer cultura que produza guerreiros suficientemente fortes. Quase todos os membros da Cria apresentam cicatrizes e tatuagens impressionantes. Alguns até mesmo marcam a pelagem à fogo ou entalham runas sagradas na própria pele.

Parentes: No início, a Cria de Fenris caçava nas terras natais da tribo no norte da Europa, mas percorreu muitos países, como

seus ancestrais viquingues. A maioria prefere as áreas rurais onde vivem seus Parentes, geralmente sob condições adversas o bastante para "refugar os fracos" dos rebanhos humanos.

Território: Qualquer local sagrado não defendido adequadamente pode se encontrar sob ataque dos "protetores" Fenrir. São famosos por assaltar outros caerns tribais para supostamente torná-los seguros. Como os Wendigo, eles parecem prosperar sob condições adversas e protegem caerns famosos pelas tempestades violentas e por invernos severos. Os maiores protetorados ficam na Floresta Negra da Alemanha e nas imensidões da Escandinávia.

Totem Tribal: Fenris.

Força de Vontade Inicial: 3.

Restrições de Antecedentes: A Cria não pode adquirir o Antecedente Contatos. Amigos de verdade são os únicos amigos que um Fenrir deseja. Podem adquirir Mentor, mas o patrono de um membro da Cria apenas aconselha, nunca protege. Os que não conseguem sobreviver por conta própria merecem morrer.

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Resistência à Dor e Semblante de Fenris.

Mote: *O fedor do mal é forte aqui. Acho que estamos em menor número, pelo menos quatro contra um. Pena que eles estejam em tamanha desvantagem. O quê? Você acha que devíamos bater em retirada? Nunca! Este é um momento de grande glória!*

Estereótipos

Punhos-de-Votan, um Ahroun Cria de Fenris, injuria seus rivais:

Andarilhos do Asfalto: Eu ainda não os compreendo. São mais homens do que lobos. Cuidado com seus métodos estranhos.

Garras Vermelhas: Faríamos bem em nos unirmos aos Garras. Os instintos deles são fortes e, na batalha, são ferozes como o próprio Fenris. No entanto, eles não entendem quem são os verdadeiros inimigos. É tarde demais para selecionar os rebanhos humanos.

Fianna: Ah! O ardente desejo de batalha dos Fianna! Suas animadas disputas de embriaguez! Épicos tão belos! Nós os achamos divertidos, mas eles ainda guardam ressentimentos em relação a nós. Imagino que seja porque nossos ancestrais deram uma surra nos deles.

Filhos de Gaia: Estou tão cansado dessa conversa fiada e insuportável! Talvez eles devessem se esconder lá atrás, junto com os Roedores de Ossos. Já vi alguns de seus Ahroun se agüentarem numa luta, mas eu preferiria que eles realmente *matassem* mais inimigos...

Fúrias Negras: Suas guerreiras são ferozes, mas elas deveriam ter mais respeito pelos grandes heróis. Talvez devamos ensinar-lhes uma lição mais uma vez.

Peregrinos Silenciosos: Corra na frente, Peregrino! Volte quando encontrar alguma coisa... pra que a gente possa matar pra você!

Presas de Prata: Se viverem à altura da própria herança, serão bons soberanos. Quanto ao resto... Parecem vistosos nas assembléias, mas eu preferiria ter guerreiros fortes ao meu lado. Não se surpreenda se tiver de tomar o poder de um Presa fraco pelo bem da seita.

Senhores das Sombras: Lidar com eles é sempre um jogo de azar. Pode ser que você consiga uma vantagem que não esperava ou perca tudo devido à trapaça. Confie em seus instintos ao falar com eles. As palavras aparentemente doces são envenenadas por mentiras.

Roedores de Ossos: Vira-latas rastejantes. Suponho que todas as seitas precisem de plebeus. As matilhas deveriam chamá-los apenas quando todas as outras opções tivessem se esgotado. Mesmo assim, seus métodos podem envergonhar ainda mais um grande herói.

Uktena: Seus ancestrais eram tão fracos que perderam as próprias terras. Então, eles fazem acordos obscuros e pactos questionáveis. Lembre-se de vigiá-los com atenção, em busca de sinais da mácula da Wyrm.

Wendigo: A habilidade dos Wendigo de sobreviver às severas terras do norte é prova de seu espírito indômito. Nós haveremos de ganhar a vanguarda, mas eles são dignos de seguir logo atrás.

Portadores da Luz Interior: Deixar a Nação nestes tempos equivale ao suicídio. Nem mesmo a mais forte das tribos conseguirá sobreviver ao Apocalipse sozinha, muito menos os Portadores da Luz.

Fianna

Dizem que o primeiro Galliard foi um Fianna. Os mais humildes da tribo balançam a cabeça e dizem: "Não, não o primeiro, apenas o melhor". Originários da Europa Ocidental e particularmente das Ilhas Britânicas, os Fianna constituem uma tribo que se regala com a paixão pela música, pela bebida, pelo amor e pelas lutas (não necessariamente nessa ordem). A tribo também tem os melhores bardos e guardiões do saber dentre os Garou, pois eles também aprendem as histórias de outras tribos. Ninguém é páreo para a memória de um bardo-mor Fianna, capaz de recitar com facilidade a genealogia milenar de um clã, geração a geração. Os Garou de outras tribos procuram os Fianna para aprender velhas histórias sobre heróis e batalhas, para obter genealogias e ouvir histórias trágicas. Os membros da tribo do Cervo geralmente são convocados como juízes, pois se lembram de coisas antigas e conhecem como poucos os precedentes da Litania.

Os Fianna possuem uma reputação e tanto por se divertirem em excesso. Música, dança, bebida, amor e entretenimento são mais do que simples passatempos. A tribo do Cervo é muito séria no que diz respeito à bela arte da diversão. Por essa e não outra razão, os Fianna não são levados tão a sério pelos outros Garou.

Os Fianna têm uma certa tendência à extroversão, apreciam festas e reuniões de todos os tipos. Também podem ser profundamente sorumbáticos; a Harano ataca os Fianna com mais freqüência do que qualquer outra tribo, salvo os Presas de Prata. Não, os Fianna nunca fazem nada pela metade! Suas personalidades ladinas, aliadas à criatividade, costumam ter relação com os laços ancestrais entre a tribo e o povo encantado. De fato, muitos Garou (inclusive os próprios Fianna) desconfiam que um toque de sangue feérico corre pelas veias dos Fianna. Apesar de nem todos terem ouvido para a música, a maioria dos membros da tribo do Cervo é encorajada a ser criativa. É raro o Theurge que não enfeite um fetiche com desenhos espiralados representando o espírito alojado em seu interior, e muitos Ahroun são capazes de forjar armas que são obras-de-arte tanto quanto instrumentos da morte. Outras tribos têm pintores, dançarinos, escritores e músicos, mas os Fianna os têm aos montes.

Além de serem sociáveis, os Fianna são os lobisomens que mais provavelmente se apaixonam, seja por seres humanos ou (com grande freqüência) por outros Garou. Na maioria das vezes, esses romances acabam em tragédias que fornecem a matéria-prima para baladas e histórias que preencherão milhares de noites pungentes. Caso uma união ilícita resulte em frutos maculados, a tribo só tem pena a oferecer aos filhotes. Os Fianna são duros com seus impuros, pois o saber tradicional diz que um corpo deturpado reflete uma alma deturpada. Os impuros nunca conseguem posições de poder na tribo: o costume o proíbe. É uma triste ironia que o tratamento violento às vezes atire os impuros nos braços da Wyrm, o que apenas confirma a mácula da raça aos olhos dos anciões da linha dura.

Apesar da reputação de arruaceiros, seria uma péssima idéia conceber os Fianna como meros beberrões embriagados capazes de declamar histórias. Os que assim pensaram aprenderam rapidamente a lição. O deleite da batalha não é o menor dos deleites! Repetidas vezes, a ferocidade deles surpreendeu a Cria de Fenris ou outros envolvidos, que acharam que criaturas enamoradas não poderiam ser guerreiras. Alguns dizem que a razão de viver é

beber e dançar; sem uma válvula de escape para essa energia ardente, os Fianna provavelmente seriam mais fanáticos pela batalha do que a Cria!

Agora, uma divisão tribal está se alargando: o antigo cisma entre o velho e o novo. Muitos Fianna e seus Parentes ativistas estão usando o influxo de capital da União Européia e os partidos ambientalistas para consertar um pouco do dano causado pelos depósitos de lixo químico e pela erosão em todas as Ilhas Britânicas e também no resto da Europa. A outra facção acha que a explosão econômica do assim chamado Tigre Celta gerou uma comoção de crescimento e desenvolvimento incontidos. "De que há de servir limpar a mácula da Wyrm de uma floresta se as árvores forem derrubadas e um complexo de apartamentos cobrir a terra?", eles perguntam. Nota-se esse dilema entre as outras tribos nos dias de hoje, mas é especialmente doloroso para os Fianna tradicionalistas. Se os instrumentos da Weaver forem usados para lutar contra a Wyrm, o que se poderá usar para lutar contra a Weaver?

Aparência: Em forma de lobo, os Fianna são impressionantes. São imensos como lobos pré-históricos (com uma semelhança ocasional com os cães caçadores de lobos) e apresentam brilhante pelagem vermelha ou negra. Geralmente, usam Dons para fazer com que seus olhos ganhem um brilho verde. Seus uivos são pungentes e belos, com uma qualidade etérea que nenhuma outra tribo consegue igualar.

A aparência deles na forma Hominídea muitas vezes reflete sua herança celta. A maioria descende dos povos das Ilhas Britânicas ou da Europa Ocidental, e os Fianna podem ser encontrados quase em qualquer lugar onde se fale inglês. Os Fianna podem ter pele clara ou trigueira; podem ser loiros, morenos ou ruivos.

Parentes: Seus Parentes descendem da mais pura linhagem celta, e muitos emigraram para todos os lugares do mundo. Os Fianna são muito íntimos de seus Parentes e os protegem com ferocidade, um fato que levou a não poucas escaramuças. A maioria de seus Parentes entre os lobos vive na América do Norte, mas alguns membros estimados vagam em segredo por propriedades e parques protegidos da Europa.

Território: Nos velhos tempos, os Fianna reivindicavam as vastas charnecas, as florestas e as turfeiras como seus lares. Com a dispersão da tribo pelo mundo, encontraram locais muito diferentes nos quais se estabelecer. Embora sempre prefiram lugares que os façam lembrar "a velha terra", podem ser encontrados praticamente onde quer que seus Parentes tenham se estabelecido. Fora das Ilhas Britânicas, são mais comuns na Austrália e na Nova Zelândia, Canadá e, é claro, nos Estados Unidos (particularmente nos Apalaches).

Totem Tribal: Cervo.

Força de Vontade Inicial: 3.

Restrições de Antecedentes: Sem restrições.

Dons Iniciais: Luz das Fadas, Persuasão e Resistência a Toxinas.

Mote: *Existem três coisas que vão lhe render elogios na assembléia, meu rapaz: uma história estruturada, um espírito vivaz e uma voz clara. Se se aprimorar nas duas primeiras, pode ser que você não faça feio, rapaz.*

Estereótipos

Morgan, o Indomável, Ragabash Fianna, joga um pouco de conversa fora:

Andarilhos do Asfalto: Se precisar de ajuda na cidade, os Andarilhos do Asfalto vão te dar uma mãozinha. Só não espere um almoço grátis.

Garras Vermelhas: Melhores do que a Cria, porque são mais exigentes. São psicopatas *preconceituosos*.

Cria de Fenris: São fanáticos por batalhas. Atacariam uma árvore se nela você escrevesse "Wyrm"... supondo-se que eles saibam ler.

Filhos de Gaia: Um sorriso abre muitas portas e esse pessoal sempre tem um pra você. Lutam com tudo que tiverem; só demora um pouco mais pra deixá-los putos.

Fúrias Negras: Tome cuidado quando estiver por perto dessas senhoras; elas não suportam piadas.

Peregrinos Silenciosos: Um bando estranho, meio assustador. Mas convide um deles para a beira do fogo e você terá uma noite cheia de histórias.

Presas de Prata: Respeitáveis, tradicionalistas em demasia, mas um tanto inflexíveis e despóticos de vez em quando. Ainda assim, o rei é o rei.

Roedores de Ossos: Eles são desprezados, mas mostre-lhes um pouco de gentileza e serão seus amigos por toda a vida. Amigos nunca são demais.

Senhores das Sombras: Canalhas arrogantes. Não aperte a mão de nenhum deles: provavelmente tem veneno no anel.

Uktena: Bem hostis, a não ser que você saiba algo que eles desconheçam. Aí eles são apenas ligeiramente hostis.

Wendigo: Tivemos problemas no passado. Não nos damos muito bem.

Portadores da Luz Interior: Sábios demais pra nós, meros mortais. Provavelmente estão mais felizes vivendo lá nas montanhas deles.

Filhos de Gaia

Na Antigüidade, quando os lobisomens selecionavam os seres humanos e guerreavam uns contra os outros, os membros insatisfeitos das tribos se uniram e passaram a chamar a si mesmos de Filhos de Gaia. Imploraram pela paz e pelo fim do Impergium. Com a vontade dos mártires, eles imploraram, e tantos ouviram sua mensagem que as tribos se uniram... o bastante para dar fim à matança, de qualquer modo. Foi assim que os Filhos surgiram e se forjaram, a única tribo nascida de um brado pela paz.

Hoje em dia, os Filhos viajam de uma seita a outra, de matilha em matilha, mediando disputas e tentando mostrar aos Garou que seu objetivo final — defender Gaia — é importante demais para se perder de vista em constantes escaramuças por causa de diferenças. A harmonia, dizem os Filhos, é uma das melhores armas que eles possuem para lutar contra seus verdadeiros inimigos. Para os Filhos, Gaia é uma Mãe amorosa, e o veneno da Wyrm brota simplesmente da ausência do amor da Deusa. Eles insistem que as "complexidades" das divergências entre as tribos se esclarecem rapidamente quando resumidas a esses termos fundamentais.

Apesar da reputação de pacificadores angariar-lhes algum respeito (relutante), os Filhos também suportam um bom tanto de derrisão no que se refere a seus métodos. Alguns dizem que eles são meio idiotas por desperdiçarem tanto tempo; outros ridicularizam a idéia de um grupo pacifista numa sociedade guerreira. Mas os Filhos de Gaia dificilmente são contrários à confrontação. Quando incitada, a Fúria de um dos Filhos pode ser terrível, às vezes ainda mais pelo fato de ter sido reprimida durante tanto tempo. E a tribo entende que os lobisomens sentem muitas vezes a necessidade de "afiar as garras e ir pra balada". Pena que a violência seja um meio que muito facilmente se torna um fim (como os Filhos costumam dizer, com uma olhadela para a Cria de Fenris). Quando dois Garou brigam, um deles provavelmente morrerá, e o sobrevivente sem dúvida estará enfraquecido para a luta. O único vencedor é a Wyrm. Quando um lobisomem mata um ser humano normal e imaculado que deu o azar de estar no lugar errado, os entes queridos dessa pessoa sofrem. E o sofrimento é um estado que beneficia a Wyrm.

Enquanto as outras tribos encolhem num ritmo constante, os Filhos de Gaia se mantêm com uma tenacidade surpreendente. Se não estão crescendo, estão pelo menos encolhendo num ritmo mais lento. A principal razão é o fato de a tribo aceitar qualquer Garou que se candidatar. São peculiares entre as tribos por serem mais tolerantes ou até mesmo gentis com os impuros — que, na verdade, são tratados como iguais. Portanto, muitos impuros os procuram em busca de aceitação. Além disso, muitos Garou machos, filhos das Fúrias Negras, encontram um lar entre os Filhos de Gaia. E os membros da tribo estão sempre atentos ao aparecimento de filhotes perdidos, e se um filhote não pertencer obviamente a uma determinada tribo, os Filhos lhe darão um lar de bom grado.

Os Filhos de Gaia formam matilhas desagregadas e seitas mais desagregadas ainda. Eles não observam os postos nem a hierarquia com a mesma rigidez das outras tribos e, embora não sejam de modo algum puramente democráticos, os líderes tentam chegar a um consenso com os membros da seita envolvidos. Cada seita tem dois anciões que assumem a liderança na mediação das disputas. São conhecidos como a Voz da Deusa (sempre uma fêmea) e o Braço da Deusa (sempre um macho).

Como tribo, são de longe os mais ativos nas organizações ambientalistas humanas. Por meio de uma vasta rede de estudantes, professores, lobistas e outros ativistas Aparentados, fizeram grandes progressos mudando atitudes e forçando a aprovação de uma legislação ambientalista que, não fosse por eles, só receberia dos congressistas uma carta-padrão do tipo: "agradeço seu interesse". Seus esforços para melhorar a situação dos índios norte-americanos ajudaram a mudar um pouco o conceito que os Uktena e os Wendigo faziam deles, mas muitos ainda resmungam: "muito pouco, muito tarde".

Apesar de poucos lobisomens de fora da tribo saberem disso, os Filhos estão divididos no que diz respeito à quantidade de educação necessária ou até mesmo permissível. Uma facção acredita que certos seres humanos não-Aparentados estariam não apenas prontos para saber a verdade sobre Gaia e os lobisomens como — galvanizados pelo conhecimento — também se tornariam aliados indispensáveis. Essa facção já recrutou alguns indivíduos seletos, mas gostaria que esta se tornasse uma prática mais difundida. Os outros são cautelosos, pois sabem do preço a se pagar por deixar a informação cair nas mãos erradas. Eles também sabem que o resto da Nação Garou provavelmente os perseguiria por romperem o Véu (e violarem a Litania). Uma pequena mas crescente minoria acha que é muito tarde para medidas como essas de qualquer maneira. Argumentam que o Apocalipse está aí e não há tempo para nada a não ser uma reunião final de forças. Esses Filhos da linha dura acham que as outras tribos deveriam "aparecer ou calar a boca"; deveriam se juntar a eles ou então se virarem como puderem. Uma última facção defende que, apesar de o fim do Impergium ter sido a coisa certa a fazer, os Garou deveriam ter encontrado uma outra maneira de impedir a expansão da Weaver. A escolha do menor dentre os males, dizem eles, é ainda escolher um mal.

Infelizmente, essas divisões demonstram que os Filhos estão enfrentando mais dificuldades do que nunca por oferecerem a outra face. Estão lutando para promover a paz há milênios, apenas para descobrir que seres humanos e lobisomens parecem ter uma necessidade inata de guerrear. Apesar de todo o progresso promovido pela tribo, ainda há muito a ser feito e tão pouco tempo para fazê-lo. Não é de todo surpreendente que um quê de amargura tenha se insinuado em seus brados por harmonia.

Aparência: Os Filhos de Gaia hominídeos provêm de todas as raças e culturas. Os Filhos lupinos são fortes e bem proporcionados, com salpicos de branco em suas pelagens cinzentas e castanhas.

Enquanto as formas Lupinas de outras tribos irradiam perigo ou uma frieza selvagem, os Filhos emitem uma aura de graça tranqüila e serena, capaz às vezes de dispersar o medo tanto quanto induzi-lo.

Parentes: Os Parentes dos Filhos de Gaia provêm de qualquer nacionalidade. Tendem a apresentar uma consciência e uma prática ambiental e social incomuns, o que gera uma rede de contatos para seus parentes Garou.

Território: Os Filhos de Gaia são originários das culturas do Crescente Fértil e da Fenícia, mas a tribo viaja há milênios para onde ela se faz mais necessária. Nos dias de hoje, muitos Filhos vêem a América do Norte como uma boa base de operações, mas espalham-se pelo mundo conforme a necessidade.

Totem Tribal: Unicórnio.

Força de Vontade Inicial: 4.

Restrições de Antecedentes: Sem restrições.

Dons Iniciais: Misericórdia, Resistência à Dor e Toque da Mãe.

Mote: *É claro que estou ensinando os seres humanos a respeitarem a natureza em vez de temê-la. Destruímos aquilo que tememos. É por isso que você mata os seres humanos, não é?*

Estereótipos

Peter Luz-cadente, Theurge Filho de Gaia, dá voz a suas preocupações:

Andarilhos do Asfalto: Eles se adaptaram à vida nos domínios da Weaver, mas será que conseguem sobreviver fora de seus aquários agora?

Garras Vermelhas: Aprecio a honestidade deles. Mas não gosto muito de seu rancor.

Cria de Fenris: É bom ter orgulho de se fazer uma coisa de que se gosta e que se faz bem... a menos que essa coisa seja destroçar irracionalmente tudo aquilo que passar ao alcance de sua mão.

Fianna: Os maiores corações ainda não conseguem conter a mistura de alegria e tristeza que sentem os Fianna. Tenho muitos deles como amigos.

Fúrias Negras: Como nós, as Fúrias vêem a necessidade de fechar as feridas deste mundo. A diferença é que elas negariam essa misericórdia a muitos que dela necessitam.

Peregrinos Silenciosos: Às vezes invejo essa liberdade, mas "adeus" é uma palavra muito comum em seus lábios.

Presas de Prata: Um líder forte e nobre sem dúvida uniria as tribos. Será que isso é pedir demais, droga?!

Roedores de Ossos: Temos o mesmo sangue; não podemos nos dar ao luxo de transformar nossos familiares em párias.

Senhores das Sombras: Os Garou estão aqui para ajudar o próximo, a não ser os Senhores das Sombras, cuja maior motivação é ajudar a si mesmos.

Uktena: Não há nada que possamos fazer para nos retratarmos pelo que as tribos invasoras fizeram a eles, mas depende de nós fechar as feridas.

Wendigo: Tentamos ajudá-los, mas o orgulho deles é o que atrapalha. Seus corações ardem de fúria, mas suas almas são gélidas.

Portadores da Luz Interior: Uma perda terrível. Eles nos ajudaram a acabar com o Impergium; agora, mais do que nunca, precisamos de sua sabedoria.

Fúrias Negras

As Fúrias Negras praticam o feminismo ao pé da letra. De acordo com a lenda, Luna reuniu pela primeira vez essa seita de mulheres guerreiras na Grécia Antiga. Encarnada em Ártemis, a Caçadora, a deusa designou lobas como as defensoras da Wyld. Desde então, as seguidoras da tribo inspiram lendas sobre heroínas. As anciãs alegam que a tribo é responsável pelas amazonas guerreiras, pelas vingativas bacantes, pela revolta política de Lisístrata, pela habilidade militar da Rainha Bodicea e até mesmo pelas valquírias nórdicas. A tribo aceita apenas mulheres em suas fileiras e geralmente recruta filhotes fêmeas de Garou enfurecidas com o chauvinismo ou o machismo das outras tribos. A versão delas de sexismo costuma ser rotulada de hipócrita, mas baseia-se numa cultura que se desenvolveu durante milhares de anos. Para a maioria das Fúrias, a crença que as impele é simplesmente a de que as mulheres merecem respeito e veneração.

No decorrer da História, surgiram boatos de que as Fúrias Negras só davam à luz filhotes fêmeas. Na verdade, algumas Fúrias sacrificavam os filhos homens; as demais se desfaziam dos meninos. As únicas exceções eram os impuros; por razões desconhecidas, as Fúrias têm vários impuros em suas fileiras. Nos dias de hoje, porém, as Fúrias se desfazem dos filhotes machos para que sejam criados por outros lobisomens mas, em troca, exigem o direito de recrutar fêmeas criadas por outras tribos. As Fúrias obrigaram seus rivais a tratar respeitosamente as mulheres, não com intimidação e insultos, e sim com a oferta de uma alternativa. Diferente do estereótipo, elas não exigem que suas filhas "odeiem todos os homens". Em vez disso, elas dão às mulheres a oportunidade de expressar suas opiniões... e exercê-las.

É impossível encontrar duas Fúrias que interpretem as filosofias da tribo exatamente da mesma maneira, mas alguns padrões culturais são constantes. As Fúrias são conhecidas por sua sabedoria mística, seu orgulho exaltado e seu fervor político. A honra é a virtude mais estimada; se uma Fúria Negra der sua palavra, ela irá até o inferno para cumpri-la. Os Dons e os espíritos aliados da tribo demonstram uma ligação primordial com a Wyld e costumam ser invocados para defender a natureza. Os protetorados das Fúrias estão entre os lugares mais belos e sagrados da criação. De fato, muitas Fúrias vêem a si mesmas como aspectos da própria Deusa, pois têm uma ligação com Gaia mais profunda do que a de qualquer homem comum.

Em troca dos dons da Deusa Gaiana, cada Fúria também tem obrigações para com a tribo como um todo. Antes de mais nada, elas devem participar regularmente das assembléias tribais privativas nas quais mulheres sábias conduzem rituais complexos e belos. *Kuklochoros* são assembléias informais às quais as mulheres humanas são convidadas a comparecer, geralmente para aprender as tradições da Deusa. Durante os Tempos Flamejantes da Renascença, muitas dessas reuniões foram confundidas com sabás de bruxas. As *Ulaka magelis* são exclusivas para as Fúrias Negras, pois apenas elas possuem a força e o vigor necessários para suportar os longos e extremamente emotivos rituais envolvidos. Não há como negar que a tribo tem a própria versão da discriminação, mas essa prática muitas vezes é necessária para explorar os mais íntimos mistérios tribais e mantê-los em segredo, longe dos olhos das sociedades patriarcais que as cercam.

Na mitologia grega, Belerofonte, o herói cujo domínio sobre os animais permitiu-lhe conquistar um animal mitológico e viajar pelo mundo, domou Pégaso. Na versão gaiana desse mito, Pégaso — o totem das Fúrias — desenvolveu um ódio imenso pelo homem que a dominou. As Fúrias recontam essa lenda a sua própria maneira, usando-a como exemplo da necessidade que o homem tem de reinar sobre a natureza e de se aproveitar do poder místico. É claro que a tribo também venera outros totens, desde Coruja e Pantera às Musas e Medusas.

Os membros da tribo que acreditam nas mesmas coisas se reúnem em campos chamados *kuklos*, ou "círculos". As Fúrias Negras que se aliam a lobisomens de outras tribos podem ainda agir em nome de um kuklos de vez em quando e costumam recrutar outros membros de sua matilha para ajudá-las. Todos os círculos têm grande autonomia, embora todos devam um dia responder aos Cálices Interno e Externo, os conselhos mais importantes da tribo. As anciãs do Cálice Externo são bem conhecidas, pois são escolhidas com grande pompa e cerimônia. O Cálice Interno mantém suas líderes e suas atividades em segredo, o que contraria os filhotes e cliath da tribo.

As Fúrias também possuem tesouros e fetiches que elas acreditam ser de uso exclusivo dos membros da tribo. Quando esses bens caem em mãos erradas, as guerreiras se apressam a recuperá-los. Essas ações extremadas são responsáveis por muitas histórias sobre Fúrias vingativas e misantrópicas. Entretanto, apesar das noções preconcebidas de outros lobisomens, nem todas as Fúrias são radicais. Alguns campos são particularmente ríspidos com os homens, mas esses grupos geralmente formam as próprias matilhas, compostas inteiramente de suas seguidoras. Muitas Fúrias vivem em matilhas que aceitam outras tribos; infelizmente, às vezes elas se vêem em conflito com as anciãs mais radicais e intolerantes de sua própria cultura.

As frentes de batalha entre cliath e anciãs são bem claras. Enquanto as Fúrias mais velhas são bastante tradicionais, as jovens têm conceitos bem revolucionários sobre gênero, guerra e sociedade Garou. Nem todas as Fúrias Negras acreditam em "esfregar a cara dos homens na lama", mas todos os membros da tribo são conhecidos por sua tendência a falar o que pensam, direta e veementemente, não importa quão impopulares ou perigosas suas idéias possam ser. Ao fazê-lo, elas correm o risco de alhear outras mulheres de sua própria tribo e angariar a ira das anciãs. Apesar de a "mulher que corre com os lobos" poder escolher a quem se aliar, as anciãs de sua tribo ainda a encorajam a abraçar as causas gaianas de suas irmãs. Portanto, o conflito de gerações continua. Em nome Dela, as Fúrias vingarão qualquer crime contra as mulheres, insultos à Deusa ou a profanação de Suas criações.

Aparência: Apesar de a tribo ter se originado na Grécia Antiga, as Fúrias se espalharam pelo mundo, adaptando-se a (e alterando) uma vasta gama de culturas. Nas formas Crinos, Hispo e Lupina, sua pelagem é extraordinariamente escura, geralmente com realces em branco, cinzento ou prateado. De acordo com a

antiga lei, os únicos machos da tribo são os filhos impuros de outras Fúrias. A arte da Grécia Antiga representa Fúrias hominídeas como guerreiras graciosas e ágeis, mas as Fúrias do século XXI se ressentem sempre que são retratadas de acordo com qualquer estereótipo. Não há nenhum padrão universal de beleza ou graça na tribo, assim como não há uma só abordagem do feminismo. Apesar de debates intermináveis sobre política e prática, nenhum outro grupo de lobisomens é capaz de juntar *punks* urbanos, amazonas modernas, intelectuais feministas e *grande dames* idosas com a mesma eficiência.

Parentes: Muitas Fúrias nomeiam-se protetoras das mulheres e consideram os crimes contra seu sexo com seriedade mortífera. As mulheres Aparentadas geralmente levavam vidas inóspitas ou arriscadas antes de serem descobertas (e às vezes resgatadas) por suas primas Garou. Os homens Aparentados são numerosos, pois são essenciais para a sobrevivência da tribo. O contato deles com a tribo costuma ser rotineiro, e as relações se dão normalmente fora dos territórios da seita. Os Parentes homens das Fúrias costumam ser designados para a função de cultivar influência no mundo humano, e alguns são tratados como meros reprodutores. No entanto, apesar de muitas Fúrias demonstrarem franca impaciência com os homens em geral, essa impaciência não as impede de desenvolver com determinados homens laços profundos e sentimentais, alguns dos quais duram a vida toda.

Território: Durante boa parte da história da tribo, as Fúrias se mostraram excessivamente reclusas. Consideram seu dever religioso proteger os últimos lugares sagrados da Wyld. Com a chegada dos Últimos Dias, entretanto, restam-lhes poucos lugares nos quais se esconder. As defesas místicas antes protegiam as terras tribais das invasões, mas essas barreiras vêm desaparecendo continuamente. As guerreiras ainda defendem fielmente os bosques e as ilhas sagradas, mas um número cada vez maior de Fúrias começa a migrar para as cidades humanas, atraídas pela militância política, pelos protestos e pela resistência. Se seus vales e bosques secretos foram capturados, então talvez seja a hora de levar a batalha às linhas de frente. O tempo de se esconder acabou.

Totem Tribal: Pégaso.

Força de Vontade Inicial: 3.

Restrições de Antecedentes: Nenhuma. Algum problema?

Dons Iniciais: Hálito da Wyld, Sentidos Aguçados e Sentir a Wyrm.

Mote: *A testosterona 'tá aumentando por aqui. Por mim, a gente deixa os homens discutindo mais algumas horas e vamos embora por nossa conta. Deixem eles aí fazendo pose na assembléia. Temos trabalho de mulher pra fazer...*

Estereótipos

Vôo-das-águias, uma Ahroun Fúria Negra, avalia seus rivais:

Andarilhos do Asfalto: É bom ter contatos na cidade grande, daí valer a pena conhecer alguns deles. As cidades são bem ruins sem a ajuda desses caras.

Garras Vermelhas: Melhor deixar eles pra lá, e no mato. O ódio que eles têm da raça humana é no mínimo ofensivo. Digamos apenas que eu não tenho muita paciência com ódio racial, sacou?

Cria de Fenris: Eles têm os egos tão grandes quanto os músculos. Se um Fenrir começar a falar demais, o único jeito de fazer ele calar a boca é dando porrada.

Fianna: Ardentes, artísticos e definitivamente pagãos em suas celebrações: como não gostar deles? Mas até aí, apanhar nas festas desses caras *realmente* já cansou...

Filhos de Gaia: Admiro qualquer um que fale com tanta audácia sobre aquilo no que acredita, principalmente uma causa tão admirável quanto a paz.

Peregrinos Silenciosos: Bons companheiros de estrada. De todas as outras tribos, são os melhores aliados numa viajem, seja nas profundezas da Umbra ou no coração do mundo selvagem.

Presas de Prata: Talvez sejam um pouquinho vaidosos com relação ao passado da tribo, mas, de vez em quando, um deles se mostra à altura e prova ser um herói. Não vá achando que já estão derrotados.

Roedores de Ossos: São criaturas de dar pena, mas também são prestativos se você oferecer simpatia... ou comida grátis. Só lembre de não ficar contra o vento.

Senhores das Sombras: Desonestos, traiçoeiros, manipuladores: 'cê já ouviu tudo isso antes, né? Apesar de tudo, um Senhor pode te dar uma boa idéia de quais são os planos dos teus inimigos... e quem sabe contar pra eles o que 'cê tá pensando se você não tomar cuidado.

Uktena: Não me entenda mal. Eu não me importo de ter um Uktena me dizendo o que esperar dos lacaios da Wyrm. Eu só me sentiria mais segura se soubesse como ele descobriu isso...

Wendigo: Droga, eles mereciam um tratamento muito melhor. Fico muito triste quando penso em toda a intolerância que eles enfrentaram. Se eles apenas nos considerassem com a mesma estima...

Portadores da Luz Interior: Eu acreditava que os Portadores cuidariam da *minha* retaguarda. Eles acham que a gente não merece a mesma confiança? Problema deles.

Garras Vermelhas

Tempos atrás, os Garou selecionavam a humanidade porque reconheciam a perigosa tendência dos homens de se espalhar por vastos territórios se não fossem vigiados. As tribos, por fim, vieram a conhecer a piedade e acabaram com o Impergium; agora, a dispersão quase cancerosa da humanidade está além de qualquer coisa que aqueles anciões poderiam ter imaginado. No entanto, uma tribo ainda defende um retorno aos velhos tempos: a tribo chamada de Garras Vermelhas. Lupinos até o último membro, eles alegam, e com orgulho, que nenhum ser humano jamais contaminou a tribo. Outras tribos apontam para os Garras como um alerta sobre o que acontece ao Garou que renuncia a um lado de seu ser, pois, sem humanos em suas linhagens, eles se tornaram mais bestiais que os próprios lobos. Seus uivos selvagens deixam até mesmo os Garou hominídeos apreensivos.

Os Garras seguem a tradição à risca; não a tradição dos Presas de Prata, mas a de seus irmãos lobos. Mais do que qualquer outra tribo, os Garras Vermelhas decidem sua hierarquia por meio de força, astúcia e resistência. Os membros da matilha testam uns aos outros ao menor sinal de fraqueza, e aquele mais bem preparado para a liderança assume o papel de alfa. O alfa exige lealdade incontestada da matilha, e a obtém. Ele come primeiro as melhores partes da caça, seguido do resto da matilha em ordem decrescente de posição social, mas nenhum membro da matilha passa fome. A lei tribal é clara e distinta. Se um crime for cometido contra os Garou, a matilha não se perderá em discussões e exames da alma: fará justiça rapidamente e seguirá adiante.

Os Garras Vermelhas vivem nas imensidões selvagens, longe do barulho e do fedor dos povoados humanos. Seu território é geralmente "anunciado" com os crânios dos invasores. Mais do que quaisquer outros lobisomens, os Garras se sentem em casa na natureza e enveredam por caminhos que outros temem trilhar. Mesmo seus detratores entre as outras tribos têm de admitir que os Garras Vermelhas possuem grande memória e que provavelmente praticam rituais e guardam segredos há muito esquecidos pelo resto dos Garou.

Agora, com a transformação das florestas em achas de madeira e a terraplanagem dos caerns, com a fragmentação de seus territórios de caça e o envenenamento e o abate de seus Parentes, o ultraje da tribo do Grifo ultrapassa todas as medidas. O ódio dos Garras pela humanidade é lendário; para a Nação Garou, são lembretes vivos do Impergium e uma constante ameaça à existência da espécie. Mas nem todos os Garras advogam o extermínio dos seres humanos. A maioria acredita que o retorno a uma política de seleção seria suficiente. De fato, alguns seres humanos vivem pacificamente perto dos territórios dos Garras, desde que sejam poucos e mostrem o devido respeito à terra. É mais comum uma matilha transformar em exemplos aqueles que se aventuram perto demais, confiando que o medo manterá os símios na segurança de suas cidades que mais parecem feridas.

Muitos se perguntam se os Garras foram corrompidos pela Wyrm, pois os rumores de sua crueldade com os seres humanos rivalizam com as histórias dos rituais malignos dos Dançarinos da Espiral Negra. Em geral, os Garras matam homens, mulheres e crianças com convicção, mas o fazem rapidamente. Alguns apreciam a coisa, outros se afeiçoam à tarefa como a um dever, mas causar ferimentos com a intenção de fazer a vítima sofrer durante horas ou dias não é natural (embora possa ser justo). Entretanto, nos últimos anos, os Garras mais jovens começaram a criar rituais elaborados para seu mini-Impergium, e isso preocupa os anciões. Saborear o medo da presa é uma coisa, mas estender a agonia durante dias... isso é o que fazem os símios. Um segredo atroz dos Garras é que vários consomem a carne de suas vítimas regularmente, desrespeitando um dos preceitos da Litania. Esses renegados insistem que os Peregrinos da Luz Interior incluíram essa cláusula na Litania e, já que eles se foram, ela não tem mais importância.

Aparência: Em forma de lobo, os Garras têm geralmente uma compleição robusta, com mandíbulas e patas bem maiores que o normal. Mesmo na forma Lupina, suas garras são quase tão afiadas quanto as de um gato. A pelagem tende a um castanho avermelhado. Talvez a característica mais incomum da tribo seja o tufo de pêlos vermelho-sangue ou vermelho-fogo, sempre presente em algum lugar de seus corpos. Os Garras se vangloriam de que isso é um distintivo de honra conferido por Gaia, mostrando a aprovação da Deusa à única tribo disposta a defender a idéia de devolver os seres humanos a seu devido lugar. As tribos menos radicais argumentam (na surdina) que é o sinal da vergonha de Gaia para marcar os últimos adeptos do Impergium.

Na forma Hominídea (que eles muito raramente assumem), os Garras são rudes, peludos, desajeitados e descabelados; nunca olham simplesmente, quando podem fitar com ferocidade. Caminham com dificuldade, desacostumados a andar sobre duas pernas, e acham enervante a ligeira privação sensorial dos humanos.

Parentes: Os Garras Vermelhas protegem as cada vez menos numerosas alcatéias de lobos do mundo todo. Muitos nem mesmo reconhecem Parentes humanos, o que serve de estopim para muitos conflitos sangrentos com outras tribos. Todos os lobos, Parentes ou não, são preciosos para a tribo, e mesmo um filhote vale a vida de alguns seres humanos. Perder um lobo faminto ou doente é motivo de lamentação; perder um para os caçadores é pretexto para a vingança.

Território: Os Garras Vermelhas vivem nas profundezas do mundo selvagem, longe da mácula trazida pelos seres humanos. Ocasionalmente, uma matilha se estabelece num território próximo à civilização, mas só para realizar incursões contra seus inimigos.

Totem Tribal: Grifo.

Força de Vontade Inicial: 3.

Restrições de Antecedentes: Os Garras Vermelhas não podem adquirir Aliados, Contatos nem Recursos. Seus únicos Parentes são lobos.

Dons Iniciais: Comunicação com Animais, O Lobo Bate à Porta e Simular o Cheiro de Água Corrente.

Mote: *Por que deveríamos nos submeter ao novo Impergium no qual os seres humanos selecionam os lobos?*

Estereótipos

Matador-de-linces, um Galliard Garra Vermelha, uiva baixinho.

Andarilhos do Asfalto: São abominações. Lutando contra a Wyrm, deixaram que a Weaver levasse suas almas!

Cria de Fenris: Lutam como carcajus, e comem como carcajus também.

Fianna: Quando uivam, suas vozes são belas; de resto, só matraqueiam e brigam.

Filhos de Gaia: A harmonia é uma coisa boa. A harmonia com nossos inimigos, não. Os seres humanos são nossos inimigos.

Fúrias Negras: Não está certo negar o próprio pai e amar apenas a mãe. Ambos são necessários.

Peregrinos Silenciosos: Há algo de errado com eles. Os lobos nunca são solitários por escolha própria.

Presas de Prata: Um líder de matilha deve *liderar*. Eles ficaram gordos, indolentes e loucos.

Roedores de Ossos: Em toda matilha haverá sempre um lobo de posto mais baixo. Na Nação Garou, são os Roedores de Ossos.

Senhores das Sombras: Está certo eles testarem os Presas de Prata, mas os Senhores das Sombras não estão preparados para liderar. Precisam recorrer a engodos para encobrir suas fraquezas.

Uktena: Guardam segredos demais, o que não é diferente de mentir. Brincam demais com a Wyrm.

Wendigo: Uma tribo orgulhosa, só que mais honesta do que a maioria.

Portadores da Luz Interior: É bom que eles saiam. Não lhes sobrou nenhum instinto, só pensar, pensar, pensar, pensar!

Peregrinos Silenciosos

Andarilhos misteriosos, batedores incansáveis, arautos: esses são os Peregrinos Silenciosos. Suas raízes estão na África e no Oriente Médio, mas eles podem ser encontrados em quase qualquer lugar, sempre em viagem e de ouvidos atentos. Para esses viajantes, a estrada é o mesmo que um lar; e um caern ou a casa de um Parente, uma mera pousada. Seus pés são mais ligeiros quando trilham uma estrada, seja de areia carregada pelo vento, de asfalto ou de matéria espiritual. Exploram lugares onde nenhum lobisomem — ou até mesmo *ninguém* — jamais esteve. Enfiam os focinhos onde não são chamados e seguem em frente quando não encontram um fosso da Wyrm ou algo igualmente interessante. Visitam caerns de muitas tribos diferentes e são conhecidos por terem relações com magos, espíritos e fadas. Outros já viram a Wyrm em ação, num aspecto ou noutro, mesmo que a chamem por um nome diferente. Os Peregrinos já caminharam até mesmo pelas trilhas dos mortos, em busca do conhecimento oculto das almas dos que há muito se foram. O odor da Umbra Negra adere-se a eles, o que contribui para a aura de mistério que os envolve.

Embora não exista uma verdadeira rivalidade entre os Peregrinos e as outras tribos, muitos lobisomens não confiam nos seguidores de Coruja. Talvez seja porque os Peregrinos normalmente viajam sozinhos ou aos pares. Um lobo solitário é sempre motivo de desconfiança, principalmente um lobo que escolhe esse destino. Talvez seja porque eles aparecem sem serem anunciados, com notícias desagradáveis em seus lábios e presságios sombrios em seus olhos. Ou talvez seja por causa do jeito com que alguém termina uma conversa com um Peregrino, sempre com a sensação de ter revelado muito mais do que conseguiu arrancar do enigmático sentinela. Sem dúvida, todos esses motivos são válidos.

Os Peregrinos constituem uma tribo de muitas contradições. Desejam o conforto de um lar ou território, mas não se convencem a reclamar qualquer um deles como propriedade de direito. Como outros Garou, eles têm saudade do companheirismo da matilha, mas muitas vezes são impelidos a viver na solidão... e na estrada. Uma seita pode não ter a menor idéia de que um Peregrino se encontra na vizinhança a menos que ele tenha algo a lhes dizer, e geralmente isso toma a forma de um alerta urgente; os Peregrinos têm uma reputação merecida como arautos de mau agouro. Mas é bem verdade que os Peregrinos são especialistas em arrancar informações de uma conversa casual. Apesar de muitos serem contadores de histórias habilidosos, eles preferem muito mais ouvir a falar. Conhecem várias maneiras de manipular um interlocutor de modo que ele prossiga indefinidamente até o Peregrino ter extraído dele tudo o que sabe.

Depois dos Malditos e dos Espíritos Negras, reservam seu ódio mais intenso para os vampiros. O Garou sábio não negocia com os mortos-vivos, mas os Peregrinos são adversários encarniçados dos Sanguessugas, embora poucos fora da tribo saibam por quê. Diz a lenda que, tempos atrás, a tribo lutou contra um exército de vampiros lidera-

do pelo sombrio deus-monstro Sutekh. No final da batalha, Sutekh elaborou uma poderosa maldição que expulsou os Peregrinos de sua terra natal no Egito e os dispersou aos quatro ventos. Até hoje, a terra do Nilo é o único lugar onde eles não encontram repouso. Mas, pior ainda, a maldição cortou todo o contato com os espíritos dos ancestrais da tribo. Nenhum Peregrino é capaz de encontrar seus antepassados, embora a tribo muito tenha procurado por algum sinal deles, tanto no mundo espiritual quanto no Mundo Subterrâneo. Muitos Peregrinos assumem nomes egípcios em homenagem a sua herança perdida.

Como seria de se esperar de uma tribo nômade, os Peregrinos detêm menos caerns que as outras tribos, e os que eles reivindicam como seus geralmente apresentam uma alta rotatividade. Os membros da seita que ali permanecem por mais de uma temporada ou duas são geralmente velhos o bastante para que o chamado do dever supere o apelo da estrada. Ainda assim, como no caso da seita da Roda de Ptah, em Casablanca, os caerns costumam se localizar em encruzilhadas, de modo que as histórias da estrada possam amenizar a saudade da estrada em si.

Os Peregrinos desenvolvem muitas amizades, mas afortunado é o amigo que encontra o Peregrino mais de duas vezes. Quando eles se juntam a matilhas de tribos mistas, premiam seus companheiros com lealdade até a morte: são tão poucos os Peregrinos que eles valorizam extremamente os verdadeiros amigos. Do mesmo modo, são conhecidos por relações breves mas intensas com seus Parentes, pois não há tempo para preliminares demoradas quando no dia seguinte já se estará longe. Uma das piores coisas que alguém, Garou ou Parente, pode fazer a um Peregrino é prendê-lo num lugar contra sua vontade, por meio do dever ou da força. Seus corações logo voltam a ansiar pela estrada, como muitos namorados descobriram. O Peregrino de asas cortadas se sente completamente miserável, e as histórias ao redor do fogo contam que alguns, de fato, definharam e morreram por lhes ter sido negada a liberdade.

É uma vida solitária que costuma trazer uma morte solitária. Os Peregrinos raramente morrem entre amigos; simplesmente nunca mais são vistos. É costume os Peregrinos idosos ou enfermos fazerem uma última jornada pela Umbra, para nunca mais voltar. Alguns têm esperança de que lá finalmente encontrarão seus entes queridos.

Aparência: Os primeiros Peregrinos Silenciosos eram originários do norte da África e do Oriente Médio, e boa parte da tribo tem essa aparência marcada nos rostos. Entretanto, eles se acasalaram com seres humanos de todas as proveniências. Sejam quais forem seus antecedentes étnicos, eles são quase sempre esbeltos e adaptados à viagem constante. Em forma de lobo, são compridos e esbeltos como os chacais da arte egípcia; as pelagens costumam ser negras e lustrosas e os olhos, amarelos.

Parentes: Dispersos pelo mundo, os Parentes dos Peregrinos são normalmente viajantes eles próprios: beduínos nômades, trupes de circo, ciganos, caminhoneiros ou pura e simplesmente pessoas sem destino.

Território: Todos os lugares. Lugar nenhum. Como perpétuos andarilhos, são raros os Peregrinos que vêem duas luas seguidas no mesmo pedaço de chão.

Totem Tribal: Coruja.

Força de Vontade Inicial: 3.

Restrições de Antecedentes: Os Peregrinos Silenciosos não podem ter os Antecedentes Ancestrais e Recursos.

Dons Iniciais: Sentir a Wyrm, Silêncio e Velocidade do Pensamento.

Mote: *Acordem! De pé! Já sinto o Hálito da Wyrm em meus calcanhares.*

Estereótipos

Lerli Ceú-sem-lua, Galliard Peregrino Silencioso, conta algumas histórias:

Andarilhos do Asfalto: Os Garou são criaturas do equilíbrio; os Andarilhos penderam demais para o lado humano. Adaptaram-se ao mundo, mas perderam parte de si mesmos...

Garras Vermelhas: ... assim como os Garras. Abraçar o lobo às custas do lado humano só os torna mais bestiais que nossos Parentes lobos.

Cria de Fenris: Seriam facilmente dispensáveis se não soubéssemos que estão falando *sério* quando dizem estar prontos para morrer até o último deles para salvar Gaia. A Cria não é só o que aparenta ser.

Fianna: Somente eles apreciam histórias tanto quanto nós. Melhor ainda, eles preferem falar a ouvir. Na minha opinião, não existe um caern melhor para se passar uma noite.

Filhos de Gaia: O caern dos Filhos de Gaia é um lugar excelente para encher a barriga e tirar o pó da estrada. Mas as exortações para que nos juntemos a sua causa começam a irritar depois de alguns dias.

Fúrias Negras: São dignas de respeito, mas deixe-as abrir as próprias portas.

Presas de Prata: Eles precisam deixar a sala do trono e dar uma voltinha ou duas. O ar fresco vai limpar as teias de aranha que existem em suas cabeças.

Roedores de Ossos: São gente boa, apesar de caseiros. Não cheiram tão mal, principalmente quando você está resfriado.

Senhores das Sombras: Tivessem eles empregado a energia que gastaram tentando destronar os Presas de Prata para derrubar a Wyrm, acho que teríamos nos saído muito melhor.

Uktena: Eles são a prova viva de que existe algo parecido com saber demais.

Wendigo: Orgulhosos e nobres de um jeito que nenhuma tribo é capaz de compreender. Eu os respeito, mas espero apenas que se dignem a juntar-se a nós quando chegar a hora.

Portadores da Luz Interior: Com um mundo tão vasto, de que serve olhar para dentro de si o tempo todo? Ah, bem, eles seguem o caminho deles e eu, o meu.

Presas de Prata

Os Presas de Prata constituem a mais orgulhosa e nobre das tribos. Sua estirpe remonta diretamente ao Lobo Progenitor e, portanto, eles representam o melhor da raça, personificando tudo o que significa ser Garou: força, nobreza, perseverança, lealdade e magnificência. Com exemplos heróicos e uma formidável liderança, eles unem as tribos contra seus inimigos.

Esse é um dos lados da história. Um ângulo menos lisonjeiro os retrata como os soberanos endógamos cujo principal direito à liderança é a lembrança dos feitos de seus bisavós, os antigos reis. Atolaram-se na adesão rígida a tradições que só eles recordam e cujo propósito original pode ter se perdido no tempo. Na corte dos Presas, a ação deu lugar a questões processuais. São reis vacilantes, e até mesmo senis, cuja autoridade entre as tribos se estende somente até as portas da corte real.

Qual ponto de vista é verdadeiro? Ambos, talvez. Sem dúvida, os Presas de Prata viviam à altura das lendas nos velhos tempos. Em batalha, os Presas eram insuperáveis, inspiravam seus seguidores ao liderarem os ataques; em tempos de paz, eram justos e honestos, mediavam disputas para impedir que as tribos guerreassem umas contra as outras... com muita freqüência. Tomaram como seus os melhores Parentes da nobreza de muitos países da Europa e da Ásia.

As coisas mudaram com o passar dos séculos. Seu poder minguou no domínio dos homens e também no dos Garou. Recentemente, muitos Garou notaram que os Presas estão ficando cada vez mais neuróticos, manifestando pequenas singularidades como desatenção ou um sentido superdesenvolvido de vingança. Sua tendência a sucumbir à Harano é explicada prontamente como o preço do pesado fardo da liderança nestes tempos de provação. Quanto ao resto, bem, os ricos e poderosos sempre foram excêntricos, não é mesmo? Alguns murmuram, entretanto, que séculos de endogamia entre linhagens exclusivas estão começando a exigir seu preço. Mas a tribo do Falcão insiste que essa exclusividade é o que faz o sangue correr tão puro em suas veias.

Os Presas de Prata tomaram emprestadas muitas tradições de seus Parentes nobres. O território é dividido em "protetorados", governados por um rei (por tradição, sempre um Ahroun) que preside a corte. A corte é dividida entre a Cabana do Sol e a Cabana da Lua. A primeira lida com os assuntos seculares, como negócios e comércio, enquanto esta última preside os assuntos espirituais e as preocupações da população lupina. As cortes e as assembléias menores são acontecimentos maçantes, nos quais todas as partes interessadas acabam discutindo por questões controversas. As assembléias formais tomam a noite toda (só recitar a apresentação do rei pode levar meia hora). Se houver assuntos importantes, os debates podem durar dias.

Muitos Garou ainda se voltam para os Presas em busca de liderança, mostrando o devido respeito pelos soberanos milenares. Outros os encaram como chefes nominais, pouco mais do que mascotes. Não são poucos aqueles que os consideram meras figuras inúteis, pois uma decisão errada custa vidas preciosas no momento de maior desespero dos Garou. Ultimamente, os murmúrios de insatisfação estão se alteando com o acréscimo de vozes ao coro. Os Senhores das Sombras não perderam tempo para disseminar a inquietação, mas até agora não houve nenhuma rebelião ostensiva. Ainda existe lealdade suficiente para manter os Presas no poder, mas é bom que a tribo do Falcão mostre alguma iniciativa, e logo. Um movimento interno, a facção Renovadora, tem se mostrado particularmente agressivo e clama por reconstrução antes que a tribo acabe desmoronando.

Um dos maiores pontos fortes dos Presas é o carisma pessoal. O líder que costuma se encontrar com outros Garou é capaz de unir facções díspares só com a força de sua personalidade. Infelizmente, muitos optam por ficar sentados em seus tronos e fazer com que todos venham até eles. Assim isolados, sua eficiência diminui consideravelmente.

Nestes dias tenebrosos, muitos Garou se voltam para as próprias tribos em busca de força em vez de se comprometerem com os loucos que os arrastariam para o Abismo. Como os guerreiros de Gaia estão prestes a ser esmagados pela violenta investida da Wyrm e da Weaver, aqueles que ainda acreditam no direito divino dos Presas de Prata entendem que esta é a última oportunidade de a nobreza retribuir essa confiança.

Aparência: Os Presas de Prata provêm principalmente da aristocracia de origem européia ou médio-oriental, apesar de uma das casas nobres ter se estabelecido elegantemente na Ásia e na Índia. Em forma humana, apresentam feições delicadas e peculiaridades familiares, como um nariz singular ou orelhas distintivas. Suas formas lupinas são sempre graciosas, a pelagem é prateada ou branca, as mandíbulas são alongadas e as caudas, espessas. Costumam usar algum tipo de jóia, não importa a forma na qual se encontram.

Parentes: Os Presas mantêm um cuidadoso registro de seus Parentes, "pedigrees" que ocupam bibliotecas inteiras. Seus Parentes humanos pertencem à impecável estirpe da nobreza dos países da Europa; a Rússia, em particular, costumava ser a terra natal dos Presas. Dinheiro não é uma preocupação prioritária. Um ramo depauperado dos Romanov seria mais valioso que uma família de industriais novos-ricos, descendente de ladrões de galinhas. Do mesmo modo, a tribo mantém contato íntimo com seus raros Parentes lupinos que vivem em grandes propriedades, principalmente na Rússia e no oeste do Canadá.

Território: As seitas dos Presas de Prata estão dispersas pela Nação Garou. Costumam deter algumas das terras mais seletas, para desagrado das tribos das quais confiscaram essas terras. Vivem em áreas com vistas esplêndidas — grandes cadeias montanhosas, penhascos à beira-mar ou vales florestados —, lugares tão majestosos quanto os próprios Presas de Prata (ou assim lhes parece).

Totem Tribal: Falcão.

Força de Vontade Inicial: 3.

Restrições de Antecedentes: Os personagens Presas de Prata devem investir pelo menos três pontos de Antecedente em Raça Pura.

Dons Iniciais: Chama Tremulante, Nas Garras do Falcão e Sentir a Wyrm.

Mote: *Sob o estandarte do Falcão eu me apresento a vocês. Juntem seus estandartes ao meu e nem todos os Espirais do mundo conseguirão nos impedir de reclamar o caern perdido! Estão comigo? Então sigam-me, em nome de Gaia!*

Estereótipos

Malcolm Luz-do-verão, Philodox Presa de Prata, fala com a devida franqueza:

Andarilhos do Asfalto: As cidades os amoleceram. A vida urbana tornou-os estranhos.

Garras Vermelhas: Abraçaram a Besta e sofrem por causa disso. Nunca vêm à corte e raramente fazem o que pedimos, mas o que nas outras tribos eu veria como insubordinação, no caso dos Garras presumo simplesmente que eles tenham esquecido o dia da reunião.

Cria de Fenris: Reclame o quanto quiser da avidez da Cria pela batalha, mas estaríamos mentindo se disséssemos que seus membros não têm honra.

Fianna: Somos gratos pelas canções com as quais nos lisonjeiam, que nos inspiram e nos fazem recordar os velhos tempos. Com as sátiras a nossa liderança, somos cautelosos. Com as bebedeiras e a gritaria, somos pacientes.

Filhos de Gaia: Joviais amantes da paz, eles nos emprestam um ombro amigo. Como eu gostaria que retirassem os fardos de nossas costas com a mesma rapidez com que empilham mais deles. Ainda assim, eles ajudam a evitar que os demais abandonem nossa causa.

Fúrias Negras: Como pode uma tribo tão ilustre e digna de confiança ser tão confusa?

Peregrinos Silenciosos: Viajantes misteriosos que prefiro ver partir a chegar, pois eles raramente trazem boas novas.

Roedores de Ossos: Criaturas patéticas, discutem nas ruas e depois esperam ser bem recebidas em nossas mansões! São Garou, tecnicamente, mas são como um ramo da família que seria preferível esquecer.

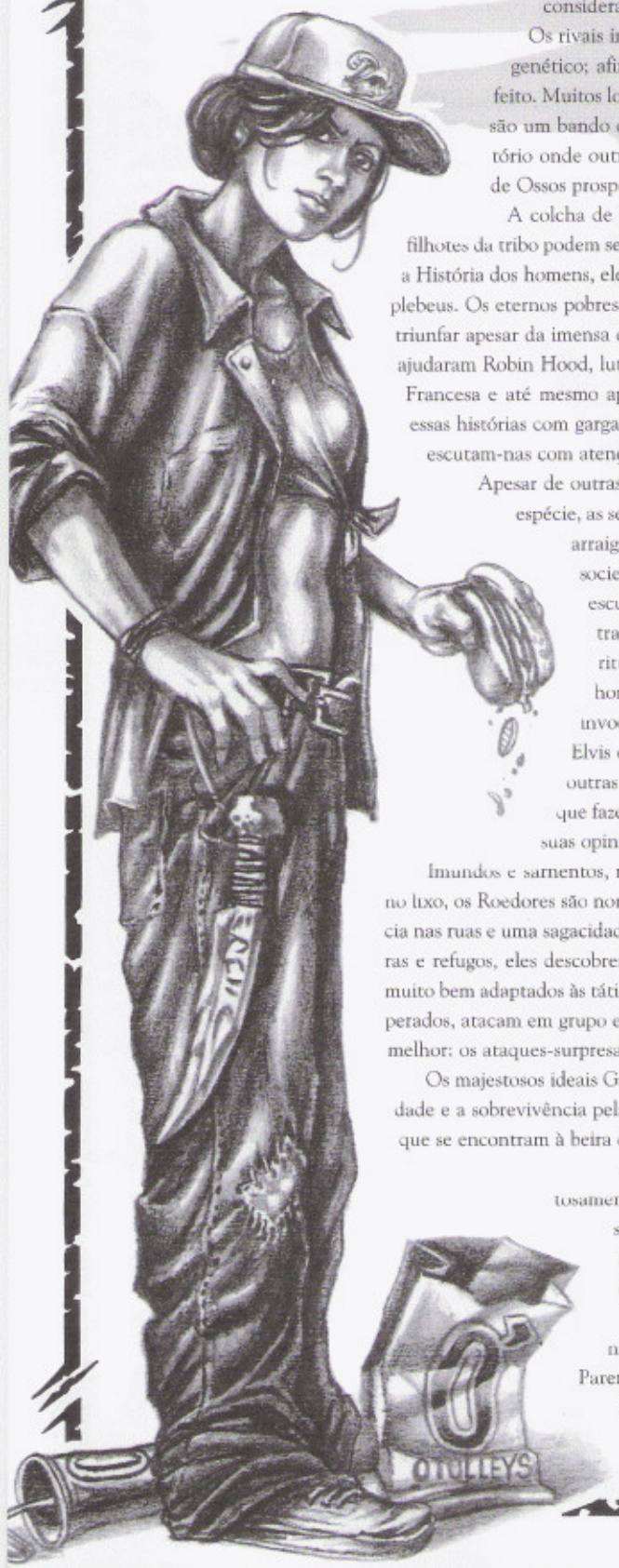
Senhores das Sombras: Eles têm "aquele ar descarnado e faminto". Nós os colocaremos em seus devidos lugares, talvez lá pelos idos de março ou em outro mês qualquer.

Uktena: Guardam segredos como ninguém, e, entre esses segredos, seus verdadeiros sentimentos em relação a nós.

Wendigo: Sábios e poderosos, altivos e desdenhosos. Não estou bem certo de que sejam verdadeiros aliados, mas as duas tribos serão beneficiadas se eles juntarem suas forças às nossas.

Portadores da Luz Interior: Eram sábios conselheiros, apesar de um pouco etéreos. Pena que tenham escolhido o caminho da insubordinação.

Roedores de Ossos



Os Roedores de Ossos constituem a ralé da Nação Garou. A maioria das outras tribos os considera pouco mais do que patéticos garis que se escondem nas cidades dos homens. Os rivais insistem que eles estão matando cachorro a grito na parte pobre do patrimônio genético; afinal, se os filhotes deles fossem capazes de se unir a outras tribos, já o teriam feito. Muitos lobisomens tratam a tribo com desdém — ou no mínimo acham que os Roedores são um bando de palhaços —, mas a tribo é também a mais populosa do mundo. Num território onde outras tribos falharam — escondido no coração da humanidade —, os Roedores de Ossos prosperam.

A colcha de retalhos que é seu *pedigree* tem origem na Índia e no norte da África, mas os filhotes da tribo podem ser encontrados em qualquer lugar onde a pobreza se faça presente. Durante toda a História dos homens, eles viveram na periferia da sociedade humana, seja como camponeses, servos ou plebeus. Os eternos pobres-diabos, sua história está repleta de fábulas sobre ajudar o "homem comum" a triunfar apesar da imensa desigualdade. Os Roedores de Ossos contam histórias nas quais seus ancestrais ajudaram Robin Hood, lutaram na Revolução Americana, capturaram aristocratas durante a Revolução Francesa e até mesmo apoiaram o proletariado na Revolução Comunista. As outras tribos descartam essas histórias com gargalhadas, alegando que a tribo bebe muita birita ruim, mas os filhotes e os cliath escutam-nas com atenção e nelas encontram inspiração para continuar lutando.

Apesar de outras tribos às vezes recorrerem a ameaças e à intimidação para dominar a própria espécie, as seitas controladas pelos Roedores de Ossos costumam ser bastante igualitárias ou arraigadamente democráticas. Sua filosofia é que, depois de passar despercebido pela sociedade humana, você deve considerar como iguais todos aqueles que encontra no escuro. Apesar dessa atitude acolhedora, a tribo ainda mantém alguns segredos e tradições longe dos olhos de estranhos. Os outros consideram bizarros os totens e rituais deles, para dizer o mínimo. Quer estejam sacrificando vinho barato em homenagem à Grande Pilha de Lixo, cantando músicas de Frank Sinatra para invocar o Pai de Nova York ou deixando oferendas de manteiga de amendoim para Elvis e o Sonho Americano, os Roedores de Ossos celebram de uma maneira que as outras tribos considerariam completamente maluca. No entanto, eles insistem que o que fazem é sagrado. Todos têm voz numa seita de Roedores de Ossos, mas algumas de suas opiniões estão totalmente fora de órbita.

Imundos e sarnentos, mal-nutridos em função de uma dieta baseada em restos e comida encontrada no lixo, os Roedores são normalmente céticos e enfastiados, mas também cultivam técnicas de sobrevivência nas ruas e uma sagacidade perversa. Com a mesma astúcia com que retiram comida e utensílios de lixeiras e refugos, eles descobrem segredos nas ruas. Apesar da aparência muitas vezes deplorável, eles estão muito bem adaptados às táticas de guerrilha e à guerra urbana. Como ratos, juntam-se em esconderijos inesperados, atacam em grupo e correm de volta à segurança. Se os demais os consideram loucos e tolos, tanto melhor: os ataques-surpresa serão muito mais eficientes.

Os majestosos ideais Garou não têm vez na tribo, pois a praticidade é suprema. Eles valorizam a liberdade e a sobrevivência pela resistência acima de tudo. Muitos sentem uma grande simpatia pelas pessoas que se encontram à beira da desgraça e geralmente recrutam seres humanos arrasados (e outras criaturas sobrenaturais desesperadas) como aliados. Os anciões da tribo, tratados respeitosamente como "papais" e "mamães", zelam com todo o cuidado pelas famílias extensas que acabam se formando. Eles acabam desenvolvendo um ódio feroz pelos seres humanos que exploram o próximo, seja por cobiça ou apatia empedernida. Por isso, a generosidade é uma medida importante de status dentro da tribo.

Apesar de muitos lobisomens apresentarem uma certa tendência a imaginar os Roedores de Ossos como uma tribo urbana, alguns de seus campos e Parentes preferem seitas rurais. Os Caipiras vivem muito simplesmente nos Apalaches e espalhados por todo o sul agrícola dos Estados Unidos, levando um

estilo de vida antiquado como "filhos da terra" (o que os outros chamariam de "matutos"). Um campo mais famigerado, o dos Antropófagos, faz segredo de suas afiliações, pois o canibalismo é proibido tanto pela Litania quanto pelas leis humanas. Alguns caçam nos territórios mais decadentes e degenerados das grandes cidades, mas a maioria prefere se retirar para a natureza, saindo para caçar somente quando isso é absolutamente necessário.

A tribo tem a reputação de ser muito... cosmopolita.... devido a seu talento para sobreviver nas cidades. Apenas os Andarilhos do Asfalto se sentem tão à vontade no ambiente urbano, mas só porque são capazes de pagar pelas melhores comodidades humanas. Os Roedores são mestres na arte de filar Bugigangas, Saque, Sucata e inúmeras outras variedades de lixo que muita gente consideraria sem valor. Muitos de seus rituais e Dons permitem-lhes sobreviver nas desagradáveis cidades, mesmo com uma dieta de papelão e macarrão seco. São os mestres da mendicância e do servilismo, tanto na sociedade humana quanto na Garou. Um trocado qualquer pode custear um banquete dos Roedores de Ossos, e as lixeiras transbordam com recompensas... desde que você saiba como usar o lixo que apodrece lá dentro. Os Roedores de Ossos pretendem ser os últimos guerreiros de pé muito depois de o Apocalipse ter destruído os outros lobisomens.

Aparência: Os Roedores de Ossos vagam pelas ruas das maiores cidades humanas, passando-se por vagabundos, trabalhadores braçais e moradores de rua. Mesmo na forma Hominídea, eles costumam parecer sarnentos, magricelas, famintos e selvagens. Usando desse subterfúgio, eles patrulham as ruas. Na forma Lupina, sua pelagem é uma mixórdia de manchas, cheiros e cores discordantes. Alguns tentam se passar por cachorros desgarrados ou vira-latas perdidos, mas qualquer ser humano é capaz de sentir instintivamente a raiva e a dor reprimidas de um Roedor de Ossos. Embora alguns tenham se acasalado com cachorros desgarrados para criar estranhos híbridos, o Roedor desesperado não consegue se passar por outra coisa que não um animal selvagem e perigoso, mais lobo do que cão. Melhor chamar a Carrocinha, por via das dúvidas.

Parentes: Os Roedores normalmente se juntam em matilhas urbanas para a própria proteção, adotando foragidos, meninos de rua, vagabundos e sem-teto em seus bandos de gente safa. Alguns de seus aliados e contatos são Parentes; outros são apenas vítimas que precisam desesperadamente de proteção. Os Parentes podem ser de qualquer raça ou nacionalidade do mundo, mas boa parte dessas almas perdidas tem um passado miserável ou, no mínimo, cheio de dificuldades.

Território: Nenhuma outra tribo conhece a vida nas ruas tão bem quanto esses vira-latas. Enquanto os Andarilhos do Asfalto reivindicam algumas das propriedades mais valiosas da cidade, os Roedores de Ossos caçam sorrateiramente nos piores territórios. Prédios condenados ou abandonados, ferros-velhos e aterros sanitários, becos escuros e favelas arruinadas são campos de caça comuns. Entretanto, nem todos os seus antros são infernais. Sendo a mais democrática e igualitária das tribos, os Roedores de Ossos também protegem as áreas da cidade criadas para o benefício do cidadão comum. Lobisomens honrados defendem bibliotecas públicas, museus, *playgrounds*, parques municipais, abrigos para os sem-teto e outros lugares que acolhem as massas (geralmente imundas).

Totem Tribal: Rato.

Força de Vontade Inicial: 4.

Restrições de Antecedentes: Os Roedores de Ossos não podem comprar Ancestrais, Raça Pura nem Recursos. Essa boa sorte geralmente cabe a lobos de outras tribos.

Dons Iniciais: Culinária, Grude e Resistência a Toxinas.

Mote: *Ei, você! Pára de mijar na droga da minha caixa! O que é que 'cê 'tá achando que é isso aqui? O banheiro dos homens? Essa aí é a minha casa e se 'cê num der no pé agora mesmo eu vou ter que arrancar essa tua coisinha aí no dente. 'Tá me ouvindo? EU MORDO!*

Estereótipos

Mija-no-vento, um Ragabash Roedor de Ossos, troca o que ele sabe por uma refeição quente:

Andarilhos do Asfalto: 'Cê *precisa* ter um cara desses na matilha. Eles têm grana suficiente pra pagar tudo o que 'cê quiser. Manda eles pagarem a conta nos restaurantes. Eles adoram isso.

Garras Vermelhas: Não sei o quanto eu confio neles. Quer dizer, sem as pessoas, o que aconteceria com as cidades?

Cria de Fenris: 'Tá vendo aquele Cria? Meu, o cara que fodeu com ele daquele jeito deve ser um guerreiro e tanto. Eles são tão convencidos que eu fico feliz por eles morrerem pra proteger a gente. Sei que não é uma coisa legal de dizer, mas eu 'tou de saco cheio de apanhar desses caras.

Fianna: Ei! Eu troco o que tem aqui na minha garrafa pelo que tem aí na sua!

Filhos de Gaia: Ahn, é, eu sou da paz. Principalmente quando isso significa a prosperidade da seita. Afinal, é mais comida pra todo mundo. Mas, pensando bem, os Roedores de Ossos ainda são a última linha de defesa, daí que a gente nunca vai virar pacifista de verdade.

Fúrias Negras: Que gatas! Elas só confirmam o que eu sempre disse: as garotas botam pra quebrar! É só dizer que elas são legais. Aí elas ficam na tua frente quando a briga 'tá pra começar.

Peregrinos Silenciosos: Os Peregrinos às vezes me ajudam a filar umas bugigangas quando eu 'tou viajando. Infelizmente, esses caras gostam de "sacrificar" bichinhos pra Coruja. Se um deles tocar nos meus amiguinhos ratos, eu vou ter que encher ele de porrada.

Presas de Prata: Ah, sim senhor, Sr. Presa de Prata. O senhor vai indo aí e ficando bem na frente da matilha toda, onde todo mundo pode ver o senhor. O senhor quer que eu ajude a pintar um alvo na sua testa?

Senhores das Sombras: Argh. Siniiiiistros. Enxeridos. E olha que eles não sacam as notícias nas ruas tão bem quanto a gente. Eles vão tentar te usar a todo custo, então não se venda barato.

Uktena: É uma pena o que aconteceu com o povo deles. Foi quase tão ruim quanto o que aconteceu com a gente.

Wendigo: Ei! Quem desligou o aquecimento de novo? 'Tá congelando aqui dentro!

Portadores da Luz Interior: Ahn-han. É. Porta da rua e tudo o mais.

Senhores das Sombras

Dominância e submissão, supremacia e servidão: esses conceitos formam a base da sociedade dos Senhores das Sombras. Para os Senhores, a hierarquia é tudo. Nenhuma outra tribo tem uma organização tão rígida, mas, pelo fato de seus anciões serem mestres da política, eles também têm uma certa reputação como traidores. À medida que o resto do mundo mergulha nas trevas, argumentam eles, o poder político é a única força que une a Nação Garou. A liderança é a única medida de valor, portanto deve ser conseguida a qualquer custo. Maquiavélicos e manipuladores, os Senhores são caluniados com freqüência. Suportando o desdém e a desconfiança dos demais com uma raiva fervilhante, eles voltam sorrateiramente a seus planos sombrios e atividades furtivas. A vingança é um prato melhor servido frio...

Os filhotes dos Senhores das Sombras regalam ostensivamente seus líderes tribais, chamando-os de orgulhosos, honrados, astutos e altivos... sem dúvida, por terem tanto medo deles. Os anciões da tribo são renomados pela astúcia e pela crueldade, mas são também conhecidos pela arrogância e pela ambição. A devotada unidade tribal, as conspirações elaboradas, os espiões e os líderes talentosos, forjados no calor de uma competição incessante, fizeram de sua ordem uma máquina política inexorável. Contudo, esse mesmo desejo ardente pela conquista tirânica também é sua maior fraqueza. Se, algum dia, a tribo deixar de ganhar poder, será por causa de uma luta pela dominância em suas próprias fileiras. Portanto, quando um ambicioso Senhor das Sombras chega ao poder, ele o faz de maneira rápida e definitiva, destruindo completamente seus rivais. Menos do que isso enfraqueceria a tribo como um todo.

Os Senhores das Sombras se formaram no que é hoje a Europa Oriental. Durante o Impergium, muitos foram tiranos de primeira categoria; alguns Senhores modernos ainda sentem saudades da pureza daqueles dias. Muitos outros tinham a reputação de conselheiros leais, atuavam como os "betas" sempre vigilantes que apoiavam e protegiam muitos dos grandes alfas. Apesar disso, os Senhores das Sombras decidiram agir independentemente do resto da Nação Garou quando o Impergium chegou ao fim. Enquanto outros imploravam pela paz, os Senhores mantinham a guerra contra as vilas humanas rebeldes. Desde então, eles têm essa reputação de enganadores.

Nos Bálcãs, durante milhares de anos, os Senhores observaram discretamente as tribos e as nações humanas traírem umas às outras e conspirarem umas contra as outras... e aprenderam com os erros alheios. Nas proximidades de seus caerns mais poderosos, os Senhores se achavam continuamente em conflito com criaturas bem mais sinistras que incluíam vampiros antigos e suas conspirações. A sobrevivência dependia de se fazer e de se romper alianças com várias facções em transformação. Até os dias de hoje, os Senhores das Sombras são os maiores especialistas na exploração de acordos sombrios com forças sinistras, incluindo-se aí uma vasta gama de abominações chupadoras de sangue. Poucos ousariam tentar entender as motivações de monstros tão traiçoeiros.

As tradições de sua sociedade são confusas para os outros lobisomens, muitos dos quais preferem ficar longe da política Garou. Por exemplo, um Senhor das Sombras trama contra um líder fraco, mas ainda respeita um líder forte. Os líderes de seita sabem que um conselheiro Senhor das Sombras pode fazer um trabalho magistral no sentido de descobrir conspirações e discordâncias entre seus seguidores, mas somente enquanto o conselheiro aprovar a política do líder da seita. Muitos alfas preferem manter os Senhores sob vigilância, e alguns deles erradicam insurreições simplesmente reparando com quais "aliados" um Senhor das Sombras anda conversando com mais freqüência.

Entre os Senhores das Sombras, os tirânicos alfas se apegam ao poder e aos privilégios com tenacidade, engodos e subterfúgios constantes. Por se deixarem fascinar tanto pela política da Nação Garou, consideram-se guardiões da Litania ou, pelo menos, de sua "correta" interpretação. Os Ragabash alegam que discutir com um Philodox Senhor das Sombras é tão inútil quanto tentar congelar um Wendigo, tão imprudente quanto chamar um Fenrir de covarde e tão sem sentido quanto tentar roubar um Roedor de Ossos.

Todos os Senhores das Sombras respeitam o poder e condenam a fraqueza, portanto quase todos eles desprezam os Presas de Prata, que são considerados relíquias do passado, fracos e decrépitos. Seu maior objetivo é usurpar o poder dos Presas. Depois disso, dominar a Nação Garou e, por fim, a raça humana, não pode levar muito tempo. Como governam pelo medo e pela intimidação, nenhum Senhor das Sombras legítimo mostraria simpatia ou tolerância pelos fracos. Por isso, eles são comumente procurados pelos agentes da Wyrm. Um Senhor das Sombras pode protagonizar uma impressionante ascensão ao poder mas, se não tomar cuidado, é também capaz de cair em desgraça de maneira exasperadora logo em seguida.

Aparência: Os Senhores das Sombras cultivam uma aparência intimidadora, do mesmo modo que angariam respeito por meio do medo. O Senhor arquetípico é sombrio, taciturno e de porte imperioso. Alguns são cordiais e ostensivamente carismáticos, chegando até mesmo a se mostrarem simpáticos, enquanto outros se escondem e agem servilmente como somente um consumado conselheiro de caern é capaz de fazer. Na forma Lupina, os Senhores são grandes e atarracados, lembrando muitas vezes a versão lupina de imensos *pit bulls*; geralmente possuem pelagens tão escuras quanto o nome implica. Muitos hominídeos anseiam mudar para a forma Lupina nos dias mais chuvosos e frios do ano.

Parentes: As mais antigas famílias Aparentadas são originárias da Europa Oriental, mas a tribo desenvolveu "rebanhos" reprodutores em outras partes do mundo. A inteligência é uma característica extremamente prezada. Os Parentes que se reproduzem com os Senhores das Sombras geralmente o fazem depois de longos anos de romance tempestuoso e disfuncional. Às vezes, as fêmeas dos Senhores das Sombras se afastam do rebanho, atraídas por homens poderosos. Um implacável homem de negócios, um brilhante chefão do crime ou até mesmo um ditador militar podem se achar subjugados por uma pretendente insistente. Os Parentes, entretanto, não recebem muitos mimos. Fracotes e vítimas não merecem se reproduzir.

Território: As paisagens geladas, com uma beleza sombria e melancólica, agradam a tribo. As terras em volta de seus caerns dariam um cenário excelente para filmes clássicos de terror. Montanhas escarpadas, florestas sombrias e brumas inquietas são perfeitas para os rituais e as meditações de um Senhor das Sombras. Por causa do culto regular ao Avô Trovão, as tempestades são comuns ao redor dos caerns dominados pelos Senhores das Sombras.

Totem Tribal: O Avô Trovão é adorado pelos respeitosos Senhores das Sombras, alguns dos quais o vêem como um parente distante da Mãe Gaia.

Força de Vontade Inicial: 3.

Restrições de Antecedentes: Os Senhores das Sombras não podem ter os Antecedentes Aliados e Mentor. Alianças desse tipo são, na melhor das hipóteses, temporárias; mais do que isso seria um convite à traição.

Dons Iniciais: Aproveitar a Vantagem, Aura de Confiança e Fraquezas Fatais.

Mote: *Seu tolo! Nosso inimigo é um louco, um tirano que não desistirá tão facilmente. Como muitos homens ambiciosos, ele é vulnerável a seus próprios defeitos. Talvez você devesse me deixar liderar o ataque. Eu sei como ele pensa...*

Estereótipos

Janos Garra-do-Corvo, Philodox Senhor das Sombras, revela o que seus espiões já confirmaram.

Andarilhos do Asfalto: Quanto mais são tratados com medo e desprezo, mais eles precisam se aliar a nós. Por mim, tudo bem. Enquanto forem considerados *urrah*, eles não poderão recusar nosso auxílio.

Garras Vermelhas: Com eles, use argumentos rápidos e sujos. Eles não são exatamente mestres da lógica, não é?

Cria de Fenris: Como diz o ditado: "É só falar em guerra e eles descem a serra." Algumas palavras bem escolhidas e eles combaterão — e geralmente matarão — qualquer coisa em seu caminho.

Fianna: Não se esqueça de que eles conhecem a Litania quase tão bem quanto nós. Quase.

Filhos de Gaia: A paz tem sua utilidade. Dá-nos a oportunidade de nos prepararmos mais ainda para a guerra.

Fúrias Negras: O orgulho é sua ruína, e elas indiscutivelmente sentem uma grande necessidade de provar a si mesmas. Enquanto tiverem uma índole agressiva, você saberá exatamente como explo... ahn-han, conversar com elas.

Peregrinos Silenciosos: Desconfie. Eles possuem alguns aliados bastante incomuns, alguns dos quais são difíceis de se identificar. Se não forem capazes de desentocar a verdade sozinhos, eles conhecem outros que são.

Presas de Prata: O tempo deles passou, mas não os subestime. São quase tão cheios de surpresas quanto nós. No final, não se surpreenda se acabarmos sobrevivendo aos malditos...

Roedores de Ossos: Desesperados por ajuda. Se você prestigiar-lhes a companhia, eles revelarão todo tipo de segredos interessantes. A maestria dos Roedores de Ossos em ações furtivas e seus talentos secretos para a guerra são vastamente subestimados.

Uktena: Têm muito a esconder, portanto os mais soturnos são vulneráveis à chantagem. Observe e aprenda. Sua reputação não os impede de tomar parte em nossas conspirações.

Wendigo: São capazes de guardar ressentimentos em seus corações gelados durante muito, *muito* tempo.

Portadores da Luz Interior: Você precisa de algum outro motivo além da deserção dos Portadores para não confiar demais nas outras tribos?

Uktena

A tribo Uktena é composta de povos animistas (alguns diriam primitivos) de todo o mundo. São a "onda étnica" da Nação Garou, mas, por ser a mais multicultural das tribos, herdou também muitos legados dos expropriados. No decorrer de sua história, outras culturas usurparam e devoraram aos poucos suas terras tribais. Seus Parentes foram expulsos das terras natais mais de uma vez, e era comum sofrem de lá acorrentados. Gerações de sofrimento alimentaram o ódio e a sede de vingança em seus corações pesarosos. Por causa disso, existem boatos freqüentes de que muitos deles são impelidos para os braços da Wyrm. Apesar de terem reunido o misticismo e a magia de todo o mundo, muitos são atraídos pelas artes negras, pelo estudo do ocultismo e pelo saber proibido.

Num certo momento, entretanto, a tribo foi uma das três maiores do mundo e perambulava por vastas extensões da natureza primordial. Muito antes de mergulharem nas trevas, as tribos Uktena, Wendigo e Croatan constituíam um único povo. Os Galliards modernos se referem a esses ancestrais como os "Puros". Quando os antigos Garou conduziram as primeiras levas migratórias de seres humanos primitivos pelo Estreito de Bering, os Uktena se estabeleceram no sul e perambularam pelo que é hoje o sul dos Estados Unidos e a América Central. Entre os Puros, os Wendigo ainda são conhecidos como o "Irmão Mais Novo", e os Uktena como o "Irmão Mais Velho".

Em suas viagens, as matilhas de Uktena comungavam com criaturas e espíritos desconhecidos de outros lobisomens, trocavam histórias e conhecimento místico. Os homens-corvos zelavam por eles; os filhos do Coiote eram seus guias, sempre escarninhos e risonhos; os homens-gatos Pumonca e Qualmi ensinavam-lhes maravilhas secretas. É lamentável que a Guerra da Fúria os tenham separado desses antigos aliados, mas o conhecimento que adquiriram ainda sobrevive, mesmo que numa forma degenerada e reduzida. A tribo passa seus segredos místicos adiante com todo o cuidado há gerações. Os Uktena instruíram-se em tradições que os lobisomens nunca poderão compreender... e talvez nunca devessem.

Desde então, as maravilhas da natureza foram conquistadas por horrores sobrenaturais. No decorrer dos séculos, os Uktena encontraram poderosos Malditos adormecidos no interior da Terra e realizaram rituais épicos para aprisioná-los. Durante gerações, os "Vigias dos Malditos" da tribo fiscalizaram o solo profano e, por causa disso, adquiriram muitas vezes uma compreensão minuciosa do mal. A tribo tornou-se extraordinariamente versada na Wyrm — de modo bastante suspeito, dizem alguns. Também são renomados por seu talento em localizar a mácula da Wyrm onde ninguém mais seria capaz de encontrá-la. Muitos dos maiores heróis Uktena conquistaram honra e glória ao encontrar domínios sombrios e horrores no mundo espiritual, geralmente fazendo uso do conhecimento antigo acumulado pela tribo.

Apesar de sua sabedoria e vigilância, os Uktena não conseguiram prever que os europeus colonizariam o Novo Mundo. Os rancorosos contadores de histórias da tribo ainda descrevem os recém-chegados como "estrangeiros da Wyrm", pois a doença e o sofrimento seguiram em sua esteira. Quando os colonizadores brancos também trouxeram escravos africanos e asiáticos com eles, os lobisomens caridosos se apiedaram desses escravos e os trataram como irmãos. Como os Parentes da tribo foram escravizados, castigados ou exterminados, muitos Garou encontraram consolo no mundo espiritual, procurando respostas além do véu da realidade. Alguns recorreram a visionários e profetas em busca de auxílio, incorporando os sonhos e os pesadelos deles ao saber dos Uktena. À medida que seu poder no mundo físico diminuía, seu domínio do mundo espiritual aumentava.

Depois de séculos de exploração sobrenatural, os místicos da tribo adquiriram um conhecimento lendário sobre os espíritos e um grande respeito pela profecia. Os cliath Uktena são encorajados a compartilhar alguns desses ensinamentos, muito mais do que em outras tribos. Desde o momento em que um filhote completa seu Ritual de Passagem, os anciões louvam sua forte necessidade de compreender os mistérios espirituais e estimulam sua curiosidade sem limites. Os Theurges Uktena são os maiores especialistas na investigação do oculto e na resolução de enigmas, mas esses talentos são comuns dentro da tribo.

Mas as atividades da tribo podem ser arriscadas. Os Uktena geralmente são tentados pelo conhecimento proibido no decorrer de suas viagens. Como seus ancestrais viveram entre povos primitivos de todo o mundo, eles também recolheram segredos ocultos de todos os lugares em que seus antepassados viveram. O mundo moderno esqueceu os segredos do mundo antigo, mas as artes mágicas perdidas ainda são passadas de geração a geração. Os místicos e ocultistas dos Uktena estão entre os mais poderosos da Nação Garou. Muitos reivindicam a propriedade de poderosos fetiches e insistem que nenhuma outra tribo seria capaz de protegê-los satisfatoriamente. Por isso, até mesmo seus irmãos Wendigo têm medo deles... ou pelo menos exigem saber o que os Uktena estão escondendo. Desde que os segredos do passado sejam mantidos vivos, os Uktena continuarão a confrontar a Wyrm como o têm feito há milhares de anos.

Aparência: Na forma Lupina, a maioria dos Uktena possui pelagem negro-avermelhada; muitos espreitam como se estivessem caçando espíritos invisíveis. Na forma Hominídea, projetam uma aura de mistério e ameaça, além do hábito desconcertante de olhar fixamente para tudo a seu redor. Muitos adaptam o vestuário e a aparência de seus ancestrais. Alguns membros "adotados" da tribo são bem ecléticos e reúnem fragmentos das culturas que mais lhe interessam. Embora muitos Uktena de raça pura sejam índios norte-americanos, a tribo inclui povos indígenas do mundo todo. Guerreiros maori e místicos cheroquis trabalham lado a lado com xamãs africanos. Ao meditar, o Uktena é tão enigmático quanto qualquer espírito da Umbra mas, quando enfurecido, irradia uma ferocidade gélida e tão ameaçadora quanto as chamas do Inferno.

Parentes: Os Uktena são guardiões dos expropriados, das tribos e dos povos que perderam suas terras para os conquistadores estrangeiros. Os Parentes Uktena pertencem a um amplo espectro de grupos étnicos oprimidos. Das reservas dos índios norte-americanos aos guetos urbanos, das profundezas da Amazônia às ilhas do Pacífico Sul, os Parentes Uktena criam fortes comunidades que preservam seu legado. A adversidade leva à força. Até mesmo os Parentes lupinos juntam-se em matilhas extremamente unidas.

Território: Nas profundezas da imensidão selvagem, os Uktena praticam artes antigas a céu aberto. Somente alguns lugares secretos resistiram aos assaltos dos estrangeiros da Wyrm. Os Uktena fazem praticamente qualquer coisa para punir os invasores que os encontram. Muitas das terras mais sagradas da tribo foram tomadas por outras sociedades sobrenaturais. Com a chegada do Fim dos Tempos, os anciões da tribo estão cada vez mais dispostos a invocar a magia poderosa para retomar esses locais à força.

Totem Tribal: Os Uktena tomam seu nome emprestado do totem tribal, um espírito aquático dos índios norte-americanos que tem características de serpente, corça e puma. O totem Uktena é famoso por disfarçar sua aparência e confere esse talento às matilhas que o seguem.

Força de Vontade Inicial: 3.

Restrições de Antecedentes: Nenhuma. Algumas coisas não podem ser roubadas, nem mesmo pelos estrangeiros da Wyrm.

Dons Iniciais: Comunicação com Espíritos, Mortalha e Sentir Magia.

Mote: *Você se preocupa em combater aquilo que enxerga. Eu sinto neste lugar algo muito poderoso que você não consegue perceber. É um mal antigo que se esconde nas trevas, um espírito que meu povo já encontrou antes. Ouça atentamente meu cântico. Se eu tombar, quero que você continue do ponto onde parei...*

Estereótipos

Vê-na-escuridão, um Theurge Uktena, compartilha conosco seu discernimento:

Andarilhos do Asfalto: A magia urbana da tribo é muito curiosa. Quando estão em seu elemento natural são realmente formidáveis.

Garras Vermelhas: Os sentidos e instintos aguçados de um Garra são impressionantes. Ninguém conhece o mundo natural tão bem quanto eles... principalmente seus mistérios.

Cria de Fenris: Têm tanto orgulho de sua força que não enxergam suas fraquezas.

Fianna: Eles deveriam levar a vida um pouco mais a sério. Esse comportamento irresponsável vai destruí-los.

Filhos de Gaia: A perícia dos Filhos em curar e nutrir é incomparável. Pena que sua abordagem das artes sagradas seja tão limitada.

Fúrias Negras: Apesar de dissidentes, elas cooperam em seus rituais tribais. Ah, se eu soubesse o que fazem lá...

Peregrinos Silenciosos: Que trabalho maravilhoso eles fazem ao explorar o mundo espiritual. Entram em todos aqueles lugares que eu apenas sonho conhecer.

Presas de Prata: Jogue com a necessidade de obter respeito que eles têm. Precisamos de todos os aliados que conseguirmos.

Roedores de Ossos: Têm um certo talento para passarem despercebidos no meio da humanidade. Embora pareçam insanos, vêem as coisas que mesmo nós não percebemos. A compreensão que têm dos mundos espirituais das cidades é impressionante.

Senhores das Sombras: Escute atentamente o que eles disserem. Metade será útil e a outra metade é para enganar você. Se for esperto, você escolherá a metade certa.

Wendigo: Irmão Mais Novo, você e eu somos os únicos nos quais realmente confio. Trilhamos caminhos diferentes, mas ainda seguimos as mesmas tradições sagradas.

Portadores da Luz Interior: Poderíamos facilmente ter feito o que fizeram os Portadores, mas temos um irmão para ajudar. Os Portadores também tinham familiares aqui, mas não acho que eles sabiam disso.

Wendigo

Tão orgulhosos quanto qualquer Presa de Prata e quase tão rancorosos quanto os Garras Vermelhas, os Wendigo se consideram os mais puros dos Puros e os Garou menos maculados pela Wyrm. De acordo com sua filosofia, os lobisomens europeus foram tocados pela Wyrm, os Croatan se sacrificaram e os Uktena se degradaram com o sangue dos arautos da Wyrm: os invasores europeus.

A tribo toma emprestado o nome de seu totem, o grande espírito canibal do inverno. Wendigo ensinou a tribo a aproveitar o poder da tempestade de gelo, sua força e sua implacabilidade. Silenciosos como a neve que cai, rápidos como o vento invernal, os Wendigo são os mestres de seus domínios nos bosques. Nenhuma presa lhes escapa, sobre duas ou quatro pernas. Empenham-se numa guerra secreta contra os arautos da Wyrm, concentrando-se naqueles que tentam profanar suas terras e seus Parentes e roubar-lhes a cultura. Mas, em última instância, não têm todos os Garou de origem européia uma parte da culpa? A mera presença deles não convida a Wyrm? É possível encontrar grupos de guerra Wendigo bem longe de suas terras, até mesmo no coração das cidades, onde quer que a corrupção se encontre.

As relações da tribo com os outros Garou são tênues. Embora estejam em paz com os Peregrinos Silenciosos e os Garras Vermelhas, e respeitem as Fúrias Negras, eles demonstram apenas desconfiança em relação às outras tribos. Depois de séculos de conflito implacável, passaram a detestar a Cria de Fenris, os Fianna e os Senhores das Sombras. Os Wendigo podem se aliar aos europeus para alcançar seus objetivos a curto prazo, mas geralmente permanecem distantes. A confiança é uma coisa difícil de as tribos conquistarem. Os Wendigo já ouviram muitas promessas ocas.

Os Wendigo constituem uma tribo profundamente tradicional e espiritualista que chega a extremos para garantir que nenhum traço de corrupção macule seus rituais. Os Wendigo realizam seus ritos em locais sagrados e não toleram espectadores; muitos Garou europeus que tentaram espionar suas assembléias nunca mais foram vistos. Os membros da tribo se

purificam ritualmente antes das caçadas ou das batalhas; os Wendigo buscam ajuda espiritual para resolver todo tipo de problema. Muitas matilhas empreendem demandas pelo mundo espiritual, à procura de algum sinal de sua tribo-irmã, os Croatan.

O objetivo dos Wendigo é assegurar as terras que hoje detêm. O que acontece além de seu território é uma questão que ocupa muitos conselhos. Alguns anciões, particularmente os Meias-luas, desejam fazer com que os arautos da Wyrm descubram as velhas tradições, de modo que possam deixar as cidades, retornar à natureza e viver em harmonia com os espíritos e com a terra. Outros, inclusive muitos Ahroun, estabeleceram para si mesmos a tarefa igualmente impossível de expulsar os invasores das Terras Puras ou livrar o país da mácula da Wyrm lavando-o com o sangue de seus arautos. Apesar de a maioria dos Wendigo considerar esse ponto de vista um sonho irreal, a frustração tem atraído um número cada vez maior deles para esse modo de pensar. Uma aliança com os Garras Vermelhas, que pensam do mesmo modo, pode não estar muito distante.

Apesar de não serem tão bons guarda-livros quanto os Presas de Prata, os Wendigo são bastante exigentes em relação a com quem se acasalar. Mantêm linhagens compostas exclusivamente de índios norte-americanos, preferencialmente aqueles que conservam as antigas crenças; reproduzem-se somente com lobos que vivem em liberdade e que não esqueceram o estilo de vida selvagem enclausurados num zoológico. Ensinam a seus Parentes as antigas tradições, embora estes ensinamentos sejam facilmente sufocados nos dias de hoje pelas promessas sedutoras da moderna sociedade de consumo.

Agora, as cidades populosas voltam-se para o norte, seus espaços abertos e suas matérias-primas. As forças da Wyrm e da Weaver estão se reunindo para o próximo assalto, com a intenção de extinguir a tribo já cada vez menor e profanar o que restou das Terras Puras. Mas, para os Wendigo que se encontram em seus lares nas imensidões selvagens, a linha divisória foi traçada. Chega de negociações, tratados e novas retiradas. Se vierem derrubar a floresta, os tratores e as máquinas de terraplanagem terão de passar primeiro por cima dos cadáveres dos Wendigo.

Aparência: Praticamente todos os Wendigo nascem de povos nativos das regiões setentrionais da América do Norte (apesar dos boatos de que alguns vieram da Sibéria). Sobre quatro patas, lembram os grandes lobos cinzentos que fazem da tundra seu lar. Suas pelagens apresentam vários tons de cinza, de modo que desaparecem como fantasmas dentro da floresta.

Parentes: Todos os Parentes dos Wendigo são indígenas, vivem amontoados nas reservas ou nas florestas como seus ancestrais. A tribo tem sorte por ter uma proporção relativamente alta de Parentes lobos vagando livres pelas terras do norte.

Território: Os baluartes da tribo ficam no Canadá, no Alasca e nas planícies dos Estados Unidos, mas podem também ser encontrados nas reservas, fortalecendo seu povo, ou nas cidades dos arautos da Wyrm, lutando contra o mal que lá reside.

Totem Tribal: Wendigo.

Força de Vontade Inicial: 4.

Restrições de Antecedentes: Os Wendigo não podem adquirir Contatos nem Recursos.

Dons Iniciais: Camuflagem, Invocar a Brisa e Resistência à Dor.

Mote: *Procurando seus amigos? Olha só, o sangue deles ainda está quente em minhas garras. Agora, vou mandar você para junto deles!*

Estereótipos

Nawautin, Galliard Wendigo, grunhe seus recitos.

Andarilhos do Asfalto: Eles se esqueceram da terra que morreu sob seus pés. São como aranhas a tecer suas teias dentro de um crânio.

Garras Vermelhas: Conhecemos bem sua indignação, mas renunciar a uma parte de si mesmos os diminui.

Cria de Fenris: Não respeitam acordos nem territórios, não respeitam nada além da força na batalha. Não têm honra nenhuma. Mas há uma coisa de que você pode ter certeza que eles farão: sacar as espadas de prata de uma hora para outra.

Fianna: Estrangeiros da Wyrm de voz doce que recordam a própria glória mas esquecem a morte que trouxeram ao nosso povo. Agora eles se espantam com nossa cólera.

Filhos de Gaia: Suas promessas são doces, mas eles não impediram seus primos de derramarem nosso sangue. Os Filhos sabem amar, mas não aprenderam quando odiar.

Fúrias Negras: Essas mulheres têm coragem, mas elas se desviaram do verdadeiro caminho.

Peregrinos Silenciosos: Não nos fizeram mal. Nós os respeitamos, mas também temos pena deles. Ninguém deveria viver longe de seu povo.

Presas de Prata: Estes "reis" nasceram do outro lado do mar, mas afirmam saber o que é certo para todos os homens-lobos. Entretanto, seus espíritos estão doentes: se não podem ajudar a si mesmos, como podem conhecer nosso caminho?

Roedores de Ossos: Um Garou que vive de bom grado na imundície não é um Garou. Ainda assim, são melhores do que alguns outros.

Senhores das Sombras: Os Corvos da Tempestade valorizam os piores atributos dos arautos da Wyrm: cobiça, traição, crueldade indiferente e egoísmo. Eles tomam tudo e não merecem nada.

Uktena: O Irmão Mais Velho não está mais trilhando um bom caminho. Os Uktena se acasalam com vira-latas e vasculham os lugares escuros em busca de segredos que não trarão a paz. Devemos trazê-los de volta antes que sejam engolidos pela Serpente de Chifres.

Portadores da Luz Interior: Há muita sabedoria nos Portadores. Podíamos confiar neles, apesar de nem sempre conseguirmos compreendê-los. Espero que sua decisão tenha sido acertada.

BIGG-O
TELLUS

Mais cedo ou mais tarde, alguém te puxa o tapete. Não importa quem você é: alguma hora, alguém morre. Alguma coisa desaba. E nada faz sentido daí pra frente. Talvez 'cê aprenda a lidar com a tua nova vida. Talvez 'cê até mesmo descubra que gosta dela. Talvez 'cê pire. Mas sempre acontece. E isso nem chega perto do que a gente tem que passar.

É engraçado, quer saber? A gente diz que é os poucos escolhidos; a gente diz que tem sorte por ter toda a força, a velocidade, os aliados espirituais e as coisas todas que a gente tem. A gente até diz que nascer nessa droga de guerra é ter sorte. Se é assim, então como é que ninguém nunca consegue fazer a mudança numa boa e o caramba? Como é que ninguém tem uma Mudança que não seja sangrenta?

Droga. De todas as lembranças que me restaram, essa é a que continua me acordando no meio da noite. Me faz vomitar as tripas de manhã, faz minha mãe se perguntar se eu não 'tou grávida ou coisa do gênero. Me deixa com febre e me faz suar como uma porca.

Ah, sim, era lá pelo fim da tarde e eu 'tava quase pirando. Voei pra fora do prédio como se os Niños da Rua Gaspar 'tivessem na minha cola. Por quê? Não dava pra dizer, pelo menos não naquela hora. Eu nem sabia pra onde 'tava indo. Eu só tinha que olhar pro céu, só tinha que me mandar pr'algum lugar só meu.

Sabe, eu quase consegui. Quase consegui sair fora. Quase consegui chegar no meu velho esconderijo, onde ninguém ia sair machucado.

Mas como eu disse, isso nunca acontece. Alguém sempre sangra.

E aí você acaba passando o resto da vida matando o tipo certo de gente só pra compensar pelo tipo errado de gente, gente que só deu o azar de estar no lugar errado.

É, a gente tem sorte.

Capítulo Três: Personagem e Características

Para jogar **Lobisomem**, você cria um personagem — um dos escolhidos de Gaia — que será seu *alter ego* enquanto você interage com o mundo e participa da história. Seu personagem é como um dos protagonistas de um romance ou de um filme, com a diferença que, quando a história acaba, você pode passar para a próxima, e para a próxima etc. Seu personagem vai amadurecer conforme você interpretá-lo e talvez se transforme em algo que você nem imaginava.

Você descobrirá, neste capítulo, como criar um personagem lobisomem que, esperamos, você interpretará durante um bom tempo, detalhando a história dele e curtindo suas façanhas. Antes disso, você deve começar com um conceito geral e traduzi-lo em números para utilizar no jogo. Esses números não são particularmente inspiradores e instigantes — é difícil evocar uma imagem vigorosa dizendo: "meu personagem tem quatro pontos de Etiqueta" —, mas servem de ponto de partida para ajudar você a definir os pontos fortes e fracos de seu personagem em termos objetivos. Esses números também servem para determinar se as ações de seu personagem são bem-sucedidas ou não. Um personagem manipulador é mais capaz de convencer um segurança a deixá-lo entrar nos escritórios da firma depois do expediente do que um personagem bronco ou reticente.

É melhor criar o personagem com o auxílio e a supervisão do Narrador. Sabendo como é o jogo do qual você vai participar, será mais fácil criar um personagem adequado. De fato, é melhor discutir com os outros jogadores e com o Narrador o que se espera do jogo, de modo que todos os personagens possam se adaptar uns aos outros sem muita confusão. Os lobisomens juntam-se em matilhas, e os jogadores também devem ter em mente essa tendência ao criar os personagens.

Características

Ao criar um personagem, você precisa ter um conceito geral em mente, um conceito que inclua onde ele vive, como cresceu e do que ele gosta ou não gosta. Esses fatores tornam cada personagem realmente vivo e único. Mas, para interpretar um personagem, você tem primeiro de designar pontos às Características dele. Você não pode decidir que seu personagem é inteligente e tem raciocínio rápido sem designar pontos para Inteligência e Raciocínio. Ele não pode ser devastadoramente lindo sem que você coloque alguns pontos em Aparência. Você deve designar pontos às Características de um modo condizente com o conceito do personagem e seu pretenso papel. Um cara de fala mansa deve ter Carisma ou Manipulação, além de Lábia, para torná-lo útil quando o grupo precisar de alguém para livrar a cara de todos só na conversa. Por outro lado, pode ser que ele precise contar com um companheiro para o trabalho físico pesado, como o combate.

As Características são descritas em termos numéricos, segundo níveis que variam de um a cinco pontos (Fúria, Gnose, Renome e Força de Vontade são exceções e chegam a dez pontos). Cada nível representa a capacidade do personagem naquela determinada Característica. Os níveis das Características são semelhantes aos pontos que os críticos concedem a filmes ou restaurantes. Não ter pontos numa Característica representa uma capacidade ínfima (ou, no caso de algumas delas, até mesmo sub-humana), mas apresentar cinco pontos é algo soberbo (provavelmente o melhor do mundo), sendo que as pontuações de um a quatro variam entre um extremo e outro. Esses níveis são muito importantes na hora de jogar os dados (para detalhes específicos, veja o Capítulo Cinco: Regras).

Como Começar

A criação de personagens em **Lobisomem: o Apocalipse** baseia-se em cinco conceitos básicos que você deve ter em mente ao criar o personagem que deseja interpretar.

- Você pode criar um personagem de qualquer nacionalidade, idade ou formação cultural, mas ele passou pela Primeira Mudança apenas recentemente. É provável que ele saiba muito pouco sobre a sociedade dos lobisomens, a menos que tenha sido instruído por um mentor ou Parente, ou então seja um impuro.

Características Comuns e Termos de Jogo:

Os personagens de **Lobisomem** tendem a ser definidos pelas seguintes Características:

Nome: O nome do personagem, que pode ser um nome ou apelido humano, ou um "nome de honra" conferido pela tribo. Alguns personagens usam tanto o nome de batismo quanto o "nome Garou", o que for apropriado.

Jogador: A pessoa que interpreta o personagem em questão.

Crônica: A crônica é a série de histórias que narra os feitos de sua matilha; se cada sessão de jogo for equivalente a um episódio semanal de uma série de TV, a crônica será a própria série. Em geral, é o Narrador quem escolhe um nome apropriado para a crônica.

Atributos: As aptidões e os potenciais inatos, em estado mais bruto, possuídos por um personagem.

Habilidades: Quaisquer perícias ou aptidões possuídas pelo personagem que o façam sobressair em certas atividades, sejam perícias adquiridas ou afinidades inatas.

Antecedentes: Representam as vantagens que o personagem pode ter como resultado de sua ascendência ou criação, seja grande riqueza ou pureza de estirpe.

Renome: Mede o grau de fama (ou infâmia) que o personagem conquistou entre os outros Garou por meio de seus atos. A **Glória** é uma medida de bravura e habilidade em combate; a **Honra** denota sua capacidade de viver de acordo com a ética de sua espécie; e a **Sabedoria** representa sua reputação de lobisomem prudente ou imprudente, sábio ou tolo.

Posto: Quanto mais alto o Posto de um personagem, mais poder ele exercerá na sociedade Garou. Todos os personagens começam no Posto 1, mas podem acabar chegando ao Posto 5 ou 6, tornando-se líderes estimados.

Fúria: É a fúria sobrenatural do lobisomem, uma medida da raiva interior do personagem. A Fúria elevada torna o lobisomem muito perigoso para amigos e inimigos.

Gnose: Uma medida da ligação do lobisomem com o mundo espiritual, bem como de suas reservas internas de energia espiritual.

Força de Vontade: É uma medida da dedicação de um personagem e de sua absoluta força de vontade; os lobisomens com Força de Vontade elevada nunca desistem nem se entregam.

Raça: Representa sua ascendência, quer você tenha pais humanos, lobos ou dois progenitores Garou.

Augúrio: É a fase da lua na qual seu personagem nasceu, semelhante a um signo astrológico (só que muito mais poderoso). O augúrio determina o papel geral do personagem na sociedade dos lobisomens.

Tribo: A tribo que adotou seu personagem. A tribo afeta as aptidões de um personagem, bem como sua visão de mundo e seus objetivos.

Nome da Matilha: A matilha costuma escolher um nome para identificá-la e que pode derivar do totem, da seita ou, mais comumente, de seu propósito. Você e seus amigos jogadores provavelmente escolherão o nome da matilha.

Totem da Matilha: Cada matilha é unida por um determinado totem protetor, adquirido com o Antecedente Totem. Esse totem empresta seus poderes pessoais à matilha e acrescenta um toque de personalidade. Você e seus amigos jogadores escolherão esse totem coletivamente.

Conceito: É uma descrição básica, em poucas palavras, da história ou das aspirações de seu personagem. Alguns exemplos seriam: "Pacificador Relutante", "Instrutor de Rafting" ou "Cruzado Moderno".

Dons: Seus Dons são poderes sobrenaturais especiais ensinados por espíritos. Os Dons disponíveis são determinados por sua raça, seu augúrio e sua tribo.

Vitalidade: Os lobisomens levam uma vida de constante perigo, são feridos gravemente em nome da causa e lutam para recuperar a saúde. A Característica Vitalidade mede quão ferido está seu personagem num determinado momento.

Experiência: Esta Característica representa o quanto você aprendeu desde que se tornou Garou. Todos os personagens começam com zero pontos de experiência. Você pode usar pontos de experiência para aumentar suas Características ou adquirir outras.

• O processo de criação tem a intenção de ajudar você a definir seu personagem e fornecer-lhe os meios para que esse personagem funcione de acordo com as regras. Os números não são mais importantes que o conceito, mas as Características de seu personagem devem corroborar e fortalecer seu conceito. O único jeito pelo qual seu personagem pode realmente ganhar vida — para você, para os outros jogadores e para o Narrador — é por meio da interpretação. Tenha isso em mente ao criar seu personagem.

• O sistema de criação de personagens em **Lobisomem** é baseado em pontos: você recebe pontos para aplicar a cada parte do personagem (Atributos, Habilidades e Vantagens). Depois de distribuir esses pontos, você receberá um certo número de pontos de bônus para personalizar mais ainda o personagem e finalizá-lo. Observe que, mesmo com os pontos de bônus, você provavelmente não terá pontos suficientes para adquirir tudo o que deseja. Tudo bem! Seu personagem ainda assim será competente no nível inicial e desenvolverá todo o potencial dele com o tempo e à medida que você interpretá-lo.

• As Características de um ponto são fracas, enquanto as de cinco pontos fazem de seu personagem um dos mais capacitados na área dele. Se você tem um ponto numa Habilidade, seu personagem é inexperiente ou não muito bom no que faz. Seu personagem não é necessariamente inútil só porque tem um ponto de Força. Ao contrário, considere isso uma oportunidade para dar mais vida a seu personagem. Uma Característica de um ponto é capaz de definir um personagem tanto quanto qualquer Característica de cinco pontos. Lembre-se de que os Atributos dos Garou mudam quando eles se transformam. O Garou na forma Crinos é bem mais forte do que na forma Hominídea.

• É muito importante criar um personagem condizente com o grupo. Você não pode esperar que os outros jogadores tolerem um personagem que simplesmente não se adapta à matilha ou não colabora. Se o comportamento de seu personagem estragar a história, o Narrador ou os outros jogadores podem pedir que você modifique seu modo de interpretar ou que crie um novo personagem que seja mais adequado. Os Garou são criaturas sociais, e a vida é muito mais difícil para os lobisomens quando eles não conseguem cooperar com os próprios companheiros de matilha. Muitas vezes, a sobrevivência *depende* da capacidade da matilha de cooperar e trabalhar de forma coesa.

O Papel do Narrador na Criação de Personagens

Como Narrador, você deve orientar seus jogadores durante a criação dos personagens. Quando seus jogadores chegarem para a primeira sessão, discuta com eles as premissas e os temas básicos da crônica (e especificamente aqueles que você deseja explorar). É útil rascunhar um roteiro, um documento que descreve onde você gostaria de começar e que rumo você quer que a crônica tome com o passar do tempo. Você não precisa revelar seus verdadeiros planos para as histórias: dê simplesmente alguma orientação sobre o tipo de história que você deseja conduzir. Se alguns jogadores não conhecerem **Lobisomem**, separe algum tempo para inteirá-los do cenário e das regras básicas. Mas você não precisa contar tudo a eles, pois o personagem novo não vai saber muito mais do que o jogador novo. Tente manter as coisas o mais simples possível e dê aos jogadores a liberdade de descobrir as complexidades do sistema por conta própria.

Primeiro, dê a cada jogador uma ficha de personagem e um minuto para estudá-la e fazer perguntas. Depois, explique o processo de criação passo a passo. Dê aos jogadores algum tempo para que possam formular perguntas e responda-as da maneira mais clara possível. Um pouco de paciência no começo vai evitar muita frustração e vários mal-entendidos mais tarde. Certifique-se de ter explicado o que as Características significam e como elas definem as capacidades de um personagem.

Antes de os jogadores criarem seus personagens, discuta que tipo de matilha eles gostariam de interpretar e que papel cada personagem poderia preencher. Não pense necessariamente em termos de "um Garou de cada augúrio" ou "não mais do que um membro de cada tribo". Considere o que os personagens *farão* na matilha e por que a formaram. Encoraje os jogadores a criar ganchos para unir os personagens deles.

Leve a sessão toda para criar os personagens e não apresse os jogadores. Dê-lhes tempo para criar personagens completos, com personalidades, objetivos, esperanças e sonhos. Você não vai querer caricaturas incipientes. Assim que os jogadores terminarem de criar os personagens, passe o resto da sessão conduzindo os prelúdios. O prelúdio é uma sessão breve com o jogador para contar a história da vida do personagem dele até o momento, incluindo a vida em família, acontecimentos importantes e a Primeira Mudança. Os prelúdios serão a primeira exposição dos jogadores a sua crônica, então torne-os memoráveis e interessantes. Depois que tiver conduzido todos os prelúdios, narre um prelúdio para a matilha como um todo. Descreva uma ocasião, como o Ritual de Passagem, que reúna os personagens e dê a eles um bom motivo para forjarem laços mais duradouros. Você encontrará outras informações sobre os prelúdios mais adiante neste capítulo.

Passo Um: Conceito do Personagem

Antes de escrever uma palavra ou preencher uma bolinha sequer, você precisa desenvolver um conceito de personagem. O conceito não precisa ser mais do que uma idéia geral de como é seu personagem. Que seja algo único e interessante e que você curta interpretar durante um bom tempo. À medida que avançar no processo de criação, você poderá mudar ou ajustar esse conceito conforme a necessidade ou seus desejos, mas isso vai lhe dar um ponto de partida. O conceito é algo como um postulado para seu personagem. Por exemplo: "Minha personagem fugiu de casa na pré-adolescência para escapar da violência de um dos pais e passou pela Primeira Mudança num abrigo para jovens. Agora ela dedica seu tempo e atenção a outros fugitivos, já que ninguém mais quer fazer o trabalho." O conceito deve ser singular e interessante o bastante para satisfazer a você e ao Narrador.

Decidido o conceito, você deve fazer três escolhas para corroborá-lo. Você tem de escolher a raça (espécie), o augúrio (o papel na sociedade Garou) e a tribo de seu personagem (o grupo ao qual ele pertence). Quanto melhor você entender esses aspectos e conseguir relacioná-los uns com os outros e também com o conceito fundamental, mais completo e interessante será seu personagem.

• **Raça:** Os Garou são criaturas divididas que não pertencem realmente a nenhum dos dois mundos em que vivem. Nenhum ser humano sabe o que é se sentir tão estrangeiro quanto um lobisomem. Eles nem mesmo conseguem se reproduzir com os de sua própria espécie. Os Garou precisam se reproduzir com seres humanos ou lobos para perpetuar a espécie e dar origem a descendentes saudáveis (e férteis).

O acasalamento entre dois Garou é uma violação de um dos mais antigos tabus entre eles. O resultado dessa união é sempre estéril, além de deformado ou insano (às vezes, ambos). Pior ainda, o filhote nasce na forma Crinos e não consegue se transformar até chegar aos oito anos de idade, o que exige que os pais o criem longe da sociedade humana. Mesmo quando os lobisomens se acasalam com seres humanos ou lobos, dificilmente nascem lobisomens verdadeiros. Nove a cada dez nascimentos são de filhotes de lobo ou crianças humanas Aparentadas e normais, marcadas apenas por sua relação de parentesco com os Garou. Em algumas famílias, a linhagem pode desaparecer por gerações e reaparecer muito depois de os Parentes terem se distanciado de seus ancestrais Garou. Em

outras, várias crianças numa única geração podem passar pela Primeira Mudança. Os Garou tentam rastrear todos os descendentes e parentes (lobos ou seres humanos) para localizar possíveis lobisomens. Quando os Garou encontram alguém prestes a passar pela Primeira Mudança (seja por observação ou por acaso), eles trazem essa pessoa para a tribo e a fazem saber quem e o que eles são, além de informá-la sobre a guerra na qual nasceram para lutar.

Acredita-se, com a sucessão de um número cada vez maior de sinais do Apocalipse, que a atual geração dos Garou seja a *última*. Os Garou não sofrem tanta pressão para se reproduzir no fim dos tempos, pois ninguém realmente acredita que uma criança nascida agora amadurecerá a tempo para a batalha final.

As três raças são: hominídea (nascida de seres humanos), lupina (nascida de lobos) e impura (nascida da união de dois Garou). Todos os personagens impuros possuem deformidades (veja as págs. 60-61).

• **Augúrio:** O augúrio de seu personagem é a fase da lua na qual ele nasceu. É semelhante a um signo astrológico, mas tem um papel muito mais significativo na vida de um lobisomem. Luna é uma figura central na vida dos Garou e é dela que eles recebem a Fúria. O augúrio de seu personagem indica a profissão dele na sociedade Garou, alguns de seus poderes e parte de suas fraquezas.

Você pode escolher dentre cinco augúrios diferentes: Ragabash (trapaceiro, batedor ou espião), Theurge (xamã, vidente ou místico), Philodox (juiz, legislador ou mediador), Galliard (historiador, bardo ou contador de histórias) e Ahroun (guerreiro ou guardião). O augúrio de seu personagem pode influenciar bastante a personalidade dele. Os Ahroun tendem a ser violentos e os Ragabash costumam ser espertos.

Informações completas sobre cada augúrio podem ser encontradas às págs. 63-67.

• **Tribo:** À beira do Apocalipse que se aproxima, as matilhas são geralmente compostas de muitas tribos, já que restam pouquíssimos Garou para que ainda se siga a prática bem mais antiga de criar uma matilha composta inteiramente de membros de uma só tribo. Mesmo assim, a tribo de um Garou fornece o contexto para quem e o que ele é. Cada tribo tem um totem espiritual que influencia a maioria de suas características. Escolha a tribo de seu personagem com cuidado. Sua escolha influenciará a formação dele (e os Antecedentes disponíveis).

Os jogadores podem selecionar uma das doze tribos descritas neste livro. Consulte as págs. 68-91 para mais informações sobre cada tribo e suas características únicas.

Passo Dois: A Escolha dos Atributos

Assim que você tiver definido seu conceito e selecionado a raça, o augúrio e a tribo de seu personagem, será hora de começar a distribuir os números. O primeiro passo é designar pontos para cada um dos Atributos de seu personagem. Os Atributos definem capacidades e aptidões inatas. O personagem é rápido? É atraente ou até mesmo lindo? Seus sentidos são aguçados? Os Atributos respondem objetivamente a cada uma dessas perguntas.

Primeiro, priorize as três categorias de Atributos: Físicas, Sociais e Mentais. Decida em qual categoria seu personagem é excelente (primária), em qual categoria ele é acima da média (secundária) e em qual categoria ele é meramente mediano (terciária). Ele é mais mental do que físico, mais perceptivo e inteligente do que forte e resistente?

• Os Atributos Físicos definem os limites físicos do personagem como, por exemplo, sua velocidade ao correr, o peso que ele é capaz de erguer e seu estado de saúde. Se o personagem for orientado principalmente para a ação, então seria aconselhável escolher os atributos Físicos como sua categoria primária.

• Os Atributos Sociais definem a capacidade do personagem de interagir com as pessoas, relacionar-se com elas e, às vezes, usá-las. Os Atributos Sociais afetam as primeiras impressões, a capacidade de seu personagem de inspirar ou liderar pessoas e quão atraente ele é. Se seu personagem for do tipo encantador ou enganador, os Atributos Sociais serão uma boa escolha como categoria primária.

• Os Atributos Mentais definem as capacidades mentais de seu personagem. Com que rapidez ele pensa? Sua visão é aguçada? Ele é esperto? Se seu personagem gosta de enigmas ou é um investigador, então os Atributos Mentais devem ser os primários.

O conceito de seu personagem deve dar a você uma certa orientação para priorizar seus Atributos, mas não se sinta numa camisa de força. Sim, é perfeitamente viável interpretar um ex-soldado com Atributos Mentais como primários (um tático genial) ou um artista com os Atributos Físicos como categoria primária (um dançarino, talvez). Como foi observado anteriormente, você ainda pode modificar seu conceito básico, e as prioridades de Atributos podem estimular você a alterar o foco ou a intenção.

Seu personagem começa com um ponto em cada Atributo. A seleção por prioridades determina quantos pontos adicionais você pode destinar a cada categoria: divida sete pontos entre os Atributos primários de seu personagem, cinco pontos entre os Atributos secundários e três pontos entre os Atributos terciários. A sua escolha, você pode aplicar sete pontos aos Atributos Mentais de seu personagem, cinco aos Sociais e três aos Físicos, por exemplo. Você tampouco está limitado no que se refere ao número de pontos que pode designar a um determinado Atributo (no caso anterior, você poderia aplicar todos os três pontos da categoria Física à Destreza, o que deixaria seu personagem com um ponto de Força e Vigor e quatro de Destreza). Você não pode elevar um Atributo acima de cinco pontos.

Os pontos de bônus permitem que você aumente um Atributo ou dois mais tarde, se achar necessário.

Passo Três: A Escolha das Habilidades

As Habilidades descrevem o que seu personagem sabe e é capaz de fazer. Representam o que ele aprendeu, e não seu potencial natural.

Do mesmo modo que os Atributos, as Habilidades apresentam níveis entre um e cinco pontos. O nível representa a competência de seu personagem naquela área. Você usa esse número (geralmente acrescentado a um Atributo) para determinar quantos dados deverá jogar quando seu personagem usar uma Habilidade. As Habilidades são também priorizadas em categorias primárias, secundárias e terciárias, exatamente como os Atributos.

As Habilidades são divididas em Talentos, Perícias e Conhecimentos. Cada categoria apresenta características distintas.

• Os Talentos são Habilidades que seu personagem pode exercitar por conta própria ou desenvolver intuitivamente. Às vezes é necessário "praticar" os Talentos para poder adquiri-los ou aumentá-los, mas não é possível aprendê-los com um professor nem lendo um livro. São adquiridos com a experiência direta. Se seu personagem vive nas ruas, por exemplo, é mais fácil adquirir Manha. Alguns Talentos (como Esportes, Briga ou Expressão) podem ser treinados, mas não é necessário. Se seu personagem tende a sobreviver na base da esperteza ou do bom senso, os Talentos são apropriados como categoria primária.

• As Perícias são Habilidades adquiridas por meio de treinamento. Essa categoria inclui as Habilidades apreendidas gradualmente com a prática bem como aquelas ensinadas por um professor. Se seu personagem é bom em aprender na prática, as Perícias são uma boa escolha primária.

• Os Conhecimentos são Habilidades que se podem aprender apenas com estudo rigoroso e aplicação. Muitos são aprendidos na escola ou a partir de livros, mas podem ser adquiridos com a experiência. Se seu personagem tiver instrução, boa memória ou passar muito tempo estudando, os Conhecimentos serão uma escolha apropriada para a categoria primária de Habilidades.

Designe uma prioridade para cada categoria de Habilidades (primária, secundária ou terciária). Assim como no caso dos Atributos, deixe seu conceito orientar sua decisão. Ao contrário dos Atributos, todas as Habilidades começam com zero pontos.

Designe treze pontos para sua categoria primária, nove pontos para sua categoria secundária e cinco pontos para sua categoria terciária. Você não pode designar mais do que três pontos a uma Habilidade, só que mais tarde poderá elevar as Habilidades a quatro ou cinco pontos usando os pontos de bônus.

Passo Quatro: Vantagens

As Vantagens não são priorizadas nem hierarquizadas. A cada Vantagem é destinado um número específico de pontos. É possível melhorá-las com pontos de bônus posteriormente.

Antecedentes

Seu personagem recebe cinco pontos para distribuir entre os dez Antecedentes. Leia com atenção o texto sobre a tribo de sua escolha antes de distribuir os pontos porque algumas tribos restringem as opções de Antecedente durante a criação do personagem. Os Antecedentes escolhidos devem se integrar ao conceito de personagem definido no Passo Um.

Dons

Seu personagem recebe três Dons de Nível Um (poderes que os espíritos concedem aos Garou). Escolha um Dom de cada uma das respectivas listas de raça, augúrio e tribo (consulte o quadro sinótico *Resumo da Criação de Personagens*, págs. 100-101). Você pode investir pontos de bônus para adquirir outros Dons, mas estes devem ser também de Nível Um.

Renome

O Renome é vital para seu personagem, pois define a fama dele entre os Garou. O augúrio do personagem determina seu Renome permanente inicial. Os personagens não têm Renome temporário ao serem criados (a não ser as matilhas com determinados totens, conforme indicado no Apêndice).

Posto

O Posto é a honradez de um Garou e a posição ocupada por ele na sociedade dos lobisomens, uma característica determinada pelo total de pontos de Renome (as exigências são diferentes para cada augúrio). Todos os personagens começam no Posto 1 (cliath).

Passo Cinco: Toques Finais

Agora é hora de completar seu personagem e personalizá-lo com pontos de bônus. Neste estágio, você também determina a Fúria, a Gnose e a Força de Vontade iniciais de seu personagem.

Fúria

A Fúria quantifica a raiva e a agitação interior de seu personagem. A Fúria elevada torna mais difícil as relações dos lobisomens com os seres humanos e os lobos normais. O augúrio determina a pontuação inicial de seu personagem.

Gnose

A Gnose determina o grau de espiritualidade de seu personagem e a sintonia dele com o mundo natural. Um lobisomem sem Gnose não tem qualquer ligação com o mundo espiritual e não é capaz de percorrer atalhos por conta própria. A raça determina o nível inicial de seu personagem.

Força de Vontade

A Força de Vontade determina o autocontrole do personagem e sua determinação diante de circunstâncias adversas. Os jogadores podem usar a Força de Vontade para controlar as ações dos personagens quando os acontecimentos conspiram para forçar uma resposta instintiva (frenesi e coisas do gênero). A tribo determina a Força de Vontade inicial de seu personagem.

Pontos de Bônus

O passo final. Você agora tem quinze pontos de bônus com os quais você pode completar seu personagem e selecionar Características que não pôde adquirir anteriormente. Cada Característica tem seu próprio custo (consulte a tabela apropriada no *Resumo da Criação de Personagens*, pág. 102).

Centelha de Vida

Agora é hora de trabalhar algumas qualidades do personagem que não têm nada a ver com a mecânica do jogo. Não é absolutamente necessário colocar essas qualidades no papel, mas isso é recomendável. Considere ao menos cada uma delas depois da criação do personagem e durante as sessões de jogo daí em diante. Algumas mudarão com o tempo enquanto outras podem ser reforçadas.

Aparência

Qual é a cara de seu personagem? Como as Características dele afetam-lhe a aparência? Se ele tem quatro pontos de Força, esses músculos vão aparecer. Se tem Carisma elevado, esse nível vai se traduzir em sua maneira de andar e falar. Reveja o conceito e as Características dele para ver como você pode usá-los como ganchos descritivos. Suas escolhas vão se refletir não apenas na aparência de seu personagem, mas também no modo como ele se veste, age e fala. Ele caminha com confiança e tem um olhar penetrante ou anda encurvado, recusando-se a olhar as pessoas nos olhos? Ele prefere roupas informais e resistentes ou tem gostos mais caros e refinados? É muito mais evocativo dizer "meu personagem manca ao caminhar, talvez por causa de um antigo ferimento" do que "meu personagem tem um ponto de Destreza."

Especializações

Os personagens com Características elevadas podem ser muito bons em certas tarefas, até mesmo melhores do que o número de pontos poderia implicar. Se seu personagem tem quatro ou cinco pontos em qualquer Atributo ou Habilidade, você pode escolher uma especialização que se aplique a essa Característica (as especializações apropriadas estão relacionadas junto com as Características neste capítulo). Tenha em mente seu conceito quando for escolher as especializações (um ex-fuzileiro poderia escolher "fuzis de assalto" como especialização de Armas de Fogo, enquanto um mafioso poderia escolher "pistolas"). Você pode deixar as especializações em branco e escolhê-las durante o jogo, mas também é apropriado selecioná-las logo de cara. As especializações servem como um instrumento de interpretação e fornecem um bônus nos testes aos quais elas se aplicam (consulte a pág. 108).

Você também pode atribuir especializações às Características com três pontos ou menos. Nesse caso, você não ganha um bônus, mas pode usar isso como um instrumento ou guia de interpretação. A especialização indicaria preferências do personagem, e não um incremento objetivo. Em todo caso, você não pode escolher uma especialização que o Narrador considere muito ampla (como "armas pequenas" para Armas de Fogo ou "sentidos aguçados" para Prontidão).

Peculiaridades

Todos têm hábitos, histórias, interesses e *hobbies* únicos. Essas peculiaridades não definem o personagem, mas dão a ele mais vivacidade ou profundidade, bem como uma sensação de maior realismo. Escreva algumas frases no verso de sua ficha de personagem, descrevendo algumas dessas peculiaridades. Elas podem variar desde um senso de humor perversamente brutal a um ódio por *poodles* ou a uma queda por citações extraídas de seus filmes de ação favoritos. Você sempre pode adicionar mais peculiaridades depois de começar a jogar, caso novas possibilidades venham a lhe ocorrer.

Motivações

O que motiva seu personagem? Por que ele sai por aí combatendo a Wyrm? Por que ele arrisca a vida com regularidade pelos companheiros de matilha e por Gaia? Embora possa parecer que combater a Wyrm por si só já seja válido, muitos Garou sem dúvida têm outros motivos para dar continuidade a uma guerra milenar. O que, na história de seu personagem, o leva a destruir a influência corruptora da Wyrm? Um motivo forte e dramático pode lhe dar uma boa vantagem na interpretação em qualquer crônica. Talvez um bando de fomori tenha matado a família de seu personagem quando ele passou pela Primeira Mudança, e cada golpe desferido contra os lacaios da Wyrm é um golpe desferido em nome de sua família. Mas essa motivação não precisa levá-lo apenas à batalha. Ele também poderia querer encontrar os espíritos dos familiares, para deixá-los descansar depois de informá-los de que suas mortes foram vingadas. A motivação de seu personagem deve responder à pergunta: "Por que ele luta nesta guerra?"

Identidade Normal

Muitos hominídeos optam por manter uma vida "normal" na sociedade humana. Afinal, nem todos os Garou decidem deixar suas antigas vidas totalmente para trás. Algumas tribos, como os Roedores de Ossos, os Filhos de Gaia e os Andarilhos do Asfalto, passam uma grande parte do tempo em meio à humanidade comum. Até mesmo alguns membros de outras tribos, como a Cria de Fenris e as Fúrias Negras, poderiam ter identidades normais. Como seu personagem mantém essa existência? Como ele lida com os riscos que a Fúria pode representar, como o frenesi ou a ameaça aos inocentes?

Mais cedo ou mais tarde os Garou lupinos também acabam decidindo passar algum tempo entre os lobos normais. Em geral, um Garou (mesmo o mais insignificante Ragabash) assume a posição de alfa em qualquer alcatéia de lobos. Como ele interage com os outros lobos? Como ele vai interagir com os seres humanos que vierem caçá-los?

Essas possibilidades não são mutuamente exclusivas. Um hominídeo poderia escolher viver como um lobo por uns tempos, e um lupino poderia experimentar viver na sociedade humana (apesar de essa experiência ser improvável no caso de um Garra Vermelha).

A Matilha

Mais importante que os personagens de uma crônica de **Lobisomem** é a matilha formada por eles. Entre os Garou, a matilha é a unidade social fundamental; os Garou que não fazem parte de uma matilha são praticamente párias. Para uma matilha funcionar, os personagens têm de cooperar uns com os outros. A unidade da matilha é importante para o sucesso entre os lobisomens.

Pode ser difícil conceber a interpretação de um grupo tão unido quanto uma matilha, mas lembre-se de que os Garou que o conseguem enfrentaram juntos uma barra muito pesada (também chamada Ritual de Passagem). Viveram uns com os outros, respiraram o mesmo ar, comeram a mesma comida e conviveram com as mesmas decisões. Foram reunidos depois de suas respectivas Primeiras Mudanças e passaram quase todo o tempo, desde então, trabalhando (ou jogando) juntos.

Resumo da Criação de Personagens

Processo de Criação de Personagens

- **Passo Um: Conceito do Personagem**

Escolha o conceito, a raça, o augúrio e a tribo.

- **Passo Dois: Selecione os Atributos**

Observe que todos os Atributos já começam com um ponto.

Priorize as três categorias: Física, Social e Mental (7/5/3).

Escolha as Características Físicas: Força, Destreza e Vigor.

Escolha as Características Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência.

Escolha as Características Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio.

- **Passo Três: Selecione as Habilidades**

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos (13/9/5).

Escolha os Talentos, as Perícias e os Conhecimentos.

- **Passo Quatro: Selecione as Vantagens**

Escolha os Antecedentes (5 pontos; limitados por tribo), Dons (3; um de cada lista, segundo raça, augúrio e tribo) e Renome (conforme o augúrio).

- **Passo Cinco: Toques Finais**

Registre a Fúria (conforme o augúrio), a Gnose (conforme a raça), a Força de Vontade (conforme a tribo) e o Posto (1 [cliath]).

Gaste os pontos de bônus (15).

Raça

Veja também a seção *Raças*, págs. 59-61.

• **Hominídea:** Você nasceu humano e foi criado por pais humanos. Você desconhecia sua herança até passar pela Primeira Mudança no início da vida adulta (ou pouco antes). É muito provável que você desconhecesse completamente que seus familiares eram Aparentados (ou que seu progenitor era Garou).

Gnose Inicial: 1.

Dons Iniciais: Mestre do Fogo, Persuasão e Simular Odor de Homem.

• **Impura:** Seus dois progenitores são Garou e eles infringiram a Litania ao conceberem você. Você foi criado numa seita, entre lobisomens, e compreende a cultura Garou muito melhor que os hominídeos e os lupinos. Como um sinal do pecado de seus pais, você é malformado e estéril.

Gnose Inicial: 3.

Dons Iniciais: Criar Elemento, Raiva Primordial e Sentir a Wyrm.

• **Lupina:** Você nasceu lobo e cresceu numa alcatéia nas imensidões selvagens. Até quase a vida adulta (dois anos ou coisa assim), você desconhecia sua verdadeira natureza de lobisomem. Você não é tão sofisticado quanto um hominídeo, mas acredita muito mais em seus instintos.

Gnose Inicial: 5.

Dons Iniciais: Salto da Lebre, Sentidos Aguçados e Sentir a Caça.

Augúrio

Veja também a seção *Augúrios*, pág. 62, além das págs. 63-67.

• **Ragabash: Luas Novas** — Trapaceiros e questionadores, eles lutam contra a Wyrm com malícia e sagacidade.

Fúria Inicial: 1

Dons Iniciais: Abrir Objetos, Embaçamento da Própria Forma e Simular o Cheiro de Água Corrente.

Renome Inicial: Três pontos, em qualquer combinação.

• **Theurges: Luas Crescentes** — Videntes e xamãs, eles conversam com espíritos e compreendem o modo de ser dessas criaturas.

Fúria Inicial: 2

Dons Iniciais: Comunicação com Espíritos, Toque da Mãe e Sentir a Wyrm.

Renome Inicial: Sabedoria 3.

• **Philodox: Meias-luas** — Juízes e guardiões da lei, eles mediam os desafios entre os Garou e geralmente servem como árbitros finais.

Fúria Inicial: 3.

Dons Iniciais: Faro para a Forma Verdadeira, Resistência à Dor e Verdade de Gaia.

Renome Inicial: Honra 3.

• **Galliards: Luas Gibosas** — Guardiões do saber e Menestréis, eles registram a História Garou e a ensinam com seus contos apaixonados.

Fúria Inicial: 4.

Dons Iniciais: Chamado da Wyld, Comunicação com Animais e Comunicação Telepática.

Renome Inicial: Glória 2, Sabedoria 1.

• **Ahroun: Luas Cheias** — Nenhum outro augúrio luta como esses guerreiros e defensores que exterminam a Wyrm onde quer que ela esteja e venha a proliferar.

Fúria Inicial: 5.

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Inspiração e Toque da Queda.

Renome Inicial: Glória 2, Honra 1.

Tribo

Veja também a seção *Tribos*, pág. 62, além das págs. 68-91.

• **Andarilhos do Asfalto:** Os Andarilhos do Asfalto se adaptaram à vida na cidade muito melhor que todas as outras tribos (exceto os Roedores de Ossos) e não são considerados dignos de confiança. Os Andarilhos do Asfalto costumam se deixar atrair pela tecnologia de ponta, pelas altas rodas do mundo financeiro e pelo submundo do crime.

Força de Vontade Inicial: 3.

Antecedentes: Os Andarilhos do Asfalto não podem adquirir Ancestrais, Mentor e Raça Pura.

Dons Iniciais: Controle de Máquinas Simples, Diagnosticar e Número de Tiro.

• **Cria de Fenris:** Dedicada à destruição total da Wyrm, a Cria é considerada selvagem e sedenta de sangue. Esta tribo é principalmente de origem germânica ou escandinava, e os Fenrir têm grande orgulho de sua herança.

Força de Vontade Inicial: 3.

Antecedentes: A Cria de Fenris não pode adquirir Contatos.

Dons Iniciais: Garras Afiadas, Resistência à Dor e Semblante de Fenris.

• **Fianna:** Esta tribo é de origem celta. Sua linhagem toma a Irlanda, a Escócia, o País de Gales e a Inglaterra mas, nos tempos modernos, eles podem ser encontrados em qualquer lugar para onde seus parentes tenham emigrado. Sua avidez por batalhas e festas é lendária.

Força de Vontade Inicial: 3.

Antecedentes: Sem restrições, mas recomendam-se Parentes.

Dons Iniciais: Luz das Fadas, Persuasão e Resistência a Toxinas.

• **Filhos de Gaia:** Por constituírem a mais moderada das tribos, os Filhos de Gaia se consideram mediadores e defensores da humanidade.

Força de Vontade Inicial: 4.

Antecedentes: Sem restrições.

Dons Iniciais: Misericórdia, Resistência à Dor e Toque da Mãe.

• **Fúrias Negras:** As Fúrias defendem os lugares mais selvagens e lutam ferozmente para proteger as mulheres. As Fúrias Negras são quase todas mulheres; os únicos homens da tribo são impuros.

Força de Vontade Inicial: 3.

Antecedentes: Sem restrições.

Dons Iniciais: Hálito da Wyld, Sentidos Aguçados e Sentir a Wyrm.

• **Garras Vermelhas:** Uma tribo singular, pois é composta quase inteiramente de membros lupinos (com um número muito pequeno, mas cada vez maior, de impuros). Os Garras Vermelhas vivem na natureza, entre seus Parentes lupinos, e acreditam que a única esperança de Gaia é o extermínio de todos os seres humanos.

Força de Vontade Inicial: 3.

Antecedentes: Os Garras Vermelhas não podem adquirir Aliados, Contatos e Recursos de origem humana, e seus únicos Parentes são lobos.

Dons Iniciais: Comunicação com Animais, O Lobo Bate à Porta e Simular o Cheiro de Água Corrente.

• **Peregrinos Silenciosos:** Exilados de sua terra natal original, os Peregrinos Silenciosos optam por levar vidas solitárias na estrada, viajando constantemente. Alguns servem de mensageiros entre as seitas. Durante suas viagens, os Peregrinos Silenciosos aprenderam muitos segredos tanto do mundo físico quanto do espiritual.

Força de Vontade Inicial: 3.

Antecedentes: Os Peregrinos Silenciosos não podem adquirir Ancestrais nem Recursos.

Dons Iniciais: Sentir a Wyrm, Silêncio e Velocidade do Pensamento.

• **Presas de Prata:** Os soberanos de direito da Nação Garou, eles preservam sua estirpe impecável tanto na linhagem lupina quanto na humana. Muitos podem reivindicar ascendência em várias famílias nobres e reais européias. Esse comportamento exclusivista levou à endogamia e, por causa disso, os Presas de Prata foram contaminados pela loucura.

Força de Vontade Inicial: 3.

Antecedentes: Todos os Presas de Prata devem adquirir pelo menos três pontos de Raça Pura.

Dons Iniciais: Chama Tremulante, Nas Garras do Falcão e Sentir a Wyrm.

• **Roedores de Ossos:** Talvez a tribo mais bem informada e a mais competente em espionagem. Os Roedores de Ossos vivem na pobreza e as outras tribos desprezam seu jeito despreocupado de levar a vida.

Força de Vontade Inicial: 4.

Antecedentes: Ancestrais, Raça Pura e Recursos não estão disponíveis para os Roedores de Ossos.

Dons Iniciais: Culinária, Grude e Resistência a Toxinas.

• **Senhores das Sombras:** Os principais rivais dos Presas de Prata pela liderança de todos os Garou. Os Senhores das Sombras são vistos como astuciosos, enganadores e dominadores, opiniões que não estão muito longe da verdade.

Força de Vontade Inicial: 3.

Antecedentes: Os Senhores das Sombras não podem adquirir Aliados nem Mentor.

Dons Iniciais: Aura de Confiança, Aproveitar a Vantagem e Fraquezas Fatais.

• **Uktena:** Os Uktena constituem a mais misteriosa e mística das tribos. Encarregaram-se de proteger os jazigos de muitos Malditos poderosos, e há quem tema que essa associação macule a tribo. No passado, a linhagem humana da tribo era composta inteiramente de índios norte-americanos. Nas últimas décadas, os Uktena começaram a se reproduzir com outras etnias.

Força de Vontade Inicial: 3.

Antecedentes: Sem restrições.

Dons Iniciais: Comunicação com Espíritos, Mortalha e Sentir Magia.

• **Wendigo:** Os Wendigo formam a única tribo Garou composta principalmente de índios norte-americanos, mas alguns se acasalaram com outras linhagens que não as tradicionais. Os Wendigo se ressentem da presença das outras tribos na América do Norte e protegem seus caerns da invasão dos demais.

Força de Vontade Inicial: 4.

Antecedentes: Os Wendigo não podem adquirir Contatos nem Recursos.

Dons Iniciais: Camuflagem, Invocar a Brisa e Resistência à Dor.

Antecedentes

Veja também a seção *Antecedentes*, págs. 120-123.

• **Aliados:** Seus amigos, quer eles sejam humanos ou lobos.

• **Ancestrais:** Este Antecedente descreve a capacidade de seu personagem de conversar com os ancestrais e de incorporar o conhecimento dos antigos.

• **Contatos:** Quem você conhece, principalmente na sociedade humana.

• **Fetiche:** Você possui algum tipo de objeto dentro do qual foi aprisionado um espírito. Para mais informações, consulte as págs. 301-303.

• **Mentor:** Um ancião Garou que se interessou por você e agora é seu orientador.

• **Parentes:** O número de parentes com os quais você mantém contato regular, sejam humanos ou lobos, e todos são imunes ao Delírio.

• **Raça Pura:** Sua linhagem e seu *pedigree* entre os Garou.

• **Recursos:** Seu dinheiro e bens pessoais, assim como sua renda mensal.

• **Ritos:** Descreve o número e/ou nível de rituais que você aprendeu. Veja a seção *Rituais*, págs. 155-167.

• **Totem:** O totem de uma matilha é um espírito único. Todos os membros da matilha podem contribuir com a criação deste Antecedente. Para mais informações sobre a criação de totens, consulte a pág. 293.

Dons

A raça, o augúrio e a tribo vistos anteriormente indicam quais Dons você pode escolher para seu personagem.

(Quadro no alto da página)

Renome

Consulte as descrições dos augúrios para determinar o Renome inicial. Veja também as seções *Renome* (págs. 124-125) e *Como Subir de Posto* (págs. 184-186).

Posto

Todos os personagens começam o jogo no Posto 1 (veja a seção *Posto*, pág. 125).

Fúria, Gnose e Força de Vontade

Para maiores informações veja: augúrio, no caso de Fúria; raça, no caso de Gnose; e tribo, no caso de Força de Vontade. Consulte também as seções *Fúria*, págs. 125-126; *Gnose*, págs. 127-128; e *Força de Vontade*, págs. 128-129.

Pontos de Bônus

Característica	Custo
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Dons	7 por Dom (Nível Um apenas)
Fúria	1 por ponto
Gnose	2 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto

Ao enfatizarmos a importância das relações entre os membros da matilha, não estamos dizendo que todos os personagens devem gostar uns dos outros sem reservas e dar-se bem em todas as coisas: isso é impossível. Na verdade, é mais interessante que os personagens discordem sobre algumas coisas e experimentem a divergência. Afinal, toda família tem seus problemas. O fato é, porém, que uma matilha é mais do que a soma de seus membros. Ela descreve os Garou como um grupo com objetivos, motivações, inimigos e uma história pregressa em comum.

Pode ser útil para os jogadores visualizar a matilha como um personagem em si mesmo e elaborar sua natureza antes mesmo de começar a criar os personagens. O Narrador e os jogadores devem discutir o objetivo da existência da matilha (todas as matilhas têm um) e como ela foi formada. O que ela deve realizar? Como ela interage com outras matilhas? E com a seita? Depois de escolherem o conceito da matilha, os jogadores poderão resolver quem desempenhará quais papéis e com que tipo de personagens eles desejam contribuir.

A Criação da Matilha

A matilha é o centro da crônica, o eixo em torno do qual gira tudo o mais. Personagens podem se juntar a ela ou morrer, mas a matilha continua. Devido à natureza do grupo, é extremamente importante que os jogadores concordem quanto ao tipo de matilha que desejam interpretar, pois isso terá impacto direto sobre o tipo de histórias que eles viverão. Se, depois de duas histórias, um jogador decidir que não gosta de seu personagem, é bem fácil deixá-lo criar outro. Mas, se os jogadores decidirem que não gostam da natureza da matilha, pode ser necessário rever toda a crônica.

A maioria das matilhas nos Últimos Dias é formada durante um Ritual de Passagem, visto que os personagens se unem a fim de sobreviver. No passado, as matilhas eram formadas por membros de uma única tribo. Hoje em dia, entretanto, são tão poucos os Garou e o Fim dos Tempos está tão próximo que os anciões não podem mais continuar com essa prática. As matilhas modernas são normalmente formadas por membros de várias tribos, na esperança de que eles possam reforçar seus pontos fortes e compensar suas fraquezas.

Ao criarem a matilha, os jogadores devem responder a várias perguntas. Os jogadores devem responder a essas perguntas antes de criarem seus personagens ou encenarem seus prelúdios, mas podem mudar os detalhes mais tarde. O objetivo principal é estabelecer um conceito sólido de matilha para contextualizar todos os personagens.

- **Onde fica a base da matilha?** — Que território a matilha reivindica? Qual é sua área de ação? Ou o grupo nem mesmo tem um território? Os membros da matilha patrulham seu território ou sequer reconhecem esse tipo de responsabilidade? Os membros têm suas próprias casas ou vivem todos juntos? A base da matilha fica na cidade, na zona rural ou nas imensidões selvagens?
- **Qual é a missão da matilha?** — Que objetivos e motivações unem a matilha? Os membros da matilha estão tentando destruir um Maldito particularmente poderoso? Eles existem apenas para proteger seu território? Eles buscam vingança contra alguém em particular ou contra qualquer um que venha a profanar Gaia?
- **Quem é o alfa da matilha, se é que há algum?** — Quem toma as decisões? Quem lidera a matilha? Como a matilha toma decisões? Algumas matilhas escolhem o alfa por meio de desafios violentos e permitem que o vitorioso lidere. Outras designam membros distintos para liderar durante missões diferentes. O Ragabash pode liderar missões de reconhecimento enquanto o Ahroun lidera na batalha.
- **Qual é o totem da matilha?** — A matilha tem um totem? Em caso afirmativo, que totem é esse? Por que os personagens o seguem? O espírito os escolheu ou eles o escolheram?
- **Como é a seita do grupo?** — A que tipo de seita a matilha pertence? Isso confere aos personagens responsabilidades adicionais? Qual é o nome da seita? Quem são os líderes? Os anciões? A seita tem um totem? Os membros da seita têm certos deveres a cumprir para aplacar certos espíritos? Por quê?
- **A matilha tem amigos ou aliados?** — A matilha tem amigos além dos aliados e contatos de cada membro? Quem são eles? A matilha os protege?
- **E quanto aos inimigos?** — A matilha possui inimigos? Quem são eles e por que odeiam a matilha? Quais são suas motivações? Eles são Garou? Caso contrário, o que eles são?

O Propósito da Matilha

O conceito de matilha está profundamente cravado na psique dos Garou e todos são entendidos nesse contexto. Os Garou encaram os lobisomens solitários como criaturas amaldiçoadas ou dignas de pena; sem dúvida falta-lhes alguma coisa. Dentre todos os Garou, somente os anciões não vivem em matilhas, e o fazem (esperemos) porque já cumpriram suas missões sagradas. Em muitíssimos casos, porém, não é bem assim. Poucos Garou sobrevivem tempo suficiente para se tornarem anciões, e poucos anciões possuem companheiros de matilha ainda vivos.

De acordo com a tradição Garou, Gaia dá a cada matilha um objetivo que une seus membros; um objetivo que eles estão destinados a alcançar e ao qual devem servir. De fato, os futuros membros de uma matilha costumam ter visões ou sonhos que os levam a se unir e que revelam seu propósito, antes mesmo da matilha ser formada.

No Fim dos Tempos, muitos Garou são unidos pelas visões de suas próprias mortes violentas, mas essas mortes sempre servem a algum objetivo maior. Muitos lobisomens mais jovens se sentem desconfortáveis com essas visões, mas apóiam os companheiros de matilha e ajudam aqueles que perdem a convicção.

O Prelúdio

Um único momento na vida de cada Garou muda tudo. Nesse ponto, não há como voltar atrás; ele está transformado e agora vive num mundo maior. Quando um lobisomem passa por sua Primeira Mudança, ele descobre sua herança e provavelmente de maneira bastante traumática. Mas de que adianta definir essa Primeira Mudança se você não tem noção de como era a vida dele antes disso? Muitos lobisomens chegam à vida adulta sem saber o que os aguarda.

O prelúdio, portanto, fornece um contexto para o passado do personagem, como foi passar pela Primeira Mudança, como ele reagiu a isso e o que vai fazer daí em diante. Trata-se de uma sessão com um só jogador durante a qual ele e o Narrador estabelecem os momentos importantes da história do personagem. É necessário comprimir muitos anos numa série de vinhetas rápidas que realçam acontecimentos cruciais da vida do personagem, pois o prelúdio não se trata de uma história de vida completamente desenvolvida.

Como Narrar o Prelúdio

O Narrador deve reservar algum tempo para conduzir o prelúdio de cada personagem, a não ser que dois personagens sejam amigos íntimos que cresceram juntos antes de se tornarem Garou. É importante manter os jogadores concentrados durante o prelúdio, pois se trata de uma experiência muito pessoal que dá a cada personagem uma noção de historicidade. Pode ser que alguns jogadores queiram compartilhar um prelúdio — por exemplo, se os personagens forem amigos de longa data —, mas é melhor conduzir os prelúdios uma pessoa por vez. Não se preocupe com os outros jogadores; eles podem usar esse tempo para fazer um social, refinar os personagens deles, discutir planos para a crônica ou pedir uma pizza. O prelúdio é importante demais para ser negligenciado.

Ao conduzir o prelúdio, não perca muito tempo com cada vinheta. Disponha a cena, dê ao jogador a oportunidade de tomar algumas decisões e siga para a próxima. Você pode aproveitar a oportunidade para prenunciar alguns dos acontecimentos da crônica (quem sabe um inimigo recorrente que aparece em cada prelúdio?), mas não se demore numa coisa só por muito tempo. Seu objetivo é fazer o jogador responder instintivamente a cada situação, e não com deliberação. Isso dá uma noção bem concentrada de como era a vida do personagem.

O prelúdio dá ao jogador a oportunidade de explorar as regras e o cenário. Dê-lhe algum espaço de manobra, mas tente evitar o combate. Se ocorrer de fato um combate, simplesmente descreva o resultado para não matar o personagem acidentalmente antes de o jogo começar.

O jogador pode mudar de idéia sobre algumas Características do personagem como resultado das decisões e ações tomadas durante o prelúdio, e não há problema em deixá-lo mudar um pouco as coisas para que estas se adaptem melhor ao conceito. Não permita que os jogadores troquem as Características simplesmente para criar personagens invencíveis. A idéia é realçar as nuances do personagem, e não se empenhar num exercício de matemática. Use o prelúdio para explorar as Características do personagem. Ele tem grandes Recursos? Conte como ele conseguiu esse dinheiro todo. Aliados? Encene algumas vinhetas que mostrem como ele conheceu os amigos.

Ao conduzir um prelúdio, é importante estabelecer uma certa noção de normalidade e rotina (se o personagem for um impuro, então represente o isolamento dele em relação aos seres humanos *e* aos lobos). O prelúdio transmite uma noção de rotina que o Narrador pode desfazer alegremente quando se dá a Primeira Mudança. É uma bela maneira de criar tensão dramática tanto antes da mudança em si quanto durante a mesma.

O prelúdio é apresentado como uma sessão de jogo, mas é importante que o jogador possa interrompê-lo para fornecer alguns dados. Afinal de contas, o personagem é *dele*, e ele não deveria ter de lidar com elementos que considera intoleráveis. É também importante que ele seja parte do processo.

Por último, separe algum tempo para dar à Primeira Mudança todos os detalhes de que ela necessita. Represente-a o mais que puder, concentre-se na intensidade do momento em que a Fúria recém-descoberta do personagem começa a jorrar dentro dele e o obriga a atacar pela primeira vez. Use dicas sensoriais, principalmente sons e cheiros. Os Garou são criaturas sensuais e usam muito mais seus sentidos do que nós humanos usamos os nossos; portanto, concentre-se nesse *input* sensorial. Use-o para conferir impacto e peso à mudança. Deixe claro que o personagem cruzou irrevogavelmente uma linha e que a vida dele nunca mais será a mesma.

Perguntas e Respostas

Ao representar o prelúdio, você deve ter em mente as perguntas a seguir. Todas elas devem ter sido respondidas em alguma medida quando o prelúdio tiver terminado, e você deve ter uma idéia de como algumas delas serão respondidas antes mesmo de começar. Em geral, escrever as respostas ajuda bastante, quer você tenha ou não encenado o prelúdio. Isso pode ajudar a orientar o Narrador ou proporcionar um meio inestimável de consolidar os conceitos em sua mente.

Cada questão relaciona algumas coisas que você tem de se perguntar à medida que dá vida a seu personagem. As perguntas também incluem alguns conselhos sobre como usar esses elementos no prelúdio.

• **Qual é a idade de seu personagem?** — Há quanto tempo ele passou pela Primeira Mudança? Muitos lobisomens passam pela Primeira Mudança em algum momento depois de chegarem à puberdade, mas é cada vez mais comum a transformação ocorrer só na vida adulta. Muitos hominídeos passam pela Primeira Mudança entre os catorze e os dezoito anos, mas alguns a experimentam tarde, já com 21 anos. Os lupinos mudam entre os dois e os três anos de idade (e envelhecem como um ser humano a partir daí). Os impuros geralmente passam pela Primeira Mudança em algum momento entre os oito e os dez anos de idade.

• **Como era a vida familiar de seu personagem?** — Ele era mal-compreendido? Os outros lobos o evitavam? A maioria dos Garou experimenta uma forte sensação de "alienação" antes da Primeira Mudança, embora os lupinos só venham a compreender completamente esse isolamento bem mais tarde.

Seu personagem foi criado pelos pais verdadeiros? Um de seus progenitores era Garou e, portanto, não o viu crescer nem passar pela Primeira Mudança? Ele acabou no sistema de adoção, mudando toda hora de família? Sua alcatéia natal foi caçada e morta? Capturada por pesquisadores? Ou ele teve uma infância pacífica, com poucos problemas?

• **Quando seu personagem sofreu a Primeira Mudança?** — Onde aconteceu? Outras pessoas presenciaram o fato (e foram submetidas ao Delírio)? Ele feriu ou matou alguém? Amigo ou inimigo? Ele achou a experiência aterradora? Estimulante? As duas coisas?

A Primeira Mudança é provavelmente o acontecimento mais importante da vida de seu personagem, já que é a primeira vez em que ele muda de forma (geralmente para Crinos). Desse momento em diante, ele nunca mais poderá voltar a ser o que era antes. A primeira Mudança é especialmente traumática se ele tiver inadvertidamente matado um amigo íntimo ou um membro da família.

Felizmente para muitos Garou jovens, eles são observados à distância com a ajuda de um espírito Campeador de Parentes (pág. 162). Assim que eles passam pela Mudança, os membros das respectivas tribos procuram por eles e levam-nos para a seita onde poderão ser treinados segundo os costumes dos Garou.

Se seu personagem é impuro, como ele foi tratado na infância? Ele era o eterno bode expiatório, era ignorado na melhor das hipóteses ou a seita o tratava com amor e respeito (como quase nunca acontece)? Como a criação dele o afeta hoje?

• **Quando seu personagem conheceu os companheiros de matilha?** — Ele se dá bem com os companheiros de matilha? Há quanto tempo eles se conhecem? Ele os conheceu num caern ou já conhecia algum deles antes da Primeira Mudança? Eles têm os mesmos objetivos? Seu personagem tem alguma rivalidade com algum deles?

É importante que os membros da matilha sejam compatíveis. O excesso de conflito interpessoal pode destruir uma matilha (ou, no mínimo, levar o membro encrenqueiro a uma vida solitária, o que é um destino terrível para um Garou). Consulte a seção *A Matilha* anteriormente neste capítulo.

• **Onde seu personagem vive agora?** — Ele mora no caern? Num apartamento na cidade? Numa cabana no campo? Nas matas? Alguém sabe como encontrá-lo? Se seu personagem vive num caern, onde este se localiza? Ele tem vizinhos? Como eles são? Eles já foram apresentados?

O Narrador pode usar o lar de seu personagem como um gancho para histórias (principalmente se ele não tomar cuidado com quem sabe onde ele mora).

• **Seu personagem continua a levar uma vida normal?** — Ele continua a interagir com os seres humanos ou os lobos que conhecia antes da Primeira Mudança? Alguma pessoa normal (não os Parentes) sabe o que ele é? Outros Garou sabem que ele tenta manter uma vida normal? Caso a mantenha em segredo, por que ele faz isso? Como? Como seus companheiros de matilha reagirão se (ou quando) descobrirem?

Forneça ao Narrador o maior número possível de detalhes sobre a vida normal de seu personagem, pois ele pode usar esses ganchos para começar uma história (ou até mesmo criar uma história inteira em torno disso). Alguns problemas advêm diretamente do fato de se tentar andar na corda bamba, dividindo-se entre as responsabilidades do trabalho normal (se é que o personagem tem um) e os deveres para com Gaia.

• **O que motiva seu personagem?** — O que orienta sua vida como lobisomem? O que o impele a lutar ao lado dos companheiros de matilha (além do objetivo comum do grupo)? Ele quer se vingar de alguém? Quer renome? Aventura e emoção? Aceitação? Seu personagem gostaria de jamais ter se tornado um lobisomem e anseia por uma vida normal?

Aś prioridades e desejos de seu personagem são uma parte central da personalidade dele; é muito importante que você os tenha em mente ao dar vida a seu personagem. Como as prioridades dele se alteraram depois da Primeira Mudança? Um dia, ele está preocupado com os exames finais; no dia seguinte, ele descobre que é um guerreiro escolhido por Gaia em meio ao que parece ser uma guerra perdida. Como ele evita a depressão e a desesperança?

Exemplo de Criação de Personagem

Bryan decide criar seu primeiro personagem de **Lobisomem** para a crônica de Geoff. Geoff disse ao grupo que queria conduzir um jogo que explorasse a corrupção humana no coração de uma imunda cidade industrial. Os jogadores decidiram que queriam interpretar uma matilha cuja especialidade fosse desenterrar informações e usá-las contra os inescrupulosos industriais, chefões do crime e políticos que povoam a cidade de Geoff.

Passo Um: Conceito

Antes de realmente mergulhar na parte mecânica da criação do personagem, Bryan precisa desenvolver um conceito. Ele decide interpretar um jornalista que sempre ultrapassa os limites para descobrir a *verdade* e expô-la ao público. Bryan deseja se desviar do jornalismo padrão e, portanto, quer que o personagem deixe o ultraje do dia-a-dia preencher seu trabalho.

Bryan decide imediatamente que a melhor opção é a raça hominídea, pois o personagem tem um emprego normal e uma "vida real". Quanto ao augúrio, Bryan considera Galliard a escolha óbvia, mas seu jornalista tem de ser astuto e dissimulado para conseguir as matérias. Ele acaba ficando com Ragabash, devido ao foco desse augúrio na trapaça e nas ações furtivas. Bryan descarta os Roedores de Ossos e acaba ficando com os Fianna. Ele quer que seu personagem contraste com a cidade, em vez de se misturar com o ambiente urbano, e decide que o personagem nasceu nos Apalaches e era filho de descendentes de imigrantes escoceses.

Bryan decide dar a seu personagem dois nomes: um para sua vida e profissão humanas e outro para usar entre os Garou. Para seu nome humano, ele escolhe Stuart Brown (refletindo a prática comum no sul dos Estados Unidos de batizar as crianças em homenagem a heróis da Guerra Civil Americana). Seu nome Garou é Persegue-a-verdade, o que representa sua tática preferida: nada impedirá Stuart de expor as atividades da Wyrm ao ataque.

Passo Dois: Atributos

Agora que escolheu o conceito de seu personagem, Bryan precisa colocar os números no papel para descrever o que Persegue-a-verdade é capaz de fazer. Como Stuart é um jornalista que ganha a vida (e geralmente sobrevive!) com seu raciocínio rápido e sua capacidade de prestar atenção, Bryan prioriza os Atributos Mentais como sua categoria primária. Bryan não vê Stuart como uma pessoa excepcionalmente amável, mas ele é bom de lábia quando precisa ser, de modo que os Atributos Sociais tornam-se a prioridade secundária do personagem. Essas escolhas deixam os Atributos Físicos como terciários, mas como Stuart considera a mente uma arma mais perigosa que o corpo, Bryan não está muito preocupado com essa fraqueza.

Primeiro, Bryan distribui sete pontos entre seus Atributos Mentais. Como Persegue-a-verdade precisa ser perceptivo o bastante para se meter em encrenca, Bryan separa dois pontos para Percepção. Stuart também é razoavelmente inteligente, então Bryan também separa dois pontos para Inteligência. Persegue-a-verdade precisa pensar rápido para *sair* de encrencas, por isso Bryan investe os três pontos restantes em Raciocínio. Os Atributos Mentais de Persegue-a-verdade são Percepção 3, Inteligência 3 e Raciocínio 4.

Agora, Bryan pensa nos Atributos Sociais de Persegue-a-verdade. Ele não vê esse personagem como alguém particularmente encantador, então ele coloca um ponto em Carisma. Por outro lado, o personagem pode se meter em quase qualquer coisa, ou sair dela, só na conversa, então Bryan coloca três pontos em Manipulação. Essa opção deixa um ponto para Aparência. Os Atributos Sociais de Persegue-a-verdade são Carisma 2, Manipulação 4 e Aparência 2.

Por último, Bryan escolhe os Atributos Físicos. Ele decide que Stuart de fato não se sobressai fisicamente, então ele investe um ponto em cada Atributo. Os Atributos Físicos de Persegue-a-verdade são Força 2, Destreza 2 e Vigor 2.

Passo Três: Habilidades

Terminada a escolha dos Atributos, Bryan volta sua atenção para as Habilidades. Stuart cresceu nos Apalaches e aprendeu um bocado de coisas sobre a vida ao ar livre e as maravilhas da natureza (não era fácil chegar à cidade). Bryan também acha que Stuart precisa de pelo menos *alguma* habilidade para sobreviver na cidade, pois Stuart vive lá há pelo menos alguns anos (tempo suficiente para freqüentar o curso de jornalismo numa faculdade de dois anos).

Bryan escolhe os Talentos como categoria primária, pois imagina que Persegue-a-verdade depende mais de suas capacidades naturais do que das habilidades adquiridas. Stuart é capaz de perceber coisas que as outras pessoas deixam passar, de modo que Bryan coloca dois pontos em Prontidão. Stuart não é muito bom de briga, mas Bryan imagina que ele seja mais habilidoso em evitar o perigo do que encará-lo diretamente. Ele põe um ponto em Esquiva. Stuart precisa ser capaz de "ler" as pessoas quando as entrevista para que possa dizer se elas estão mentindo ou escondendo algo, e Bryan investe dois pontos em Empatia. Bryan também vê o estilo de texto de Stuart como mordaz, incisivo e interessante, e ele designa três pontos para Expressão. Bryan dá a Stuart um ponto de Intimidação para refletir seu estilo bronco. Os quatro pontos restantes são divididos entre Manha e Lábia, para retratar suas experiências no desagradável calcanhar-de-aquiles da cidade, bem como sua capacidade de usar meios mais sutis para conseguir o que quer.

Já que Persegue-a-verdade procurou obter uma educação semi-formal (num curso universitário de dois anos), Bryan decide optar por Conhecimentos como sua prioridade secundária. O primeiro ponto vai para Computador, a fim de refletir a habilidade de Stuart com um editor de texto. Bryan põe três pontos em Investigação, para refletir a capacidade de Stuart de desenterrar informações obscuras a serem usadas contra os corruptos e poderosos. Stuart fala espanhol (já que Geoff indicou que a cidade tem uma grande população hispânica) e consegue um ponto de Lingüística. Bryan investe dois pontos em Política, para refletir a compreensão que Stuart tem da estrutura de poder da cidade. Por fim, Bryan decide que Stuart passou algum tempo depois de seu Ritual de Passagem aprendendo a cultura e os ritos Garou e separa dois pontos para Rituais.

Por último, Bryan se volta para a atribuição dos pontos terciários: as Perícias. Ele resolve que Stuart gosta muito de carros rápidos, por isso investe um ponto em Condução (imaginando que ele pode gastar pontos de bônus para melhorar essa pontuação mais tarde). Ele também imagina que Stuart aprendeu a lidar com armas ainda numa tenra idade e coloca um ponto em Armas de Fogo. Como parte de sua formação, Stuart também aprendeu a rastrear, caçar e surpreender animais selvagens, o que dá a ele dois pontos de Furtividade e um de Sobrevivência. Stuart tem mais Furtividade porque, desde que se mudou para a cidade, tem tido mais motivos para usá-la.

Passo Quatro: Vantagens

Agora Bryan precisa escolher os Antecedentes, os Dons e o Renome de Persegue-a-verdade. De certo modo, essas Características o definem como um lobisomem, e não como apenas mais um jornalista paranóico e grandiloqüente. Bryan começa pelos Antecedentes. Persegue-a-verdade passa um bom tempo conhecendo pessoas novas, mas sua personalidade bastante abrasiva dificulta a criação de laços duradouros. Bryan descarta Aliados e separa três pontos para Contatos. Bryan também imagina que Persegue-a-verdade mantém contato com seus pais, mas ele não vai além disso. Bryan investe um ponto em Parentes. Por último, Bryan pensa que Persegue-a-verdade é pago para escrever uma coluna semanal no maior jornal da cidade, então ele coloca um ponto em Recursos para refletir essa renda.

Agora chegou a hora de Bryan decidir quais Dons Persegue-a-verdade aprendeu desde seu Ritual de Passagem. Repassando primeiro os Dons de Nível Um disponíveis para a raça hominídea, ele decide que Persuasão é a melhor opção, pois dá a Persegue-a-verdade aquele algo mais para fazer seu trabalho. Passando para os Dons de augúrio, Bryan nem mesmo hesita antes de escolher Abrir Objetos da lista dos Ragabash. Persegue-a-verdade precisa entrar com freqüência em lugares onde não é chamado, de modo que esse Dom será de imensa ajuda. Por último, Bryan escolhe Resistência a Toxinas dentre os Dons disponíveis para os Fianna. Apesar dos alertas de seus anciões, Persegue-a-verdade costuma experimentar substâncias que alteram a consciência, e Resistência a Toxinas faz com que seja possível sobreviver a muito mais experiências.

Pelo fato de ser Ragabash, Persegue-a-verdade pode adquirir três pontos de Renome permanente em qualquer ordem. Bryan decide que a dedicação de Persegue-a-verdade à verdade angariou-lhe um ponto permanente de Honra, e que sua capacidade de desenterrar e expor as atividades da Wyrm valeu-lhe dois pontos permanentes de Sabedoria. Como prefere evitar o combate direto, ele ainda não conquistou nenhuma Glória. Como acontece com todos os personagens novos, Persegue-a-verdade tem Posto 1.

Passo Cinco: Toques Finais

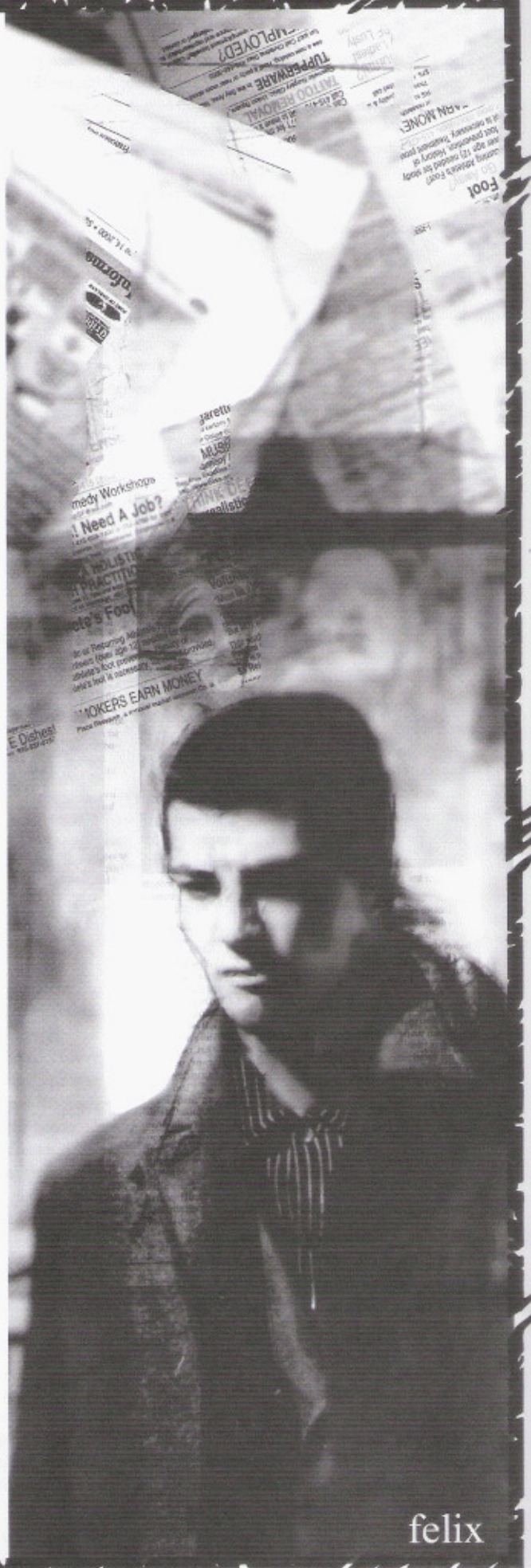
Bryan dá os últimos retoques na ficha de Persegue-a-verdade. Os Ragabash recebem um ponto de Fúria, os Garou hominídeos recebem um ponto de Gnose, e os Fianna recebem três pontos de Força de Vontade.

A essa altura, Bryan pode personalizar seu personagem ainda mais usando os pontos de bônus. Ele está satisfeito com os Atributos, mas uma ou duas Habilidades parecem baixas. Ele adquire mais quatro pontos de Habilidade (o que custa oito pontos de bônus) e aplica um em Manha (aumentando-a para três), um em Lábia (também para três) e dois em Condução (aumentando-a para três pontos). Bryan também gostaria que Persegue-a-verdade recebesse um salário condigno, então ele gasta dois pontos de bônus para aumentar a pontuação de Recursos para três pontos. Bryan decide gastar um ponto de bônus para adquirir um ponto no Antecedente Ritos (e seleciona o Ritual de Dedicação do Talismã, para não perder as roupas toda vez que se transformar). Como os jogadores querem um totem para a matilha, Bryan investe dois pontos de bônus em Totem, o que lhe confere dois pontos nesse Antecedente. Bryan gasta seus últimos dois pontos de bônus para elevar a Gnose de Persegue-a-verdade para dois, a fim de refletir mais ainda o tempo que Persegue-a-verdade passou aprendendo os costumes dos Garou.

Tudo o que falta a Persegue-a-verdade são as especializações, a descrição, o histórico e as peculiaridades. Bryan decide começar escolhendo as especializações. Para Manipulação, ele escolhe "espirituoso". Stuart sabe usar as palavras com a intenção de descompor suas vítimas e ainda divertir seu público. Para Raciocínio, ele seleciona "esperto", pois Stuart está sempre aparecendo com maneiras inovadoras de abordar novos e velhos problemas.

Bryan define que Persegue-a-verdade viveu a maior parte de sua vida (até o fim da adolescência) com a família nos Apalaches. Quando chegou à idade de ir para a faculdade, ele já vinha mordendo o freio havia alguns anos, ansioso para deixar o interior. Na faculdade, ele só foi aprovado em alguns cursos, pois sempre arrumava um jeito de antagonizar vários de seus instrutores com seus discursos retóricos e opiniáticos. Esse pendor era mais aparente nas aulas de jornalismo, nas quais ele rejeitava a idéia de que o jornalismo deve ser "objetivo". Bryan lera sobre o novo jornalismo alguns meses antes e achou fascinante o conceito de reportagem subjetiva e opiniosa, de modo que Stuart segue uma filosofia semelhante. Depois de ele deixar a faculdade, passou-se mais de um ano até o jornal aceitar sua coluna (ele escrevia para jornais pequenos até o editor do principal jornal da cidade notar sua popularidade e aliciá-lo). Depois de um ano atirando seguidos ultrajes aos olhos do público (e tendo uma matéria a cada três cortada), Stuart passou pela Primeira Mudança. Bem na hora em que a vítima de seus editoriais contundentes (um comissário da cidade que revelou ter aceitado subornos da Máfia) decidiu acertar contas. O subseqüente atentado contra a vida de Stuart liberou a Fúria que fervilhava em seu íntimo. Outros Garou o encontraram de pé, na forma Crinos, em meio aos corpos de seus agressores. Depois disso, ele passou vários meses aprendendo sobre sua nova vida e se submetendo ao Ritual de Passagem.

Como passa mais tempo do que provavelmente deveria procurando dicas para matérias, investigando a corrupção e divertindo-se em festas, Persegue-a-verdade dedica pouco tempo a qualquer outra coisa além da higiene pessoal básica. Ele é de estatura mediana e magro como um frango d'água. Para manter longe dos olhos os cabelos castanhos, que lhe chegam até os ombros, ele costuma prendê-los num rabo-de-cavalo. Seu olhar é decidido o suficiente para que as pessoas sob sua mira se sintam ligeiramente desconfortáveis. Ele gosta de roupas refinadas, mas não cuida muito bem delas — ele coloca em máquinas de lavar roupas que requerem lavagem a seco e coisas assim —, de modo que boa parte de suas vestimentas estão sempre um tanto quanto amarrotadas. Ele sempre carrega uma pistola Magnum .357 para o caso de precisar se defender. Sim, ele é um Garou, mas prefere não se transformar num monstro de três metros toda vez que um assaltante pula em cima dele. Stuart possui um carro (mas ainda está pagando por ele), um Pontiac Grand Am que ele utiliza principalmente para colecionar multas de trânsito.



felix

Persegue-a-verdade desenvolveu o hábito de assistir regularmente a programas esportivos, e ele ainda encontra tempo para o *Vale-Tudo* nas noites de quinta e tenta acompanhar corridas de *Stock Car*, pois sua paixão por carros velozes inclui observá-los em ação. Os companheiros de matilha toleram seus gostos até certo ponto, mas já tiveram de arrastá-lo para longe da televisão em algumas ocasiões.

Atributos

Os Atributos definem o potencial de um personagem em três categorias de Características: Físicas, Sociais e Mentais. Se um personagem tiver apenas um ponto numa Característica — a pontuação padrão —, ele será uma droga. Cinco pontos, entretanto, representam o nível mais alto que um ser humano é capaz de alcançar. Algumas Características se alteram quando o lobisomem muda de forma, chegando a exceder o limite máximo humano. Todos esses Atributos podem se desenvolver com o passar do tempo por meio de treinamento e experiência.

Físicas

As Características Físicas medem a robustez de um personagem. Essas características abrangem não apenas a força bruta, mas também a constituição geral e a agilidade de um lobisomem. Muitos Ahroun e lupinos possuem pontuações particularmente elevadas nessas Características. Quando um lobisomem muda de forma, suas Características Físicas também se alteram, e existe um espaço na ficha de personagem para você tomar nota dessas diferenças.

Força

— Anda logo! — sussurrou Ingrid, o rosto contraído de preocupação. — Se a matilha chegar aqui antes de você terminar...

— Não vai, não — rosnou Kurt. — Pára de falar e me deixa terminar, Dançarina da Lua. Quer dizer, a menos que seus ombros franzinos sejam capazes de agüentar o peso.

O monstro imenso fazia vulto ao lado dela, e sua pelagem castanho-dourada recobria um corpo Crinos musculoso e cheio de cicatrizes. Ele rilhou os dentes, jogando-se com força contra a pedra enorme, e a coisa finalmente se moveu, deslizando para dentro da fenda que ele havia cavado pouco antes.

— Agora — disse ele —, ninguém precisa ficar sabendo da vergonha de Hilda.

— Ou da pobre criatura que ela quase pariu — Ingrid suspirou.

A Característica Força indica quanto peso o personagem é capaz de carregar, empurrar ou erguer. A Força tem seu papel no momento de pular e saltar, e também mede o dano bruto que o personagem consegue infligir numa luta. Quanto mais elevada sua pontuação de Força, mais devastadores serão seus golpes. Em geral, os personagens com Força elevada são grandes e musculosos, embora este nem sempre seja o caso; os tipos baixos e magros também podem ter um soco e tanto.

- • Fraco: Você é capaz de erguer ou carregar vinte quilos.
- •• Médio: Você é capaz de erguer ou carregar cinqüenta quilos.
- ••• Bom: Você é capaz de erguer ou carregar 125 quilos.
- •••• Excepcional: Você é capaz de erguer ou carregar duzentos quilos.
- ••••• Extraordinário: Você é capaz de erguer ou carregar 325 quilos e fazer picadinho das feras.

Especializações: Mão de Aço, Reservas de Força e Tronco Inferior.

Destreza

Chinook achou mais difícil atravessar o gelo sobre duas pernas. No entanto, o líder da seita havia dado a ordem. O jovem lupino sabia que este era seu desafio: aprender sobre a vida como os macacos a viviam. Ele faria o que fosse preciso se... De repente, a banquisa de gelo que ele atravessava rachou. Ele foi borrifado com a água enregelante, o que ensopou suas calças de couro cru enquanto ele lutava para recuperar o equilíbrio. Chinook reagiu sem pensar: agachando-se com aquele corpo pouco familiar, ele disparou pela trilha de gelo que se partia. Em questão de segundos, ele saltara para as banquisas mais espessas a sua esquerda. Admirado com o que meras duas pernas eram capazes de fazer, ele ouviu os estalidos estridentes do gelo que se partia onde ele estivera apenas momentos antes.

A Destreza representa uma série de aptidões físicas que inclui agilidade, velocidade e habilidade manual. Os personagens com Destreza elevada têm boa coordenação visual e manual. Geralmente, são também graciosos e leves. A Destreza influencia a precisão em combate, bem como a capacidade de fazer trabalhos manuais minuciosos.

- • Fraco: Você simplesmente tropeça ao passar por um tapete.
- •• Médio: Você não é um ginasta, mas não chega a fazer feio.
- ••• Bom: Há alguma graça em seus movimentos e uma certa leveza em seu andar.
- •••• Excepcional: Você tem potencial para se tornar um acrobata, um dançarino ou um ladrão de renome mundial.
- ••••• Extraordinário: Sua agilidade e seu controle sobre os movimentos chegam a ser lendários. Todos os seus passos são espontâneos, graciosos e ágeis.

Especializações: Dedos Ágeis, Graça Sobrenatural e Reflexos Rápidos.

Vigor

Ela nunca vai conseguir me acompanhar — *pensou Manto Cinzento, olhando para a companheira. A jovem hominídea já estava ficando para trás, muito embora corresse sobre quatro patas. Ao velho Peregrino lupino dificilmente faltava fôlego, tão terrível era a missão dos dois. A menos que alertassem a seita, a matilha de Espirais ensandecidos que seguia na sua cola devastaria o caern. Retrocedendo alguns passos, ele mordiscou os calcanhares da jovenzinha. Ela ganiu, mas passou a correr ainda mais rápido. Satisfeito, Manto Cinzento assumiu a frente mais uma vez, inspirando profundamente antes de apertar o passo.*

O Vigor é um estado tanto mental quanto físico. Indica a capacidade de suportar intenso estresse físico durante longos períodos de tempo (correr horas a fio ou passar dias e dias sem se alimentar), mas também é uma questão de resistência interior (agüentar as pontas quando torturado ou ignorar ferimentos terríveis para completar uma missão). Uma pontuação elevada de Vigor permite resistir aos golpes de um oponente, de modo que esta é a Característica a se escolher quando se quer representar lobisomens duros na queda.

- • Fraco: Seu corpo se cansa facilmente, e você prefere dormir a dar uma corridinha pelos prados.
- •• Médio: Você agüenta um soco.
- ••• Bom: Um dia de viagem sem comida nem água não é demais para você.
- •••• Excepcional: Seja para caminhar em marcha forçada durante dois dias ou para tirar um sarro da cara dos torturadores, você está à altura da tarefa.
- ••••• Extraordinário: Poucas coisas conseguem cansar você ou forçá-lo a revelar segredos. Tortura e ameaças não bastam para minar sua determinação.

Especializações: Incansável, Persistente e Resistente.

Sociais

Você é um líder nato? Você acha fácil conseguir que outras pessoas façam o que você deseja? O sexo oposto acha você irresistível? As Características Sociais hierarquizam sua aptidão em lidar com outras pessoas, sua aparência e sua personalidade. Naturalmente, algumas penalidades devem ser aplicadas a estes Atributos quando o lobisomem muda de forma. Muitos Galliards e Philodox acham as Características Sociais extremamente úteis.

Carisma

Robiard de Chazelle olhou o vale. O próprio Galliard Presa de Prata tinha um chumaço de ataduras em volta do que restava de seu braço esquerdo. Mas o dever embotava a dor.

— Meus amigos — chamou ele, com voz forte —, está chegando a hora. Agora mesmo, enquanto reunimos nossas forças, nossos inimigos não estão muito longe. Vocês juraram empapar as próprias garras com o sangue dos Espirais do Vale Sombrio. A Colméia deles tem de ser destruída. Vocês me seguirão e, ao amanhecer, cumprirão seu juramento?

Em uníssono, as vozes dos lobisomens ergueram-se em assentimento, prometendo a morte aos inimigos e jurando seguir o líder mesmo no infortúnio.

O Carisma não tem tanto a ver com uma boa aparência; trata-se de charme inato, de personalidade e poder de influência. Até mesmo as pessoas feias podem ter Carisma elevado, e muitos grandes líderes apresentam um porte imperioso sem serem belos nem bem apessoados. Os personagens com Carisma elevado costumam inspirar seus companheiros, exsudam um ar de confiança e "adorabilidade". As outras pessoas geralmente dependem deles como fonte de motivação e encorajamento (de fato, uma grande expectativa). Por outro lado, os personagens com Carisma baixo têm habilidades sociais ruins, não importa a forma que assumam. Fazem e dizem as coisas erradas e geralmente acabam irritando as pessoas que, não fosse isso, poderiam ser amigas.

- • Fraco: Fazer amigos é mais difícil para você do que para a maioria das pessoas.
- •• Médio: As pessoas acham você alguém relativamente amigável e razoavelmente fácil de se conviver.
- ••• Bom: Você geralmente inspira outras pessoas a confiarem em você, mesmo em circunstâncias difíceis.
- •••• Excepcional: Você atrai admiradores como o mel atrai as abelhas. Você não demora a fazer amigos.
- ••••• Extraordinário: Você tem um espantoso potencial para a liderança, e sua mera presença leva seitas inteiras a atos extremados de veneração e deferência.

Especializações: Ar de Confiança, Cativante, Humor Contagiante e Voz Imperiosa.

Manipulação

Tuyen mostrou seu melhor sorriso à arisca Vigia do caern.

— Oi. Acho que ninguém te disse que eu vinha.

A garota olhou-o fixamente, tensa e pronta para saltar.

— Quem é você e o que quer?

— Sou Caminha com Espíritos, dos Uktena, mas a maioria das pessoas me chama de Tuyen. — Ele deu uma olhada ao redor. — Esta divisa está imaculada. Coisa sua, sem dúvida. É uma grande responsabilidade para alguém tão jovem, mas você fez bem seu trabalho.

A garota deu de ombros, mas um sorriso de orgulho insinuou-se em seus lábios.

Ah — *pensou Tuyen* —, já comecei a quebrar o gelo. Fazer ela me levar ao mestre do ritual vai ser moleza.

A Manipulação é a arte de conseguir que as outras pessoas façam o que você quer, de preferência sem elas perceberem como estão sendo usadas. Difere de Carisma pelo fato de a pessoa *persuadida* não precisar ser um amigo; o personagem com uma pontuação elevada de Manipulação é capaz de explorar até mesmo seus inimigos. Esta característica geralmente é sutil e envolve alguma variedade de lábia, blefe ou ameaça velada, a menos que uma ação patente se encaixe na história. Uma falha crítica num teste de Manipulação pode provocar a ira do alvo. Ninguém gosta de ser manipulado. Em geral, os hominídeos dominam este Atributo com mais facilidade que os lupinos, embora a idéia não seja totalmente estranha a muitos betas e ômegas.

- • Fraco: Você não conseguiria fazer um lobo faminto comer carne fresca de coelho.
- •• Médio: Você é tão dissimulado quanto qualquer um; às vezes dá certo, às vezes não.
- ••• Bom: Pechinchar e fazer bons negócios é moleza para você.
- •••• Excepcional: Normalmente, o pessoal concorda com tudo o que você diz, malgrado o próprio bom senso.
- ••••• Extraordinário: Se quisesse, você seria capaz de convencer o mais dedicado filhote a se voltar contra a própria mãe.

Especializações: Frases de Duplo Sentido, Língua Venenosa, Lógica Inabalável e Sedução.

Aparência

— Me disseram que tem uma festa hoje — disse Thea, com um sorriso forçado. — Parece que todo mundo vai se divertir um bocado.

— Ahn-han. E você não vai — o irmão replicou, pensando em todos os jovens e desordeiros Parentes que andavam telefonando ultimamente.

— Ah 'tá que eu não vou! Você não pode me impedir de ir aos rituais da Festa de Primavera. Todos os outros Parentes vão, então eu também vou.

Thea tinha aquele ar de presunção que fazia qualquer um ter vontade de estapeá-la.

Especializações

Quando o personagem possuir pelo menos quatro pontos num Atributo ou numa Habilidade, ele terá o direito de escolher uma especialização nessa Característica. As especializações representam um determinado foco e uma determinada proficiência. Por exemplo, uma especialização de Destreza poderia ser "pés ligeiros", enquanto uma especialização de Medicina poderia ser "médico militar". Este livro oferece várias sugestões de especializações para cada Característica. Por que as especializações são tão importantes? Bem, sempre que você jogar os dados para tentar uma ação na esfera de especialização do personagem, certifique-se de contar quantos 10s você obteve, além de somar o total de sucessos. Para cada um dos 10s, você poderá jogar mais um dado e continuar a somar os sucessos. Observe que os 1s obtidos na jogada dos dados adicionais conferidos por uma especialização *não* eliminam sucessos da soma final.

Vejamos um exemplo. A Dra. Karel Weilbacher, Theurge Cria de Fenris, possui quatro pontos no Conhecimento Medicina; sua especialização é "primeiros socorros". Na história, um dos jovens Ahroun da seita é ferido seriamente pela klaive maculada de um Espiral Negra. Seguindo as instruções do Narrador, Mônica, a jogadora que interpreta Karel, faz um teste de Inteligência (três pontos) + Medicina (quatro pontos), de modo que sua parada de dados é sete. Mônica consegue três 10s, um 6 e três 2s. Portanto, Karel tem quatro sucessos. Agora Mônica joga mais três dados, um para cada 10, já que essa atividade é a especialização de Karel. Ela consegue três sucessos! A jogada rende um total de sete sucessos para Karel, que cura o garoto rápido o bastante para ele voltar ao combate.

Observe ainda que você não tem o direito de selecionar especializações demasiadamente amplas (como "armas pequenas" para Armas de Fogo ou "cura" para Medicina) ou simplesmente desequilibradoras (como "provocar dano" para Força ou "testes de absorção" para Vigor). O Narrador sempre pode vetar especializações risíveis.

O corpo de dois metros de altura de Ian sobrelevou o da irmã e, com um olhar fulminante para o rosto bonito da menina, ele a fez lembrar quem era o chefe da família.

— Você é minha irmã e você não vai! — ele rosnou. — 'Tá a fim de discutir?

A Aparência descreve seus traços físicos e qualidades relacionadas, como a voz e a estrutura óssea. Uma pontuação elevada neste Atributo denota um personagem fisicamente atraente ou que exerce algum tipo de fascinação misteriosa que as outras pessoas acham tentadora. Uma pontuação baixa significa que ele não tem atrativos ou faltam-lhe os traços físicos que a maioria das pessoas acha agradáveis. A Aparência é importante quando se trata de primeiros encontros e primeiras impressões. O Carisma pode render bastante depois de se conhecer alguém, mas a Aparência sem dúvida influencia as reações iniciais.

- • Fraco: Nada bonito. Os jovens vaiam quando você chega muito perto.
- •• Médio: Sua aparência e seus traços não chamam a atenção, o que pode ser um trunfo.
- ••• Bom: Você já ouviu todas as cantadas no *pub* local, as boas e as ruins.
- •••• Excepcional: Você poderia ganhar a vida como modelo, e os fotógrafos estão sempre insistindo para você posar para eles.
- ••••• Extraordinário: É um pouco de tudo — seu corpo, seus cabelos, seu rosto e sua voz tornam você agradabilíssimo ao olhar.

Especializações: Exótico, Fascinante, Porte Aristocrático e Simpático.

Mentais

O pensamento, o raciocínio e a observação aguçada pertencem todos ao reino das Características Mentais. Estes Atributos ajudam a determinar, entre outras coisas, o tempo de reação e a consciência do que acontece a seu redor. Os lobisomens que desejam ser conhecidos por sua sagacidade fazem bem em ter Características Mentais elevadas.

Percepção

Mwamini coçou o nariz, desejando, em vão, que suas narinas funcionassem. Ah, bem, pensou ela, Gaia não quis que fosse assim quando meus pais fizeram a escolha deles e, de qualquer maneira, ninguém aqui parece se importar.

De repente, seus ouvidos se aguçaram. Ela conhecia aquele som, o inconfundível crepitar de madeira queimando. Incêndio na floresta! Mwamini desceu às pressas de sua pedra de meditação particular e disparou de volta à divisa. Com sorte, eles conseguiriam apagar o fogo antes que a queimada fizesse muitos estragos.

A Percepção combina observar os arredores ativamente e confiar nos instintos e em certas sensações. Pode ou não envolver concentração intensa; é mais como ter uma certa consciência ou sensibilidade do que está acontecendo nas proximidades imediatas. A Percepção é bastante útil quando os personagens estão procurando pistas, mantendo-se em prontidão durante tocaias ou buscando conhecimento oculto. Os personagens muito convencidos ou céticos não costumam confiar em suas Percepções tanto quanto deveriam (se quisessem viver um pouco mais).

- • Fraco: Distraído. Você nem vai perceber quando o Apocalipse chegar.
- •• Médio: Você tem uma idéia geral de que aí vem encrenca, desde que haja um certo alvoroço.
- ••• Bom: Normalmente, você está atento a mudanças no ambiente, o bastante para não ser facilmente surpreendido.
- •••• Excepcional: Você percebe praticamente tudo, mesmo quando um de seus sentidos está embotado.
- ••••• Extraordinário: Nada escapa a sua percepção, nem mesmo aquele besouro pintado com o logotipo da Magadon que vive no vaso de plantas do vizinho.

Especializações: Atento a Detalhes, Instintos Excepcionais, Olhos Atrás da Cabeça e Presciente.

Inteligência

Curtis Delgado folheou cuidadosamente o volumoso arquivo que sua assistente deixara sobre a mesa. Sorriu sinistramente, lembrando-se de como ela insistira para que ele armazenasse informações importantes em disco. Curtis sabia o que estava fazendo. O Theurge passara mais de vinte anos reunindo detalhes sobre um certo acidente com um jato da AirBC que custara a ele mais do que se poderia imaginar. E agora, com apenas uma dica de um informante dos Estados Unidos, as coisas haviam começado repentinamente a se encaixar. Ninguém conseguiria ciberpiratear um arquivo de papel e tinta, principalmente nenhum dos espiões industriais da Geoquímica Triângulo. Curtis sabia o nome do inimigo e logo saberia como esmagá-lo. Era só uma questão de tempo e planejamento.

A Inteligência abrange a capacidade de raciocínio puro e simples, a resolução de problemas e a memória. Não é simplesmente seu QI; pelo contrário, a Inteligência envolve a capacidade de o personagem encontrar sentido em fatos e dados aparentemente aleatórios, organizando-os em padrões utilizáveis e construtivos. Muitos Conhecimentos colaboram com a Inteligência para refletir a resolução de dilemas e enigmas. O pensamento lateral e os saltos intuitivos são também parte da Inteligência, como o é a lógica, tanto a dedutiva quanto a indutiva. Ter Inteligência baixa não implica necessariamente estupidez; significa apenas que o personagem provavelmente pensa segundo padrões simples, sem nuances. E, como prova disso, uma Inteligência elevada não transforma o personagem num Stephen Hawking. Ao contrário, o personagem é simplesmente craque em recordar fatos e deles fazer uso quando estes são mais necessários.

- • Fraco: Você demora para "pegar" as coisas e só compreende o aqui e o agora (QI 80).
- •• Médio: Você completa parcialmente as palavras-cruzadas do jornal (QI 100).
- ••• Bom: Os enigmas e os jogos sobre cultura geral são moleza. Você enxergará facilmente os padrões de determinados dados, se tiver algum tempo disponível (QI 120).
- •••• Excepcional: Arranjar e classificar até mesmo informações complexas é sopa. Além disso, você tem uma memória excelente, embora esta não seja exatamente fotográfica (QI 140).
- ••••• Extraordinário: Você é um verdadeiro gênio, capaz de resolver praticamente qualquer problema, não importa quão complexo ele seja, se tiver o tempo e os recursos necessários (QI 160+) .

Especializações: Cálculo de Probabilidades, Cultura Geral, Lógica Criativa e Pensamento Lateral.

Raciocínio

Os ânimos estão exaltados esta noite, pensou Elaine. Ela estava de pé, sobre duas pernas, e tinha a consciência pesada por sentir-se aliviada pelo fato de as matilhas visitantes não verem sua cauda cotó.

— Enquanto vocês brigam — disse a Philodox em voz alta —, as filhas de nossa Mãe são mortas pelos próprios irmãos e pais. Nós vamos agir ou discutir?

— Por que deveríamos dar ouvidos a uma cadela impura? — uma lupina rosnou na periferia do círculo.

— Porque você sabe que tenho razão, Lua Vindoura. Nossa luta é contra o inimigo, não contra nós mesmas. Ajude-nos a salvar estas irmãs que, por sua vez, podem salvar você.

Era a coisa certa a se dizer. Murmúrios de aprovação às palavras de Elaine vinham de toda a volta do círculo, e Lua Vindoura recolheu-se às sombras com um rosnado baixo.

A Característica Raciocínio abrange planejamento, raciocínio rápido e sagacidade. Afeta o tempo de reação de um personagem em combate e sua adaptabilidade a novos estímulos. Se tiver uma pontuação baixa de Raciocínio, o personagem provavelmente será ingênuo e não "pegará" as coisas muito rápido; ele não saca as piadas, mesmo quando ele é a vítima. Por outro lado, o Raciocínio elevado indica a capacidade de manter o sangue-frio em circunstâncias estressantes e responder a acontecimentos imprevistos com precisão e muita pose. Este Atributo é útil tanto numa conversa animada quanto no calor da batalha.

- • Fraco: O Ragabash local adora atormentar você.
- •• Médio: Você aprendeu a se encolher quando socos e balas começam a voar.
- ••• Bom: Você dá conta de um debate em ritmo acelerado e faz uma boa exibição.
- •••• Excepcional: Você é famoso por suas réplicas rápidas; é difícil pegá-lo desprevenido.
- ••••• Extraordinário: Praticamente nada consegue pegar você de surpresa, seja uma punhalada nas costas ou um comentário belicoso numa assembléia.

Especializações: Astúcia, Emboscadas, Réplicas Fortes, Sangue-frio.

Habilidades

As Habilidades ilustram as inclinações e as proficiências que o personagem desenvolveu com treinamento árduo ou a partir de um dom natural. Ao longo do jogo, você combinará as Habilidades com os Atributos apropriados para determinar uma parada de dados a ser jogada com o intuito de verificar o sucesso ou o fracasso do personagem. As Habilidades são divididas nos três grupos de dez que veremos a seguir: Talentos, Perícias e Conhecimentos.

Em alguns casos, você precisará dar um passo além e anotar uma área de especialização ao escolher pela primeira vez a Habilidade, embora você não vá ganhar o bônus de especialização até essa Habilidade chegar a quatro pontos. Por exemplo, Ciência é um Conhecimento, mas faz pouco sentido não esclarecer o ramo da ciência no qual o personagem se sobressai. Seu Narrador dirá a você quais áreas de especialização são apropriadas para uma determinada Habilidade.

Talentos

Os Talentos não são fruto do treinamento exclusivamente. São, em grande parte, Habilidades inatas que podem ser aguçadas ou melhoradas, mas dificilmente criadas a partir do nada. Entretanto, presume-se que os personagens tenham um certo potencial em praticamente todos os Talentos. Faz todo sentido estas Habilidades melhorarem com a experiência e a prática. Se um personagem tentar uma proeza com um Talento que ele não possui, o teste não estará sujeito a qualquer penalidade nos dados. O jogador simplesmente testa o Atributo que o Narrador decidir ser o mais apropriado e conta esses dados para decidir se foi bem-sucedido ou não.

Prontidão

Descocada aguçou os ouvidos ao som das máquinas. A cria da Wyrm havia encontrado o caern! Rápida como um raio, ela disparou morro abaixo, em direção à divisa. E apenas seus sentidos inatos impediram que a coronha do fuzil lhe acertasse o ombro quando ela girou no último instante possível para encarar o fomor que pensava estar se esgueirando atrás dela. Ela rosnou para ele, as presas à mostra. Seria o último lobo que ele ameaçaria na vida, ela pensou, enterrando os dentes na carne corrompida da garganta do homem.

A Prontidão descreve a sintonia do personagem com aquilo que ele consegue ver, cheirar, ouvir ou tocar, e, dependendo da história, talvez outras coisas que não sejam tão palpáveis. Em combate, geralmente combina-se ao Raciocínio para aferir o tempo de reação e de resposta. Fora de combate, funciona bem com a Percepção para dar ao personagem pistas sobre o ambiente circundante. A Prontidão geralmente contribui mesmo quando o personagem não está necessariamente procurando alguma coisa.

- • Amador: Você está atento a certas pistas visuais e sonoras do ambiente.
- •• Experiente: Você sabe quando escutar às escondidas e em quem ficar de olho.
- ••• Competente: Você está atento até mesmo a mudanças discretas no ambiente.
- •••• Especialista: Muito pouco escapa a sua atenção, mesmo se você estiver preocupado.
- ••••• Mestre: Seus sentidos de lobo são particularmente fortes. Mesmo dormindo, você percebe alterações diminutas de temperatura, luminosidade e outras características ambientais.

Possuído por: Animais Selvagens, Caçadores, Guarda-costas, Ladrões e Seguranças.

Especializações: Armadilhas, Emboscadas, Odores e Paranóia.

Esportes

O rio puxava Raine, tentando arrastá-la para o fundo e atirá-la contra as pedras afiadas em suas profundezas. Ela não teve tempo de reagir quando o barco virou no forte redemoinho. Agora, ela lutava para recuperar o equilíbrio, nadar de volta à superfície em busca de ar e encontrar uma corrente que a carregasse em direção à margem. Raine esperneou com força e rompeu a superfície da água. Depois de algumas braçadas fortes, suas mãos agarraram terra e raízes. Ainda bem, pensou ela, ouvindo o estrondo das corredeiras logo adiante.

O Talento Esportes abrange todos os tipos de atividade atlética, sejam esportes formais ou não, como correr, saltar, arremessar objetos ou nadar. Uma pontuação elevada de Esportes pode representar um atleta treinado ou um indivíduo naturalmente atlético que dedica bastante tempo aos exercícios livres. Apesar de versátil, o Talento Esportes não abrange simples ações motoras (como levantar pesos) nem atividades atléticas representadas por outras Habilidades (como lutar boxe, que é o foco de Briga).

- • Amador: A típica criança ativa.
- •• Experiente: Atleta colegial.
- ••• Competente: Competidor de nível universitário.
- •••• Especialista: Profissional respeitado.
- ••••• Mestre: Atleta de categoria olímpica ou mundial.

Possuído por: Atletas, Crianças, Desportistas, Excursionistas, Fissurados em Esportes "Radicais" e Lupinos.

Especializações: Acrobacia, Escalada em Rocha, Esportes Específicos, Jogos Coletivos, Natação, Pentatlo e Provas de Longa Distância.

Briga

Ao terminar o drinque, Rebekah decidiu que já ouvira assobios demais numa única noite. A Fúria Negra se levantou e avançou em direção ao traste mais próximo, que imediatamente tentou apalpar-lhe o peito. Ele sequer teve a chance. Um punho formado por articulações compactas e volumosas arrebentou o nariz do homem, e o sangue esguichou. Os dedos de Rebekah então deslizaram olhos adentro, arranhando fundo. O alvo da moça escorregou para o chão, uivando de dor, e Rebekah arreganhou os dentes para os amigos dele, como se fosse um convite. Como todos a deixassem à vontade no bar, ela mordeu os lábios para aplacar sua Fúria e evitar que algum espectador desafortunado fosse massacrado na briga.

O Talento Briga representa o treinamento em combate desarmado. Reflete a instrução do personagem, ou sua experiência de vida, em artes marciais, briga de rua e coisas do gênero. Este Talento exige golpes baixos; normalmente, o combate corpo-a-corpo é cruel e brutal. O personagem habilidoso em Briga sabe como acertar um oponente com toda a sua força e abatê-lo o mais rapidamente possível, ao mesmo tempo em que ignora a própria dor e os dentes perdidos.

- • Amador: Você brigou algumas vezes no pátio da escola.
- •• Experiente: Uma briga de bar faz seu sangue ferver.
- ••• Competente: Você já se meteu em várias brigas e, na maioria das vezes, saiu ileso.
- •••• Especialista: Boxeadores profissionais teriam dificuldade para acertar você.
- ••••• Mestre: Seus dedos já são armas letais e, quando você usa os punhos, pessoas morrem.

Possuído por: Bandidos, Instrutores de Defesa Pessoal, Lobisomens, Policiais e Soldados.

Especializações: Artes Marciais Desarmadas (Caratê, Judô, Tae Kwon Do etc.), Boxe, Briga de Rua e Luta Livre.

Esquiva

— Corra! — Mimiteh gritou. — Não 'tou brincando!

O jovem Tadi deu uma olhada no Espiral que o atacava e correu para o veículo. Mas a fétida cria da Wyrm o alcançou com um salto. Não vendo outra opção, Tadi disparou, rápido como um coelho, para baixo do caminhão, rolando para longe das garras afiadas e letais. Ele já estava sacando a pistola quando ouviu o som gratificante da klaive de Mimiteh fatiando a espinha do Espiral.

Um lobisomem não pode ser atingido se não estiver no caminho, pode? A Esquiva permite ao personagem fazer exatamente isso: abaixar-se, encontrar abrigo ou realizar qualquer ação necessária para evitar um golpe. Os jogadores devem indicar ao Narrador de que modo seus personagens se desviam de possíveis golpes. A descrição pode dar a eles um bônus, dependendo das circunstâncias.

- • Amador: Você sabe o suficiente para se jogar no chão quando as balas começam a zunir.
- •• Experiente: Você é capaz de encontrar abrigo na maioria das situações.
- ••• Competente: Desviar-se de objetos arremessados é para lá de fácil.
- •••• Especialista: Somente os artistas marciais mais habilidosos conseguem acertar você.
- ••••• Mestre: Às vezes, você é realmente capaz de se desviar das balas.

Possuído por: Artistas Marciais, Boxeadores, Criminosos, Policiais e Ragabash.

Especializações: Desviar, Largar e Correr, Procurar Abrigo.

Empatia

Derek limpou a baba espumosa da boca do jovem impuro e experimentou todas as terríveis sensações do acesso do menino como se fosse um dos seus. E mais um dia, mais um minuto, poderia ter sido com ele. É estranho, *pensou o Fenrir*, que eu tivesse de encontrar um outro impuro exatamente com a mesma maldição. *Quando o pior já havia passado, o jovem lobisomem voltou seus olhos agradecidos para Derek e caiu num sono exausto.* Talvez possamos cuidar um do outro, *Derek pensou.* Dois de nós no mesmo barco, é o que parece, à deriva em águas glaciais. Melhor do que enfrentar as ondas sozinho.

A Característica Empatia permite aos personagens identificar e perceber as emoções e sentimentos de outras pessoas. Com um teste extremamente bem-sucedido, um personagem pode até mesmo ser capaz de dizer se alguém está mentindo ou se tem um motivo ulterior. Do mesmo modo, ele pode ser capaz de ajustar suas próprias emoções para se aproveitar de alguém, fingir simpatia ou oferecê-la genuinamente. Esse é o lado mais traiçoeiro deste Talento. Um personagem com Empatia pode ser envolvido de tal modo pelos sentimentos de outras pessoas que suas próprias emoções serão afetadas, quer ele o deseje ou não.

- • Amador: As pessoas consideram você um confidente.
- •• Experiente: Você sente a dor das pessoas a seu redor.
- ••• Competente: Você é capaz de analisar com perfeição as emoções de conhecidos.
- •••• Especialista: Até mesmo os estranhos contam suas vidas; também é fácil flagrar pessoas mentindo.
- ••••• Mestre: Você sabe o que os outros vão dizer antes mesmo de abrirem a boca.

Possuído por: Advogados, Assistentes Sociais, Médiuns, Melhores Amigos, Psicólogos e Vendedores Ambulantes.

Especializações: Assuntos do Coração, Detectar Mentiras, Estados Emocionais, Motivos Ocultos e Singularidades de Personalidade.

Expressão

Dançarino da Água sabia que jamais vira uma fêmea Aparentada, loba ou duas-pernas, tão linda como esta que agora caçava ao lado dele na neve. Ele deu voz a um uivo, só para ela, pontuado por latidos breves e brincalhões. Ela arreganhou os dentes e esperou. O lupino, então, andou em volta da futura companheira, emitindo rosnados baixos e suaves de significado inconfundível. Para seu prazer, ela respondeu com um levantar da cauda. Para o jovem Wendigo, o inverno não seria tão frio.

A Expressão é a arte de se fazer entender, não importa o meio de comunicação utilizado. Com uma pontuação elevada de Expressão, seus *e-mails* são tão eloqüentes quanto um discurso cuidadosamente planejado, e as pessoas se endireitam na cadeira e prestam atenção a suas palavras, quer a informação seja verdadeira ou não. A Expressão abrange a criação e o pronunciamento de discursos, poesia e outras obras escritas; mas, para cantar, fazer música e coisas do gênero, o personagem precisa de Performance. A Expressão costuma se combinar com Carisma ou Raciocínio para produzir um efeito intenso.

- • Amador: Você escreve poesia imaginativa.
- •• Experiente: Debates em ritmo acelerado e torneios de oratória não são problema.
- ••• Competente: Você poderia ganhar a vida facilmente como jornalista ou romancista bem-sucedido.
- •••• Especialista: Suas obras poderiam ganhar prêmios internacionais.
- ••••• Mestre: Lobisomens de todo o mundo elogiam a beleza e a fluência de suas palavras, principalmente quando você discursa em voz alta.

Possuído por: Atores, Escritores, Galliards, Poetas e Políticos.

Especializações: Discurso Ambíguo da Política, Discursos Inspiradores, Drama, Poesia e Retórica.

Intimidação

Turganova examinou desapaixonadamente o corpo do Parente, já a esfriar.

— Levem-no aos aposentos de minha Lady Kucacek em segredo — ela disse a seu jovem servo. — Deixem-no à soleira dela, para que ela saiba que seus agentes não terão vez em minha datcha.

— Minha soberana — o servo replicou, curioso, mas com profundo respeito. — Ouço e obedeço, mas não seria mais eficiente simplesmente deixar a carcaça flutuar Don abaixo? Desse modo, a Senhora das Sombras jamais saberia o que aconteceu a seu melhor espião.

A Presa de Prata sorriu diante da inocência do jovem.

— Quero que Kucacek saiba que eu a descobri. O medo é sempre uma arma superior à dúvida, jovem Dançarino da Lua. Nunca se esqueça disso!

A Intimidação vai desde a persuasão branda e sutil à força bruta e franca. O personagem habilidoso neste Talento sabe exatamente como e quando aplicar pressão para obrigar a vítima a fazer o que ele ordenar. A Intimidação é uma forte combinação de palavras e atos, com a intenção de provocar um determinado resultado. Nas mãos de uma personalidade vigorosa, este Talento pode ser bastante poderoso.

- • Amador: Suas ameaças são rudes, mas efetivas.
- •• Experiente: Aquele seu olhar fixo, duro e gélido geralmente dá resultado.
- ••• Competente: A combinação de tapas e coerção velada faz com que os outros tenham medo de você.
- •••• Especialista: Mesmo os oponentes durões pensam duas vezes antes de provocar sua cólera.
- ••••• Mestre: Poucos lobisomens se opõem a seus objetivos e desejos.

Possuído por: Ahroun, Líderes de Matilha, Oficiais, Sargentos, Senhores das Sombras e Valentões.

Especializações: Ameaças Físicas, Ameaças Veladas, Bater e Assoprar, Chantagem e Vingança.

Instinto Primitivo

Algo não estava certo. Leif era incapaz de dizer como soube, mas recolheu a pata uma fração de segundo antes do membro roçar as folhas espessas e secas. Um som metálico tiniu em seus ouvidos quando a armadilha de aço com dentes de prata abocanhou apenas o ar. Uma fúria sem precedentes tomou seu corpo, e então, com as patas transformadas em punhos e garras, Leif arrancou a armadilha do chão e a fez em pedaços. Só depois de manchar a terra com o próprio sangue é que ele se perguntou quem poderia ter colocado aquela maldita coisa em seu território.

Este Talento descreve não só a natureza bestial de cada lobisomem (ou de qualquer animal, por falar nisso), mas também o nível de sensações viscerais que o personagem tem em suas várias formas intermediárias, meio-lobo ou meio-humana. Os personagens com um alto nível de Instinto Primitivo podem confiar com mais facilidade no "raciocínio de lobo" — a capacidade de recorrer aos instintos animais brutos para orientação —, e não na racionalização tão típica dos seres humanos. Além disso, para os lobisomens com forte Instinto Primitivo é mais fácil assumir as diversas formas da espécie ou transformar-se parcialmente.

- • Amador: Um mero filhote. O instinto existe, mas não foi aguçado.
- •• Experiente: Seus instintos geralmente colocam você no caminho mais seguro para atravessar o perigo.
- ••• Competente: Você se sente à vontade em qualquer forma porque compreende a Wyld em sua alma.
- •••• Especialista: O lobo interior orienta você a reagir com rapidez, sem pensar racionalmente.
- ••••• Mestre: Somente líderes poderosos entre os lobisomens, em íntima harmonia com Gaia e com a Wyld, apresentam uma compreensão tão profunda.

Possuído por: Animais Selvagens, Guerreiros, Lupinos e Predadores.

Especializações: Caçar, Mudar de Forma e Proteção.

Manha

Angélica entregou um maço de notas ao garoto magricela.

— Agora, conte-me onde você o viu pela última vez. Posso pagar ainda mais.

— Pode, sim senhora — disse o garoto, com uma risadinha. — Quem sai por aí distribuindo pilhas de notas de vinte sempre pode pagar mais.

Ele olhou com interesse para o bracelete de diamantes da moça.

Angélica, de repente, viu o informante flanqueado por outros marginais. Droga, ela pensou, Não imaginava que o pequeno biltre mentiria para mim.

— Se 'cê não der pra gente essas belezas aí — disse o informante —, fica sabendo que vamos ter que tirar elas de você.

— Quer apostar? — sorriu a Presa de Prata, tamborilando contra os dentes uma unha bem feita.

Este Talento versátil permite aos personagens se misturar à multidão, recolher informações e fechar negócios nas ruas sem atrair muita atenção. Os testes de Manha que resultam numa falha crítica podem ser uma fonte de perigo real, mas as ruas podem fornecer uma grande variedade de itens difíceis de se encontrar e boatos para os perspicazes e cautelosos. Este Talento representa a maneira de se dedicar ao furto, ficar por dentro do crime local e receptar objetos roubados.

- • Amador: Você tem certeza de que aqueles caras na esquina vendem drogas.
- •• Experiente: A maioria dos bandidos locais considera você gente fina.
- ••• Competente: Você poderia ser membro de uma gangue ou uma cafetina de sucesso.
- •••• Especialista: As ruas são como um segundo lar; não tem muita coisa por lá que você não saiba.
- ••••• Mestre: Você poderia ser um poderoso chefão do crime com várias organizações sob seu controle.

Possuído por: Criminosos, Detetives, PMs, Roedores de Ossos e Sem-Teto.

Especializações: Bater Carteiras, Gangues, Receptar Mercadorias e Tráfico de Drogas.

Lábia

— É uma antiguidade genuína? — a turista perguntou, olhando ansiosamente para o marido.

— Com certeza! — respondeu Keahi. — É uma saia de capim tradicional, possivelmente anterior à expedição de Cook. Isso dá aí, o quê, uns duzentos anos.

— Fred, eu tenho que comprar isto! Imagine como ficaria lindo em nossa sala de leitura.

O homem suspirou e pagou o que Keahi pedira: quinhentos dólares. A Uktena manteve uma expressão solene até que os dois haoles se fossem. Então, com um sorriso largo, ela enfiou a cabeça dentro da loja.

— Ei, Lono, a gente precisa de mais umas duas dessas saias de capim antigas aqui na frente. E não faça elas parecerem boas demais, 'tá legal?

A Lábia diz respeito a descobrir as motivações do oponente e distorcê-las com a finalidade de tirar vantagem, ao mesmo tempo que você oculta seus objetivos e interesses. Esta Característica colabora muitas vezes com Manipulação ou Raciocínio para convencer alvos em potencial de suas sinceras boas intenções. Os personagens com um nível elevado de Lábia são mestres na conversa sagaz, sabendo exatamente o que dizer e quando dizer para alcançar seus objetivos. A maioria das pessoas não confiaria num mestre da Lábia, se fosse capaz de reconhecê-lo.

- • Amador: Mentirolas são fáceis de se inventar.
- •• Experiente: Você é *expert* em tiradas intrigantes.
- ••• Competente: Criminosos empedernidos seguem suas dicas quando alegam "inocência".
- •••• Especialista: O mais liso vendedor de carros usados vira geléia em suas mãos.
- ••••• Mestre: Eles *jamais* vão descobrir que era você, o tempo todo...

Possuído por: Advogados, Uktena, Vampiros e Vigaristas.

Especializações: Ingênuo e Carente, Mentirolas e Sedução.

Outros Talentos

Imitar, Instrução, Intriga, Procurar e Ventriloquismo.

Perícias

Ao contrário dos Talentos, as Perícias se desenvolvem como resultado direto de treinamento e instrução. Ninguém *sabe* simplesmente dirigir um carro, por exemplo; você tem que, no mínimo, praticar um pouco antes de se meter numa estrada federal. Tentar proezas quando o personagem não possui a Perícia em questão é um pouco mais complicado. O jogador faz o teste submetido a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade. Disparar uma arma é bem mais difícil do que parece na TV...

Empatia com Animais

Anoki logo viu atrás do que estavam os cães: uma fêmea de puma, bastante ferida mas ainda rosnando. Foi também com um rosnado que o Wendigo enxotou os vira-latas e depois se agachou cautelosamente ao lado do felino. Ela silvou e bufou. Anoki murmurou:

— Seu povo e o meu não são amigos, mas eu vou te ajudar.

A grande gata olhou-o com frieza, mas não se afastou quando ele a tocou gentilmente. Onde suas mãos descansaram, as feridas se fecharam. Ela observou Anoki durante um bom tempo e depois disparou para as colinas.

Apesar de também serem animais, os homens pensam e se comportam de maneira muito diferente da maioria das criaturas. É preciso um toque especial para se lidar com bichinhos, particularmente se eles estiverem machucados ou assustados. Empatia com Animais representa esse jeitinho. Com esta perícia, uma pessoa (ou lobisomem) sabe falar e mover-se de maneira a ganhar a confiança do animal. Sem Empatia com Animais, até mesmo os lobisomens hominídeos descobrem que as outras criaturas tendem a se mostrar ariscas e a se sobressaltar quando estão perto deles. Empatia com Animais também é necessária para treinar animais (como cães prestadores de serviços) e para atividades mais específicas que envolvam animais (como conduzir um comboio de mulas).

- • Amador: Você sabe se comportar perto de animais de estimação.
- •• Experiente: Obediência básica e treinamento de cachorrinhos são fáceis para você.
- ••• Competente: Você seria capaz de treinar animais para trabalhos especializados, como o pastoreio.
- •••• Especialista: Sob sua orientação, a maioria dos animais consegue aprender truques e números complexos.
- ••••• Mestre: Até mesmo os animais mais selvagens parecem se sentir atraídos por sua pessoa.

Possuído por: Donos de Animais de Estimação, Fazendeiros, Treinadores de Animais e Veterinários.

Especializações: Animais de Fazenda, Animais Selvagens, Famílias de Animais (canídeos, felídeos, aves etc.).

Ofícios

Era música o que saltava da forja quando Diana Philothelides batia o martelo sobre o ouro e o bronze retorcidos. Ela nunca conseguiria explicar aquele ritmo intrínseco, a canção que era igual, de certo modo, às belas vozes de suas irmãs de matilha. A artífice levantou os olhos somente quando a velha Hera, a Vigia, entrou mancando na oficina.

— É melhor aumentar o fogo — ela suspirou, jogando para trás os cabelos grisalhos. — Nossas visitantes dizem que uma matilha de Espirais Negras estará aqui antes do amanhecer e nossas armas precisam de conserto.

Diana assentiu e colocou de lado sua recriação da Ascensão de Luna Sobre o Mar com um suspiro tristonho. Haveria bastante tempo para isso depois de vencida a batalha.

Os Ofícios permitem a um personagem produzir beleza duradoura ou artigos úteis e funcionais com uma variedade de materiais e instrumentos ou então fazer consertos. Alguns artesãos usam esta Perícia para fabricar dispositivos especializados para suas matilhas; outros criam símbolos valiosos ou objetos para venda ou permuta. Esta Perícia é também valiosa para aqueles que pretendem fabricar fetiches. Afinal de contas, os espíritos preferem habitar receptáculos bem-feitos. A qualidade do trabalho depende da perícia do artesão, e o personagem tem de escolher um Ofício em particular (ou duas áreas intimamente relacionadas) no qual se especializar. A Perícia, entretanto, pode também conferir conhecimento básico sobre materiais ou métodos, não importa o Ofício escolhido pelo jogador.

- • Amador: Você é capaz de produzir algo elementar, porém atrativo ou funcional.
- •• Experiente: Sua obra tem um estilo distinto e reconhecível.
- ••• Competente: Outros artesãos conhecem seu trabalho e elogiam suas habilidades.
- •••• Especialista: Artigos exclusivos de sua autoria alcançam preços elevados e são muito desejados.
- ••••• Mestre: Você está entre os maiores artesãos de sua especialidade.

Possuído por: Artistas, Artesãos, Designers, Inventores e Theurges.

Especializações: Conserto de Carros, Desenho/Pintura, Entalhe, Escultura, Marcenaria, Tecelagem e Trabalho em Metal.

Condução

— Como assim você nunca dirigiu um carro? — chiou Celeste quando Groznek dobrou mais uma esquina comendo a sarjeta. — Você me disse que tinha rodado por toda a Budapeste!

— Eu disse isso? — perguntou o companheiro. — Não, você não ouviu bem. Eu disse que tinha visto o trânsito de Budapeste. Bem diferente! Ah, você se preocupa demais. Nós chegaremos inteiros na reunião. Eu já vi fazerem isso muitas vezes em estrada grande.

Celeste agarrou-se ao banco como se sua vida dependesse disso, enquanto Groznek habilmente atravessava zunindo o trânsito de Chicago, e ela se perguntava como o lupino a convencera a embarcar naquele fiasco.

A Perícia Condução é bastante auto-explicativa. Possuí-la significa que você é capaz de operar um carro e quem sabe veículos semelhantes como caminhões leves ou peruas. Quanto maior sua habilidade, maior a variedade de veículos que você consegue usar. Sua dificuldade pode aumentar ou diminuir dependendo do veículo, do terreno e das condições meteorológicas. Observe que pilotar uma motocicleta é bem diferente de dirigir um sedã, e dirigir por uma estradinha rural de duas pistas não é nada se comparado a um anel viário metropolitano.

- • Amador: Você é mais do que um motorista de fim-de-semana, desde que o carro tenha câmbio hidramático.
- •• Experiente: Um câmbio manual esportivo é pura diversão para você.
- ••• Competente: Você é capaz de dirigir caminhões grandes em longos trajetos.

•••• Especialista: Talvez você tenha até corrido com os profissionais.

••••• Mestre: Um motorista atrevido, habilitado a dirigir vários veículos e em terrenos diferentes.

Possuído por: Caminhoneiros, Pessoas Modernas de Países Ocidentais e Taxistas.

Especializações: Câmbio Manual, Carros Esporte, Jamantas, Motocicletas e Veículos de Tração nas Quatro Rodas.

Etiqueta

O Vigia do caern mostrou a Bridget um sorriso escarninho, avaliando-lhe os dedos nodosos e sem garras, a herança cruel.

— O que você quer, aberração? Não tem lugar pra gente da sua laia aqui.

Bridget fervilhou de raiva, mas deu a ele um sorriso largo e malicioso. Era uma noite para histórias que os Fianna nunca haviam ouvido antes, e ela tinha a intenção de ser toda ouvidos.

— Não tem lugar? E eu tenho aqui comigo uma excelente safra de hidromel, direto da própria Tara de Prata. — Ela ergueu a enorme botija. — Eu pretendia compartilhá-la.

O nariz do Vigia se contraiu e ele se afastou grunhindo.

Boas maneiras e sutilezas sociais são apenas uma pequena parte de Etiqueta. Esta Perícia é também empregada na diplomacia, em disputas e na sedução. Saber qual vinho servir com certos pratos e o que fazer diante de seis talheres diferentes também é parte de Etiqueta. O personagem que usar esta Característica estará familiarizado com a cultura na qual foi criado, mas o Narrador pode elevar ou abaixar a dificuldade caso o lobisomem esteja diante de tradições e costumes diferentes dos seus.

• Amador: Você sabe quando falar e quando ficar quieto.

•• Experiente: A diferença entre uma ocasião para se usar *smoking* e outra para se vestir casaca é clara como cristal.

••• Competente: Um jantar com vários pratos e utensílios complexos não representa nenhum problema.

•••• Especialista: Suas maneiras e sua graça fazem de você o convidado ideal para qualquer ocasião.

••••• Mestre: Você não só é cortês e afável como as outras pessoas seguem seu exemplo perfeito, seja no teatro ou à mesa de negociações.

Possuído por: Diplomatas, Executivos, Presas de Prata e Socialites.

Especializações: Alta Sociedade, Assembléias, Negócios, Vinhos e Jantares.

Armas de Fogo

Nômade descreveu um arco amplo com a submetralhadora e uivou desvairadamente quando as balas atingiram os Sanguessugas e seus lacaios. Os mortos-vivos continuaram avançando, mas ele viu vários seres humanos tombarem uns sobre os outros. Em busca de abrigo, ele se atirou contra uma parede de tijolos e trocou rapidamente de armas. Quando voltou à carga, o Roedor de Ossos ignorou a ardência das balas de prata em seu ombro e lançou as bombas incendiárias com um brado de júbilo. Agora era a vez dos vampiros gritarem.

O personagem com a Perícia Armas de Fogo tem grande conhecimento sobre vários tipos diferentes de armas — de espingardinhas de chumbo a submetralhadoras — e também a habilidade de usá-las. Esta Perícia também permite ao personagem consertar todos os tipos de armas de fogo e decidir qual a melhor munição para a ocasião e para a arma. Entretanto, esta Perícia não abrange o uso de artilharia pesada nem canhões de tanques.

• Amador: Você foi aprovado num curso de segurança na caça.

•• Experiente: Na maioria das vezes, você sai feliz do *stand* de tiro.

••• Competente: Você é um atirador consumado com vários tipos de armas de fogo.

•••• Especialista: É bem provável que você tenha disparado (e sido atingido) em vários tiroteios.

••••• Mestre: As balas desenham carinhas sorridentes em todos os seus alvos.

Possuído por: Caçadores, Criminosos, Policiais e Soldados.

Especializações: Fabricação de Armas, Fuzis, Pistolas e Submetralhadoras.

Liderança

Trovão de Sangue agradeceu as lambidas e as focinhadas de todos os que mantinham as cabeças e as caudas abaixadas diante dele. Quando toda a matilha já estava reunida, ele começou a falar:

— Vocês viram o que os seres humanos fizeram com nosso lago, nossa floresta. Agora eles dizem que é um lugar que dá comida e abrigo tosco. Esta noite, tomaremos de volta o que é nosso. Os símios não merecem esta terra. Eles não a protegeram, como nós o fizemos. — O corpo do Garra ficou maior e mais peludo. A matilha inteira estremeceu, ansiosa. — Hoje à noite, nós nos livraremos do fedor deles. Juntos, como uma só matilha e uma só tribo.

Trovão de Sangue liderou um uivo ensurdecedor e depois disparou em direção ao inimigo, com um desfile de lobos pré-históricos em seus calcanhares.

Muitas vezes combinada com Carisma, a Liderança faz de alguém o tipo de pessoa (ou lobo) que os outros apóiam e a quem servem. Trata-se de saber o que e como dizer para que as tropas continuem leais no calor da batalha. Os bons líderes sabem quando dar ordens duras, bem como liderar pelo exemplo. A Liderança não se trata de enganar pessoas para que elas sigam você. Trata-se de se transformar em alguém digno de orientá-las.

• Amador: As criancinhas fariam qualquer coisa por você.

•• Experiente: Quando você fala, as pessoas escutam.

••• Competente: Em tempos difíceis, as pessoas seguem ansiosamente seu exemplo.

•••• Especialista: Você é um alfa nato e atrai seguidores com pouco esforço.

••••• Mestre: Você poderia ser um dos maiores líderes da Nação Garou... ou um dos mais famigerados.

Possuído por: Executivos, Líderes de Matilha, Oficiais Militares e Philodox.

Especializações: Motivação, *Noblesse Oblige* e Prontidão para o Combate.

Armas Brancas

A Mestra do Desafio deu seu assentimento e Claire saltou em direção a Weston, puxando a faca com um gesto fácil. Com uma rápida estocada, ela tirou sangue do oponente. Weston rosnou e pulou sobre a desafiante, tentando dar uma rasteira em Claire com o bastão. Pouco antes da madeira se chocar contra suas pernas, Claire saltou, girou no ar e pousou sobre as costas de Weston com a faca na garganta dele.

— Incomoda-se de se render agora, filhote? — ela disse, ofegante.

A Perícia Armas Brancas envolve lutar com uma arma, seja uma lança, uma espada, um bastão ou até mesmo uma estaca de madeira (o que é bastante útil contra Sanguessugas). De modo similar, a Perícia Armas Brancas, combinada com Destreza, é empregada nos duelos de klaives. Do mesmo modo, esta Perícia abrange armas como o *tonfa*, o *sai* e a *naginata*. Algumas pessoas podem achar que as Armas Brancas estão um pouco fora de moda e desatualizadas se comparadas às armas de fogo, mas é sempre bom ter uma reserva quando o revólver emperra ou a munição acaba.

• Amador: Você conhece os fundamentos da esgrima.

•• Experiente: Troféus de competições locais estão juntando pó em sua estante.

• • • Competente: Você é habilidoso com vários tipos diferentes de armas.

• • • • Especialista: Se você consegue segurar nas mãos, é uma arma mortal.

• • • • • Mestre: Você é reconhecido como um oponente extremamente perigoso com uma infinidade de armas nas mãos.

Possuído por: Ahroun, Bandidos, Duelistas, Membros de Gangue e Policiais.

Especializações: Armas Orientais, Cassetetes, Espadas, Klaives e Lanças.

Performance

O uivo de Presa de Fogo pelos mortos penetrou lentamente os ossos dos Garras ali reunidos. Todos sabiam que ela tinha se arrastado em volta dos corpos imóveis durante horas, sobre duas pernas ou quatro patas, pensando no que cantar durante a assembléia. Agora, enquanto a canção ecoava pelo vale, até mesmo os macacos que haviam prestado assistência não requerida choravam. A voz chorosa da Galliard tocou lembranças de glória e sacrifício, mas também de alegrias simples como dormir ao sol e uivar para a lua. Nenhum tributo humano teria sido melhor.

Na área de especialização de sua escolha — que pode ser música, dança ou representação —, o personagem obteve um grau notável de sucesso. Ele conhece a história da arte e provavelmente tem um repertório amplo, com peças de várias épocas. Algumas dessas áreas podem se sobrepor, com a aprovação do Narrador. Por exemplo, o personagem que toca instrumentos musicais pode ter conhecimentos rudimentares de canto ou de composição.

• Amador: Você costuma promover *jam sessions* ou fez sucesso numa peça da faculdade.

• • Experiente: Você é presença obrigatória nos teatros comunitários ou no circuito das casas noturnas.

• • • Competente: Você foi abordado por produtores para fazer um filme ou assinar contrato com uma gravadora.

• • • • Especialista: Você é uma celebridade regional, se não nacional.

• • • • • Mestre: Seu gênio será lembrado muito depois de sua morte.

Possuído por: Atores, Bailarinos, Galliards e Músicos.

Especializações: Balé, Cantar à Capela, Danças de Salão, Improvisação, Música Erudita e Uivos.

Furtividade

Camafeu lembrou a si mesma de ter uma conversa séria com Badulak quando eles retornassem ao caern. Ao entrar no armazém, o jovem Ragabash fizera mais barulho que a esteira de um trator sobre uma trilha de cascalho! De repente, sua mente voltou ao aqui e agora. Um dos guardas olhou na direção deles. Camafeu ficou imóvel e, para sua surpresa, perdeu Badulak de vista nas sombras que brincavam perto da cerca. Se ela já não soubesse que ele estava lá, jamais teria notado aqueles olhos dourados aninhados na pelagem negra. Ora, ora. Quem sabe ele não aprendera uma ou duas coisinhas com aquele passeio na cidade, afinal de contas.

A Furtividade é o jeitinho para se mover de modo a não ser visto nem ouvido. Esta Perícia também mede a eficiência com que um lobisomem

faz uso de abrigos e sombras. Quando o personagem usar Furtividade, o Narrador provavelmente pedirá ao jogador um teste contra a Percepção de uma outra pessoa; aquele que conseguir o maior número de sucessos frustrará o outro. Observe que a Furtividade pode diferir um pouco quando usada nas matas ou nos becos da cidade.

- • Amador: Na escuridão total e em terreno aberto, esconder-se não é problema.
- •• Experiente: Você sabe como ficar o tempo todo nas sombras.
- ••• Competente: Espreitar e esconder é brincadeira de criança.
- •••• Especialista: Folhas e galhos secos não fazem barulho sob seus pés.
- ••••• Mestre: Não desejando ser visto, é como se você fosse invisível.

Possuído por: Arrombadores, Assassinos, Atiradores de Elite, Caçadores e Ragabash.

Especializações: Ambiente Silvestre, Ambiente Urbano, Posicionar-se e "Sombra".

Sobrevivência

Estar na floresta deixava Corbin arrepiado. Ele tentara acender uma fogueira, mas foi em vão. Hambúrguer cru não era tão ruim, mas seus pés estavam cheios de bolhas, e o frio penetrava as calças jeans ensopadas. Corbin teria preferido invadir os computadores da IBM a passar uma noite no mato. Começou a mudar para a forma de lobo. Pelo menos ficaria mais aquecido.

De repente, ouviu um ruído logo atrás dele. Girando nos calcanhares, ele contemplou o maior lobo pré-histórico que já vira. A coisa arreganhou os dentes e depois escavou o solo com as patas.

Ah, merda, *pensou o garoto da cidade.*

Sobreviver no mato não é só uma questão de comer frutas e bagas ou beber a água de um riacho. Também envolve encontrar abrigo, rastrear e até mesmo orientar-se em território perigoso. Os personagens habilidosos em Sobrevivência conhecem os principais métodos de procurar alimento, acender fogueiras e permanecer em segurança em condições difíceis. Os Narradores devem lembrar que os personagens que empregam Furtividade nas imensidões selvagens não podem jogar um número de dados superior a seu nível de Sobrevivência.

- • Amador: Você sobreviveu aos acampamentos de escoteiros.
- •• Experiente: Você conhece todas as bagas e todos os cogumelos.
- ••• Competente: Você compreende os sinais deixados por animais e é capaz de preparar remédios naturais.
- •••• Especialista: O mundo selvagem é seu lar; você se sente à vontade em meio a todas essas maravilhas e perigos.
- ••••• Mestre: Você é capaz de sobreviver até mesmo nos climas mais severos e nas condições mais desagradáveis.

Possuído por: Caçadores, Escoteiros, Excursionistas, Exploradores, Guardas-florestais e Lupinos.

Especializações: Ambientes Específicos (Ártico, Desértico etc), Forragear, Instalar Armadilhas e Rastrear.

Outras Perícias

Arqueirismo, Armadilhas, Cozinhar, Disfarce, Demolições, Duelo de Klaives, Escapologia, Hipnotismo, Jogo, Kailindô, Mecânica, Meditação, Natação, Pilotagem, Remo e Saque Rápido.

Conhecimentos

Em geral, os Conhecimentos se desenvolvem de acordo com o tempo despendido em instrução formal em sala de aula, aulas particulares ou rigoroso estudo independente. Muitas envolvem o uso de Atributos Mentais em vez de Físicos. Os personagens lupinos e impuros podem apresentar um número menor de Conhecimentos que os personagens hominídeos — não porque não sejam inteligentes, mas simplesmente porque não passaram por anos de instrução compulsória. Se um personagem não possuir um ponto sequer num determinado Conhecimento, ele não poderá fazer testes que o envolvam. É claro que o Narrador pode decidir que qualquer pessoa sabe que deve pressionar um sangramento e, portanto, permitir um teste de Medicina sujeito a penalidades, mesmo se o personagem não possuir a Característica.

Computador

— Terminei o novo banco de dados referencial — disse Svetlana, cansada mas exultante. — Acho que tem pelo menos setecentos nomes e endereços aí. Tudo o que precisamos saber para que a outra equipe prossiga com as investigações.

— Excelente! — replicou Ilmir, o líder da matilha. — Temos de começar a trabalhar agora mesmo. Deve haver alguns filhotes perdidos nesta linhagem. Ou, pelo menos, alguns Parentes. Seu trabalho nos forneceu um bom ponto de partida — elogiou ele.

A jovem Presa de Prata corou de orgulho diante das palavras dele.

Conhecer computadores abrange operar essas máquinas bem como os programas (editores de texto, recuperação de informações etc). Dependendo do nível de perícia do personagem, ele é capaz de fazer os computadores cuspirem informações importantes ou até mesmo desenvolver seu próprio sistema operacional. O Conhecimento Computador é necessário a qualquer personagem que deseja escrever programas ou invadir sistemas de outras pessoas, e o Narrador deve se sentir à vontade para ajustar as dificuldades com base em quaisquer medidas contra intrusão preparadas pelo oponente.

- • Estudante: Jogos compartilháveis são com você mesmo.
- •• Universitário: Você é capaz de fazer pequenas alterações em configurações de sistemas e redes.
- ••• Mestre: Você é capaz de escrever programas originais.
- •••• Doutor: A ciberpirataria é moleza; chega de pagar os interurbanos.
- ••••• Catedrático: Você tem a capacidade de desenvolver um sistema operacional inteiramente novo, quem sabe até mesmo uma IA.

Possuído por: Andarilhos do Asfalto, Assistentes Executivos, Estudantes, Ciberpiratas e Programadores.

Especializações: Bancos de Dados, Linguagens de Programação, Ciberpirataria, Internet, Vírus e *Web Design*.

Enigmas

Duncan ponderava o novo desafio apresentado por seu líder de matilha. Encontrar uma verdadeira história dos Fianna jamais contada? Onde diabos... Então, o Galliard teve uma idéia. Ele ouvira falar que alguns Parentes nômades contavam histórias há gerações. Sem dúvida eles conheciam algumas que ainda não tinham chegado aos ouvidos dos Fianna do Novo Mundo. Agora, era só uma questão de encontrar alguns deles, e Duncan lembrou-se de que, naquela época do ano, as caravanas costumavam aparecer nas fronteiras...

Problemas lógicos, enigmas e mistérios se encontram todos no domínio do Conhecimento Enigmas. Os personagens com este Conhecimento cruzam informações e palpites para resolver charadas de todos os tipos, desde as espirituais até as materiais. Não é como se possuíssem algum tipo de percepção extra-sensorial; eles

simplesmente juntam as peças excepcionalmente bem. Os personagens que possuem Enigmas geralmente apreciam medir sua inteligência com vilões ardilosos e até mesmo com seus companheiros de matilha em competições mentais.

- • Estudante: Você sempre resolve as palavras-cruzadas do jornal.
- •• Universitário: Para que ler histórias de detetive? Você sempre sabe o final.
- ••• Mestre: A matilha considera você o mestre oficial das charadas quando há espíritos jocosos por perto.
- •••• Doutor: Você vence torneios de lógica mesmo com informações incompletas.
- ••••• Catedrático: Até mesmo os assuntos e os mistérios filosóficos mais profundos estão claros para você.

Possuído por: Fanáticos por Enigmas, Fanáticos por Jogos, Fanáticos por Mistérios, Místicos, Sábios Anciões e Theurges.

Especializações: Coisas Que os Lobisomens Não Deveriam Saber, Mistérios Antigos e Problemas de Lógica.

Investigação

Tomás arranhou uma feridinha. Sua pele escamosa coçava como os diabos no calor seco do deserto.

— Bem, Sra. Ironox, eu diria que a sua ladra de gado é do tipo duas-pernas.

— Não sentiu cheiro de lobos, foi isso? — perguntou a velha vizinha Aparentada, abraçando a neta de onze anos.

— Não. Foi porque encontrei as pegadas dela na lama — disse o impuro, com um sorriso largo, entregando à anciã o molde em gesso de um par de tênis infantis e piscando para a menina — Parece que vamos ter mais uma Lua Nova circulando por aí daqui a alguns anos.

Contando com provas físicas, explicações de testemunhas ou pura sorte, os personagens com Investigação sabem tudo sobre crimes e criminosos. Geralmente são capazes de distinguir um assassinato de um acidente ou solucionar roubos e seqüestros reunindo as pistas e ponderando sobre as mesmas. Este Conhecimento também fornece ao personagem o que ele precisa saber para realizar procedimentos forenses gerais, como o levantamento de impressões digitais ou a estimativa da hora do óbito.

- • Estudante: Você já leu algumas histórias de detetive e conhece o jargão.
- •• Universitário: Você é capaz de encontrar furos no caso de um policial novato.
- ••• Mestre: Você poderia ganhar a vida como detetive particular.
- •••• Doutor: Você é bom o bastante para ser um agente especial do FBI ou da CIA.
- ••••• Catedrático: Nenhuma testemunha ou prova, por menor que seja, poderia escapar a sua atenção.

Possuído por: Agentes Especiais, Detetives, Policiais e Repórteres.

Especializações: Balística, Impressões Digitais, Perícia Forense e Provas.

Direito

— 'Tá sem sorte, Srta. Daniels — disse o capitão do petroleiro, com um sorriso afetado. — O tribunal estadual acabou de decidir que a gente não é responsável por aquele derramamento e, como 'cê é uma advogada fodona, 'cê sabe que não pode levar a gente a julgamento de novo pelo mesmo crime.

Lilly sorriu friamente..

— Não comece a comemorar ainda, capitão. Veja, não será bem assim se eu recorrer da decisão estadual ao tribunal federal. E pode esquecer minha oferta de alegar negligência criminosa dessa vez. — Ela fez um sinal de cabeça para o representante. — Agora tire esse canalha daqui antes que eu realmente perca a paciência.

O Direito abrange muitas áreas: o cumprimento das leis, os códigos e o funcionamento dos tribunais. Os personagens encrencados com a polícia vão precisar deste Conhecimento (ou de um amigo advogado) para salvá-los de qualquer embaraço legal. Este Conhecimento também abrange as leis dos Garou, como os diversos códigos que se criaram em torno da Litania e as punições adequadas aos crimes contra a Nação Garou. Apesar de a maioria dos advogados ter uma área de especialização — como leis de imigração, por exemplo —, a maioria dos foros estaduais não as reconhecem como tais. Os personagens poderão passar por poucas e boas se o advogado deles não entender bulhufas de direito ambiental...

- • Estudante: Você conhece alguns casos clássicos e os fundamentos do sistema jurídico.
- •• Universitário: Você seria capaz de passar no exame de ordem.
- ••• Mestre: É bem provável que você seja um advogado bastante requisitado.
- •••• Doutor: Você é capaz de passar sentenças e redigir leis.
- ••••• Catedrático: Existem poucos casos ou questões de jurisprudência que você não conhece.

Possuído por: Advogados, Detetives, Escritores de Romances Policiais, Juízes, Philodox, Policiais e Telespectadores.

Especializações: Leis dos Garou, Procedimentos, Tipos Específicos (Penal, Contatos, Imputabilidade etc.) e Tribunais.

Lingüística

O espírito parecia ser algum tipo de guerreiro medieval, talvez normando ou carolíngeo, a julgar pelas vogais levemente nasaladas. Meriam escutou atentamente quando ele repetiu sua exigência. Sim! Ela reconheceu o dialeto como um antepassado direto do francês que ela aprendera durante uma longa estada em Paris. Espero que ele não se importe com o fato de eu não ser da tribo dele, pensou a Peregrina, ao considerar o pedido do cavaleiro.

Os lobisomens já conhecem três idiomas: um idioma humano a escolher, a fala dos lobos e a língua Garou. O Conhecimento Lingüística permite a um personagem aumentar seu repertório de idiomas; quanto maior seu nível de Lingüística, mais línguas ele será capaz de falar. Como a aquisição de linguagem se edifica sobre si mesma, fazendo com que seja mais fácil aprender outros idiomas mais tarde, os níveis de habilidade dobram o número de línguas conhecidas. Esta progressão também reflete o fato de que muitos idiomas se relacionam uns com os outros. Além disso, o personagem pode optar por aprender linguagens não faladas, como a LIBRAS (Linguagem Brasileira de Sinais), ou se especializar em sotaques ou dialetos únicos. Lembre-se de que os lupinos que não gastarem pontos de bônus neste Conhecimento não falarão nenhum idioma humano!

- • Estudante: Um idioma adicional.
- •• Universitário: Dois idiomas adicionais.
- ••• Mestre: Quatro idiomas adicionais.
- •••• Doutor: Oito idiomas adicionais.
- ••••• Catedrático: Verdadeiro poliglota, dezesseis idiomas adicionais.

Possuído por: Diplomatas, Intérpretes, Lingüistas, Peregrinos Silenciosos e Personagens que Viajam ao Redor do Mundo.

Especializações: Alfabetos, Expressões, Gíria, Linguagens Artificiais e Vocabulário Comercial.

Medicina

Kalani arrancou o último projétil de prata do corpo de seu paciente.

— Tente não se meter em nenhuma outra enrascada tão cedo, Matt. Não faz nem um dia que você esteve aqui com aqueles talhos por causa da briga com os Espirais. Dê uma descansada! Ordens médicas.

O Uktena sorriu timidamente para a amiga.

— Típica Meia-Lua, sempre cuidando da matilha. Prometo que vou esperar pelo menos uma semana.

Kalani revirou os olhos. Os Ahroun eram os piores pacientes.

A Medicina é o estudo da saúde, do funcionamento e do bem estar do corpo humano, e também inclui a compreensão da anatomia e da fisiologia. Os personagens com este Conhecimento são capazes de diagnosticar e tratar doenças e ferimentos. Podem também cuidar de lobos e outros animais, apesar de seu conhecimento não ser tão específico quanto o de um veterinário. A Medicina também confere uma certa familiaridade com produtos farmacêuticos, legais ou não, que podem ajudar ou fazer mal.

- • Estudante: Você conhece técnicas avançadas de primeiros-socorros e ressuscitação cárdio-pulmonar.
- •• Universitário: Você poderia ser um paramédico bem-sucedido.
- ••• Mestre: Com os documentos certos, você pode trabalhar como clínico geral.
- •••• Doutor: Você é capaz de fazer cirurgias.
- ••••• Catedrático: Você é um dos maiores curandeiros de sua tribo.

Possuído por: Enfermeiros, Estudantes de Medicina, Médicos, Militares, Paramédicos e Theurges.

Especializações: Campos Específicos (Pediatria, Neurologia etc.), Patologia Forense e Pronto Atendimento.

Ocultismo

Michel largou a última pilha de documentos e livros sobre a já atulhada escrivaninha de Aerik.

— Este lote parece particularmente frutífero. Olha só os títulos de algumas dessas coisas: O livro dos mortos-vivos; As mil noites vampíricas; Príncipe Valerian, o vampiro e A vingança do lobisomem. *Onde eles conseguem isso?*

Aerik estudou os volumes que seu colega Theurge havia trazido.

— Não sei, mas isto aqui é interessante — ele apontou uma xilogravura no último livro. Mostrava o que era inequivocamente um lobisomem com uma klaive nas mãos, envolvido numa luta encarniçada com um Sanguessuga muito bem vestido. — Acho que já 'tá na hora da gente dar mais uma olhada neste autor. Alguém sabe mais do que anda falando sobre os malditos chupadores de sangue. E precisamos de uma boa dica agora mesmo.

O personagem tem conhecimento prático na vasta área do ocultismo, o que inclui (mas não se limita a) fenômenos psíquicos, magia, tarô e misticismo em geral. Este Conhecimento, baseado como é no folclore e nas obras humanas, nem sempre apresenta a verdade, apenas o que se sabe. Por exemplo, usar Ocultismo para estudar vampiros não necessariamente confere ao personagem conhecimento sobre os segredos mais profundos dessas criaturas. Pelo contrário, ele saberia o que as pessoas comuns sabem sobre os chupadores de sangue. Esse princípio também vale para a maioria dos outros habitantes do Mundo das Trevas. Mesmo assim, este Conhecimento é inegavelmente útil para colher informações e estudar o sobrenatural em geral.

- • Estudante: Tabuleiros de *ouija* e cartas de tarô são com você mesmo.
- •• Universitário: Você conhece algumas verdades sobre o mundo espiritual.
- ••• Mestre: Os lobisomens não são as únicas criaturas místicas a andar por aí!
- •••• Doutor: Você identifica as histórias verossímeis nos jornais sensacionalistas.
- ••••• Catedrático: Você está a par de alguns dos grandes mistérios dos outros mundos.

Possuído por: Adivinhos, Magos da Nova Era, Místicos, Parapsicólogos e Theurges.

Especializações: Bruxaria, Fantasmas, Maldições, Psicometria e Tarô.

Política

— Como 'cê pode confiar nele? — Alice quase gritou. — É um Senhor das Sombras. Ele está te usando, León!

— Não, não está — León respondeu tranqüilamente. — No mínimo, eu é que estou usando ele. Corvo Caçador pode parecer um completo canalha, mas ele secretamente enterrou tanto dinheiro no sistema educacional da cidade que você jamais verá quantia tão grande. Tenho certeza de que ele vai ficar do meu lado nessa questão: crianças estão em jogo. Mais do que isso, ele vai trazer a tribo com ele. E você tem que admitir, não há ninguém mais indicado para controlar os figurões da seita do que os Senhores.

Esta Habilidade abrange a compreensão dos sistemas políticos bem como o conhecimento de quem é quem no mundo do governo. Os personagens com Política podem ser bem eficientes quando se trata de tentar controlar a opinião pública ou os figurões eleitos, pois sabem exatamente o que dizer para conseguir as coisas. Podem também descobrir como navegar pelas estruturas políticas humanas ou lupinas a fim de falar com o "lobisomem certo" para alcançar seus objetivos.

- • Estudante: Você vota e toma parte em protestos ocasionais.
- •• Universitário: Os políticos locais e regionais convidam você para ajudá-los nas campanhas.
- ••• Mestre: Você colaborou com plataformas políticas estaduais e nacionais.
- •••• Doutor: Você poderia ser um membro do governo federal.
- ••••• Catedrático: Seu conhecimento de política rivaliza com o de Maquiavel.

Possuído por: Anciões, Diplomatas, Lobistas, Membros de Caern, Membros de Comitês Políticos, Militantes, Políticos e Senhores das Sombras.

Especializações: Eleições, Hierarquia de Caern, Filosofia Política, Levantamento de Fundos e Movimentos Populares.

Rituais

Poder da Canção observou cuidadosamente seu mais novo pupilo.

— Você parece indeciso, filhote. Existe alguma falha no plano?

— Bem, se atacarmos os guardas na forma Crinos, vamos chamar muita atenção nas ruas depois disso, com nossas roupas em farrapos e coisa e tal.

Desde a Primeira Mudança, havia um mês, Jason vinha perdendo as calças jeans.

— Não é problema — replicou o Peregrino mais velho. — Fique quieto.

Jason observou seu mentor, os olhos fechados em profunda concentração, tocar-lhe as calças, depois a camisa e finalmente os sapatos.

— Simples assim. Dediquei-os a você; eles vão mudar conforme necessário, não importa sua forma. E, se você me impressionar nesta nossa saidinha, eu mostro a você como realizar o ritual sozinho — Poder da Canção acrescentou, com um sorriso misterioso.

Rituais e ritos são uma parte importante da vida de um lobisomem. Este Conhecimento permite ao personagem conhecer as tradições, os mistérios e as cerimônias dos lobisomens, inclusive como participar desses acontecimentos e comportar-se devidamente diante dos anciões e dos líderes. Nos níveis mais elevados, o personagem pode também conhecer os rituais sagrados de outras tribos. O personagem precisa de um nível em Rituais igual ou superior ao nível dos rituais que conhece ou procura conhecer.

- • Estudante: Você assistiu a alguns rituais com bastante atenção.
- •• Universitário: Você se comporta bem nas assembléias tribais.

••• Mestre: Outras tribos convidam você para assistir às assembléias delas.

•••• Doutor: Até mesmo os Espirais Negras respeitam seu conhecimento.

••••• Catedrático: Você é capaz de criar rituais originais.

Possuído por: Garou, Parentes Raros e Raças Metamórficas.

Especializações: Rituais de Caern, de Morte, de Pacto, de Punição, de Renome, Rituais Místicos, Periódicos e Pequenos.

Ciência

Soren verificou a pipeta.

— Está quase pronto, Lise. É arriscado de se transportar, mas vai arrebentar aquelas portas, eu garanto.

— Ótimo — replicou a companheira de matilha. — Me atrevo a dizer que poderíamos destroçar os alojamentos com nossas garras, mas um pouco de seu líquido explosivo especial não dói, principalmente pelo fato de estarmos em menor número. — Ela apoiou firmemente a mão no ombro dele. — Vou providenciar para que Otto inclua uma palavra ou duas sobre isto na próxima saga dele.

Lise sorriu com ferocidade, um olhar que Soren retribuiu avidamente.

Em sua acepção mais elementar, a Ciência é simplesmente um estudo sistematizado de algum assunto específico e, ao longo dos anos, os cientistas desenvolveram uma série de leis universais e teorias que o personagem provavelmente conhece. Este Conhecimento é amplo, e os personagens devem escolher uma área de especialização (como biologia, química ou geologia), ou duas áreas intimamente relacionadas, com a permissão do Narrador.

• Estudante: Você compreende teorias e leis fundamentais.

•• Universitário: Você compreende e é capaz de ensinar aplicações científicas complexas.

••• Mestre: Em sua área de especialização, você é capaz de fabricar artigos e substâncias úteis.

•••• Doutor: Suas aplicações valem um prêmio Nobel.

••••• Catedrático: Você fez contribuições duradouras e bem conhecidas à ciência.

Possuído por: Engenheiros, Inventores, Pesquisadores e Técnicos.

Especializações: Aplicações Práticas, Equipamento Específico, Experimentos e Teoria.

Outros Conhecimentos

Conhecimentos de Área, Cultura da Wyrm, Cosmologia, Herborismo e Venenos.

Antecedentes

Estas Características descrevem as vantagens especiais disponíveis aos lobisomens em função do berço, de oportunidades ou de outras circunstâncias. Ao escolher os Antecedentes de seu personagem, certifique-se de responder o que, por que e como. Quem são seus contatos? Como seu personagem ganhou aquele fetiche? Integre os Antecedentes ao conceito do personagem.

Em geral, os Antecedentes não têm par, apesar de às vezes serem empregados em conjunto com um Atributo. Por exemplo, você pode fazer um teste de Raciocínio + Recursos para manter uma boa renda em tempos difíceis, ou Manipulação + Mentor para convencer seu professor de que seria uma boa idéia participar da reunião do conselho.

Os Antecedentes não podem ser aumentados com pontos de experiência. Podem ser melhorados apenas por meio de acontecimentos da história. A única exceção a esta regra é o Antecedente Totem.

Aliados

— Major! — gritou o Coronel Lockhart. Quando seu auxiliar chegou a passos rápidos, Lockhart apontou o mapa. — Treinamento de surpresa. Quero uma missão de artilharia aqui — ele disse, indicando um vale na extremidade da área de provas.

O major piscou.

— Mas, senhor, o próximo exercício está programado para...

— Estou ciente do programa, major, mas você acha realmente que o inimigo vai seguir um programa? Chute aqueles filhinhos da mamãe pra fora do refeitório e, se eu não ouvir as salvas em dez minutos...

Mas o major já estava de saída. Ele presumiu que seu comandante estava descontando num dos artilheiros algum erro ou desrespeito, mas discutir com o Velho não era um bom passo na carreira.

Lockhart sorriu ao pegar o telefone.

— A artilharia está a caminho. — Ele girou o ombro esquerdo com gratidão. — Não foi nada, meu amigo. Você salvou meu braço; isso vale alguns morteiros.

Os aliados são pessoas que ajudam e apóiam você, seja por amor ou porque têm os mesmos interesses. Podem ser velhos camaradas ou até mesmo organizações benevolentes. Podem ter habilidades próprias (medicina, por exemplo), mas geralmente têm alguma influência na comunidade, sejam contatos ou recursos que eles podem empregar para beneficiar seu personagem. Em geral, os aliados são confiáveis, mas o relacionamento demanda tempo e energia. Eles têm suas próprias vidas e, portanto, não os trate como servos. A não ser em circunstâncias especiais, os aliados normalmente não sabem que você é um lobisomem (isso provavelmente azedaria o relacionamento), mas pode ser que saibam que você tem "habilidades" especiais e pedirão certos favores. Afinal, os amigos ajudam uns aos outros, certo?

Os aliados não são uma mera coleção de contatos: você também pode influenciá-los. Eles são amigos, afinal de contas, e ouvirão o que você tem a dizer. Convencer seu parceiro de pescaria que uma refinaria local está derramando toxinas num importante tanque de pesca faz maravilhas pela sua causa quando ele é assistente do governador. É claro que, assim como seus aliados são mais leais e prestativos que seus contatos, eles também podem exigir mais em troca. Até aí, eles são seus amigos, certo?

Você tem de decidir quem são seus aliados no início do jogo e também como você os conheceu. Pode ser que eles sejam velhos irmãos de armas ou colegas de uma sociedade ambientalista local. Talvez (se seu nível for 5) seu personagem já tenha caçado com o governador.

• Um aliado de influência e poder moderados (médico ou veterinário, militante local).

•• Dois aliados, ambos de poder moderado (policial militar, sub-delegado).

••• Três aliados, um dos quais bastante influente (editor de jornal, filantropo local).

•••• Quatro aliados, um dos quais muito influente (vereador, comandante de base militar).

••••• Cinco aliados, um deles extremamente influente (prefeito, assistente de senador).

Ancestrais

Ele reuniu suas parcas forças enquanto os Maculados se reagrupavam para uma nova investida. Agora era o momento para uma canção de morte, mas Esconde-se-das-corujas cantou para seus ancestrais. Ao terminar a canção de Poder, Esconde-se ouviu a voz de seu avô, Faca Reluzente.

— Você vai desistir depois de lutar tão pouco? Vou lhe mostrar o que eram as batalhas no meu tempo!

A força inundou-lhe os músculos e seu corpo deu um salto adiante, não mais unicamente seu.

Para os seres humanos, a memória ancestral é, na melhor das hipóteses, um conceito pseudo-científico. Para os Garou, é um fato. Muitos lobisomens possuem algumas das lembranças de seus ancestrais remotos; alguns até mesmo permitem que seus antepassados tomem seus corpos.

Uma vez por sessão de jogo, o jogador que interpreta um Garou com este Antecedente pode testar seu Antecedente Ancestrais (dificuldade 8 ou 10, se estiver tentando contatar o espírito de um ancestral específico). Cada sucesso permite ao personagem adicionar um dado à parada de qualquer Habilidade (mesmo se o personagem não possuir essa Habilidade). Por exemplo, o jovem Emil, um filho das terras baixas, tem de escalar um imenso penhasco para socorrer a matilha entrincheirada. Emil tem nível 4 de Ancestrais e 0 de Esportes. Ele invoca a orientação de seus antepassados e o jogador que interpreta Emil lança quatro dados contra dificuldade 8. Ele consegue três sucessos. Emil contata seu tio-tataravô, Conquistador das Penhas, que o orienta durante a escalada da face escarpada e do cume. Agora o jogador possui um nível efetivo de Esportes igual a 3 para fazer seu teste de escalada. Se Emil tivesse nível 2 de Esportes, então sua parada teria efetivamente cinco dados. Todos os efeitos duram apenas uma cena.

Apesar de ser mais difícil contatar um ancestral específico, o contato bem-sucedido pode trazer conselhos ou visões premonitórias, a critério do Narrador.

Uma falha crítica num teste de Ancestrais pode indicar que o personagem fica catatônico durante o resto da cena, pois é sobrepujado pelas lembranças de milhares de vidas. Como alternativa, o espírito ancestral pode se recusar a abandonar o corpo. O tempo de permanência do ancestral depende do Narrador.

- • Você tem visões breves e obscuras do passado distante.
- •• Você se lembra de rostos e lugares de vidas passadas tão bem quanto os de sua tenra infância.
- ••• Você sabe os nomes de seus ancestrais.
- •••• Os ancestrais costumam conversar com você.
- ••••• Seus ancestrais acompanham suas aventuras com interesse e geralmente aparecem para aconselhar você.

Contatos

A Dra. Judy Hawthorne se esforçou para manter os braços em volta do irrequieto filhote de lobo. Ela sorriu para o dono, Jack Pé-veloz.

— De cabo a rabo, ele está com boa saúde. O que você dá pra ele comer?

Quando Jack deu-lhe a resposta usual, "leite de cabra e carne amaciada de bicho atropelado", ela assentiu com a cabeça.

— O laboratório achou mesmo alguns vermes. — Diante do olhar ofendido de Jack, ela acrescentou rapidamente — mas a gente já vermifugou. Ele está bem.

Ela entregou o filhote ao homem que cuidava dele.

— Acho muito legal você criar todos aqueles lobos órfãos. Você faz um bom trabalho. — Judy sorriu ao ver o filhote lamber avidamente o rosto de Jack. — Ele é um doce. Trata você como se fosse da família.

Jack apenas abriu um sorriso largo.

Os contatos são pessoas que você conhece, provenientes de todos os estilos de vida. Elas também conhecem você: são meros conhecidos ou amigos. Essas pessoas díspares formam uma rede que pode se mostrar útil.

Existem dois níveis de contatos. Os contatos importantes são amigos, pessoas em quem você confia implicitamente para dar a tacada certa nas respectivas áreas de especialização. Você deve descrever os contatos importantes com algum detalhamento, seja no início da crônica, seja ao longo do jogo. Você também tem um certo número de contatos menores espalhados por aí. Não são tão amigáveis ou confiáveis num aperto, mas você pode subornálos, encantá-los ou manipulá-los para que eles lhe forneçam a informação desejada. Para acionar um contato menor, faça um teste usando seu nível de Contatos (dificuldade 7). Cada sucesso significa que você localizou um de seus contatos menores. Como os contatos importantes estão mais próximos (geralmente são bons amigos), também são mais fáceis de se encontrar.

- • Um contato importante.
- •• Dois contatos importantes.
- ••• Três contatos importantes.
- •••• Quatro contatos importantes.
- ••••• Cinco contatos importantes.

Fetiche

— Sua avó pediu pra eu te dar isto logo depois da sua Primeira Mudança.

Tia Jocelyn sorriu ao entregar a herança a Lyle. O jovem filhote abriu a caixa e puxou lá de dentro uma pequena bolsa incrustada com madrepérola e costurada com fios de ouro. Olhando de perto, ele viu minúsculos glifos como os que os anciões usavam. Era uma coisa fina.

A tia parecia ler a mente dele.

— Bonita, não é? Mas a verdadeira beleza está aí dentro.

Lyle desfez o nó e arquejou ao sentir a pele se retesar como se uma brisa gélida tivesse soprado da bolsa.

— Ela armazena a essência da energia espiritual. Foi seu bisavô quem a fez. E agora é sua. Cuide bem dela e honre o espírito que nela vive, e ele nunca te abandonará.

Seu personagem possui um fetiche, um objeto físico dentro do qual um espírito foi aprisionado. Os fetiches têm uma série de poderes conferidos pelo espírito e, portanto, são muito importantes para os Garou. Essas coisas são valiosas e podem ser cobiçadas por outros Garou (e outras criaturas sobrenaturais).

- • Você possui um fetiche de Nível Um.
- •• Você possui um fetiche de Nível Dois ou dois fetiches de Nível Um.
- ••• Você possui um ou mais fetiches com um total de três níveis.
- •••• Você possui um ou mais fetiches com um total de quatro níveis.
- ••••• Você possui um ou mais fetiches com um total de cinco níveis.

Mentor

— Concordo que alguém precisa ir buscar a bolsa do velho Theurge, mas estamos com todos aqui tentando localizar o covil dos Malditos antes que eles empreendam outra incursão.

O conselho assentiu, com exceção do velho Mandíbula de Ferro, que pareceu pensativo antes de falar.

— É verdade, mas acredito que as anotações de meu amigo nos indicarão a direção correta. E acho que quem seria perfeito para a tarefa... Vocês conhecem o jovem Passoligeiro?

O Vigia ergueu as sobrancelhas.

— Ele é pouco mais que um filhote! Você realmente confiaria num moleque intrometido para adentrar território desconhecido e pegar um maço de notas, amuletos e sabe-se lá mais o quê, e no meio de uma infestação de Malditos?

Mandíbula de Ferro sorriu. Seria o início de uma gloriosa carreira para seu jovem protegido.

— Tenho toda a confiança nele.

Muitos Garou têm um ou mais anciões que olham por eles. O nível de seu Antecedente Mentor indica o poder de seu mentor na tribo e o posto que ele alcançou. Um mentor pode lhe ensinar habilidades, aconselhá-lo ou falar em seu favor em volta da fogueira do conselho. É claro que seu mentor pode esperar algo em troca, seja boa companhia, um ocasional quebra-galho, um campeão ou talvez um partidário na política da seita (os pedidos de um Mentor são ganchos excelentes para histórias.) Em geral, entretanto, você recebe mais do que oferece.

Um mentor poderoso não precisa ser uma única pessoa; uma matilha poderia ser considerada um mentor coletivo, assim como um conselho de anciões. Este último quase certamente teria um nível de quatro ou cinco pontos, mesmo que ninguém no conselho ultrapassasse o Posto 5.

- • Mentor de Posto 2.
- •• Mentor de Posto 3.
- ••• Mentor de Posto 4.
- •••• Mentor de Posto 5.
- ••••• Mentor de Posto 6.

Parentes

Ali, de pé sobre a escada, no frígido ar noturno, estava uma garota de dezesseis verões, calças jeans rasgadas e uma camiseta que recobria apenas metade de uma compleição robusta e marcada por cicatrizes. Ela jogou para trás os longos cabelos negros e revelou um rosto acobreado, de cenho franzido.

— Meu Theurge mandou chamar você. Teve uma luta — a garota resmungou. — Não sei por que ele achou que um Arauto da Wyrm ia ajudar, a não ser para enterrar a gente de uma vez.

Thea, que estava pegando o casaco, ficou imóvel e depois retribuiu aquele olhar colérico com uma calma fria.

— Eu ajudo a quem pedir, vermelho, branco, negro, azul ou com listas coloridas. Você 'tá pedindo?

Silêncio.

— O seu Theurge pediu?

Um assentimento rápido foi a resposta da Garou.

— Certo, então. Deixa eu pegar minha bolsa e a gente já vai.

Você mantém contato com certos seres humanos ou lobos descendentes de Garou, sem que eles próprios sejam realmente lobisomens. Apesar de os Parentes serem membros normais de suas respectivas espécies na maioria dos aspectos, eles têm a vantagem da imunidade ao Delírio. Eles sabem que você é Garou e estão dispostos a ajudar no que for possível, embora muitos não se encontrem em posições de poder (essas pessoas são consideradas Aliados). As redes de Parentes são uma maneira valiosa de os lobisomens lidarem com o mundo humano sem o risco do frenesi ou da descoberta.

- • Dois Parentes.
- •• Cinco Parentes.
- ••• Dez Parentes.
- •••• Vinte Parentes.
- ••••• Cinqüenta Parentes.

Raça Pura

— E por que — zombou o Galliard — deveríamos aceitar você como líder da seita? Você é novo aqui. Não conhece nossos costumes.

O Ahroun ficou de pé.

— Eu conheço os costumes que vocês esqueceram, pois sou William da Espada Retilínea, do Lar Inviolável. A força de nossos antigos heróis corre em minhas veias.

Removidos o manto e o capuz esfarrapados, os outros contemplaram-lhe o porte régio e compreenderam que ele falava a verdade.

Os Garou dão grande importância à estirpe, e o lobisomem descendente de antepassados renomados definitivamente leva uma vantagem na sociedade Garou. Este Antecedente representa sua linhagem, o porte, as marcas e outras características de nascença. Os outros Garou veneram lobisomens com pontuações elevadas de Raça Pura como se fossem os heróis de antanho redivivos, e espera-se que esses lobisomens desempenhem esse papel. Quanto mais alta sua pontuação de Raça Pura, mais provavelmente você impressionará os conselhos de anciões ou receberá hospitalidade de outras tribos. Cada ponto de Raça Pura acrescenta um dado aos testes Sociais ou aos desafios que envolvem outros Garou (mesmo os ronin e os Dançarinos da Espiral Negra).

Algumas tribos dão mais valor a um bom berço do que outras, mas a Raça Pura é respeitada quase universalmente. É quase uma característica mística, e os lobisomens conseguem discernir instintivamente quem tem sangue puro. É claro que os Garou esperam que os lobisomens de sangue puro estejam à altura dos padrões estabelecidos por seus nobres ancestrais. Desaprovam aqueles que não podem ou não querem aceitar o desafio.

No decorrer dos séculos, linhagens inteiras de heróis sucumbiram à guerra, à Wyrm ou simplesmente ao tempo. Nesta última era, existem pouquíssimos Garou de raça pura na Terra.

- • Você tem os olhos de seu pai.
- •• Seu avô fez o próprio nome na Batalha do Vau Sangrento, e você ostenta esse nome com orgulho.
- ••• Sua estirpe foi abençoada com as figuras mais importantes da Nação Garou, e o sangue diz tudo.
- •••• Você pode se vestir como um mendigo e ainda assim impor respeito.
- ••••• Os maiores heróis continuam vivos em você.

Recursos

— Os quatro-patas simplesmente não entendem — resmungou Martin. — Se eu não tivesse a grana, eles não teriam a terra. Eles só conseguem enxergar algum tipo de mácula da Weaver. O que eu devia fazer? Vender tudo e doar pra caridade?

Rick Ouvido Aguçado deu de ombros e tomou outro trago de cerveja.

— Eu sei, eu sei. É algo que eles nunca vão aceitar de verdade. Mas que importância tem? Ainda é a coisa certa a fazer. — Ele bateu de leve no ombro de Martin. — A rabugice é o preço a se pagar para que a seita possa caçar em paz. Pra mim, parece valer a pena.

Esta Característica descreve seus recursos financeiros pessoais (ou o acesso a esses recursos). Reflete seu padrão de vida mais do que o ativo líquido. Mesmo que tenha quatro pontos, você pode levar semanas ou meses para levantar meio milhão de dólares em dinheiro. E, é claro, se não adquirir este Antecedente, você colherá aquilo que plantou: nada, ou quase nada, o que não faz a menor diferença. Como acontece com todas as outras Características, você precisa justificar seus Recursos. Vai ser complicado explicar como um lupino do norte do Canadá pode receber um contra-cheque de algumas milhas todo mês (e, de qualquer modo, com o que ele gastaria isso tudo?). De onde vem o dinheiro? Heranças, ações, aluguel de propriedades ou trabalho? Dependendo das circunstâncias, sua fonte de dinheiro pode secar durante a crônica.

- • Pequenas economias: Você tem um apartamento exíguo e talvez uma motocicleta de segunda mão. Se liquidasse tudo, você conseguiria juntar aí uns $1.000 em dinheiro. Renda mensal de $500*.
- •• Classe média: Você tem um apartamento decente, ou outra propriedade, e um carro. Se liquidasse tudo, você teria $8.000 em dinheiro. Renda mensal de $1.200.
- ••• Grandes economias: Você tem casa própria com um bom valor líquido. Se liquidasse tudo, você teria pelo menos $50.000 em dinheiro. Renda mensal de $3.000.
- •••• Muito bem de vida: Você possui uma casa grande ou talvez uma propriedade rural arruinada. Se liquidasse tudo, você teria pelo menos $500.000 em dinheiro. Renda mensal de $9.000.
- ••••• Absurdamente rico: Você é um multimilionário. Se liquidasse tudo, você teria pelo menos $5.000.000 em dinheiro. Renda mensal de $30.000.

**N. do T.: Recomenda-se que os valores sejam multiplicados por dois ou três para se ajustarem às condições de vida no Brasil.*

Ritos

Gliforrubro se ajoelhou ao lado do corpo despedaçado de seu companheiro de matilha. O inimigo desconhecido não deixara rastros, mas ele sempre parecia saber quando um membro de sua matilha, eternamente em busca de renome, se encontrava sozinho. Se pelo menos os anciões ainda vivessem! Sentiu uma frustração mais cortante que o vento do inverno. Que belo Theurge era ele! Seu mentor morreu antes de ensiná-lo qualquer coisa de útil, e agora a força do caern desaparecia tão rapidamente quanto a da seita.

Gliforrubro ergueu a cabeça e deu início a um uivo de pesar. Esse ritual ele conhecia... e o vinha empregando em demasia ultimamente.

Os ritos são uma parte importante da vida dos Garou. Esta Característica denota quantos rituais o personagem conhece no início do jogo. A pontuação representa níveis de rituais, de modo que um personagem com Ritos 4 pode ter um ritual de Nível Quatro, ou um de Nível Um e outro de Nível Três, ou qualquer outra combinação. Lembre-se de que, para aprender um ritual, o personagem precisa de uma pontuação no Conhecimento Rituais no mínimo igual ao nível do ritual. Apesar de o Posto não representar necessariamente uma limitação, um Theurge precisaria de um motivo bastante convincente para ensinar um ritual de Nível Cinco a um Garou de Posto 1. Observe que dois pequenos rituais podem ser trocados por um ritual de Nível Um.

- • O personagem conhece um nível de rituais.
- •• O personagem conhece dois níveis de rituais.
- ••• O personagem conhece três níveis de rituais.
- •••• O personagem conhece quatro níveis de rituais.
- ••••• O personagem conhece cinco níveis de rituais.

Totem

A matilha do Javali se achava acuada, ensangüentada e perto da exaustão. Os Dançarinos da Espiral Negra apertavam o cerco, saboreando a vitória iminente.

— Parece que 'cês porquinhos aí vão pro espeto. Que que 'cês acham, galera, de churrasco de Garou hoje à noite? — Os demais casquinaram.

O lento arreganhar de dentes do alfa dos Javalis silenciou os Espirais.

— Tem um coisa que 'cês não sabem sobre porcos selvagens. Quando eles já estão no fim e quase pra morrer... é aí que eles são mais perigosos. 'Cê pode até matar eles, e isso só deixa eles putos.

Com isso, a matilha uivou em uníssono, suas vozes se misturaram a um rugido rouco e estridente. Um imenso cachaço, os cascos a retinir, investiu contra os atordoados Dançarinos, e os Javalis cheios de Fúria seguiram logo atrás dele.

Ao contrário de outros Antecedentes, esta Característica se aplica à matilha do personagem, e não a um indivíduo. Os membros da matilha juntam os pontos investidos nesta Característica para determinar o poder do totem.

Cada totem tem um custo em pontos de Antecedente; a matilha precisa investir esse total para se aliar ao totem. Alguns totens estão dispostos a conferir grandes poderes a seus seguidores; os custos em pontos são correspondentemente maiores. Veja uma lista dos totens possíveis na seção *Totens de Matilha* (pág. 293). Não importa o custo original do totem, todos os totens iniciais possuem oito pontos a serem divididos entre Fúria, Força de Vontade e Gnose. O totem também começa com os Encantos: Sentido de Orientação e Reformar. Apesar de conferir poder, os totens permanecem um tanto distantes da matilha e têm pouca influência entre os espíritos (a menos que os jogadores adquiram um vínculo mais íntimo usando pontos de Antecedente). Com o tempo, a interpretação e os pontos de experiência, os totens de matilha podem ficar mais poderosos e se transformar nos totens de seitas inteiras ou (em circunstâncias lendárias) até mesmo de tribos.

Em geral, a maior parte dos poderes conferidos pelos totens está disponível a um único membro da matilha por vez. No final de cada turno, o Garou que o detém declara a quem o poder deve ser passado no turno seguinte (supondo-se que ele não o conserve). Depois de pago o custo inicial do totem, quaisquer outros pontos de Antecedente aumentam a força e as habilidades do totem.

Custo	Poder
1	Por três pontos a serem investidos em Força de Vontade, Fúria e/ou Gnose
1	O totem é capaz de falar à matilha sem o benefício do Dom: Comunicação com Espíritos.
1	O totem sempre consegue encontrar os membros da matilha.
2	O totem quase sempre está com os membros da matilha.
2	O totem é respeitado por outros espíritos.
2	Para cada encanto possuído.
3	Para cada membro adicional da matilha capaz de usar os poderes do totem no mesmo turno.
4	O totem tem um vínculo místico com todos os membros da matilha, o que permite a comunicação entre eles mesmo a grandes distâncias (a critério do Narrador).
5	O totem é temido pelos agentes da Wyrm, o que poderia significar que esses agentes fogem ou se esforçam ao máximo para exterminar a matilha...

Os custos relacionados estão indicados em pontos de Antecedente, que podem ser adquiridos com a experiência (veja a seção *Como Usar os Pontos de Experiência*, pág. 181), à razão de dois pontos de experiência por ponto de Antecedente (*portanto, três pontos de Fúria custariam dois pontos de experiência*). A Característica Totem é o único Antecedente que pode ser aumentado com a experiência. O Narrador deve permitir incrementos nos poderes de um totem apenas quando isso se adequar à história, como acontece quando os membros da matilha sobem de posto, um novo membro se junta à matilha ou quando os membros da matilha passam a entender melhor a natureza de seu totem. Quando o totem é afiliado a um espírito mais poderoso, o espírito superior pode fortalecer o vassalo (o totem da matilha) em troca de um grande serviço a ele prestado pela matilha.

Renome

O Renome é um sistema que determina a adequação de um personagem ao papel que se espera que ele represente na sociedade Garou. É por esta razão que o Renome está tão intimamente ligado aos augúrios. O Renome difere do sistema de pontos de experiência por envolver muito mais interpretação. O personagem poderia acumular muita experiência com suas ações, mas, se os feitos entrarem em conflito com os deveres do augúrio, seu Renome não aumentará.

Espera-se que os personagens com Renome baixo, como os personagens iniciantes, respeitem e honrem os lobisomens de posto superior. Os Garou que ignoram este sistema vêem-se desprezados e perdem mais Renome por conta disso.

O Renome é medido em três campos diferentes: Glória, Honra e Sabedoria. Eles são mais ou menos auto-explicativos. A Glória representa as proezas físicas do Garou: proezas de força, de resistência e de agilidade, como aquelas que fizeram de Hércules uma lenda. Também mede a bravura, os riscos extremos e as vitórias em batalha. A Honra mede o senso de dever e a história de um Garou. Trata-se da ética e da moral do personagem, bem como de sua noção pessoal de orgulho. E, por último, a Sabedoria celebra as virtudes mais mentais de um personagem. Abrange a estratégia, a astúcia e o discernimento. A paciência e um vínculo forte com o mundo espiritual também ajudam um Garou a aumentar sua Sabedoria.

No papel, o Renome assume duas formas. Os círculos representam o nível permanente de Renome do personagem, enquanto os quadrados denotam a parada de Renome e mostram quantos pontos temporários o personagem ganhou. O Renome difere de Gnose e de Força de Vontade no sentido que é permitido à parada de Renome exceder o nível de Renome. O Renome permanente muda muito pouco e apenas em circunstâncias dramáticas. O Renome temporário está em movimento constante e pode se alterar várias vezes numa única sessão.

Ao ganhar Renome suficiente, o Garou sobe de posto. Existem mais informações sobre esse processo no Capítulo Seis.

Renome Inicial

O personagem começa com três pontos permanentes de Renome, que são distribuídos de acordo com o augúrio (veja a tabela de Renome, pág. 185). Esse Renome está ligado ao Ritual de Passagem e, se estiver nos planos do Narrador representar o rito, os jogadores não devem distribuir os três pontos até a cerimônia se completar. Os personagens iniciantes começam o jogo no Posto 1.

Glória

Derrotar inimigos poderosos e ter sucesso em demandas justas são duas maneiras de se adquirir Glória. Continuar a lutar e triunfar, apesar de toda a adversidade, garante ao Garou seu justo quinhão de Glória. Mas lutar simplesmente não é o bastante. A causa deve ser clara, e, no final, você nunca deve se render, não importa a que custo. Muitos Garou jovens foram privados de sua Glória por entrarem em lutas que sequer sonhariam vencer. A melhor maneira de se conquistar grande Glória é tentar o impossível e sobreviver para contar a história. Mesmo assim, uma morte gloriosa confere ao falecido uma boa parte da Glória pela qual ele lutou em vida.

Credo da Glória

Hei de ser valoroso
Hei de ser confiável
Hei de ser generoso
Hei de proteger os fracos
Hei de exterminar a Wyrm

Honra

A Honra é o imperativo moral de defender as leis dos Garou. Refere-se a uma fé fundamental na sabedoria das leis da sociedade, o que inclui o padrão definitivo de comportamento dos Garou: a Litania. Conquistar Renome por Honra na sociedade Garou mostra que um indivíduo é honesto, íntegro e respeitável. A Honra às vezes é uma característica rara, mas os lobisomens se esforçam para manter sua honra, pois temem perdê-la.

Os lobisomens que seguem a trilha da Honra se apegam aos mais elevados padrões possíveis. Não o fazem para se sentir superiores aos demais, pois os Garou que olham para seus compatriotas com um focinho empinado descobrem que seu Renome por Honra demora a subir, enquanto aqueles que toleram os fanfarrões logo os superam.

A Honra exige uma boa medida de autocontrole, não apenas para defender princípios rígidos num mar de alternativas mais fáceis, mas também para evitar o frenesi. Quando enfurecido, o Garou é capaz de todos os tipos de maldade, e não foram poucos os Garou que de repente acordaram cobertos de sangue e destituídos de honra.

Código de Honra

Hei de ser respeitoso
Hei de ser leal
Hei de ser justo
Hei de manter a palavra
Hei de aceitar todos os desafios justos

Sabedoria

Os Garou tidos como Sábios são, muito provavelmente, aqueles cujas opiniões são ouvidas e acatadas nas assembléias. O Renome derivado de uma Sabedoria elevada distingue o personagem que reflete sobre suas palavras e ações antes de torná-las públicas e que prefere usar de bom senso quando outros não fizeram o mesmo.

Os lobisomens dotados tanto de Sabedoria quanto de Glória pertencem a uma espécie rara. As duas características geralmente estão em conflito, pois aqueles ávidos por Glória se entregam à luta à menor oportunidade, e aqueles que buscam a Sabedoria escolhem cuidadosamente suas batalhas. Ambas têm suas vantagens, mas aqueles que falham na busca pela Sabedoria têm muito mais chances de tentar novamente. O lobisomem sábio e valoroso sabe quando e como lutar, e é, portanto, o mais valioso dos aliados.

Credo da Sabedoria

Hei de ser calmo
Hei de ser prudente
Hei de ser misericordioso
Hei de pensar antes de agir e ouvir antes de pensar

Posto

Como em qualquer força militar, o posto é de extrema importância para os Garou. Mostra respeito e determina o *status*. Ao subir de posto, o Garou passa a conhecer mais segredos de sua tribo, mas muito mais se espera dele. Conquistar postos é a maneira de mostrar aos membros da tribo seu compromisso e sua confiabilidade.

Os personagens começam no Posto 1 e ascendem ganhando Renome. A promoção de um posto para outro é discutida detalhadamente no Capítulo Seis.

Benefícios do Posto

Pertencer a uma sociedade tem seus privilégios. Mas a hierarquia oferece muito mais.

Dons: Ao chegar a um novo posto, o Garou tem o direito de reivindicar Dons novos e mais poderosos. Mas, para aprender um novo Dom, o personagem não só precisa dos pontos de experiência necessários como também deverá ter Posto igual ao nível do Dom. Um Garou não pode comprar o respeito dos espíritos e de seus iguais com pontos de experiência. Os Dons mais valiosos são reservados para aqueles que demonstraram Glória, Honra e Sabedoria.

Direitos: Como declarado na Litania, os lobisomens de posto mais baixo devem prestar deferência aos de posição mais elevada. À medida que ascende na hierarquia, o lobisomem conquista a deferência dos Garou mais jovens e de posto mais baixo. Ao chegar ao Posto 3 ou ultrapassá-lo, o personagem passará a ser conhecido em toda a sociedade dos lobisomens. Mas essa fama é acompanhada de responsabilidades, pois se espera que os lobisomens de posto mais alto liderem os de posto mais baixo e olhem por eles, protejam os caerns contra ataques e empreendam demandas para ajudar a seita e a tribo.

Desafios: Os desafios lícitos também são regidos pela hierarquia. Um Garou pode desafiar alguém que esteja apenas um posto acima do seu. Portanto, um Garou de Posto 1 pode desafiar um superior de Posto 2, mas não pode desafiar um lobisomem de Posto 3.

Autocontrole: Os personagens de posto elevado são tão disciplinados que se acham muito menos suscetíveis ao frenesi. A tabela a seguir mostra os bônus de frenesi adquiridos pelo Garou à medida que ele ascende na hierarquia.

Posto	Bônus de Frenesi
0	—
1	—
2	—
3	+1 sobre a dificuldade do frenesi
4	+2 sobre a dificuldade do frenesi
5	+2 sobre a dificuldade do frenesi, cinco ou mais sucessos para entrar em frenesi
6	+2 sobre a dificuldade do frenesi, seis ou mais sucessos para entrar em frenesi

Fúria

A Fúria é uma parte da Besta primordial que ainda existe dentro de um Garou. Não é só uma maior competência na batalha, mas uma força que poderia, com a mesma facilidade, transformar-se em violência irracional numa escala assustadora. É a astúcia instintiva e a habilidade de caça misturadas com uma selvagem sede de sangue e um terror imprevisível.

A Fúria é uma bênção e uma maldição para os Garou. É a força bruta refinada e enviada por Gaia para permitir que eles castiguem todos aqueles que tentam destruí-La. Essa ligação com os dois aspectos da Fúria torna os Garou guerreiros assustadores. Eles são capazes de viver no mundo dos seres humanos ou no das feras e ser igualmente poderosos em ambos.

As origens da Fúria são debatidas desde o início da sociedade Garou. Muitos dizem que ela foi dada aos Garou por Luna, pois é o augúrio o que determina o montante de Fúria que um lobisomem possui, pelo menos no começo. Alguns defendem que a Fúria é uma maldição da Wyrm, um vestígio da destruidora nos filhos da criadora. No entanto, os mais expressivos dizem que Gaia decidiu dar essa grande arma a seus filhos e filhas mais queridos e que usá-la com sabedoria é a nobre responsabilidade dos Garou.

Boa parte da labuta dos Garou é fruto dessa batalha sem fim contra eles mesmos. A Besta nunca se afasta dos pensamentos de um Garou, e muitos temem o que pode acontecer caso ela algum dia assuma o controle.

A Fúria é registrada na ficha do personagem de duas maneiras. A primeira é o nível de Fúria, indicado pelos círculos. Esse nível é a Fúria permanente de seu personagem. A segunda é a parada de Fúria, representada pelos quadrados logo abaixo. Os quadrados informam o montante de Fúria que você ainda tem disponível.

Ao usar um ponto de Fúria, remova-o dos quadrados da parada de Fúria. Não os desconte dos círculos permanentes do nível de Fúria. Esse nível permanece constante, mas a parada vai diminuindo com o andamento da história. Em certos momentos, a Fúria de um lobisomem pode chegar a ficar acima de seu nível permanente, mas somente se a situação for exasperadora.

Como Empregar a Fúria

Os pontos de Fúria devem ser usados no início de um turno, na fase de declaração (essa regra é descrita em detalhes mais adiante no Capítulo Seis). Você só pode usar Fúria em momentos de tensão.

Para os Garou, a Fúria é uma arma poderosa e versátil. Vejamos a seguir alguns de seus usos e riscos:

Frenesi: O frenesi é a desvantagem mais assustadora de se usar a Fúria. O frenesi é o impulso violento, a selvageria indomada, o instinto animal que clama por sangue e a brutalidade que se esconde no coração de cada lobisomem. Sempre que um jogador conseguir quatro sucessos ou mais num teste de Fúria, o personagem

entrará em frenesi. Veja mais informações sobre as causas e os resultados dos frenesis à pág. 190.

Ações Adicionais: O jogador pode usar Fúria para conferir a seu personagem ações adicionais num mesmo turno. Entretanto, um Garou não pode gastar mais pontos de Fúria num único turno do que a metade de seu nível permanente de Fúria.

Mudar de Forma: O jogador pode usar um ponto de Fúria para que seu personagem mude instantaneamente para qualquer forma que desejar, sem precisar fazer o teste de Vigor + Instinto Primitivo. Consulte a pág. 203.

Recuperar-se de Atordoamento: Se perder mais níveis de vitalidade num único turno do que o equivalente a seu nível de Vigor, o lobisomem ficará atordoado e será incapaz de agir no turno seguinte. Usando-se um ponto de Fúria, o personagem pode ignorar este efeito e agir normalmente.

Permanecer Ativo: Se o nível de vitalidade de um personagem ultrapassar Incapacitado, o jogador poderá empregar Fúria para manter seu personagem de pé. Isso exige um teste de Fúria (dificuldade 8). Cada sucesso recupera um nível de vitalidade, não importa o tipo de ferimento. O jogador pode tentar esse teste apenas uma vez por cena. Se falhar no teste, o personagem não se recuperará.

Entretanto, esse último esforço para sobreviver tem seu preço. Como em todos os testes de Fúria, o personagem ainda estará sujeito ao frenesi. Além disso, o ferimento continuará a marcar o corpo do Garou como uma Cicatriz de Batalha condizente.

Besta Interior: Ocasionalmente, o Garou é mais lobo que qualquer outra coisa e tem de pagar o preço por isso. Para cada ponto de Fúria que um personagem tiver acima de seu nível de Força de Vontade, ele perderá um dado em todos os testes de interação social. As pessoas, e até mesmo os outros lobisomens, pressentem o assassino que se esconde nele e não querem ficar perto dessa coisa.

Perder o Lobo: Se perdeu ou usou todos os seus pontos de Fúria e de Força de Vontade, o personagem "perdeu o lobo" e não pode recuperar Fúria. O Garou só conseguirá mudar para sua forma racial até sua Fúria retornar. O personagem precisa readquirir pelo menos um ponto de Força de Vontade antes de poder recuperar os pontos de Fúria.

Como Adquirir e Readquirir Fúria

Os pontos de Fúria variam de uma sessão para outra e de um turno para outro. Felizmente, a Fúria se restabelece de várias maneiras.

A Lua: A primeira vez em que um lobisomem vê a lua à noite, a Besta interior se agita e a Fúria volta a inundá-lo. Na lua nova, o personagem ganha um ponto; no quarto minguante, dois pontos; com a meia-lua ou no quarto crescente, três pontos; e na lua cheia, quatro pontos. Entretanto, se a fase da lua corresponder ao augúrio do personagem, ele vai readquirir toda a sua Fúria. Esse fenômeno ocorre apenas ao primeiro vislumbre da lua a cada noite.

Falha Crítica: Se o Narrador concordar, o lobisomem poderá receber um ponto de Fúria após uma falha crítica. A Fúria resulta de situações estressantes e ver a ação pretendida sair pela culatra, às vezes literalmente, pode ser uma situação muito estressante. E não se deve tomar o mau gênio dos Garou levianamente. Sem mencionar a...

Humilhação: A Fúria também retorna com impetuosidade se algo que um Garou fizer se mostrar particularmente humilhante. O Narrador decide se a situação é embaraçosa o suficiente para garantir um ponto de Fúria. Os Garou tendem a ser orgulhosos e não gostam muito que os outros riam deles.

Confronto: Novamente com a concordância do Narrador, o personagem poderia receber um ponto de Fúria no início de uma situação tensa, nos momentos imediatamente anteriores ao início do combate. Este ganho representa a expectativa e os pêlos eriçados, típicos daquelas ocasiões em que os ânimos começam a se exaltar.

Novas Histórias: Ao ter início uma nova história, cada jogador deve lançar um dado para determinar quantos pontos de Fúria o personagem tem naquele momento (que podem até mesmo exceder em número os níveis permanentes de Fúria do personagem, a critério do Narrador). Sim, os personagens podem ficar com menos Fúria do que tinham ao final da história anterior. É assim que a Fúria funciona. Está sempre em movimento e nunca é previsível.

Os jogadores devem ser estimulados a explicar esse aumento ou decréscimo de Fúria descrevendo o que aconteceu entre as sessões. Se eles sugerirem histórias criativas, o Narrador poderá ser um pouco mais generoso com a Fúria no decorrer da nova história.

Gnose

Os Garou dizem que Gaia lhes deu a Fúria para torná-los os caçadores mais fortes e os guerreiros mais ferozes. Mas ela também deu a seus filhos um outro instrumento, quase tão útil e tão potente, um instrumento para conectá-los à outra natureza deles, o mundo espiritual. Esse vínculo com a Mãe Sagrada é chamado Gnose.

A Gnose é o que permite aos Garou ter acesso aos espíritos que os cercam, é a essência do mundo espiritual. Em alguns aspectos, é a expressão da natureza em parte espiritual dos lobisomens. Esse vínculo é o que torna possível a travessia para a Umbra, é o combustível dos poderosos Dons conferidos pelos espíritos. Sem essa força espiritual, os Garou seriam apartados de uma das metades de suas naturezas. Os personagens com pontuações baixas de Gnose descobrem que o contato com os espíritos é raro e difícil. Por outro lado, aqueles com pontuações muito elevadas de Gnose descobrem, às vezes, que os mundos se tornam indistintos, e eles podem vir a ter problemas para distinguir os dois lados da Película.

A Gnose aparece de duas maneiras, semelhante à Fúria e à Força de Vontade. A primeira é a pontuação de Gnose, indicada pelos círculos na ficha de personagem. Essa pontuação mostra a Gnose permanente de um personagem. A segunda é a parada de Gnose, representada pelos quadrados. Essa pontuação mostra quantos pontos de Gnose ainda restam ao personagem. A parada de Gnose nunca pode ser superior ao nível de Gnose. Quando o jogador gasta Gnose, o ponto deve ser retirado da parada de Gnose, e não do nível permanente de Gnose. A Gnose permanente se mantém constante no decorrer da história, mas a parada varia.

Como Empregar a Gnose

Assim como a Fúria é o combustível da batalha e do mundo físico, os usos de Gnose tendem a afetar o discernimento e o mundo espiritual.

Fúria e Gnose: O jogador não pode utilizar Fúria e Gnose no mesmo turno, seja usando os pontos ou testando a Característica, com a exceção de certos Dons que exigem ambas. Essas duas forças são muito poderosas, e o corpo do Garou não é forte o bastante para que ele consiga extrair poder dessas duas naturezas simultaneamente. Por exemplo, um lobisomem não pode usar Fúria para obter ações múltiplas e ativar um fetiche num mesmo turno.

Prata: Para cada objeto feito de prata, ou que contenha esse metal, carregado pelo personagem, este perderá um ponto efetivo de seu nível de Gnose. Os objetos mais potentes fazem o personagem perder mais pontos. Felizmente, esse efeito é apenas temporário e dura só um dia depois de descartada a prata. Prata em demasia pode afetar até mesmo a Gnose de uma matilha inteira. Mais informações sobre este fenômeno podem ser encontradas à pág. 189.

Dons: Muitos Dons conferidos pelos espíritos aos Garou dedicados exigem investimento e/ou testes de Gnose.

Fetiches: A Gnose é empregada para harmonizar ou ativar o fetiche de um Garou. Para mais informações sobre fetiches, veja a pág. 240.

Como Adquirir e Readquirir Gnose

Os personagens podem readquirir Gnose de várias maneiras diferentes.

Meditação: Se o personagem se concentrar e restabelecer o vínculo pessoal com a Mãe Sagrada, ele conseguirá readquirir Gnose de vez em quando. O personagem precisa passar pelo menos uma hora num só lugar e concentrando-se em seu lado profundamente espiritual (não é possível meditar e limpar revólveres ao mesmo tempo, por exemplo). O jogador precisa então fazer um teste de Raciocínio + Enigmas (dificuldade 8). Para cada sucesso obtido, o jogador readquire um ponto de Gnose. Entretanto, o personagem pode readquirir apenas um ponto de Gnose para cada hora de meditação, não importa quantos sucessos o jogador venha a obter. Além disso, essa forma de meditação pode se dar apenas uma vez por dia, e a dificuldade aumenta em um ponto para cada dia a mais que o personagem tentar o método na mesma semana (até a dificuldade máxima de 10 pontos). Os espíritos são bondosos, mas nem sempre generosos.

Caçada Sagrada: A Caçada Sagrada é uma das atividades realizadas com mais freqüência nas assembléias dos Garou. É um ritual e um dever sagrado pelo bem do povo e do caern. Um Engling é a presa escolhida, invocada e depois caçada. Essa atividade pode se dar na Umbra ou na Terra. Depois que a presa é capturada e "morta", os lobisomens que tomaram parte na caçada agradecem ao espírito pela dádiva de sua vida. Esse sacrifício tem permitido aos Garou manter os sentidos e as habilidades em boa forma para as batalhas intermináveis contra a Wyrm e os lacaios do Grande Dragão. Aqueles que participam da caçada recuperam todos os seus pontos de Gnose. Mas não se lamente pelo pobre Engling. Devido aos rituais realizados antes da caçada começar, o espírito se materializa novamente numa outra parte da Umbra depois de seu aparente falecimento. Para mais informações sobre os Englings, veja a pág. 300.

Barganhar com Espíritos: As caçadas rituais não são a única maneira de se obter a Gnose de um espírito. Algumas vezes, a fala mansa funciona tão bem quanto. Um lobisomem pode tentar, com palavras doces, convencer um espírito a compartilhar um pouco de sua Gnose. É claro que o personagem deve ser capaz de falar a língua do espírito por meio do uso de um Dom ou algum outro método similar. Pode ser que o espírito peça ao personagem que este cumpra uma pequena missão ou execute alguma tarefa antes de compartilhar sua força vital com o Garou. Nada mais justo.

Entre Histórias: No intervalo entre histórias, os jogadores podem fazer testes de Carisma + Enigmas para readquirir um pouco de Gnose. Cada sucesso nesse teste renova um ponto de Gnose.

Força de Vontade

A Força de Vontade é um dos poucos grandes fatores niveladores. Quase todas as criaturas que vivem no Mundo das Trevas a possuem. Sua força é comum. É a força oculta em cada indivíduo que lhe permite superar os instintos mais selvagens e ocasionalmente alçar-se à grandiosidade.

Muito semelhante à Gnose e à Fúria, a Força de Vontade é indicada de duas maneiras. O nível permanente de Força de Vontade é ilustrado na ficha do personagem pelos círculos; a parada temporária de Força de Vontade é mensurada pelos quadrados que aparecem abaixo do nível de Força de Vontade. A parada de Força de Vontade de um personagem nunca pode ser maior que seu nível de Força de Vontade. Como acontece com a Fúria e a Gnose, o gasto de um ponto de Força de Vontade é registrado nos quadrados da parada de Força de Vontade, e não nos círculos do nível permanente.

O nível de Força de Vontade de um personagem diminui toda vez que ele usa sua força inata para executar uma tarefa difícil, restringir seus impulsos ou manter o autocontrole. Entretanto, à medida que continua a gastar Força de Vontade, o personagem descobre que suas reservas vão se exaurindo. Sem Força de Vontade, os personagens ficam exaustos e incapazes de invocar sua força interior para cumprir seus deveres. Não vão se importar com o que quer que lhes aconteça, pois não têm Força de Vontade para continuar.

Em sua maior parte, os Garou são criaturas bastante determinadas. Até mesmos os filhotes jovens que acabaram de enfrentar o Ritual de Passagem podem se vangloriar de possuir nível 6 ou 7 de Força de Vontade. Numa escala maior, esse montante parece pequeno se comparado ao de seus anciões e inimigos, que geralmente chega a 8 e 9. Mas, em relação a seus protegidos, os seres humanos, eles estão a quilômetros de distância. A pontuação de Força de Vontade de um ser humano adulto típico fica entre 2 e 3. O mais voluntarioso dos seres humanos — um advogado, um policial ou um ativista político — se sobressai com cerca de 4 ou 5 pontos. Os seres humanos podem ultrapassar o nível 5 de Força de Vontade, mas esses indivíduos são muito raros.

•	Mole
••	Fraco
•••	Incerto
••••	Hesitante
•••••	Convencido
••••••	Confiante
•••••••	Determinado
••••••••	Controlado
•••••••••	Vontade de ferro
••••••••••	Inabalável

Como Empregar a Força de Vontade

De todas as Características possuídas pelos lobisomens, a Força de Vontade talvez seja aquela testada com mais freqüência devido a suas inúmeras funções. Com o andamento de sua história, pode ser que você se pegue prestando cada vez mais atenção aos pontos de Força de Vontade de seu personagem à medida que for descobrindo-lhes a utilidade.

Sucessos Automáticos: Ao gastar um ponto de Força de Vontade numa ação, o jogador ganha um sucesso instantâneo. Apenas um ponto pode ser gasto desse modo a cada turno, mas o sucesso é garantido. Portanto, uma tarefa pode ser executada com sucesso por meio de concentração mental, sem a interferência da sorte. Algumas situações podem anular esse sucesso, e cabe ao Narrador decidir quando isso pode ou não ser usado. Por exemplo, tradicionalmente não se permite o uso de Força de Vontade em jogadas para determinar o dano ou em qualquer teste que envolva Dons.

Impulsos Incontroláveis: Os Garou são criaturas instintivas, e pode ser que de vez em quando os jogadores flagrem a Besta interior reagindo a estímulos que há milênios fazem parte da natureza de seus personagens. Pode ser que o Narrador venha a lhe informar que seu personagem fez alguma coisa em função de um instinto primitivo, como fugir do fogo ou atacar uma criatura da Wyrm. É possível gastar um ponto de Força de Vontade para anular essa reação instintiva e permitir ao cérebro superior permanecer no controle e manter o Garou exatamente onde ele está. Às vezes, o sentimento não desaparece simplesmente, e é necessário investir mais pontos de Força de Vontade para impedir a reação. Essa progressão continua até o personagem se livrar da situação ou perder toda a Força de Vontade.

Evitar Frenesis: Como foi mencionado anteriormente, o personagem entrará em frenesi toda vez que o jogador obtiver mais de quatro sucessos num teste de Fúria. Essa situação pode ser evitada se o jogador usar um ponto de Força de Vontade para permanecer no controle. Você encontrará mais informações sobre o frenesi às págs. 190-191.

Como Recuperar Força de Vontade

Os Garou raramente conseguem um momento de paz. Além de suas batalhas constantes contra a Wyrm e os lacaios do Grande Dragão, os rituais diários e os deveres do lado humano de suas vidas ocupam boa parte do tempo restante. Não obstante, os personagens precisam descansar ou, pelo menos, desfrutar de uma oportunidade para restaurar as auto-imagens danificadas a fim de recuperar sua preciosa Força de Vontade. Em última instância, é o Narrador quem decide quando e como um personagem recupera Força de Vontade.

Serão apresentadas aqui três maneiras diferentes pelas quais os personagens podem recuperar Força de Vontade. Lembre-se de que recuperar Força de Vontade não tem qualquer efeito sobre o nível permanente do personagem. Esse nível se eleva apenas com o investimento de pontos de experiência.

Ao se completar uma história, os personagens podem recuperar toda a sua Força de Vontade. Esse ato fica reservado aos finais de *histórias*, não necessariamente o fim de cada sessão. O Narrador pode permitir que os personagens recuperem Força de Vontade por achar que eles o merecem em função do objetivo alcançado.

Uma outra opção é permitir que os jogadores que conseguiram uma vitória particularmente importante na estrutura do jogo readquiram um pouco de Força de Vontade. Essas vitórias costumam ser de natureza profundamente particular, como confrontar um inimigo pessoal ou sobrepujar um vício. O Narrador determina se um personagem readquiriu alguma ou toda a sua auto-confiança com essa ação.

Por último, se um personagem desempenhou os deveres de seu augúrio particularmente bem, ele pode readquirir de um a três pontos de Força de Vontade. Esse método está sujeito à aprovação do Narrador e depende, em grande parte, das habilidades de interpretação do jogador.

O método rápido e sujo é simplesmente deixar os personagens recuperarem um ponto de Força de Vontade todos os dias ao acordarem. O envolvimento e a satisfação não são tão grandes, mas é uma maneira de manter as coisas em andamento e a molecada contente.

Vitalidade

Os lobisomens são mais fortes fisicamente que a maioria das criaturas vivas e são imunes a muitas dores e enfermidades que afligem seus primos humanos e lupinos. Como feras em parte espirituais, criadas para a batalha, eles são excepcionalmente difíceis de se matar.

Mesmo assim, é um erro pensar que os lobisomens são imunes a ferimentos físicos. Eles podem se machucar, mas suas feridas não permanecem abertas por muito tempo, graças a seus notáveis poderes regenerativos. O fato é que um lobisomem é capaz de reparar um nível de dano por contusão a cada turno em qualquer circunstância. Sendo o dano letal, o Garou consegue regenerar um nível de vitalidade por turno, embora o jogador tenha de fazer um teste de Vigor (dificuldade 8) se o Garou estiver envolvido numa situação extenuante ou estressante, como o combate (para mais informações, consulte a seção *Recuperação*, à p. 188).

Como mostram os filmes, o grande ponto fraco dos Garou é a prata. Os lobisomens não têm defesa contra o metal de Luna. Depois da prata, as ameaças mais sérias aos Garou são o fogo, a radiação e os ataques de outras criaturas sobrenaturais. Esse tipo de dano mais poderoso e duradouro é chamado de dano agravado. Mais informações sobre dano podem ser encontradas no Capítulo Seis.

A Característica Vitalidade é usada para mostrar o estado atual de um personagem. Um Garou é capaz de agüentar muita pancada, mas os maus-tratos constantes provocam uma certa redução de potência física e um aumento no tempo de reação até mesmo nos lobisomens. Esse lento declínio é indicado pela Característica Vitalidade, que traz penalidades progressivas sobre as paradas de dados e observações quanto à condição do personagem que caminha para a morte. Por exemplo, o personagem que tenha sido Machucado está sujeito a um modificador de -1, o que significa que ele tem um dado a menos para lançar nos testes. Se foi desfigurado o suficiente para chegar ao nível de vitalidade Aleijado, o personagem perde cinco dados em todas as ações. A essa altura, o personagem está tão abatido e dolorido que é difícil se concentrar em qualquer outra coisa além da dor.

O personagem que chegar ao nível de vitalidade Incapacitado estará numa condição muito ruim. Não apenas será incapaz de reagir ao que acontece a seu redor, como também estará muito perto de dar fim a seus dias de luta. Se receber mais um nível de dano, o personagem morrerá. Gaia é muito bondosa com seus filhos e concedeu a eles muitas vantagens para dar continuidade à luta, mas a morte não tem remédio, mesmo para a Deusa. Outrora os Garou simplesmente prestavam honras aos mortos e desejavam uma boa jornada. Mas hoje, no Fim dos Tempos, a perda é muito mais dolorosa. Cada guerreiro que tomba desfalca o exército que travará a batalha final do Apocalipse.

Níveis de Vitalidade	Penalidade da Parada de Dados	Penalidade de Movimentação
Escoriado		O personagem se acha apenas ligeiramente escoriado e não está sujeito a nenhuma penalidade nos dados.
Machucado	-1	O personagem está machucado superficialmente, mas não tem nenhuma dificuldade de movimentação.
Ferido	-1	O personagem recebeu pequenos ferimentos e sua movimentação se encontra moderadamente inibida (metade da velocidade máxima de corrida).
Ferido Gravemente	-2	O personagem recebeu dano significativo. Ele é capaz de caminhar, mas não correr. Neste nível, o personagem não consegue se deslocar e depois atacar. Ele perde dados ao se mover e atacar no mesmo turno.
Espancado	-2	O personagem está gravemente ferido e só consegue mancar a cerca de três metros por turno.
Aleijado	-5	O personagem se encontra desastrosamente ferido e só consegue se arrastar a cerca de um metro por turno.
Incapacitado		O personagem é incapaz de se movimentar e provavelmente está inconsciente.

Ao entrar na caverna umbral, Mari inspirou profundamente, revestindo-se de coragem. A passagem era iluminada por um brilho vermelho e embaciado que pulsava no ritmo das batidas de seu coração.

Sua mente era da mais pura e férrea determinação. Os canalhas que haviam capturado Ceci lá na cidade... Pelo jeito, de nada adiantava adverti-los. Com essa gente, de nada serviam argumentos racionais; eles só entendiam os impulsos mais elementares: fome, desejo, dor. Dor.

Se era isso o que os faria entender, Mari estava mais do que disposta a ampliar seus conhecimentos sobre o assunto.

Caminhando com cuidado, para evitar as bordas denteadas e afiadas como coral nas paredes e no chão, Mari dirigiu-se para o interior da caverna. Lá, no centro do salão, uma forma obscenamente deturpada gemia baixinho e contorcia-se espasmodicamente. Com a aproximação da Fúria Negra, a figura se esforçou para assumir uma posição entre sentada e reclinada, tiritando sempre, observando-a com olhos encovados e profundos.

— Espírito da Dor — Mari dirigiu-se ao Epiphling na língua dos espíritos —, vim até você para aprender os segredos de seu poder. Peço-lhe que me ensine o Dom que amaldiçoa os perversos com uma dor insuportável.

O Gaffling a observou atentamente durante um bom tempo, imóvel, exceto por um estremecimento ou arrepio ocasional.

— Perverso ou virtuoso, não me importa — a coisa finalmente respondeu, com voz rouca. — Diga-me, qual é a dor de sua preferência? Algo como... isto?

Chamas irromperam do peito de Mari e irradiaram-se por todo o seu corpo, quase derrubando-a no chão, tamanha a intensidade. A agonia se instalou em seu crânio e depois desapareceu tão rapidamente quanto surgira. Ela tomou fôlego, estremeceu, mas não desviou o olhar. O espírito fez uma careta, uma imitação de sorriso em forma de faca, e crocitou:

— Ou você estava procurando algo como isto?

E a Fúria Negra sentiu uma dezena de chicotadas retalhar-lhe as costas, seguida por uma dezena de lâminas que lhe arrancou a pele da carne. Ela caiu de joelhos, agonizante. Então a dor desapareceu, deixando-a sem fôlego e prestes a vomitar. Antes que conseguisse falar, uma cólica atingiu-lhe o ventre, como lâminas ardentes banhadas em ácido, como um impuro rasgando-lhe o útero com as garras. Ela mordeu os lábios e abortou um grito agudo.

Tudo estava quieto. O solo era áspero, mas frio. A agonia cedera, deixando uma dor imprecisa em todo o seu corpo. Aos poucos, ela se levantou, os olhos ardendo de Fúria. Tudo o que separava aquele animalzinho trêmulo de uma nova definição de dor era a extensão de uma garra, ensinasse ele o Dom ou não.

— É, algo assim. Agora, o que preciso fazer para você me ensinar?

Mais uma vez, a criatura fez uma careta; em meio a sua eterna agonia, o triunfo apareceu em seus olhos.

— Eu já tenho o que quero. Chegue mais perto e eu ensinarei você a derrubar seus inimigos... como eu fiz você cair.

Capítulo Quatro: Dons e Rituais

Dons

O mundo espiritual divide muitos segredos com os lobisomens e outros metamorfos. De acordo com um antigo pacto, os espíritos ensinam habilidades mágicas chamadas Dons aos Garou. Os Dons permitem aos lobisomens concentrar sua energia espiritual para afetar a Tellurian. Tribos, augúrios e até mesmo raças diferentes aprendem Dons distintos. Cada grupo tem seus próprios segredos e suas próprias e exclusivas ligações espirituais.

Os Dons são divididos em níveis. Os Dons de Nível Um são os mais fracos — aqueles ensinados aos filhotes imaturos — e os Dons de Nível Cinco são os maiores segredos, ensinados somente aos heróis que provaram a si mesmos repetidas vezes. Ao ser criado, o personagem pode escolher um Dom de Nível Um de cada uma das respectivas listas de raça, augúrio e tribo. Durante o processo de criação de personagens, os jogadores podem usar os pontos de bônus que sobrarem para adquirir outros Dons.

À medida que ganha mais experiência, o personagem pode adquirir novos Dons. Entretanto, o personagem deve ser de posto equivalente ao nível do Dom desejado, caso contrário não poderá possui-lo. Durante o jogo, um lobisomem pode aprender os Dons de outras raças, augúrios e tribos, desde que consiga encontrar um espírito para ensiná-los. Entretanto, esses Dons têm um custo mais elevado (veja a tabela de Pontos de Experiência, pág. 181).

Como Aprender Dons

O lobisomem precisa pedir a um determinado espírito que lhe ensine seus poderes ou conseguir que um ancião invoque esse espírito e faça o pedido em nome dele. Somente os espíritos aliados dos Garou ensinam Dons de livre e espontânea vontade. Os espíritos nunca ensinam um Dom de nível elevado a um lobisomem que não tenha alcançado o devido posto.

Quando quer aprender um Dom, o lobisomem primeiro precisa encontrar um instrutor disposto a ensiná-lo. Geralmente, ele viaja para um caern com um nível de poder igual ou superior ao do Dom desejado a fim de apresentar pessoalmente seu pedido ao espírito. Esse é o método tradicional de implorar pelos ensinamentos de um espírito. O ato de invocar o espírito num caern poderoso é um sinal de respeito. Infelizmente, o mundo moderno raramente permite gestos tão nobres, apesar do que diriam muitos Presas de Prata. Como restam muito poucos caerns poderosos, geralmente o melhor que um lobisomem pode fazer é pedir a um Theurge respeitado que invoque o tal espírito e o apazigúe com os rituais apropriados. Mesmo então, as exigências deste Fim dos Tempos costumam obrigar os lobos jovens a entrar na Umbra e a caçar seus próprios espíritos-guias. O risco é óbvio. Um lobisomem inexperiente pode enfurecer um espírito em seu lar, o que é uma péssima idéia. Os espíritos sempre desconfiam desses pedidos inadequados.

Cada Dom relaciona os espíritos que primeiro o ensinaram aos Garou (alguns dos quais aparecem no Apêndice). Não são necessariamente os únicos que podem ensinar o Dom. Espíritos mais poderosos e versáteis podem conceder uma variedade de Dons. O Narrador decide quais outros espíritos poderiam ensinar um determinado Dom. Aprender um Dom é uma excelente oportunidade de interpretação, e os jogadores devem perceber que também é uma chance de se ganhar um aliado. Espera-se que os Narradores se divirtam criando personalidades para os espíritos. Livros sobre animais podem ser úteis, principalmente aqueles que tratam das qualidades lendárias associadas a certos animais.

Os lobisomens também podem ensinar Dons uns aos outros. Quando um espírito se dispõe a ensinar um Dom, o processo envolve imersão total e transmissão direta do método que desencadeará o poder no íntimo do aluno. Esse processo leva pouco tempo, geralmente não mais do que uma hora, uma noite no máximo. Mas, quando os lobisomens tentam ensinar Dons uns aos outros, isso leva muito mais tempo. Aparentemente, os companheiros de matilha aprendem mais rapidamente uns com os outros, mas o processo envolve experimentação, prática e vários

fracassos antes de se dominar o Dom. Na melhor das hipóteses, o processo leva um mês lunar completo (ao final do qual o jogador pode usar os pontos de experiência para adquirir o Dom). Os personagens que adquirem Dons desse modo devem usar um ponto de experiência a mais do que o normal.

As desvantagens desse método são extremas. Como o aluno tem de praticar o Dom para dominá-lo, aprender um Dom como Garras de Prata pode ser bastante doloroso. O aluno pode passar várias noites uivando de agonia, sem dúvida queimando a própria carne enquanto aprende a controlar o Dom. O aprendiz pode ser capaz de empregar o Dom em algumas circunstâncias antes de adquirir controle total, mas isso é sempre arriscado para as pessoas que se encontram nas vizinhanças. Apesar dessas desvantagens, os membros das matilhas jovens começaram a ensinar Dons uns aos outros com muito mais freqüência, sem qualquer consideração pelas fronteiras que separam tribos, augúrios ou raças.

Essas práticas indiscriminadas de ensino não passaram despercebidas aos anciões. Muitas seitas têm leis que proíbem o ensino de certos Dons, a não ser pelos espíritos. Por exemplo, o Dom: Chamado da Wyrm, que atrai criaturas da Wyrm, normalmente é restrito. Nenhuma seita pode se dar ao luxo de ter caprichosas criaturas da Wyrm fazendo visitinhas só para que um aluno possa praticar. As tribos mais tradicionais, como os Presas de Prata e as Fúrias Negras, têm ainda mais restrições (pobre da jovem Fúria Negra que revelar segredos tribais a um homem da Cria de Fenris). Além disso, o tempo despendido por professor e aluno nessa atividade pode levar à "contaminação" da ética tribal. A maioria dos Garou mais velhos acredita que essas aulas encorajem violações da Litania quando professor e aluno são de sexos diferentes.

Uma vez aprendidos, os Dons não podem ser esquecidos; esses talentos especiais tornam-se parte do lobisomem tanto quanto a capacidade de falar ou de amarrar os sapatos. Entretanto, os Theurges alertam que os Incarnae ou os Celestinos podem rescindir todos os Dons ensinados por sua progênie espiritual caso achem necessário se envolver pessoalmente.

Sistemas

Então, você quer saber por que seus Dons não funcionam do jeito que você quer, hein, filhote? Já te ocorreu que GAIA decide como os Dons funcionam, e não NÓS? Tem uma razão pra que eles sejam chamados Dons... Você nunca questionou os presentes que recebeu de seus pais quando era criança, não é? Questionou? Bem, aí eles os tiraram de você ou, sem dúvida, te bateram na cabeça e nas costas, não foi? Pois eles deviam ter feito isso! São Dons! Não conte com eles, considere-os uma bênção de Gaia e agradeça por ela ter lugar neste mundo até mesmo para um cachorrinho ingrato como você! Ummppf!

Os efeitos dos Dons podem variar ao acaso, dependendo dos espíritos que os conferem. Os Dons geralmente produzem os mesmos resultados, não importa quem os emprega, mas quanto a COMO isso acontece... As possibilidades são infinitas. Espirais azuis podem aparecer misteriosamente na pelagem de um Fianna quando ele ativa seus Dons. Um vento gélido e lamuriento pode soprar de repente quando um Theurge Wendigo fala aos espíritos. Os Dons de um Andarilho do Asfalto podem evocar efeitos tecnológicos, como lampejos de eletricidade e linhas de dados que passam por seus olhos. Além disso, o Narrador tem total liberdade para determinar as dificuldades de usos estranhos dos Dons. Certos lugares dificultam o emprego de Dons, e a Umbra é uma realidade a parte. Também encorajamos os Narradores a tornar interessantes (e embaraçosas) as falhas críticas relacionadas aos Dons.

Dons Raciais

Muitos espíritos ensinam Dons raciais, geralmente em respeito a pactos antigos ou como recompensa por feitos passados. Por exemplo, uma antiga história fala de um impuro que ajudou uma toupeira a se esconder dos predadores. Em troca, a toupeira ensinou o impuro a cavar a terra e, desde então, os espíritos-toupeiras ensinam aos impuros esse Dom. Quando o lobisomem desejar aprender um Dom racial, será relativamente fácil encontrar um espírito para ensiná-lo.

Hominídeos

Os Dons dos hominídeos envolvem perícias e habilidades apresentadas pelos homens, não apenas como seres culturais e capazes de fabricar ferramentas, mas também como conquistadores da natureza. A postura antagonista dos seres humanos em relação à natureza deu a eles grande controle sobre o ambiente, mas também gerou uma vaga inquietude em suas almas. É isso o que acontece quando se corta a relação primordial com a natureza. Os seres humanos tornaram-se estranhos ao mundo espiritual. Por isso, muitos Dons da raça hominídea são ensinados por seus ancestrais em vez de espíritos da natureza.

• **Mestre do Fogo (Nível Um)** — Assim que domesticaram o fogo para mantê-los aquecidos e afastar os animais selvagens, os seres humanos deram o primeiro passo rumo à civilização. Os lobisomens com este Dom invocam o antigo pacto da humanidade com os espíritos do fogo. Os espíritos da chama concordam em conter sua voracidade quando o lobisomem os toca. Um espírito ancestral ou espírito do fogo confere este Dom.

Sistema: Este Dom permite a um lobisomem reparar o dano por fogo como se fosse dano por contusão. Isso exige o investimento de um ponto de Gnose; os efeitos duram uma cena.

• **Persuasão (Nível Um)** — Este Dom permite a um hominídeo tornar-se mais persuasivo ao lidar com outras pessoas, o que confere a suas declarações e a seus argumentos muito mais significado e uma credibilidade ainda maior. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Carisma + Lábia. Se ele for bem-sucedido, o Narrador reduzirá em um ponto as dificuldades de todos os testes Sociais durante o resto da cena. Além disso, os testes Sociais podem ter um impacto maior. O lobisomem poderia vencer debates com oponentes intransigentes ou fazer com que um psicopata desumano sentisse compaixão (pelo menos por algum tempo).

• **Simular Odor de Homem (Nível Um)** — As criaturas selvagens aprenderam muito bem que a morte acompanha o homem onde quer que ele vá. Com este Dom, o lobisomem acentua bastante o cheiro de gente em volta dele, fazendo com que animais selvagens se sintam apreensivos e nervosos. Entretanto, o cheiro também faz com que os animais domésticos reconheçam o lobisomem como seu mestre. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: Todos os animais selvagens (o que não inclui criaturas sobrenaturais em forma animal) perderão um dado de suas paradas quando se acharem num raio de seis metros do Garou (salvo quando estiverem se defendendo ou fugindo) e provavelmente fugirão. Todos os animais domesticados reconhecerão o lobisomem como amigo e vão se recusar a lhe fazer mal. Por exemplo, um cão treinado para atacar que receba ordem de abater o lobisomem correria em direção ao personagem e abanaria a cauda. Se for ferido, o animal domesticado voltará a agir naturalmente. O Garou pode usar este Dom à vontade. Ele simplesmente declara quando o está ativando ou desativando.

• **Fitar (Nível Dois)** — Fitando os olhos de um ser humano ou de um animal, o lobisomem é capaz de fazer com que o alvo fuja aterrorizado. Este Dom pode ser usado contra outros lobisomens, mas o alvo ficará imóvel em vez de fugir. Um espírito-carneiro ou um espírito-serpente ensina este Dom.

Sistema: O Garou que usa este Dom só pode se concentrar em um alvo por turno; o jogador faz um teste de Carisma +

Intimidação (dificuldade igual a 5 + o Posto da vítima). A vítima fugirá durante um turno para cada sucesso obtido, apesar de poder usar um ponto de Força de Vontade para resistir aos efeitos do Dom durante um turno. Se o personagem conseguir cinco sucessos ou mais, a vítima fugirá durante uma cena. Os lobisomens (e os mais poderosos monstros da Wyrm) não fogem, mas não poderão atacar enquanto o usuário do Dom continuar a intimidá-los com o olhar. Entretanto, se eles próprios forem atacados, um abraço.

• **Perturbar Tecnologia (Nível Dois)** — O lobisomem é capaz de fazer com que dispositivos tecnológicos deixem de funcionar, se bem que temporariamente. Até mesmo o mais simples dos objetos inventados se recusa a executar sua função. Um Gremlin — um tipo de espírito da Wyld que adora quebrar coisas — ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Ofícios. O lobisomem pode escolher o nível de complexidade que deseja "perturbar". Todos os dispositivos tecnológicos (isto é, quaisquer dispositivos criados a partir de materiais fabricados, como metal ou plástico) dessa complexidade num raio de quinze metros deixam de funcionar durante um turno para cada sucesso obtido. Os dispositivos continuam inalterados, porém inertes. As facas não cortam, a pólvora não se inflama, as engrenagens não giram e assim por diante. A dificuldade do teste se baseia na seguinte tabela:

Dispositivo	Dificuldade
Computador	4
Telefone	6
Automóvel	8
Arma de fogo	9
Faca	10

• **Inquietação (Nível Três)** — Este Dom faz com que o alvo se sinta inexplicavelmente deprimido e absorto. O alvo acha difícil recorrer a toda sua emoção ou manter qualquer tipo de concentração. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Empatia contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. Obtendo-se sucesso no teste, o oponente não será capaz de recuperar Fúria durante uma cena. Além disso, as dificuldades das ações prolongadas aumentam em um ponto.

• **Remodelar Objeto (Nível Três)** — O lobisomem é capaz de modelar material anteriormente vivo (mas não morto-vivo!), transformando-o instantaneamente numa variedade de objetos. As árvores podem se tornar abrigos, os chifres de um cervo se tornam lanças, peles de animais viram armaduras e as flores se transformam em perfumes. O artefato vai se parecer com o objeto a partir do qual foi modelado (por exemplo, a lança anteriormente mencionada será feita de chifre, não de madeira). Uma Aranha do Padrão — um dos espíritos da Weaver — ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Ofícios contra uma dificuldade variável (5 para transformar o galho quebrado de uma árvore numa lança, 8 para transformar uma tábua numa jangada) e usa um ponto de Gnose. O objeto criado não é necessariamente permanente; vai durar um determinado tempo de acordo com a tabela a seguir. O investimento de mais um ponto de Gnose permite que uma arma criada dessa maneira inflija dano agravado durante uma cena ou então até que o objeto retorne a sua forma original. Esse efeito pode se tornar irrevogável com o sacrifício de um ponto permanente de Gnose caso o próprio objeto seja alterado definitivamente.

Sucessos	Duração
Um	Cinco minutos
Dois	Dez minutos
Três	Uma cena
Quatro	Uma história
Cinco	Permanente

• **Casulo (Nível Quatro)** — O lobisomem pode se envolver numa epiderme espessa, opaca e semelhante a um sarcófago, o que o deixará imóvel mas praticamente invulnerável. Esse casulo confere a ele imunidade ao fogo, à fome, a gases, a altas pressões, ao frio e a riscos ambientais semelhantes. Um espírito-inseto ou um espírito da Weaver ensina este Dom.

Sistema: O Garou usa um ponto de Gnose. Enquanto estiver no casulo, o lobisomem vai ignorar todos os ataques que não conseguirem provocar dano no mínimo igual a sua parada de Vigor + Rituais, mas os ataques que perfurarem o casulo vão destruí-lo. O casulo dura uma cena, depois da qual ele se dissolverá rapidamente e desaparecerá. O jogador pode prolongar a duração do Dom usando mais pontos de Gnose. É inteiramente possível passar dias no casulo, mas a duração máxima fica a critério do Narrador.

• **Defesa Contra Espíritos (Nível Quatro)** — Um lobisomem com este Dom consegue se proteger de espíritos realizando um rápido ritual de defesa. Para usar este Dom, o lobisomem desenha um pictograma invisível no ar que assusta e acovarda qualquer espírito que se encontre nas proximidades (exceto os totens de matilha ou os espíritos de caern). O símbolo acompanhará o lobisomem enquanto durar. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Rituais (dificuldade 7). Os espíritos num raio de trinta metros do personagem (mais uma vez, exceto o totem da matilha ou os espíritos do caern local) devem subtrair um dado de todas as paradas para cada sucesso obtido. Este Dom dura uma cena.

• **Assimilação (Nível Cinco)** — O lobisomem com este Dom se adapta tranqüilamente a qualquer cultura, não importa quão estranha ou desconhecida esta lhe pareça. Ele seria capaz de circular entre nômades beduínos como se fosse um deles ou fazer compras num mercado chinês sem que ninguém percebesse que ele não é dali. O Dom não esconde diferenças raciais, mas permite ao usuário imitar os comportamentos e os maneirismos de um nativo. Também confere a habilidade de falar e compreender a língua da cultura, embora este conhecimento desapareça com o término do efeito. Espíritos ancestrais ensinam este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Empatia. Se for bem-sucedido, o personagem vai interagir com os membros de uma outra cultura como se fosse um deles. A dificuldade depende do grau de estranheza da cultura. A dificuldade seria igual a 5 para uma outra seita Garou, mas poderia chegar a 9 se o personagem tentasse ser assimilado por uma Colméia de Espirais Negras num país estrangeiro. O personagem não estará sujeito a penalidades em testes Sociais ao interagir com os membros da cultura, apesar de não receber benefícios especiais. O Dom dura uma cena mais um dia por ponto de Força de Vontade investido quando da ativação.

• **Romper o Véu (Nível Cinco)** — Com este Dom, o lobisomem é capaz de imunizar qualquer ser humano contra o Delírio durante uma cena. Desse modo, o ser humano poderá interagir com o Garou sem sofrer os efeitos deletérios. Entretanto, o indivíduo esquecerá boa parte do que sabe se o Delírio voltar a ser induzido posteriormente. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Empatia. É necessário apenas um sucesso.

Impuros

Os impuros são os párias da sociedade Garou. Ao contrário dos Garou hominídeos e lupinos, entretanto, eles nascem e crescem na sociedade dos lobisomens e são lembrados constantemente de suas inadequações. Os maus-tratos infligidos a um impuro costumam gerar uma raiva interior intensamente reprimida, mas também o levam a desenvolver um vínculo mais profundo com o mundo espiritual, talvez como um meio de escapar ao horror de sua vida.

• **Criar Elemento (Nível Um)** — O impuro tem o poder de criar uma pequena quantidade de um dos quatro elementos fundamentais: terra, água, fogo ou ar. Desse modo, ele consegue reabastecer o suprimento de ar numa sala hermeticamente fechada, fazer uma rocha "se arremessar" contra alguém, acender uma fogueira sem fósforos nem madeira ou até mesmo encher uma banheira sem precisar de torneiras nem canos. O impuro não consegue criar formas especializadas de nenhum elemento. Metais preciosos (principalmente a prata), gases letais e ácido estão além de suas capacidades. Este Dom cria apenas terra, ar, fogo e água naturais. Os elementais ensinam este Dom.

Sistema: O jogador que interpreta o lobisomem usa um ponto de Gnose e faz um teste de Gnose. Cada sucesso permite ao personagem criar aproximadamente trinta centímetros cúbicos do elemento desejado, até o peso máximo de cinqüenta quilos, em qualquer lugar que ele seja capaz de ver num raio de vinte metros. O elemento continuará a existir até ser usado (respirado, no caso do ar; ou queimado, no caso do fogo, mas sem combustível para mantê-lo ardendo). As chamas criadas com este Dom são genuinamente quentes, mas não substituem um lança-chamas. Infligem um nível de dano por sucesso até um máximo de três níveis.

• **Raiva Primordial (Nível Um)** — O impuro aprende a concentrar a raiva que existe em seu coração e a usá-la para aumentar sua Fúria. A raiva tem um preço físico para o lobisomem, e é ele quem decide desencadeá-la contra seus inimigos. Os espíritos de veneráveis impuros ensinam este Dom. Poucos membros de outras raças passaram por humilhação e sofrimento suficientes para aprender este Dom.

Sistema: Um personagem com este Dom pode sacrificar um único nível de vitalidade, uma vez por cena, e ganhar em troca dois pontos adicionais de Fúria (mesmo que isso venha a ultrapassar o nível permanente de Fúria). O nível de vitalidade é tratado como dano agravado para fins de recuperação.

• **Sentir a Wyrm (Nível Um)** — O lobisomem consegue perceber manifestações da Wyrm na área. Este Dom envolve um sentido místico, não uma imagem visual ou olfativa, apesar de alguns lobisomens às vezes dizerem coisas do tipo: "Este lugar fede a Wyrm" (com alguns adjetivos mais pitorescos). Os Garou devem se lembrar de que a mácula da Wyrm pode aderir a almas relativamente inocentes. Os lobisomens detectam pessoas inocentes que por acaso trabalham numa fábrica controlada pela Wyrm ou que tenham ingerido alimento maculado. Este poder exige concentração. Qualquer espírito de Gaia pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Ocultismo. A dificuldade depende da concentração e da força da influência da Wyrm. Perceber um único fomor na sala ao lado teria uma dificuldade igual a 6, enquanto detectar o fedor de um Maldito que esteve na sala uma hora atrás teria uma dificuldade igual a 8. Os vampiros são percebidos como maculados pela Wyrm, salvo aqueles com a Característica Humanidade igual ou superior a 7.

• **Cavar (Nível Dois)** — Os que aprendem este Dom adquirem a habilidade de escavar a terra. Abrem um túnel de verdade, e outras pessoas podem segui-los. O escavador cria uma cova grande o suficiente para ser capaz de passar por ela. Outras pessoas podem segui-lo, mas serão limitadas pelo tamanho do buraco. O lobisomem deve estar na forma Crinos, Hispo ou Lupina para usar este Dom, pois precisará de suas garras para cavar (apesar de mesmo os impuros sem garras conseguirem usar este Dom). A estrutura do túnel não é muito firme e acabará desmoronando com o tempo. Toupeira gentilmente ensina este Dom a todos os impuros que procuram por ele.

Sistema: O jogador faz um teste de Força + Esportes contra uma dificuldade que depende da substância a ser escavada (4 para terra solta, 9 para rocha sólida). Alguns metais temperados (como o aço de titânio) e outras estruturas reforçadas não cederão à investida do lobisomem, não importa o quanto ele cave. Para cada sucesso obtido, o personagem será capaz de cavar um metro por turno. Após o teste inicial, o personagem não precisará mais jogar os dados para continuar à mesma velocidade.

• **Maldição do Ódio (Nível Dois)** — O impuro consegue verbalizar o ódio que existe em seu coração, desencorajando os oponentes com a intensidade de sua emoção. Um espírito do ódio ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Expressão (dificuldade igual à Força de Vontade do oponente). Se ele tiver sucesso, seu oponente perderá dois pontos de Força de Vontade e dois de Fúria. Este Dom só pode ser empregado contra um oponente uma vez por cena.

• **Comunicação Mental (Nível Três)** — Este Dom possibilita a comunicação mental, mesmo a longas distâncias. O usuário precisa conhecer o alvo pessoalmente (embora não tenha de ser amigo da pessoa) ou ter algo que pertença a esse indivíduo, como um cacho de cabelo, por exemplo. Espíritos das aves e espíritos do intelecto ensinam este Dom. Coruja é um mestre particularmente requisitado, e os que aprendem com ele alegam ter suas habilidades aumentadas durante a noite.

Sistema: O jogador faz um teste de Carisma + Empatia (dificuldade 8) e usa um ponto de Força de Vontade; os efeitos duram uma cena. O personagem conseguirá manter uma conversa mental com um alvo a uma distância máxima de quinze quilômetros para cada sucesso. O Dom não permite a leitura de pensamentos, mas o lobisomem pode empregar Habilidades sociais, como a Intimidação.

• **Olhos de Gato (Nível Três)** — O lobisomem consegue ver claramente no mais puro breu. Seus olhos brilham com uma luz verde e bruxuleante quando este poder se encontra ativo. Qualquer espírito-gato pode ensinar este Dom, mas os lobisomens que fizeram inimigos entre os Bastet têm problemas para encontrar quem os ensine.

Sistema: O personagem deve declarar a ativação do Dom, mas isso não requer investimentos nem testes. O personagem não estará sujeito a nenhuma dificuldade ou penalidade na parada de dados por causa da escuridão.

• **Definhar Membro (Nível Quatro)** — Com um rosnado e um olhar furioso, o lobisomem força o braço ou a perna de um alvo a se deformar, definhar e atrofiar, o que inutilizará o membro. As criaturas com capacidades regenerativas restabelecerão as funções normais do membro depois de uma cena; caso contrário, os efeitos serão permanentes. Espíritos-serpentes, espíritos-aranhas e outros espíritos peçonhentos ensinam este Dom. Alguns lobisomens chegam até mesmo a invocar espíritos da doença para aprenderem este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao Vigor da vítima + 4). A vítima acrescenta dois pontos às dificuldades de todos os testes de Destreza. Se sua perna for afetada, ela conseguirá se deslocar a apenas metade de sua velocidade normal.

• **Dom do Porco-espinho (Nível Quatro)** — Ao usar este Dom, o lobisomem sofrerá uma espantosa transformação. Seus pêlos ficarão alongados, hirsutos e afiados como os de um porco-espinho. Essa mudança o transformará numa máquina de matar ainda mais temível. O lobisomem precisa estar na forma Crinos, Hispo ou Lupina para usar este Dom. Porco-espinho ensina este Dom, e ele tem grande afeição pelos impuros.

Sistema: O personagem usa um ponto de Gnose para aguçar os pêlos. Qualquer pessoa que o impuro vier a segurar, agarrar ou imobilizar receberá dano agravado dos novos espinhos (Força +1). Além disso, quem quer que o golpeie com a carne nua (e obtenha menos de cinco sucessos no teste de ataque) sofrerá dano de acordo com a própria Força, apesar de o impuro ainda receber o dano normal. Este Dom dura uma cena ou até que o lobisomem deseje que seu pêlo volte ao normal.

• **Dom do Totem (Nível Cinco)** — Devido a seus fortes laços com a sociedade Garou, o impuro pode pedir diretamente ao totem de sua tribo que lhe empreste um pouco de poder. Os efeitos deste Dom dependem da natureza do poder do totem tribal. Rato (totem dos Roedores de Ossos) pode enviar bandos de ratos para atacar os inimigos do Garou, e Avô Trovão (totem dos Senhores das Sombras) pode atingir os inimigos do Garou com uma rajada de raios e trovões. O potencial deste Dom depende apenas do favorecimento do totem e pode beirar o miraculoso. Somente o totem tribal ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 7). Quanto maior o número de sucessos, mais dramático será o efeito. Um sucesso pode provocar uma pequena distração, ao passo que dez sucessos são o equivalente dramático de se invocar um tornado localizado para destruir os adversários do impuro.

• **Loucura (Nível Cinco)** — O impuro luta sua vida toda para encontrar um lugar, um propósito e uma sensação de estabilidade em sua terrível existência. Com este Dom, ele consegue forçar outras pessoas a encararem os próprios demônios interiores e levá-las à insanidade e à loucura. A natureza da perturbação varia de um indivíduo para outro, mas é sempre grave e impede a vítima de levar uma vida normal. Os Lunos, os espíritos da trapaça e também os da loucura ensinam este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). A insanidade dura um número de dias igual à quantidade de sucessos obtidos na tentativa. Durante esse tempo, o impuro pode aumentar ou diminuir os efeitos da loucura, concedendo lucidez à vítima e depois levando-a à psicose. Mesmo depois de passado o efeito, é comum as repercussões do acesso de loucura assombrarem o alvo pelo resto de sua vida.

Lupinos

Os Dons da raça lupina refletem seus fortes laços com o mundo natural e as regiões selvagens. Geralmente, esses Dons ampliam as capacidades naturais do lobisomem, permitindo-lhe realizar proezas que outras raças achariam impossíveis.

• **Salto da Lebre (Nível Um)** — Invocando este Dom, o lobisomem é capaz de saltar distâncias incríveis. Normalmente, espíritos-lebres, -pererecas e -gatos ensinam este Dom. A tribo perdida dos Bunyip conhecia este Dom como o Salto do Canguru; contudo, os espíritos-marsupiais parecem pouco dispostos a ajudar os lobisomens nos dias de hoje. Atualmente, muitos lobisomens chamam este Dom de "Salto do Canguru" em homenagem a seus primos extintos.

Sistema: O jogador faz um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 7). Se for bem-sucedido, ele conseguirá duplicar sua distância normal de salto (veja a seção *Saltos*, pág. 197).

• **Sentidos Aguçados (Nível Um)** — O lobisomem com este Dom está em sintonia com o mundo que o cerca, o que aguça imensamente seus sentidos. Quando o lobisomem se encontra na forma Hominídea ou Glabro, seus sentidos ficam tão aguçados quanto os de um lobo, o que lhe permite ouvir sons além de seu espectro normal de audição, confere-lhe uma visão noturna superior e torna seu olfato mais apurado que o de qualquer cachorro. Em qualquer uma das duas formas de lobo, seus sentidos adquirem uma potência sobrenatural, o que lhe permite realizar proezas que beiram a premonição. Este Dom também tem suas desvantagens. Se um alarme contra incêndio disparar perto de um Garou com este Dom ativado, isso poderá deixá-lo indefeso. As cidades podem bombardear o lobisomem com uma sobrecarga sensorial. Espíritos-lobos ensinam este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. Os efeitos duram uma cena. Nas formas Hominídea ou Glabro, as dificuldades de Percepção do lobisomem são reduzidas em dois pontos, e ele pode fazer testes de Percepção + Instinto Primitivo para realizar proezas sensoriais impossíveis aos seres humanos (como, por exemplo, rastrear pelo faro). Nas formas Crinos, Hispo e Lupina, as dificuldades de Percepção são reduzidas em três pontos (o que não se soma aos bônus de Percepção normais da forma Lupina), e o lobisomem ganha um dado a mais nas paradas de Instinto Primitivo.

• **Sentir a Caça (Nível Um)** — Os lobisomens usavam este antigo Dom durante invernos rigorosos para alimentar as matilhas. O Dom permite ao Garou localizar presas suficientes para alimentar uma matilha. No ambiente urbano, este Dom guia o lupino até as presas que se encontram na cidade, geralmente em parques, esgotos, abrigos de animais e até mesmo zoológicos. O Dom informará ao lobisomem a localização de um grande número de presas num raio de oitenta quilômetros em ambiente selvagem e dentro dos limites de uma cidade ou de seus subúrbios. Os seres humanos não são identificados como presas, mas dizem por aí que os Garras Vermelhas conhecem uma variante deste Dom capaz de localizá-los. Um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O jogador que interpreta o caçador faz um teste de Percepção + Instinto Primitivo. A dificuldade é igual a 7 em ambientes silvestres e 9 em ambientes urbanos. O sucesso indica a localização de presas suficientes para alimentar uma grande matilha. No caso de várias fontes, o Dom guia o lobisomem até a mais próxima (embora não necessariamente à mais fácil nem à mais segura).

• **Senso do Sobrenatural (Nível Dois)** — O lobisomem é capaz de sentir qualquer presença sobrenatural e determinar-lhe a força aproximada e o tipo. Como exemplos de presenças sobrenaturais temos os magos, os espíritos, a Wyrm, as aparições e os vampiros, apesar de o Dom não identificá-las especificamente. O lobisomem é tão capaz de perceber uma pessoa afligida por assombrações quanto um fantasma. Qualquer espírito servo de Gaia pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Enigmas. Quanto mais sucessos ele obtiver, mais informações o personagem irá adquirir. No entanto, o *input* sensorial é algo vago e sujeito à interpretação. Por exemplo, um vampiro pode ter cheiro de sangue velho, de medo, de carne podre, de carne fresca ou o que mais o Narrador achar apropriado. Interpretar devidamente as informações pode exigir um teste de Inteligência + Ocultismo (opção do Narrador).

• **Visão Olfativa (Nível Dois)** — O lobisomem consegue compensar completamente sua visão usando o olfato. Ele é capaz de atacar criaturas invisíveis ou orientar-se imperfeitamente na mais absoluta escuridão. Espíritos-lobos ensinam este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Instinto Primitivo contra uma dificuldade, determinada pelo Narrador, que depende da intensidade dos odores locais. O Narrador deve pedir um teste somente quando alguma coisa puder fazer o Garou perder o rastro do oponente (como, por exemplo, se o oponente passar por água corrente ou por um beco malcheiroso).

• **Nome do Espírito (Nível Três)** — O lobisomem com este Dom conhece os costumes da Umbra. É capaz de perceber o tipo e os níveis aproximados das Características dos espíritos (Fúria, Gnose e Força de Vontade). Um espírito servo do totem Uktena ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8).

• **Pés de Gato (Nível Três)** — Este Dom dá ao lobisomem a agilidade de um gato, o que o torna imune a quedas inferiores a trinta metros (ele cairá perfeitamente de pé). Ele também possui equilíbrio perfeito, mesmo sobre as superfícies mais escorregadias, e as dificuldades de todas as ações de combate que envolvam encontrões e engalfinhamentos são reduzidas em dois pontos. Espíritos-gatos ensinam este Dom.

Sistema: Esta habilidade torna-se inerente àqueles que aprendem o Dom.

• **Roer (Nível Quatro)** — As mandíbulas do lobisomem se fortalecem a ponto de torná-lo capaz de roer, no devido tempo, praticamente qualquer coisa. Além disso, as mandíbulas provocam dano maior em combate, e os oponentes apanhados entre os dentes do lobisomem só conseguem se libertar com a morte do mesmo. Espíritos-lobos ensinam este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Vigor + 4 contra uma dificuldade variável (3 para madeira, 6 para algemas de aço, 9 para o engate de vagões de trem). O tempo necessário para roer algo depende do número de sucessos. Além disso, este Dom confere à mordida de um personagem mais dois dados de dano durante uma cena.

• **Vida Animal (Nível Quatro)** — O lobisomem com este Dom pode se comunicar com outros animais selvagens e atraí-los (ou até mesmo comandá-los). Os animais domesticados falam com o lobisomem, mas eles são dados aos costumes humanos e devem ser persuadidos a obedecer ao Garou. Qualquer espírito animal pode ensinar este Dom, apesar de Leão e Urso serem os mestres mais requisitados.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Empatia com Animais (dificuldade 7). O personagem adquire a capacidade de se comunicar com todos os animais automaticamente. Um sucesso pode atrair tipos específicos de animais num raio de quinze quilômetros, e os que puderem chegar até o lobisomem num intervalo de tempo razoável assim o farão. Cada sucesso adicional acrescenta quinze quilômetros (dois sucessos indicam um raio de trinta quilômetros). Todos os animais selvagens passam a ser cordiais com o personagem. Atendem a qualquer pedido razoável feito pelo personagem e a muitos dos não razoáveis também. Para não correr o risco de enfurecer Gaia, o personagem que usar este Dom com a intenção de obrigar um animal a se sacrificar precisará homenagear o espírito do mesmo. O efeito dura uma cena, mas a duração pode ser prolongada com o investimento de mais um ponto de Gnose para cada cena desejada.

• **Canção da Grande Fera (Nível Cinco)** — Para empregar este Dom, o lobisomem precisa viajar para as remotas imensidões selvagens. Ao alcançar seu destino, ele entoa aos céus a Canção da Grande Fera e invoca uma das Grandes Feras para auxiliá-lo. Essas feras são criaturas terríveis e antigas que viveram na Terra em eras passadas. Como exemplos temos o *Willawau* (coruja gigante), o *Yeti*, o *Tigre-dentes-de-sabre*, os grandes tubarões *Megalodon*, que viveram nos mares eras atrás, e os poderosos Mamutes, que chegam em manadas. Quem sabe o que mais um Garou pode invocar? Há boatos sobre dinossauros que sobrevivem nas profundezas do Congo... As capacidades das Grandes Feras no mundo físico rivalizam com as de espíritos poderosos na Umbra. Nem mesmo os mais sábios Garou estão bem certos quanto à natureza dessas criaturas. Assim que o patriarca chegar, o lobisomem poderá fazer um pedido, embora deva fazê-lo com grande cautela. Se a Grande Fera concordar em ajudar o lobisomem, ela o fará a sua maneira, mas os inimigos do lupino devem se precaver. Poucos espíritos conhecem este Dom. Dizem que esses mestres residem no Reino de Pangéia.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Instinto Primitivo (dificuldade 8) para entoar a Canção da Grande Fera. Quanto mais sucessos, melhor será a disposição da Grande Fera. As Características ficam a cargo do Narrador, mas devem ser devidamente impressionantes.

• **Dom dos Elementos (Nível Cinco)** — O lobisomem invoca a força primordial da própria Gaia para, desse modo, ordenar aos espíritos dos elementos que se ergam, avancem e até mesmo engolfem os inimigos. Este Dom invoca um espírito elemental: não a mera matéria bruta dos elementos, mas espíritos primordiais com poder suficiente para desafiar até mesmo algo tão poderoso quanto um Rastejante Nexus. Os elementais conferem este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Ocultismo (dificuldade 7). Se for bem-sucedido, ele invocará um elemental para lhe conferir a capacidade de controlar um grande volume de terra, água, fogo ou ar (em quaisquer formas), com aproximadamente cinco metros de largura por outros cinco de comprimento para cada sucesso. O efeito dura uma cena ou até que o elemental vá embora ou então seja destruído.

Dons de Augúrio

Estes Dons representam os segredos concedidos por Luna aos filhos de Gaia. Ela ordenou a seus inúmeros servos que ensinassem vários truques aos Garou para que os lobisomens pudessem empregar essas aptidões mágicas na proteção de Gaia.

Ragabash

Os Ragabash foram abençoados por Luna com um espírito contestador para questionar a tradição rígida e com a argúcia para usar de dissimulação e trapaça contra os inimigos dos Garou. Os Dons dos Luas Novas lhes permitem fazer o trabalho de uma maneira sagaz e nada convencional.

• **Abrir Objetos (Nível Um)** — Com este Dom, o Garou é capaz de abrir quase qualquer tipo de dispositivo físico fechado ou trancado. Um espírito-guaxinim ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Gnose (dificuldade igual ao nível local da Película).

• **Embaçamento da Própria Forma (Nível Um):** A forma do Garou torna-se um borrão indistinto, o que lhe permite passar despercebido por outras pessoas. Mas, depois de avistado o Garou, o Dom é anulado até o observador se distrair novamente. Um espírito-camaleão ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Furtividade (dificuldade 8). Apesar de ele não ficar realmente invisível, cada sucesso aumenta em um ponto as dificuldades de todos os testes de Percepção realizados com a intenção de detectá-lo.

• **Simular o Cheiro de Água Corrente (Nível Um)** — O Garou consegue disfarçar completamente seu cheiro, tornando-se praticamente impossível de se rastrear. Um espírito-raposa ensina este Dom.

Sistema: A dificuldade de todos os testes para rastrear o Garou aumenta em dois pontos. Este Dom torna-se uma habilidade inerente ao Garou que o aprende. Ele não precisa investir nenhum ponto nem fazer qualquer teste. Entretanto, o Ragabash pode ainda deixar uma trilha de odor atrás de si se assim desejar (o que pode ser necessário para se misturar a alcatéias).

• **Gerar Ignorância (Nível Dois)** — O Garou é capaz de se tornar completamente invisível a todos os sentidos, espíritos ou dispositivos de vigilância se permanecer imóvel. Um espírito-camaleão ensina este Dom.

Sistema: O jogador que interpreta o Garou faz um teste de Destreza + Furtividade (dificuldade 7). Cada sucesso nesse teste é subtraído dos sucessos obtidos nos testes de Percepção + Prontidão daqueles que procuram o personagem. Se ninguém estiver procurando o beneficiário, então um único sucesso já indicará ocultação completa.

• **Induzir Esquecimento (Nível Dois)** — O Ragabash que tem este Dom é capaz de roubar algo de um determinado alvo, e a vítima esquecerá que um dia possuiu o objeto roubado. Um espírito-camundongo ensina este Dom.

Sistema: O jogador deve obter três sucessos num teste de Raciocínio + Furtividade (dificuldade igual à parada de Inteligência + Manha da vítima).

• **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Se souber algo a respeito de sua presa, o personagem será capaz de rastreá-la com a mesma rapidez com que se locomove. Este sentido inequívoco de direção funciona em qualquer lugar e é útil para rastrear espíritos na Umbra, bem como para encontrar criaturas na Terra. Um espírito-lobo ou -cão ensina este Dom.

Sistema: Nenhum teste é necessário, a menos que o alvo esteja se escondendo ativamente (só a intenção não basta) e, nesse caso, faz-se um teste de Percepção + Enigmas contra uma dificuldade igual à parada de Raciocínio + Furtividade do alvo. Se o alvo for um espírito, a dificuldade será igual à Gnose do mesmo.

• **Abrir Ponte da Lua (Nível Três)** — O Garou tem a habilidade de abrir uma ponte da lua, com ou sem a permissão do totem do caern em questão. Um Luno ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. Para mais informações sobre a abertura de pontes da lua, veja o Ritual de Abertura de Ponte (pág. 157). A distância máxima é de 1.500 quilômetros.

• **Gremlins (Nível Três)** — O Ragabash é capaz de provocar o mal-funcionamento de um dispositivo tecnológico simplesmente ao tocá-lo. Este Dom, na verdade, desfaz a energia espiritual no interior do dispositivo que auxilia em sua função. Se o Garou conseguir assustar suficientemente o espírito, este abandonará o dispositivo, o que provocará o mal-funcionamento permanente. Um Gremlin ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Intimidação; a dificuldade é determinada pela complexidade do objeto. Quanto mais sucessos o Garou obtiver, mais o dispositivo será danificado. Cinco sucessos inutilizam o dispositivo permanentemente (o espírito o abandona). A boa interpretação pode garantir de um a três dados adicionais, a critério do Narrador.

Dispositivo	Dificuldade
Computador	4
Telefone	6
Automóvel	8
Faca	10

• **Bênção de Luna (Nível Quatro)** — Quando a lua está visível no céu noturno, a prata se recusa a provocar danos agravados no Garou. De fato, se for lua cheia, as armas de prata podem muito bem se voltar contra aqueles que as empunham. Um Luno ensina este Dom.

Sistema: Para cada golpe desferido contra o Garou, o usuário da arma deve lançar três dados adicionais ao atacar; esses dados são contados apenas para verificar a ocorrência de falhas críticas. O Garou pode absorver e regenerar o dano provocado por prata como se fosse letal ou por contusão (se a prata fizer parte de uma arma com ou sem fio, respectivamente), mas somente quando a lua estiver visível sobre o horizonte. Portanto, o Garou ainda é vulnerável durante a lua nova.

• **Fragilizar Corpos (Nível Quatro)** — Com este Dom, o Garou é capaz de lançar uma praga devastadora sobre um inimigo, enfraquecendo-lhe ou paralisando-lhe o corpo. Muitos consideram uma declaração de guerra sem fim o uso deste poder contra um inimigo. Um espírito da dor ou um espírito da doença ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Gnose, e o alvo resiste com seu próprio teste de Gnose. A dificuldade do Garou é a Força de Vontade do oponente, enquanto a dificuldade da vítima é a Gnose do Ragabash (as vítimas que não possuem Gnose fazem testes de Vigor sem quaisquer ajustes devidos a poderes sobrenaturais ou coisas do gênero). Cada sucesso obtido pelo Ragabash lhe permite remover um ponto de quaisquer Atributos Físicos da vítima. O efeito é permanente, mas a vítima pode restabelecer esses Atributos com pontos de experiência. Este Dom pode ser usado apenas uma vez *na vida* contra um determinado oponente.

• **As Mil Formas (Nível Cinco)** — Muitos trapaceiros arquetípicos são metamorfos, e com o Ragabash não é diferente. O Garou com este Dom pode se transformar em animais de qualquer tamanho, desde um passarinho até um bisão. O Garou ganha todos os poderes especiais (vôo, guelras, veneno, capacidades sensoriais etc.) do animal que imita. Ele não consegue assumir a forma de animais da Wyrm (não que ele o desejasse!), mas pode assumir a forma de animais mitológicos com um pouco mais de esforço.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Inteligência + Empatia com Animais. A dificuldade varia e aumenta proporcionalmente à distância entre a forma do animal desejado e a forma natural do Garou. Por exemplo, transformar-se num gorila ou numa pantera (mamíferos de massa aproximadamente igual) pode ter uma dificuldade igual a 5; no caso de um aligátor (um réptil ligeiramente maior), a dificuldade seria igual a 7; e para virar uma perereca (um anfíbio muito menor), a dificuldade seria igual a 9. Imitar animais mitológicos sempre tem dificuldade igual a 10.

• **Roubar Poderes (Nível Cinco)** — O Garou é capaz de roubar os poderes alheios e empregá-los. Esses poderes podem ser Dons dos Garou, Encantos dos espíritos, Disciplinas vampíricas, Magia Verdadeira ou qualquer outro poder semelhante. Um espírito-gralha ensina este Dom.

Sistema: O jogador precisa obter três sucessos num teste de Raciocínio + Furtividade (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Se for bem-sucedido, o Ragabash poderá usar o poder especificado (e a vítima, não) durante tantos turnos sucessivos quantos ele desejar, desde que esteja disposto a investir um ponto de Gnose por turno. A Gnose dos lobisomens é substituída por quaisquer Características exclusivas da vítima que venham a ser necessárias para fazer o poder funcionar, como os pontos de sangue de um vampiro ou a Areté de um mago. O Ragabash precisa saber algo a respeito dos poderes de seu alvo e deve ter em vista um poder que seja capaz de compreender nos mesmos termos.

Theurge

Os Dons de Luna para seus filhos Luas Crescentes conferem-lhes discernimento em relação ao mundo espiritual e poder sobre o mesmo. O Theurge é abençoado com a capacidade de manipular a Umbra e o intelecto de outras pessoas, tudo em nome de uma sabedoria superior.

• **Comunicação com Espíritos (Nível Um)** — Este Dom permite ao Garou comunicar-se com espíritos encontrados casualmente. O Garou, portanto, é capaz de se dirigir aos espíritos quer eles o desejem ou não. É claro que nada (geralmente) impede o espírito de ignorar o Theurge ou de ir embora. Qualquer espírito pode ensinar este Dom.

Sistema: Uma vez aprendido, este Dom permite ao Garou compreender a linguagem dos espíritos intuitivamente. Os espíritos particularmente estranhos podem ser difíceis de se compreender — ou, no caso de muitos Malditos, inequivocamente dolorosos.

• **Sentir a Wyrm (Nível Um)** — Como o Dom dos impuros.

• **Toque da Mãe (Nível Um)** — O Garou é capaz de cicatrizar os ferimentos de qualquer criatura viva, sejam eles agravados ou não, com uma simples imposição das mãos sobre a área afligida. O Garou não consegue curar espíritos, mortos-vivos nem a si mesmo com este Dom. Um espírito-unicórnio ou -urso ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Inteligência + Medicina (dificuldade igual à Fúria do indivíduo ferido, ou 6 para os não-Garou). Cada sucesso repara um nível de vitalidade. O Theurge é capaz de curar até mesmo Cicatrizes de Batalha desta maneira, caso utilize o Dom na mesma cena em que a cicatriz foi obtida e invista um segundo ponto de Gnose. Não há limite para o número de vezes que esse Dom pode ser usado com uma mesma pessoa, mas cada uso exige o investimento de um ponto de Gnose.

• **Comandar Espíritos (Nível Dois)** — O Theurge pode dar comandos simples aos espíritos encontrados casualmente e esperar um certo grau de consentimento. Este Dom não confere a habilidade de invocar espíritos. Capacita o usuário apenas a coagi-los a obedecer. Qualquer avatar de um Incarna pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador precisa usar um ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Carisma + Liderança (dificuldade igual à Gnose do espírito). Cada comando sucessivo exige o investimento de mais um ponto de Força de Vontade. Observe que o Garou

não pode ordenar que os espíritos deixem áreas às quais estão presos. Isso exige o Dom de Nível Três dos Theurges: Exorcismo.

• **Nome do Espírito (Nível Dois)** — Como o Dom de Nível Três dos lupinos.

• **Visões (Nível Dois)** — Quando o perigo espreita os Garou ou acontecimentos importantes são iminentes, visões começam a acometer os lobisomens sem aviso. A natureza do perigo é velada em metáforas: um vampiro poderoso pode aparecer no sonho do Theurge como um esqueleto ensangüentado, enquanto uma batalha iminente pode ser anunciada por sonhos nos quais corvos devoram carcaças. Espíritos-corvos ensinam este Dom.

Sistema: Lida-se melhor com a decodificação desses sinais por meio de representação, mas o Narrador pode exigir, se achar apropriado, que o jogador que interpreta o Garou faça um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7).

• **Exorcismo (Nível Três)** — Este é o Dom de expulsar espíritos de lugares ou objetos, quer tenham sido aprisionados ou estejam ali por vontade própria. Qualquer avatar de um Incarna pode ensinar este Dom.

Sistema: O Garou tem de se concentrar, sem interrupções, durante três turnos. Se o espírito não desejar partir, o jogador deverá fazer um teste de Manipulação + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do espírito). Se o espírito estiver preso a seu jazigo (ou no interior de um fetiche), então o exorcista deverá fazer um teste de Raciocínio + Lábia (dificuldade 8) e conseguir mais sucessos que o executor do feitiço que prendeu o espírito ao local. Este Dom pode ser usado para "curar" os fomori, mas o hospedeiro certamente morrerá assim que o Maldito for expulso, a menos que um poderoso curandeiro consiga preservar-lhe a vida durante o exorcismo.

• **Percepção do Invisível (Nível Três)** — O mundo que cerca os Garou está tomado de espíritos, e ninguém sabe disso melhor do que o Theurge. Este Dom confere a percepção constante do mundo espiritual. Mesmo estando no mundo físico, o Theurge com este Dom é capaz de interagir à vontade com espíritos que se encontram na Penumbra. Apesar de a maior parte da atividade espiritual dificilmente ser digna de nota, o Theurge estará ciente de quaisquer mudanças dramáticas. Qualquer espírito pode ensinar este Dom.

Sistema: Se a Gnose permanente do Garou for igual à Película ou excedê-la, ele conseguirá ver a Umbra automaticamente. Caso contrário, o jogador terá de fazer um teste de Gnose para perfurar a Película (dificuldade igual ao nível da Película). Apenas um sucesso é necessário. O efeito dura uma cena inteira ou até que o personagem entre numa área com nível de Película mais alto.

• **Captura à Distância (Nível Quatro)** — O Garou é capaz de levar coisas de um lado para outro da Umbra sem ter de dedicá-las a si mesmo (veja o Ritual de Dedicação do Talismã, pág. 164). Este Dom afeta seres humanos e animais, voluntários ou não. Os Garou usam este poder com freqüência para levar Parentes leais com eles em demandas umbrais, ou para curar Parentes feridos — tanto o corpo quanto a alma — em Ravinas místicas.

Sistema: O Garou deve agarrar o objeto ou a pessoa que deseja levar para o mundo espiritual. Terá, então, de usar alguns pontos de Força de Vontade: um para objetos pequenos (um relógio de bolso ou um canivete), dois para objetos maiores (uma mochila ou uma tigela) e três para objetos imensos (inclusive pessoas). O jogador faz o teste usual de Gnose para perfurar a Película e percorrer atalhos; se tiver sucesso, tanto ele quanto o objeto ou a pessoa desejada passarão para a Umbra. Um alvo relutante pode resistir com um teste de Força de Vontade; cada sucesso nesse teste será subtraído dos sucessos obtidos pelo Garou. O Garou que tenta abduzir uma vítima contra a vontade terá de conseguir no mínimo três sucessos em seu teste de Gnose.

A menos que tenha a capacidade de percorrer atalhos, qualquer pessoa levada para a Umbra deve contar com o Garou para escapar ou terá de encontrar uma área com uma Película muito fina, como um caern. O nível da Película deve ser igual ou inferior a 3 para a pessoa voltar por conta própria. Se de fato voltar, ela não conseguirá entrar na Umbra novamente, não importa o nível da Película. Se passar muito tempo na Umbra, uma criatura viva acabará se transformando totalmente em matéria espiritual.

• **Drenagem Espiritual (Nível Quatro)** — O Garou consegue drenar poder de um espírito para nutrir sua própria determinação. Um espírito servo do totem Uktena ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste resistido de Gnose contra o espírito. Se o jogador tiver sucesso, o espírito perderá um ponto de Essência a cada sucesso durante o resto da cena. A cada dois pontos drenados, o Garou ganhará um ponto temporário de Força de Vontade, mas perderá os pontos que excedam seu máximo ao final da cena.

• **Lobotomia Animal (Nível Cinco)** — Com apenas um pensamento, o Garou é capaz de reduzir a mente de um oponente à de um animal, o que arruína sua inteligência. Um espírito servo do totem Grifo ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Raciocínio + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo +3, máximo 10) e usa um número variável de pontos de Gnose. Se for bem-sucedido, o Garou poderá arruinar permanentemente o Atributo Inteligência de um alvo. Dois pontos de Gnose devem ser usados para cada ponto de Inteligência removido, e o Garou não conseguirá remover um número de pontos superior ao de sucessos obtidos. Além disso, o alvo passará a se comportar de maneira cada vez mais bestial a cada ponto perdido.

• **Modelagem de Espírito (Nível Cinco)** — O Garou é capaz de mudar propositalmente a forma de um espírito. Um Chimerling ensina este Dom.

Sistema: O jogador que interpreta o Garou tem de vencer o espírito num teste resistido de Gnose. A dificuldade do Garou depende do que ele tenta realizar, e a dificuldade do espírito é igual à Gnose do Garou.

Mudança	Dificuldade
Características (Força de Vontade, Fúria, Gnose; um ponto alterado a cada sucesso)	6
Disposição (Amistoso, Neutro, Hostil)	8
Tipo (Naturae, Elemental, Maldito etc.)	10

Philodox

Luna presenteia seus filhos Meias-luas com os poderes do equilíbrio, a capacidade de detectar a verdade e de impor a lei. Como juízes e mediadores, muitos Philodox apresentam uma certa tendência a ocupar posições de liderança e possuem Dons para ajudá-los nesse papel.

• **Faro Para a Forma Verdadeira (Nível Um)** — Este Dom permite ao Garou determinar a verdadeira natureza de uma pessoa. Essa informação é transmitida como uma sensação olfativa: é, na verdade, o odor da forma natural do alvo. Qualquer espírito servo de Gaia pode ensinar este Dom.

Sistema: O Garou é capaz de identificar automaticamente um outro lobisomem; qualquer outra coisa requer um teste de Percepção + Instinto Primitivo. São necessários dois sucessos para detectar vampiros, fadas ou outros metamorfos, e quatro para detectar fomori ou magos.

• **Resistência à Dor (Nível Um)** — Com um pouco de força de vontade, o Philodox é capaz de ignorar a dor de seus ferimentos e continuar a agir normalmente. Um espírito-urso ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade; seu personagem conseguirá ignorar todas as penalidades devidas a ferimentos durante o resto da cena.

• **Verdade de Gaia (Nível Um)** — Como juízes da Litania, os Philodox têm a capacidade de perceber se outras pessoas estão ou não falando a verdade. Um Gaffling de Falcão ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Inteligência + Empatia (dificuldade igual à parada de Manipulação + Lábia da vítima). Este Dom revela apenas se o alvo está falando a verdade ou mentindo.

• **Chamado do Dever (Nível Dois)** — Qualquer espírito que o Philodox conheça pelo nome é um criado em potencial. Com este Dom, o lobisomem é capaz de invocar e comandar qualquer espírito que conheça pelo nome. Apenas um comando por vez é possível, e o espírito parte depois de atender a um pedido. O avatar de um Incarna ensina este Dom.

Sistema: Obviamente, o Philodox deve aprender o nome do espírito, o que geralmente exige conhecê-lo pessoalmente ou o uso do Dom: Nome do Espírito. O jogador faz um teste de Carisma + Liderança (dificuldade igual à Força de Vontade do espírito). Se o jogador investir dois pontos de Gnose, o lobisomem poderá invocar todos os espíritos gaianos num raio de 1,5 quilômetros para protegê-lo ou assisti-lo, mesmo que não saiba seus nomes.

• **Determinação (Nível Dois)** — Alguns Garou têm tanta certeza de seu lugar na matilha, na tribo e no mundo que podem recorrer a essa determinação em momentos de necessidade. O Philodox encontra ânimo em suas reservas mais íntimas. Um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: Uma vez por cena, o jogador pode fazer um teste de Vigor + Rituais (dificuldade 7). A cada dois sucessos, o Philodox vai recuperar um ponto de Força de Vontade até atingir seu valor máximo.

• **Rei dos Animais (Nível Dois)** — A autoridade do Philodox se estende até mesmo ao reino dos animais, de tal modo que ele pode exigir a lealdade de qualquer animal. Em caso de sucesso, o animal seguirá suas ordens incondicionalmente e de livre e espontânea vontade. Um espírito-leão ou -falcão ensina este Dom.

Sistema: O Philodox deve escolher um alvo num raio de trinta metros. O jogador faz um teste de Carisma + Empatia com Animais contra uma dificuldade baseada na relação do lobisomem com o animal. Este poder funciona apenas com um animal por vez e não atrai animais para perto do Garou (consulte o Dom de Nível Quatro dos lupinos: Vida Animal).

Relacionamento	Dificuldade
Um irmão de ninhada	3
Alimentado e cuidado por você	6
Estranho	8
Hostil	10

• **Descobrir Calcanhar-de-aquiles (Nível Três)** — Os Philodox são os mestres do juízo crítico, e essa característica se estende até mesmo ao campo de batalha. Observando o estilo de luta de um oponente, o lobisomem é capaz de avaliar-lhe os pontos fortes e fracos. Espíritos-serpentes e espíritos do vento ensinam este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Briga (dificuldade 8). Cada sucesso dá a ele um dado extra para acrescentar a seus testes de ataque ou avaliação de dano contra esse oponente. Por exemplo, o Philodox que conseguir quatro sucessos nesse teste poderia acrescentar dois dados a seus testes de ataque e dois a sua parada de dano. Este Dom pode ser usado contra um determinado adversário apenas uma vez por cena, e os benefícios se perdem ao final da mesma. O Garou tem de se concentrar um turno inteiro para usar este Dom.

• **Sabedoria das Antigas Tradições (Nível Três)** — Todos os lobisomens têm um vínculo inerente com seus ancestrais, uma forma de inconsciente racial acessível por meio de meditação intensa. O Philodox pode recorrer a essas lembranças remotas para recordar o saber e os fatos antigos. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: O personagem deve meditar durante algum tempo, concentrando-se no passado. Em seguida, o jogador faz um teste de Gnose (dificuldade igual a 9, -1 a cada ponto de Ancestrais que o Garou possuir). O número de sucessos determina o grau de detalhamento e exatidão da resposta recebida.

• **Faro Para Grandes Distâncias (Nível Quatro)** — O lobisomem é capaz de acionar todos os seus sentidos num local que conheça bem (até mesmo uma localidade na Umbra), não importa a distância que se encontra do lugar. O Philodox percebe o local a partir de um certo ângulo, como se estivesse no centro da área examinada. Um espírito-ave ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Enigmas (dificuldade 8). Se o local se encontrar na Umbra, a dificuldade será 8 ou igual ao nível da Película (o que for maior).

• **Imposição (Nível Quatro)** — O Philodox invoca seu poder para irradiar uma presença imperiosa que obriga os demais a se submeterem a ele. Caso tenha sucesso numa disputa de vontades, ele dominará o adversário: os seres humanos caem de joelhos e os lobos se espojam no chão. Um espírito-leão ou um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O jogador tem de obter pelo menos três sucessos a mais que seu oponente numa disputa resistida de Força de Vontade. Se o Dom tiver efeito, a vítima não conseguirá fazer mais nada além de se submeter, a menos que corra perigo imediato.

• **Mesmerizar (Nível Cinco)** — Este Dom obriga o alvo a obedecer às ordens do Philodox como se cumprisse um *geas*, um voto sagrado. O Dom Mesmerizar não consegue forçar os alvos a agirem de maneira contrária a seus instintos fundamentais (como o de autopreservação). Portanto, o Philodox seria capaz de enviar um grupo numa demanda, mas não conseguiria obrigar os membros do grupo a atacar nem a tentar matar uns aos outros, a menos que fossem psicóticos ou lobisomens sem laços de matilha. O avatar de um Incarna ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Liderança (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). No caso de um grupo, a dificuldade é a Força de Vontade mais alta entre seus membros. A compulsão de Mesmerizar dura até a tarefa ser completada ou até que o alvo ultrapasse o nível de vitalidade Incapacitado em sua ânsia de cumprir a demanda. Nenhuma vítima pode se submeter a mais de um voto por vez; o primeiro sempre tem precedência.

• **Parede de Granito (Nível Cinco)** — Os Philodox têm uma relação mais forte com os elementais da terra do que outros lobisomens pois, da mesma maneira que a terra sustenta aqueles que estão sobre ela, os Philodox são o alicerce dos costumes de seu povo. Enquanto estiver em contato com a terra ou com a rocha, o Philodox será capaz de conjurar um muro para se proteger. Esse muro acompanha o Garou, protegendo-o por todos os ângulos. Os elementais da terra ensinam este Dom.

Sistema: O Garou usa um ponto de Gnose. As dimensões do muro são três metros de altura, dois metros de comprimento e um metro de espessura. Tem uma parada de absorção de dez dados, e é preciso infligir quinze níveis de dano para penetrá-lo em qualquer ponto. O muro persiste durante uma cena ou até ser devolvido à terra pelo Garou.

Galliard

Os Dançarinos da Lua estão repletos de paixão e de canções e, portanto, Luna concede a eles Dons que lhes permitem criar emoções, sonhos e esperanças. O Galliard é um artista do mais alto grau, e o mundo todo é sua tela.

• **Chamado da Wyld (Nível Um)** — Este Dom engrandece a incumbência natural do Galliard de se comunicar por meio de uivos.

O Galliard pode emitir um grito que agita e revigora outros lobisomens, mesmo aqueles que se encontram muito além do alcance normal da audição. Este Dom é usado mais comumente no início de festins ou outros eventos para exortar a seita, ou para pedir ajuda em momentos de perigo. Um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Vigor + Empatia; o número de sucessos determina a que distância o Chamado pode ser ouvi-

do e em que grau agita aqueles que o ouvem. Este Dom pode ser usado em conjunto com outros uivos dos Garou (págs. 45-46). O Narrador determina os efeitos reais, mas estes devem ter relação com o tipo de uivo executado e com a intenção do Garou. Alguns exemplos são: a cada dois sucessos, aqueles que participam do festim recebem um dado a mais em suas paradas; os agentes da Wyrm são distraídos pelo chamado e suas dificuldades elevam-se temporariamente; nenhum Garou que se encontrar na área hesitará em responder ao Chamado de Socorro do lobisomem que emprega este Dom.

• **Comunicação com Animais (Nível Um)** — O lobisomem com este Dom é capaz de se comunicar com qualquer animal, desde um peixe até um mamífero. Este Dom não altera a reação básica dessas criaturas; a maioria dos animais ainda teme predadores como os lobisomens. Qualquer espírito da natureza pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador faz simplesmente um teste de Carisma + Empatia com Animais, embora cada encontro ou tipo de animal diferente exija um teste em separado.

• **Comunicação Telepática (Nível Um)** — Invocando o poder dos devaneios, o Garou é capaz de colocar quaisquer personagens de sua escolha em silenciosa comunhão. Um Chimerling ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade para cada ser racional de sua escolha e faz um teste de Manipulação + Expressão (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima) caso a criatura seja forçada contra a vontade. Todos aqueles incluídos no sonho podem interagir normalmente por meio de Comunicação Telepática, embora não consigam provocar dano com este Dom. Seus corpos reais ainda podem agir, mas todas as paradas são reduzidas em dois dados. A Comunicação Telepática termina quando todos os participantes assim o desejarem, ou no turno em que o Galliard falhar no teste contra um membro relutante. Os seres afetados devem estar no campo de visão do usuário.

• **Chamado da Wyrm (Nível Dois)** — Este perigoso Dom realmente atrai criaturas da Wyrm. Os Galliards costumam empregar o Chamado como isca para uma emboscada ou para fazer a caça deixar o esconderijo. Qualquer espírito servo de Gaia pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador que interpreta o Garou faz um teste resistido de Manipulação + Performance contra a Força de Vontade da criatura da Wyrm (ambos os testes contra dificuldade 7). Se perder a disputa, a criatura da Wyrm terá de se apresentar à fonte do Chamado.

• **Comunicação Onírica (Nível Dois)** — O Galliard é capaz de entrar no sonho de outra pessoa e desse modo afetar o curso desse sonho. O lobisomem não precisa estar perto do alvo, mas tem de conhecer ou já ter visto o sonhador. Um Chimerling ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Raciocínio + Empatia (dificuldade 8). Se o sonhador acordar enquanto o Galliard ainda estiver dentro do sonho, o lobisomem será expulso do mundo onírico e perderá um ponto de Gnose.

• **Distrações (Nível Dois)** — O Garou é capaz de emitir ganidos, latidos ou uivos irritantes para desviar a atenção de seu alvo. Um espírito-coiote ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Raciocínio + Performance (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Cada sucesso subtrai um dado da parada do alvo no turno seguinte.

• **Canção da Fúria (Nível Três)** — Este Dom liberta a Besta que existe no íntimo de outras pessoas, o que força lobisomens, vampiros e outras criaturas semelhantes a entrar em frenesi e enfurece os seres humanos. Um espírito-carcaju ensina este Dom.

Sistema: O Garou faz um teste de Manipulação + Liderança (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). A vítima tem um violento acesso de fúria (ou frenesi, se tiver propensão a esse tipo de coisa) durante um turno para cada sucesso.

• **Olho de Cobra (Nível Três)** — Com apenas um olhar, o Garou consegue atrair quem quer que seja para junto de si. Um espírito-serpente ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Aparência + Enigmas (dificuldade igual à Força de Vontade do Alvo). O Garou precisa de três sucessos a fim de trazer o alvo para junto de si; um número menor de sucessos no mínimo impele a vítima na direção correta. Uma vez ao lado do Garou, o alvo pode fazer o que bem entender, mas antes disso terá de fazer o possível para chegar até o Galliard.

• **Andarilho da Ponte (Nível Quatro)** — O Galliard tem a habilidade de criar pequenas pontes da lua que só ele é capaz de atravessar. O Garou percorre a ponte da lua de uma extremidade a outra em um centésimo do tempo que levaria para atravessar a mesma distância normalmente, o que lhe permite desaparecer diante de um adversário e reaparecer atrás do mesmo instantaneamente. Observe que essas pontes da lua não são protegidas por Lunos e ocasionalmente chamam a atenção de criaturas espirituais. Sabe-se que esses seres chegam a seguir o Garou no mundo físico. Um Luno ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose para criar a ponte. A ponte da lua dura apenas o tempo de uma travessia, a menos que o jogador invista um ponto permanente de Gnose durante a criação da mesma; nesse caso, a ponte vai durar até a lua cheia seguinte. A distância máxima que se pode percorrer é igual à Gnose do Garou em quilômetros.

• **Teatro de Sombras (Nível Quatro)** — Invocando o poder das sombras e dos sonhos, o Galliard é capaz de criar histórias interativas das quais participam outras pessoas, voluntariamente ou não. As sombras dançam em volta dos participantes enquanto eles interpretam seus papéis (com a direção do Galliard). Este Dom é muito usado em assembléias, pois permite a muitos Garou participar da lenda recontada pelo Galliard. Entretanto, este Dom também pode ser empregado com os relutantes, forçando-os a tomar parte numa história da escolha do Garou. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: Ao empregar este Dom com os relutantes, o jogador é obrigado a investir uma quantidade variável de Gnose e terá de conseguir três sucessos num teste de Manipulação + Performance (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Se for bem-sucedido, o jogador poderá contar uma história e forçar a vítima a atuar exatamente como o personagem da história o faz. Este efeito dura um turno por ponto de Gnose investido.

• **Jogos da Mente (Nível Cinco)** — Este Dom representa a capacidade do Galliard de manipular a emoção em sua forma mais pura. O Galliard pode alterar as emoções de um alvo como bem entender, de ódio para amor e vice-versa. Espíritos-coiotes ensinam este Dom.

Sistema: O Garou faz um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Os sucessos permitem ao Garou controlar as emoções de qualquer indivíduo. Quanto mais sucessos o jogador obtiver, mais rapidamente as emoções se manifestarão e mais fortes parecerão. Algumas emoções não perduram sem um bom motivo. Um Galliard poderia fazer alguém se apaixonar por ele, mas o amor não duraria (e poderia muito bem se transformar em ressentimento justificado). Se as ações do Galliard reforçarem a emoção — tratando bem um "novo amigo" ou ameaçando um inimigo aterrorizado —, há uma chance maior de as emoções se tornarem reais. O Narrador deve recompensar o jogador com dados adicionais por interpretar bem este Dom.

• **Materialização de Sonhos (Nível Cinco)** — Os Galliards de posto mais elevado conseguem dar vida aos produtos de sua imaginação, fabricando criaturas a partir da essência espiritual dos sonhos. Os Chimerlings ensinam este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste prolongado de Inteligência + Performance (dificuldade 8). Ele pode criar qualquer forma de vida que for capaz de imaginar, designando-lhe um ponto de

Características para cada sucesso obtido no teste. O lobisomem pode levar quanto tempo desejar para dar forma à criatura, acumulando sucessos de um turno a outro, mas, assim que parar, o ser onírico tomará forma e exigirá um investimento de Gnose para continuar a se manifestar. O custo será de um ponto de Gnose por cena se o ser onírico permanecer relativamente inativo (como fazer pequenos serviços ou vigiar um local), ou um ponto por turno se o ser entrar em combate ou realizar alguma atividade extenuante similar. O lobisomem deve ser cuidadoso pois, se sofrer uma falha crítica a qualquer momento, o ser onírico lhe escapará ao controle. A criatura permanecerá no mundo físico o quanto desejar.

Ahroun

Quando está cheia, Luna inunda seus filhos com Fúria. O Ahroun é seu guerreiro favorito, nascido para lutar e morrer em nome dela e em nome de Gaia. Luna recompensa essas almas corajosas com força, velocidade, perícia e poder: tudo de que se precisa desesperadamente face ao Inimigo.

• **Garras Afiadas (Nível Um)** — Raspando as garras numa pedra ou em outra superfície dura, o Ahroun deixa-as afiadas como navalhas. Um espírito-gato ou espírito-urso ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Fúria, e o Ahroun tem de gastar um turno inteiro afiando as garras. Durante o resto da cena, seus ataques com garras provocam um dado adicional de dano.

• **Inspiração (Nível Um)** — Os outros lobisomens se voltam para o Ahroun em busca de liderança no combate. O Dom da Inspiração é um dos motivos. O Garou com este Dom renova o ânimo e a sede de justiça de seus irmãos. Um espírito-leão ou espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. Todos os camaradas (mas não o usuário do Dom) recebem um sucesso automático em quaisquer testes de Força de Vontade realizados durante a cena.

• **Toque da Queda (Nível Um)** — Este Dom permite ao Garou fazer o adversário se estatelar no chão com apenas um toque. Qualquer espírito etéreo pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador que interpreta o Garou faz um teste de Destreza + Medicina (dificuldade igual à parada de Vigor + Esportes do oponente). Até mesmo um único sucesso já lança a vítima ao solo. Isso conta como uma ação; ativar este Dom e atingir um adversário com a intenção de feri-lo são duas coisas distintas.

• **Espírito da Batalha (Nível Dois)** — Este Dom permite ao Ahroun atacar com a velocidade do raio, antes de qualquer adversário. Um espírito-gato ensina este Dom.

Sistema: Uma vez aprendido o Dom, os efeitos são permanentes. O Ahroun pode acrescentar 10 a todos os seus testes de iniciativa, o que quase sempre garante que ele atacará primeiro. Se quiser, o Ahroun poderá usar um ponto de Gnose para acrescentar mais um 10 a seu teste de iniciativa. Lembre-se, porém, de que isso o impedirá de empregar Fúria para obter ações adicionais; os lobisomens não podem usar Fúria e Gnose no mesmo turno.

• **Medo Verdadeiro (Nível Dois)** — O Ahroun exibe a verdadeira extensão de seu poder, amedrontando um adversário de sua escolha e levando-o à quiescência durante um certo número de turnos. Os espíritos do medo ensinam este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Força + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Cada sucesso obtido intimida o inimigo durante um turno; a vítima não poderá atacar. Se for atacada, ela poderá se defender e agir normalmente em outros aspectos, mas suas ações provavelmente serão motivadas pelo medo.

• **Sentir a Prata (Nível Dois)** — Como guerreiros consumados, os Ahroun devem estar preparados para todas as eventualidades, incluindo-se armamento de prata. Este Dom, ensinado por Lunos, permite ao Ahroun detectar a presença de prata.

Sistema: O Garou faz um teste de Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Se for bem-sucedido, ele conseguirá detectar a presença de prata nas proximidades. Três sucessos lhe permitem localizar a prata.

• **Coração da Fúria (Nível Três)** — O Garou é capaz de se empedernir contra a raiva, suprimir sua Fúria e criar uma barragem mental contra os frenesis explosivos de sua espécie. Essa raiva, porém, acabará exigindo uma prestação de contas, de modo que ele precisará dar vazão a esse sentimento antes que este se liberte. Um espírito-javali ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível de Fúria permanente do personagem). A cada dois sucessos, acrescenta-se um ponto à dificuldade de frenesi do personagem durante uma cena, o que dificulta a ocorrência de um frenesi. Quando a cena terminar, entretanto, as desfeitas e as ofensas passadas correm assombrar o Garou, reabastecendo-lhe o coração e a alma. Ele terá de usar um ponto de Força de Vontade ou fazer um teste de frenesi imediatamente contra a dificuldade usual.

• **Garras de Prata (Nível Três)** — O Ahroun estabelece sua primazia no campo de batalha contra outros metamorfos ao transformar as próprias garras em prata. Um Luno ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Gnose (dificuldade 7) para ativar o Dom. A transformação dura uma cena ou até que o Ahroun decida desativar o Dom. As garras de prata sempre provocam dano agravado em todos os alvos, um dano naturalmente impossível de se absorver no caso dos Garou e da maioria dos outros metamorfos. Enquanto manifestar as garras, o Ahroun sentirá a dor de uma cauterização. A cada turno, ele ganhará um ponto automático de Fúria. Além disso, todas as dificuldades não relacionadas ao combate aumentarão em um ponto devido a essa distração. Quando seus pontos de Fúria excederem sua Força de Vontade, ele terá de fazer um teste de frenesi.

• **Atiçando a Fornalha da Fúria (Nível Quatro)** — Nenhum outro augúrio tem laços tão íntimos com a Fúria quanto o Ahroun, verdadeiro mestre no controle de sua ira. Este Dom — ensinado por um espírito-carcaju — permite-lhe empregar a Fúria com muito mais eficiência.

Sistema: O Garou readquire um ponto de Fúria em qualquer turno no qual receber dano e não precisa fazer um teste de frenesi por causa desse estímulo específico (outros estímulos induzem testes de frenesi normalmente). Além disso, o Garou pode usar um ponto de Fúria — e apenas um — por turno sem perder pontos temporários de Fúria. Entretanto, se ele empregar vários pontos de Fúria num mesmo turno, estes serão retirados da ficha como de praxe.

• **Mordida de Ferro (Nível Quatro)** — Com este Dom, o lobisomem é capaz de morder com tanta força que a mordida não se afrouxará a não ser que ele o deseje; as mandíbulas continuarão cerradas até mesmo depois da morte. Um espírito-lobo ou espírito-hiena ensina este Dom.

Sistema: Depois de fazer um ataque com mordida bem-sucedido, o jogador pode invocar este Dom usando um ponto de Fúria. Nos turnos que se seguirem, sempre que o Garou optar por manter a vítima segura, ele fará um teste de ataque com mordida (dificuldade 3). Embora os adversários possam fazer um teste resistido de Força para se soltarem (recebendo mais um nível de dano no processo de se libertar), o Garou pode acrescentar metade de sua Força de Vontade à parada de dados.

• **Beijo de Hélios (Nível Cinco)** — O Ahroun é capaz de invocar o poder do sol para se tornar completamente imune aos efeitos danosos do fogo. Além disso, o Ahroun pode incendiar qualquer parte de seu corpo e mantê-la ardendo durante um bom tempo. Os Garou costumam inflamar as jubas durante rituais, mas também podem incendiar as mãos providas de garras ou a boca sem que sofram efeitos danosos. Um elemental do fogo ou um espírito do sol ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. Durante o resto da cena, o Ahroun não será ferido por nenhuma forma natural de

fogo, inclusive, e no máximo, lava derretida. As chamas artificiais (napalm, chamas de gases etc.) provocarão um quarto do dano e serão tratadas como dano por contusão. O Garou provocará dois dados adicionais de dano agravado se atacar com punhos, garras ou presas ardentes. Os efeitos duram uma cena.

• **Vontade Inabalável (Nível Cinco)** — O Ahroun com este Dom poderia, se necessário, liderar sua matilha até os próprios portões do Inferno. Um espírito-lobo ou o avatar de um Incarna ensina este Dom.

Sistema: O jogador que interpreta o Garou usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Carisma + Liderança (dificuldade 8). Cada sucesso confere a todos os aliados do Garou num raio de trinta metros um ponto adicional de Força de Vontade. Esses pontos adicionais duram o resto da cena e podem ser empregados normalmente. Este Dom pode até mesmo elevar a Força de Vontade de um aliado acima de seu valor máximo ou até mesmo acima de 10. Este Dom só pode ser usado uma vez por cena.

Dons Tribais

Estes Dons costumam ser ensinados por um espírito a serviço do totem de uma tribo ou a ele associado. Alguns Dons tribais continuam praticamente inalterados há séculos, enquanto algumas tribos (como os Andarilhos do Asfalto) aprendem novos Dons a cada ano que passa.

Aprender um Dom de uma outra tribo exige que o Garou tenha boas relações com um membro dessa tribo (geralmente um companheiro de matilha) capaz de invocar o espírito apropriado. Mesmo assim, o Garou tem de convencer o espírito de que o Dom será usado para o bem, e não contra os membros da tribo protegida pelo espírito.

Andarilhos do Asfalto

Muitos Dons dos Andarilhos do Asfalto envolvem espíritos da Weaver de um tipo ou de outro. Esta associação não lhes angaria nenhum respeito aos olhos da maioria das tribos mas, de fato, proporciona-lhes grande versatilidade e uma harmonia sem paralelo com a tecnologia moderna.

• **Controle de Máquinas Simples (Nível Um)** — O Garou é capaz de comandar os espíritos das máquinas mais simples, fazendo com que alavancas se movam, portas se destranquem, roldanas girem e assim por diante. Qualquer espírito tecnológico pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Manipulação + Ofícios (dificuldade 7). O controle do Garou dura até o final da cena.

• **Diagnosticar (Nível Um)** — Com uma olhadela, o Andarilho do Asfalto é capaz de dizer o que há de errado com uma máquina. Ele pode então requisitar o auxílio do espírito da máquina para consertar o dispositivo defeituoso. Qualquer espírito tecnológico pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Ofícios para determinar o problema. Ele então usa um ponto de Gnose e o Garou tenta convencer mentalmente o espírito do dispositivo a ajudar no conserto (muitos desses espíritos ficam felizes em ajudar: eles não querem virar sucata!). O tempo necessário para consertar o dispositivo é reduzido pela metade e o jogador pode subtrair quaisquer sucessos conseguidos no teste de Percepção + Ofícios do número de sucessos necessários para consertar o dispositivo (veja a seção *Reparos*, pág. 198).

• **Número de Tiro (Nível Um)** — Este Dom, outrora uma coisa que se aprendia a apreciar com o tempo, passou por um recente surto de popularidade. Permite ao Garou realizar brilhantes proezas de tiro certeiro, como arrancar a arma da mão do oponente com um disparo ou enfiar uma bala pelo cano do revólver do inimigo. Entretanto, o Garou não pode usar este Dom para ferir um oponente diretamente e

só pode empregar Número de Tiro com espingardas ou pistolas. Espíritos do ar ensinam este Dom.

Sistema: O jogador acrescenta o nível de Glória permanente do personagem a sua parada de dados ao realizar um truque de tiro realmente bizarro. Mais uma vez, este Dom não permite dano direto aos alvos ("Vou atirar entre os olhos dele!"), mas pode ser usado para ferir oponentes indiretamente ("Vou atirar na corda que está segurando o candelabro sobre a cabeça dele!"). Os efeitos são permanentes.

• **Sentidos Cibernéticos (Nível Dois)** — Estudando tanto seus sentidos naturais quanto as capacidades sensoriais das máquinas, o Garou é capaz de trocar os primeiros pelos segundos. Ele pode optar por trocar a audição normal por radar, ou a visão normal por visão infravermelha ou ultravioleta. Qualquer espírito tecnológico pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose por sentido afetado e, depois disso, faz um teste de Percepção + Ciência para ativar os novos sentidos do Garou. Este Dom dura uma cena.

• **Sobrecarga de Energia (Nível Dois)** — Falando com espíritos da eletricidade, o Garou provoca um blecaute numa área considerável. Um elemental da eletricidade ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Raciocínio + Ciência (dificuldade 7). O número de sucessos determina o tamanho da área sujeita ao blecaute. Um sucesso apagaria as luzes de uma única sala, enquanto cinco deles cortariam a energia de um bairro inteiro.

• **Controle de Máquinas Complexas (Nível Três)** — De modo semelhante ao Controle de Máquinas Simples, o Garou é agora capaz de conversar com os espíritos de dispositivos eletrônicos, como computadores, *videogames* e carros, e comandá-los. Aprende-se (ou rouba-se) este Dom de uma Aranha de Rede.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Manipulação + Ciência (ou Computador). O Narrador estabelece a dificuldade com base na complexidade real da máquina (geralmente 8). O controle do Garou dura uma cena.

• **Favor do Elemental (Nível Três)** — Implorando a um elemental urbano, ameaçando-o ou adulando-o, o Garou é capaz de convencer o espírito a fazer-lhe um favor e manipular, ou até mesmo destruir, o invólucro terreno da criatura. Portanto, uma lâmina de vidro pode explodir sobre os inimigos do Garou; uma porta pode se recusar a abrir, mesmo estando destrancada, ou os freios de um carro podem falhar. Um elemental urbano ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Carisma + Lábia (dificuldade igual à Gnose do espírito). O Narrador determina os efeitos exatos.

• **Doppelgänger (Nível Quatro)** — O Garou é capaz de assumir a aparência exata de qualquer outro ser humano, lobo ou Garou. Um espírito-camaleão ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Performance (dificuldade 8). As Características não são duplicadas, mas tudo o mais, inclusive a voz, a postura e o cheiro, será idêntico. Os efeitos duram um dia para cada sucesso.

• **Harmonia (Nível Quatro)** — O Garou pode conversar com os espíritos de uma cidade grande ou pequena e obter informações sobre a área: população estimada, enclaves de Garou ou de outros seres e a localização de túneis secretos. Este Dom não funciona em regiões selvagens, pois os Andarilhos do Asfalto já não sabem muito bem como conversar com espíritos naturais. Um espírito-barata ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Percepção + Manha. A quantidade de informações e sua exatidão dependem do número de sucessos obtidos. No caso de uma falha crítica, os espíritos brincalhões mentem (o que pode se mostrar fatal dependendo da natureza da desinformação).

• **Invocar Aranha de Rede (Nível Cinco)** — O Garou é capaz de invocar uma Aranha de Rede, um espírito da Weaver que confere a quem o invoca um controle quase absoluto sobre qualquer sistema de computadores. A Aranha consegue perturbar, apagar ou destruir qualquer sistema para onde ela venha a ser enviada (os efeitos exatos ficam a cargo do Narrador, mas geralmente são destrutivos). Um avatar de Barata ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Computador (dificuldade 8). Se for bem-sucedido, a Aranha de Rede aparecerá e atenderá às ordens do Garou. Além do poder destrutivo do espírito mencionado anteriormente, este Dom também permite ao Garou reduzir pela metade todas as dificuldades relacionadas a computadores.

• **Mecânica do Caos (Nível Cinco)** — Os lobisomens, obviamente, vibram com a energia da Wyld, mas todas as criaturas com forma e natureza têm um pouco da Weaver dentro de si, ou assim argumentam os Andarilhos do Asfalto. Ao aprender este Dom, o Andarilho do Asfalto reconcilia esses dois lados de seu ser e consegue conjurar a energia primordial e a forma mística ao mesmo tempo.

Sistema: O Garou com este Dom pode usar Fúria e Gnose no mesmo turno sem qualquer penalidade. Isso permite ao Garou empregar as ações conferidas pela Fúria para ativar fetiches e usar Dons que exijam Gnose (desde que o tal Dom não leve um turno inteiro). O mais importante é que isso permite ao Garou realizar ações conferidas pela Fúria no mesmo turno em que percorre atalhos, desde que o jogador obtenha sucessos suficientes para entrar ou sair da Umbra instantaneamente. Os efeitos deste Dom são permanentes.

Cria de Fenris

A Cria tem guerreiros ferozes que combatem a Wyrm, e seus Dons são quase todos marciais. Espera-se que mesmo seus Ragabash e Theurges se sobressaiam na batalha.

• **Garras Afiadas (Nível Um)** — Como o Dom dos Ahroun.

• **Resistência à Dor (Nível Um)** — Como o Dom dos Philodox.

• **Semblante de Fenris (Nível Um)** — O Fenrir parece maior e mais temível, impondo respeito a seus iguais e intimidando seus adversários. Um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Carisma + Intimidação. É necessário apenas um sucesso para afetar não-Garou e Garou de mesmo posto. Para afetar lobisomens de posto mais elevado, o jogador precisará obter um número de sucessos igual a duas vezes a diferença de posto entre o Garou e o alvo. Por exemplo, para um Garou de Posto 1 afetar um Garou de Posto 5, seriam necessários oito sucessos (bem improvável). Os aliados e os iguais afetados por este Dom acham o Fenrir impressionante e nobre (bônus igual a +1 sobre a dificuldade de todos os testes Sociais). Os adversários se detêm por um momento a fim de reunir a determinação necessária para combater tamanho monstro (e seus resultados de iniciativa perdem um ponto). Este Dom dura uma cena.

• **Deter a Fuga dos Covardes (Nível Dois)** — O Garou é capaz de reduzir a velocidade de um adversário em fuga (não numa investida), facilitando a captura do mesmo. Um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O Garou tem de passar um turno se concentrando, e o jogador faz um teste de Carisma + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Se o resultado do teste for um sucesso, a velocidade do alvo será reduzida pela metade durante uma cena.

• **Rugido do Predador (Nível Dois)** — O Garou emite um rosnado bestial que aterroriza, intimida e subjuga os adversários. Um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Carisma + Intimidação (dificuldade igual a Raciocínio +3 do oponente). Cada sucesso subtrai um dado da parada de um oponente no turno seguinte. Este Dom leva um turno inteiro para ser invocado.

• **Poder de Thor (Nível Três)** — O Garou é capaz de aumentar espantosamente sua força para exterminar seus adversários com maior eficiência. Um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e outro de Fúria, depois faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). A Força do Garou é duplicada durante um turno para cada sucesso obtido. Passado o efeito, o Fenrir enfraquecerá consideravelmente (os Atributos Físicos serão considerados iguais a 1, e a Força de Vontade será reduzida pela metade) até que ele possa descansar durante uma hora no mínimo.

• **Sangue Venenoso (Nível Três)** — O Garou é capaz de transformar seu sangue numa bile negra e ácida que envenena os infelizes que entrarem em contato com a mesma. Um espírito-serpente ou -aranha ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Fúria e faz um teste de Vigor + Medicina (dificuldade 7). Quem entrar em contato com o sangue do Garou durante a cena receberá um dado de dano agravado para cada sucesso obtido no primeiro teste.

• **Grito de Gaia (Nível Quatro)** — O Garou emite um grito horrível e estridente, cheio de Fúria e tomado pela dor de Gaia. A força do grito golpeia os adversários e os joga por terra. Os espíritos da tempestade, que a Cria chama de Sturms, ensinam este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Fúria. Todos, num raio de quinze metros, voam pelos ares e caem por terra, recebendo um nível de dano por contusão para cada sucesso devido à propagação de uma onda de choque.

• **União com a Terra (Nível Quatro)** — O Garou emprega a força da própria Gaia, unindo-se à terra sob seus pés. Apesar de não poder retroceder nem mesmo sair do lugar enquanto durar o efeito do Dom, ele ganhará muitos poderes por intermédio da força de Gaia. Um elemental da terra ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Cada sucesso confere um dado adicional a todas as paradas Físicas. Além disso, o Garou não pode ser surpreendido, e todos os ataques serão considerados frontais. O Garou não pode sair do lugar até que todos os adversários tenham sido derrotados ou tenham fugido.

• **Horda do Valhala (Nível Cinco)** — O Garou que usa este Dom deve ter boas relações com o totem de sua tribo e precisa estar em grande necessidade, pois pedirá o auxílio do próprio Fenris. Este Dom — ensinado por um avatar de Fenris — convoca grandes lobos para vir em auxílio do Garou.

Sistema: O jogador usa quanta Fúria e/ou Gnose desejar e faz um teste de Carisma + Empatia com Animais. Se ele for bem-sucedido, vários lobos espirituais surgirão da Umbra para entrar em combate com os adversários do Garou. O número de lobos é igual ao número de pontos empregados pelo jogador. Esses animais são funcionalmente idênticos aos lobos da Grande Caçada. Eles permanecerão durante toda a cena.

• **Mordida de Fenris (Nível Cinco)** — A mordida já terrível do Garou ganha uma força impressionante, a ponto de o lobisomem ser capaz de mutilar ou decepar membros com uma única mordida. Um avatar de Fenris ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Fúria e faz um teste de Força + Medicina (dificuldade igual ao Vigor + 3 do oponente). O próxi-

mo ataque com mordida do Garou, se atingir o alvo, mutilará e inutilizará um dos membros da vítima, infligindo automaticamente três níveis de dano agravado, não passíveis de absorção, além do dano porventura obtido nos dados. O membro ficará inutilizado até que o alvo seja capaz de reparar o dano, ou então permanentemente, no caso de seres humanos e outras criaturas que não se regeneram. Se o jogador conseguir cinco sucessos ou mais no teste de Força + Medicina, o membro será decepado.

Fianna

Os Dons dos Fianna pendem para a natureza vivaz da tribo, seus aliados feéricos e também para a invocação do poder de suas terras.

• **Luz das Fadas (Nível Um)** — O Garou é capaz de conjurar uma pequena esfera de luz saltitante. A esfera ilumina apenas um raio de 45 centímetros, mas isso geralmente é suficiente para fornecer a luz necessária ou levar os adversários a uma emboscada. Um espírito dos brejos ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Raciocínio + Enigmas (dificuldade 6). A luz pode aparecer em qualquer ponto do campo visual do Garou. Pode se mover, saltitando por aí a três metros por turno, se assim for ordenada. A luz dura um turno para cada sucesso, mas o jogador pode usar um ponto de Gnose para fazê-la durar a cena toda.

• **Persuasão (Nível Um)** — Como o Dom dos hominídeos.

• **Resistência a Toxinas (Nível Um)** — Os Fianna há tempos se dedicam à preparação de várias bebidas, muitas das quais são destiladas a partir de substâncias letais. Eles logo aprenderam a se adaptar... Só para poderem continuar a festejar, naturalmente. Um espírito-sapo ou um espírito-planta ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Vigor + Sobrevivência. O sucesso anula os efeitos dos venenos mais convencionais e acrescenta três dados ao Vigor do Garou quando se trata de resistir a venenos incrementados pela Wyrm. Os efeitos duram uma cena.

• **Blá-blá-blá (Nível Dois)** — Este Dom faz com que os ouvintes escutem aquilo que desejam ouvir, seja lá o que for. O Fianna pode dizer qualquer coisa, até mesmo um monte de abobrinhas, mas qualquer um que o escutar concordará com ele de coração. Apesar de este Dom não conseguir convencer um milionário a doar todos os seus bens, é um método soberbo de se insinuar numa festa, fazer amigos rapidamente ou evitar ser flagrado contando uma mentira. Um espírito-coelho ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Raciocínio + Expressão (dificuldade igual à parada de Raciocínio + Prontidão do ouvinte). Os efeitos duram um turno para cada sucesso.

• **Uivo da Banshee (Nível Dois)** — O lobisomem emite um uivo assustador que faz aqueles que o ouvem fugirem em pânico. Uma *banshee* — um fantasma lamuriento — ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Intimidação. Todos os que ouvirem o uivo precisarão passar num teste de Força de Vontade (dificuldade 8; 6 para os aliados dos Fianna) para não fugirem em pânico durante um turno para cada sucesso no teste do Garou.

• **Parente Fada (Nível Três)** — O Fianna pode recorrer a antigos pactos firmados entre sua gente e as fadas. Emitindo um uivo especial, o Garou é capaz de chamar todas as fadas da área para ajudá-lo. Elas obedecerão ao Fianna, mas não incondicionalmente. Um espírito do sonho ensina este Dom, e o aprendizado normalmente envolve algum tipo de demanda.

Sistema: O jogador usa pelo menos um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 8). O investimento de mais pontos de Gnose aumenta o poder bruto das fadas que atendem ao chamado, enquanto um número maior de sucessos significa que mais fadas respondem. Observe que este Dom pode convocar *changelings* — fadas aprisionadas em corpos humanos — ou espíritos do sonho chamados *quimeras*, mas invocará fadas de verdade apenas em estranhos rincões umbrais, e mesmo assim muito raramente. Uma falha crítica nesse teste é muito ruim: as fadas serão ferozes e malévolas e tentarão atrapalhar o Garou.

• **Remodelar Objeto (Nível Três)** — Como o Dom dos hominídeos.

• **Fantasma (Nível Quatro)** — O Garou produz uma ilusão imóvel que contém elementos visuais, auditivos, olfativos e até mesmo táteis. Um espírito-cereal — o assim chamado "espírito dos espíritos" — ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose para cada espaço de três metros a ser coberto pela ilusão e depois faz um teste de Inteligência + Expressão. Quem duvidar da ilusão deve fazer um teste de Percepção + Prontidão e exceder a quantidade de sucessos do Garou a fim de enxergar a realidade.

• **Olho Vermelho (Nível Quatro)** — Este Dom simula o poder de Balor, um dos inimigos lendários dos Fianna. Um dos olhos do Garou brilha com uma coloração vermelha e lívida, e todos os inimigos surpreendidos por esse olhar são acometidos pela dor. Um espírito da dor ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Fúria e outro de Gnose. Ele deve então fazer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 8). Durante o resto da cena, qualquer adversário para quem o Garou olhar terá de fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) e conseguir um número de sucessos igual ou superior ao do jogador para não se dobrar de dor. Os seres afetados ficam sujeitos a penalidades por ferimento como se estivessem no nível Aleijado (-5 dados em todas as ações), independente de suas condições de saúde. Os personagens que já se encontrarem no nível Aleijado serão considerados Incapacitados.

• **Chamado Para a Caçada (Nível Cinco)** — O lobisomem só pode usar este Dom uma vez por mês, e apenas se houver uma necessidade premente (como, por exemplo, descobrir que um mal muito grande infesta uma área). Este Dom invoca o Caçador da mitologia celta para perseguir e exterminar o mal. O próprio Caçador ensina este Dom.

Sistema: O Garou deve entoar um cântico e se concentrar durante uma hora inteira. O jogador então usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Ocultismo (dificuldade 8). O Caçador aparece acompanhado de um cão de caça mais tantos outros quantos o jogador desejar, desde que invista um outro ponto de Fúria ou Gnose para cada um deles. No caso de uma falha crítica, o mal não é digno da atenção do Caçador. Se o conjurador não se juntar à caçada, o Caçador, em vez de fazer o esperado, vai liderar a caçada contra o Garou.

• **Dom do Spriggan (Nível Cinco)** — O Fianna é capaz de aumentar até três vezes seu tamanho normal ou encolher até o tamanho de um cãozinho novo. Uma fada ou um Chimerling ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Instinto Primitivo (dificuldade 8). Os efeitos duram uma hora para cada sucesso ou até que o Garou cancele o Dom. Se o Garou ficar maior, ele ganhará três dados de Força toda vez que dobrar de tamanho. Se ficar menor, ele conservará suas Características normais, mas poderá se esgueirar e passar despercebido ou se disfarçar como o animal de estimação de alguém.

Filhos de Gaia

Sendo os Filhos de Gaia a mais pacífica das tribos, seus Dons ajudam a acalmar outras pessoas e a fortalecer a si mesmos. Os Filhos não são pacifistas devotos e muitos de seus Dons provam que sua abordagem da guerra não é inferior a de nenhuma outra tribo.

• **Misericórdia (Nível Um)** — Os Filhos de Gaia não vêem utilidade para a força letal quando não estão lutando contra os lacaios da Wyrm, mas mesmo eles sucumbem ao frenesi. Este Dom, empregado principalmente pelos Filhos de Gaia com Fúria elevada

ou então em duelos, permite ao Garou usar seu armamento natural e sua Fúria sem medo de matar o oponente. Um espírito-pomba ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. Durante o resto da cena, todo o dano que o Garou infligir com seu próprio corpo (garras e dentes, mas nenhum tipo de arma) será considerado contundente. Uma criatura "morta" dessa maneira fica meramente inconsciente e pode se recuperar à taxa normal para dano por contusão (veja *Recuperação*, pág. 188).

• **Resistência à Dor (Nível Um)** — Como o Dom dos Philodox.

• **Toque da Mãe (Nível Um)** — Como o Dom dos Theurges.

• **Acalmar (Nível Dois)** — Este Dom ensina o segredo de como aplacar a raiva de outras pessoas. Um espírito-unicórnio ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Cada sucesso remove um dos pontos de Fúria do alvo, que poderá ser readquirido normalmente. Se for usado com uma criatura que tem a capacidade de entrar em frenesi mas não possui Fúria (vampiros, alguns fomori), o Dom cancelará o frenesi se o jogador obtiver um número de sucessos superior à Força de Vontade do alvo.

• **Armadura de Luna (Nível Dois)** — O Filho de Gaia pode pedir a proteção de Luna na batalha. Este Dom permite até mesmo uma certa resistência à prata. Um Luno ensina este Dom.

Sistema: O Garou se concentra durante um turno e o jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 7). O jogador pode adicionar um dado para cada sucesso à parada de absorção do Garou durante o resto da cena. Esses dados extras podem também ser usados para absorver dano causado por prata, mas *apenas* esses dados. Por exemplo, se o Vigor do Garou for 4 e o jogador conseguir três sucessos, o Garou terá sete dados para absorver dano não provocado por prata e três para absorver prata.

• **Espírito Amigo (Nível Três)** — A presença de um Filho de Gaia costuma ser mais beatífica do que a da maioria dos lobisomens e, embora os humanos não sejam capazes de detectar essa aura de paz, os espíritos conseguem. O Garou pode recorrer a este Dom para ajudar nas interações com espíritos. Um espírito-unicórnio ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Carisma + Empatia (dificuldade 7). Cada sucesso acrescentará um dado a todas os testes que envolverem interações com espíritos durante uma cena.

• **Pasmar (Nível Três)** — O Garou consegue inundar a mente de um alvo com a glória e o amor de Gaia, deixando-o inofensivo durante algum tempo. Um espírito-unicórnio ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Carisma + Empatia. A dificuldade varia de acordo com o alvo.

Alvo	Dificuldade
Ser humano normal	4
Companheiro de matilha	5
Garou Gaiano (mesmo em frenesi)	6
Criatura da Wyrm (inclusive Dançarinos da Espiral Negra)	8
Criaturas alienígenas ou desprovidas de emoções (vampiros)	9

O Dom: Pasmar funciona na pacificação de espíritos que não sentem emoções ou que têm um foco emocional específico (como os espíritos do ódio). O sucesso indica que o alvo ficará quieto num canto contemplando o amor de Gaia durante o resto da cena. Os efeitos deste Dom cessarão se o alvo for atacado. Pasmar pode ser empregado contra um determinado alvo apenas uma vez por cena.

• **Atingir o Vazio (Nível Quatro)** — O Garou se transforma no exemplo definitivo de resistência passiva. Torna-se incapaz de atacar um oponente, mas também é impossível atingi-lo, o que leva ao cansaço do oponente. Um espírito-mangusto ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Raciocínio + Esquiva (dificuldade igual à Força de Vontade do oponente). Durante uma cena, o oponente não conseguirá atacar o Garou, não importa quantos sucessos venha a obter em seu teste. Este Dom será cancelado imediatamente se o lobisomem atacar seu oponente ou se alguém mais atacar em nome do Garou. Este Dom funciona com vários oponentes, mas o jogador terá de investir um ponto de Força de Vontade e fazer um novo teste para cada adversário.

• **Vida Animal (Nível Quatro)** — Como o Dom dos lupinos. Os Filhos de Gaia que usam este Dom nunca o fazem se os animais atraídos correrem o risco de se machucarem, a menos que o próprio coração do caern esteja ameaçado.

• **Aura do Sol (Nível Cinco)** — O Garou é cercado por uma auréola de luz solar flamejante. É possível que algumas criaturas da Wyrm fujam dessa aparição aterradora, mas os que ficarem para lutar descobrirão que o Garou ataca com mais energia. Hélios, o Celestino do sol, ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e os efeitos do Dom duram uma cena. O Garou é cercado por uma luz ofuscante e todas as pessoas que olharem diretamente para o lobisomem ficarão cegas (acrescente três pontos às dificuldades para atacar o Garou). O Garou acrescenta dois dados de dano a todos os ataques com as mãos, e esse dano é considerado agravado em todas as formas. Os vampiros num raio de seis metros recebem dano como se fossem expostos à luz solar direta.

• **Madeira Viva (Nível Cinco)** — O Garou pede o auxílio dos espíritos da floresta. As árvores em torno do Filho de Gaia ganham vida e podem prender ou combater adversários. Um Filho das Clareiras ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Sobrevivência (dificuldade 8). Cada sucesso dá vida a uma árvore. As árvores se movem com a Destreza do Filho de Gaia e podem ter níveis de Força entre 4 e 15 pontos, dependendo de seu tamanho. Outras Características ficam a critério do Narrador.

Fúrias Negras

Os Dons das Fúrias Negras refletem sua relação permanente com a Wyld. As Fúrias também possuem alguns dos Dons de guerra mais eficazes de todos os Garou.

• **Hálito da Wyld (Nível Um)** — Do ponto de vista das Fúrias, o problema com a maioria dos seres humanos (e alguns Garou) é que eles esqueceram que a energia da Criação nutre, revigora e está sempre presente. Com este Dom, a Fúria Negra consegue impregnar um ser vivo com uma sensação de vitalidade. Um espírito servo de Pégaso ensina este Dom.

Sistema: A Fúria precisa tocar a pele de seu alvo e este Dom deve ser usado a céu aberto, num cenário natural (um parque municipal é natural o bastante para que o Dom funcione). O jogador faz um teste de Gnose (dificuldade 6 para seres humanos, 5 para os Garou). Os sucessos proporcionam uma torrente de energia e lucidez. Em termos de jogo, este Dom confere um dado adicional a todos os testes Mentais durante a cena seguinte. Também acrescenta um ponto à dificuldade de quaisquer testes de Fúria que o alvo realizar nesse período.

• **Sentidos Aguçados (Nível Um)** — Como o Dom dos lupinos.

• **Sentir a Wyrm (Nível Um)** — Como o Dom dos impuros.

• **Maldição de Éolo (Nível Dois)** — A Fúria invoca uma neblina lúgubre e espessa que obscurece a visão e inquieta seu oponente. A Fúria consegue enxergar na neblina, mas todos os demais têm problemas para se orientar usando a visão. Um espírito a serviço de Éolo, o totem da neblina, ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Gnose. A dificuldade varia de acordo com o terreno circundante e a umidade: 4 perto do mar, 6 em circunstâncias normais, 9 num deserto. A Fúria Negra enxergará normalmente, mas outras pessoas surpreendidas pela neblina terão suas pontuações de Percepção (apenas em relação à visão) reduzidas pela metade. A neblina é muito inquietante e todos, com exceção da Fúria Negra e de seus companheiros de matilha, perderão um dado de todas as paradas de Força de Vontade.

• **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Como o Dom dos Ragabash.

• **Agonia Visceral (Nível Três)** — As unhas da mulher-lobo se transformam em garras farpadas, repulsivas e encharcadas de peçonha negra. Apesar de os ferimentos provocados por essas garras não causarem dano adicional, a dor infligida já é incapacitante. Um espírito da dor ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Fúria antes de a personagem atacar. Quaisquer penalidades devidas a ferimentos sofridos pelo alvo como resultado deste ataque serão duplicadas (isto é, um adversário Ferido Gravemente perderia quatro dados). Mesmo se estiver em frenesi ou resistir à dor de algum outro modo, o alvo ainda estará sujeito às penalidades normais devidas a ferimentos.

• **Coup de Grace (Nível Três)** — A Garou estuda seu adversário, procurando pelo melhor lugar para atacar. Assim, ela se prepara para desferir um golpe devastador. Um espírito-coruja ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Percepção + Briga (dificuldade igual à parada de Vigor + Esquiva do alvo). Se for bem-sucedido, o jogador duplicará seus dados de dano no próximo ataque bem-sucedido da Garou.

• **Debilitar o Corpo (Nível Quatro)** — A Fúria Negra provoca no alvo uma dor imensa e incapacitante. A Fúria Negra precisa apenas apontar o alvo para este Dom ter efeito. Um espírito da dor ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Força + Medicina (dificuldade igual ao Vigor do alvo + 3). Cada sucesso faz com que a vítima perca um dado de todas as paradas, pois a dor devasta seu corpo. Os efeitos duram uma cena.

• **Garras-ferrões (Nível Quatro)** — A Fúria Negra com este talento pode disparar as garras de sua mão como se fossem dardos. Entretanto, ela será incapaz de usar ataques com as garras com essa mão até as unhas se regenerarem. Um espírito-vespa ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Fúria e faz um teste de Destreza + Briga para acertar. A dificuldade é calculada como se o personagem usasse uma arma de fogo; o alcance médio é de vinte metros. O dano é calculado normalmente como o de um golpe com as garras. As garras da Garou levam um turno completo para se regenerarem.

• **As Mil Formas (Nível Cinco)** — Como o Dom dos Ragabash. A Fúria Negra que se arrisca a se transformar num animal mitológico geralmente homenageia Pégaso assumindo-lhe a forma.

• **Invocação da Wyld (Nível Cinco)** — Uma tática desesperada, na melhor das hipóteses, este Dom invoca uma série de espíritos da Wyld. O que eles farão ao chegar é completamente imprevisível. Podem correr ou voar por aí num frenesi destrutivo, destroçando os adversários da Fúria Negra. Podem conferir à Fúria Negra e a seus companheiros de matilha aumentos temporários de poder ou Fúria, ou podem decidir destruir todos os instrumentos da Weaver presentes na área. Podem até mesmo cicatrizar os ferimentos sofridos pela Fúria Negra e seus aliados. A Fúria Negra não tem como saber, mas o efeito geralmente é benéfico. Um Wyldling ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e um ponto de Fúria, depois faz um teste de Raciocínio + Enigmas (dificuldade igual à Película local). Os sucessos conjuram um número variável de Wyldlings e estes vão alterar a situação da maneira que o Narrador achar mais adequada.

Garras Vermelhas

Os temíveis Garras odeiam os seres humanos, e Grifo concede a eles Dons mais inclinados para o lado destrutivo e violento da natureza. Para retribuir aos seres humanos, na mesma moeda, o tratamento que estes dispensam a Gaia.

• **Comunicação com Animais (Nível Um)** — Como o Dom dos Galliards.

• **O Lobo Bate à Porta (Nível Um)** — No caso de alguns seres humanos, não adianta pendurar seus corpos esquartejados na árvore mais próxima. Alguns deles precisam receber uma lição e continuar vivos, seja lá por que razão. Entretanto, os Garras Vermelhas sabem como passar o recado. Este Dom induz um medo e um respeito terríveis pela floresta e faz o alvo temer a menor possibilidade de deturpar a natureza. Qualquer espírito predador pode ensinar este Dom.

Sistema: O Garou precisa olhar nos olhos do alvo, mas ele pode estar em qualquer forma ao fazê-lo. Em seguida, o jogador faz um teste de Carisma + Instinto Primitivo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Os efeitos duram uma cena para cada sucesso. Durante esse período, o ser humano deve fazer um teste de Força de Vontade para sair de casa e não pode chegar perto de nada que lembre uma floresta sem usar um ponto de Força de Vontade. Ao sair de casa, ele ficará trêmulo e receoso até retornar, e o jogador que o interpreta perderá dois dados de todas as paradas Mentais e Sociais. Este Dom funciona em Parentes, magos, carniçais e outros seres humanos "sobrenaturais", mas a dificuldade é aumentada em dois pontos, até um máximo de 10.

• **Simular o Cheiro de Água Corrente (Nível Um)** — Como o Dom dos Ragabash.

• **Mente Animal (Nível Dois)** — O Garou pode reduzir as faculdades mentais de sua vítima às de um animal durante um breve período de tempo. Um avatar de Grifo ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Os efeitos duram um turno para cada sucesso, durante os quais o alvo só dará atenção a seus instintos mais vis e se comportará como um animal selvagem.

• **Sentir a Presa (Nível Dois)** — Como o Dom dos Ragabash.

• **Favor do Elemental (Nível Três)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto, exceto que esta versão afeta os quatro elementos clássicos — fogo, terra, água e ar — e é ensinado por um elemental natural.

• **Terreno Irrastreável (Nível Três)** — Os seres humanos não têm o menor senso de direção, afirmam os Garras. Com este Dom, o lobisomem garante que eles não tenham mesmo. O Garra que emprega Terreno Irrastreável deve ter alguma familiaridade com o terreno em questão. Quando ele usar este Dom, os seres humanos ficarão perdidos e desamparados. As bússolas apresentarão defeitos, os mapas darão indicações erradas e os marcos da paisagem parecerão fora de lugar. Um espírito das imensidões selvagens ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Inteligência + Instinto Primitivo. Cada sucesso "bagunça" um raio de três quilômetros. Este Dom funciona com outros lobisomens, mas eles podem resistir com um teste de Percepção + Instinto Primitivo e têm de obter mais sucessos do que o Garra para continuarem imunes. Este Dom dura quatro horas.

• **Areia Movediça (Nível Quatro)** — O Garou transforma o solo num atoleiro pegajoso que captura os inimigos e os impede de escapar ou até mesmo de caminhar. Um elemental da terra ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Instinto Primitivo (dificuldade 7). Cada sucesso transforma o solo num charco semelhante à areia movediça num raio de três metros. Qualquer pessoa que tente se deslocar nesse atoleiro (exceto o Garou) vai se mover com a metade da velocidade de caminhada e não poderá executar manobras de combate que exijam movimento por terra. Além disso, todas as outras manobras de combate estarão sujeitas a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade.

• **Empanturrar-se (Nível Quatro)** — Os lobos, na natureza, comem tanto quanto possível quando há comida disponível, pois nunca sabem quando farão a próxima refeição. Com este Dom, um Garra Vermelha é capaz de fazer mais ou menos a mesma coisa com Fúria, Gnose ou Força de Vontade, armazenando essa energia para o dia em que dela precisar. Um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: Quando o personagem aprende este Dom, o jogador escolhe qual Característica (Fúria, Gnose ou Força de Vontade) ele será capaz de armazenar. Daí em diante, o personagem poderá manter três pontos da dita Característica acima de seu nível permanente. Esses pontos adicionais devem ser readquiridos da maneira usual e não acrescentam dados aos testes que envolvem a Característica. Para expandir mais de uma Característica, o personagem precisará aprender o Dom (isto é, pagar o custo em experiência) uma segunda vez.

• **Maldição de Lícaon (Nível Cinco)** — Em sua versão mais extrema, este Dom permite ao Garra Vermelha transformar um ser humano num lobo. Este Dom também funciona com os Garou, forçando-os a assumir a forma Lupina. Um espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Gnose (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Apenas um sucesso é necessário. Os lobisomens são forçados a assumir a forma Lupina durante uma cena. Quando empregado em seres humanos, o efeito do Dom é permanente. A pessoa continuará a ser um lobo normal, física e mentalmente, pelo resto de sua vida.

• **Vingança de Gaia (Nível Cinco)** — O Garou chama os espíritos da floresta circundante para atacar os invasores. O terreno responde como puder: as pedras rolam e esmagam, as trepadeiras fazem as pessoas tropeçarem e a água submerge as vítimas. Um avatar da própria Gaia ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e um ponto de Fúria e depois faz um teste de Carisma + Instinto Primitivo (dificuldade igual à Película local). Os efeitos exatos dependem do terreno e ficam a cargo do Narrador.

Peregrinas Silenciosas

Os enigmáticos Peregrinos possuem Dons relacionados às viagens e à velocidade.

• **Sentir a Wyrm (Nível Um)** — Como o Dom dos impuros.

• **Silêncio (Nível Um)** — O Garou é capaz de abafar qualquer som que fizer, para melhor se aproximar sorrateiramente de um inimigo ou passar despercebido. Um espírito-coruja ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Destreza + Furtividade. Cada sucesso acrescenta um ponto à dificuldade de outras pessoas para ouvirem o Garou durante uma cena.

• **Velocidade do Pensamento (Nível Um)** — O Garou duplica sua velocidade de corrida. Um espírito-papa-léguas ou espírito-guepardo ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. O Dom dura até o final da cena.

• **Gerar Ignorância (Nível Dois)** — Como o Dom dos Ragabash.

• **Resistência de Mensageiro (Nível Dois)** — O Garou consegue correr à velocidade máxima durante três dias sem descanso, comida ou água. Ao alcançar seu destino, o Garou terá dez minutos para completar sua missão, seja ela qual for, depois precisará dormir durante três dias. Um espírito-camelo ou espírito-lobo ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. O Garou não pode fazer mais nada a não ser correr; se parar, o efeito do Dom cessará. Ao custo de mais um ponto de Gnose, ele conseguirá impregnar outro ser com os benefícios deste Dom.

• **Adaptação (Nível Três)** — O Garou não recebe dano de venenos nem doenças e consegue sobreviver em qualquer ambiente, não importam a pressão, a temperatura ou as condições atmosféricas. Este Dom não protege o Garou de situações de risco (como quedas), apenas de ambientes de risco. Um espírito-urso ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 7). Cada sucesso prolonga a duração dos efeitos em uma hora.

• **O Grande Salto (Nível Três)** — O Peregrino com este Dom é capaz de saltar distâncias verdadeiramente estarrecedoras. Um espírito-lebre ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Força + Esportes. Cada sucesso permite ao personagem saltar trinta metros.

• **Harmonia (Nível Quatro)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto, com uma exceção: ao aprender o Dom, o Garou terá de escolher se este vai funcionar na cidade ou na natureza. A versão da "cidade" é idêntica ao Dom dos Andarilhos do Asfalto. A versão "da natureza" é semelhante, mas o teste requerido é Percepção + Sobrevivência.

• **Velocidade Mais Rápida que o Pensamento (Nível Quatro)** — O Garou consegue correr até dez vezes sua velocidade normal em terra. Os efeitos duram até oito horas, durante as quais o Garou não pode fazer mais nada a não ser se concentrar em correr. Quando os efeitos do Dom terminarem, o Garou precisará se alimentar imediatamente ou então encarar um frenesi devido à fome. Um espírito-guepardo ou espírito do ar ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Esportes (dificuldade 7) para ativar o Dom.

• **Alcançar a Umbra (Nível Cinco)** — O Garou pode entrar e sair da Umbra à vontade, sem a necessidade de uma superfície refletora ou de qualquer esforço. Um espírito-coruja ensina este Dom.

Sistema: O Garou é capaz de percorrer atalhos instantaneamente, a qualquer momento, sem medo de ficar "preso". Nenhum teste é necessário. Além disso, as dificuldades de todos os testes realizados para entrar ou sair dos Reinos Umbrais recebe um bônus igual a -2. O Garou não pode, entretanto, empregar Fúria no mesmo turno em que percorrer atalhos.

• **Portal da Lua (Nível Cinco)** — Este Dom cria uma ponte da lua especializada que leva o Peregrino a seu destino instantaneamente. Pelo menos uma fatia da lua deve estar visível no ponto de partida. Um Luno ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose para cada 150 quilômetros que o Garou precisar viajar. Ele então faz um teste de Inteligência + Prontidão (a dificuldade varia de acordo com a distância da jornada e do quanto o Garou conhece o caminho). O sucesso transportará o personagem a seu destino, mas ele ficará desorientado durante um turno, a menos que o jogador tenha obtido três sucessos. Uma falha crítica levará o personagem vários quilômetros na direção errada, provavelmente sem escalas.

Presas de Prata

Os régios Presas de Prata são os líderes de longa data dos Garou, e seus Dons são uma parte — e o reflexo — de seu direito de nascença.

• **Chama Tremulante (Nível Um)** — O Garou inflama seu corpo com uma luz prateada. Um Luno ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade para começar a brilhar. A luz ilumina um raio de quinze metros. Todos os ataques desarmados desferidos contra o Garou acrescentam uma penalidade igual a +1 às dificuldades, enquanto os ataques à distância recebem um bônus igual a -1.

• **Nas Garras do Falcão (Nível Um)** — Um líder deve manter o poder firmemente em suas mãos e este Dom permite ao Garou fazer isso literalmente. As mãos ou as mandíbulas do Garou se fecham hermeticamente, tornando a fuga quase impossível. Um espírito-falcão ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Fúria. Durante o resto da cena, o Garou pode agarrar e apertar com muito mais força, seja com as mãos ou com as mandíbulas (ou com ambas, ao custo de dois pontos de Fúria). Em termos de jogo, a Força do Garou é considerada três pontos superior quando ele se engalfinhar com alguém ou empregar manobras como a mandíbula de ferro (veja as *Manobras Especiais*). O Garou não pode usar esta Força adicional para infligir dano.

• **Sentir a Wyrm (Nível Um)** — Como o Dom dos impuros.

• **Armadura de Luna (Nível Dois)** — Como o Dom dos Filhos de Gaia.

• **Empatia (Nível Dois)** — Ser um líder entre os lobos é, em grande parte, uma questão de dominância física, mas um líder humano precisa compreender seus súditos e fazer-lhes as vontades até certo ponto. Com este Dom, o Presa de Prata é capaz de compreender aqueles que o cercam e atender às expectativas de seus colegas. Um espírito-falcão ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Inteligência + Empatia (dificuldade 7). O sucesso indica que o Garou sabe o que a maioria espera ver, seja o ataque, a meditação, o castigo cruel ou a clemência. Quanto mais sucessos o jogador conseguir, melhor o Garou compreenderá os desejos do povo, mesmo que as pessoas prefiram manter seus desejos em segredo. Observe que este Dom de modo algum revela a decisão mais sábia ou a mais racional, apenas a mais popular.

• **Garras de Prata (Nível Três)** — Como o Dom dos Ahroun.

• **Ira de Gaia (Nível Três)** — O Garou se revela em toda a sua terrível glória como o guerreiro escolhido de Gaia. Seu esplendor desarma os lacaios da Wyrm que, aterrorizados, acabarão fugindo, a menos que sejam capazes de dominar o medo instintivo que sentem desse predador. Um avatar da própria Gaia ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Intimidação. Os lacaios da Wyrm que olharem para o Garou na cena seguinte terão de fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) e conseguir um número de sucessos igual ou superior ao total obtido pelo jogador. Do contrário, eles fugirão em pânico.

• **Bloqueio Mental (Nível Quatro)** — Ao aprender este Dom, as defesas mentais do Garou são fortalecidas ao máximo. Um espírito-falcão ensina este Dom.

Sistema: As dificuldades de todos os ataques mentais diretos ou tentativas de controlar a mente do Garou, bem como outros ataques psíquicos mais traiçoeiros (leitura da mente, implante mental de ilusões ou possessão) são elevadas a 10. Os efeitos deste Dom são permanentes, mas não se aplicam a poderes que controlam emoções.

• **Maestria (Nível Quatro)** — Com o poder deste Dom, o Presa consegue comandar outros Garou, inclusive os Dançarinos da Espiral Negra. Um espírito-falcão ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Carisma + Liderança (dificuldade igual a Raciocínio + 3 do alvo). Se o teste for bem-sucedido, o Garou poderá dar ao alvo uma ordem não-suicida que este deverá obedecer durante um turno para cada sucesso obtido. Este Dom só funciona com os Garou.

• **Patas de Filhote Recém-nascido (Nível Cinco)** — Com um olhar feroz e um rosnado, o Presa de Prata despoja seu adversário de qualquer poder sobrenatural. Muitos servos da Wyrm tentaram empregar sua magia putrescente contra os Presas, mas aca-

baram descobrindo que estavam enfrentando adversários poderosos somente com métodos terrenos de defesa. Um espírito-falcão ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Gnose (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Cada sucesso remove todas as capacidades especiais (mudar de forma, Dons, qualquer tipo de poder mágico ou sobrenatural) do oponente durante um turno.

• **Vingador de Luna (Nível Cinco)** — O corpo todo do Garou, não importa sua forma no momento, transforma-se em prata viva. Ele se torna praticamente um guerreiro invencível. Um Luno ensina este Dom.

Sistema: O Garou precisa se concentrar durante um turno inteiro para ativar este Dom. O jogador usa um ponto de Gnose. Este Dom dura uma cena, durante a qual o Garou ficará imune aos efeitos da prata. Seus ataques provocarão dano agravado e não passível de absorção aos Garou. Além disso, o personagem receberá mais dois pontos de Vigor e um nível de vitalidade adicional enquanto durarem os efeitos do Dom.

Roedores de Ossos

Apesar de tudo o mais que se pode dizer sobre eles, os Roedores de Ossos são sobreviventes sem igual. Seus Dons — as bênçãos de Rato e de sua progênie — funcionam principalmente com vistas a sobreviver aos perigos do mundo moderno.

• **Culinária (Nível Um)** — O Garou precisa de uma panela pequena (uma lata de leite já serve) e de uma concha ou colher para empregar este Dom. Ele coloca qualquer coisa que encontrar dentro da panela — lixo, latas de cerveja, jornais velhos etc. —, acrescenta água (pode ser cuspe) e mexe. O resultado é um mingau pastoso, de sabor suave que, não obstante, é comestível e sacia a fome.

Sistema: O jogador faz um teste de Raciocínio + Sobrevivência. A dificuldade depende dos ingredientes "cozinhados". A dificuldade de se preparar material não comestível, porém inócuo, é igual a 6, mas, no caso de substâncias tóxicas, a dificuldade é igual a 10.

• **Grude (Nível Um)** — Comumente empregado pelos Roedores de Ossos que residem numa seita controlada por outras tribos, este Dom faz com que o Roedor de Ossos se engrace com o totem de uma matilha ou de um caern por um breve período. Enquanto este Dom estiver em efeito, o Roedor será tratado como um membro da matilha no que se refere a usar as bênçãos do totem e quaisquer táticas conhecidas por essa matilha. Se o Dom for empregado com um totem de caern, o espírito verá o Roedor de Ossos com bons olhos. Portanto, o Roedor poderá realizar, caso o conheça, o Ritual de Abertura de Caern sem temer retaliações. Um espírito-cachorro-perdido — um servo de Rato — ensina este Dom.

Sistema: O Roedor de Ossos precisa saber o nome do totem em questão. Também deve se prostrar diante do centro do caern ou do líder da matilha e arrastar-se de barriga como um cachorro pidão. O jogador faz um teste de Carisma + Lábia. A dificuldade varia com base na opinião do totem sobre o Roedor de Ossos, que fica a critério do Narrador. Os sucessos indicam que o personagem ganha os benefícios mencionados anteriormente durante um dia e que o totem não verá com bons olhos o Garou que maltratar o Roedor de Ossos sem motivo. Em geral, este Dom não provoca nenhum ressentimento da seita ou da matilha em questão, desde que o Roedor de Ossos seja educado. Entretanto, a coisa muda caso o Dom seja empregado com muita freqüência.

• **Resistência a Toxinas (Nível Um)** — Como o Dom dos Fianna, só que o professor é um espírito do lixo.

• **Gerar Ignorância (Nível Dois)** — Como o Dom dos Ragabash.

• **Odor Repugnante (Nível Dois)** — O Roedor de Ossos pode amplificar o cheiro de seu corpo (que provavelmente já é formidável), a ponto de debilitar qualquer pessoa que o sinta. Um espírito-maria-fedida ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. Durante o resto da cena, todos os seres capazes de sentir cheiros num raio de cinco metros do Garou subtraem dois dados de todas as paradas, pois se esforçam para respirar.

• **Amigo na Necessidade (Nível Três)** — É difícil uma matilha aceitar um Roedor de Ossos como um igual mas, quando o faz, terá a eterna lealdade do Roedor. Este Dom permite a um Roedor de Ossos arriscar tudo, até mesmo a própria vida, para ajudar um companheiro de matilha ou de tribo. Um espírito-cão ensina este Dom.

Sistema: Quando um companheiro de matilha ou de tribo estiver em perigo, o Roedor de Ossos poderá "emprestar" a ele o que for necessário, seja um de seus Dons, sua Fúria, sua Força de Vontade ou até mesmo a própria vida (na forma de níveis de vitalidade). O Roedor de Ossos não pode emprestar um Dom de nível superior ao posto do beneficiário, nem emprestar Habilidades ou Atributos. O jogador precisa investir um ponto de Força de Vontade, fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) e ter sucesso para que a transferência ocorra. No caso de uma falha crítica, o Roedor de Ossos perderá as Características em questão, mas o beneficiário não vai adquiri-las. Este Dom dura até o final da cena, a menos que o beneficiário decida dar-lhe fim antes disso. Se o beneficiário morrer antes de devolver as Características, o Roedor de Ossos irá perdê-las permanentemente.

• **Remodelar Objeto (Nível Três)** — Como o Dom dos hominídeos.

• **Harmonia (Nível Quatro)** — Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto, mas ensinado por um espírito-rato.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Percepção + Manha. A quantidade e a exatidão das informações dependem do número de sucessos obtidos. No caso de uma falha crítica, os espíritos brincalhões mentem (o que pode ser fatal, dependendo da natureza da informação errônea).

• **Infestar (Nível Quatro)** — O Garou é capaz de invocar uma horda de animais daninhos para invadir uma estrutura (não maior do que um grande edifício). O Dom invoca qualquer tipo de animal daninho comum na área, o que geralmente inclui uma lépida variedade de insetos, lesmas e roedores, e pode também incluir aves necrófagas e serpentes. Essas criaturas não atacam os seres humanos irracionalmente. Elas agem de acordo com suas naturezas, o que geralmente significa fugir e se esconder em lugares escuros. Qualquer espírito de animal daninho pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 7). Um sucesso suscita alguns gritos e um telefonema para o controle de pragas, enquanto cinco sucessos soterram a estrutura com animais daninhos, tornando-a inabitável durante algum tempo.

• **Sobrevivente (Nível Cinco)** — Este Dom confere imunidade temporária a muitos fatores ambientais. O Garou não tem necessidade de alimento, água ou sono, e não sofre com os extremos de temperatura. Ele também é imune a doenças e venenos naturais. As toxinas da Wyrm continuam a afetá-lo, mas com metade da potência.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 7). Os efeitos duram um dia para cada sucesso. Com o investimento de um segundo ponto de Gnose, o Roedor de Ossos pode ganhar mais três pontos de Vigor e evitar as penalidades devidas a ferimentos, mas o Dom vai expirar prematuramente depois de dez rodadas de combate franco. O Garou precisará dormir pelo menos oito horas quando o efeito do Dom passar e ele acordará com uma fome voraz.

• **Turba (Nível Cinco)** — Este Dom invoca uma horda de espíritos malévolos para provocar os habitantes de uma cidade e induzi-los a revoltas violentas. O Dom mexe com o ódio e o medo dos desvalidos da cidade: os sem-teto, os pobres e até mesmo os animais desgarrados. O Roedor pode controlar a turba até certa medida, mas essas coisas tendem a piorar e o Garou não tem o poder para impedir algo assim. Um espírito-rato ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Raciocínio + Lábia (dificuldade 8). Se ele for bem-sucedido, os espíritos vão direcionar seus hospedeiros contra um alvo da escolha do Garou. Os diferentes hospedeiros, entretanto, não necessariamente trabalham em conjunto: podem até mesmo começar a lutar uns contra os outros quando a mentalidade da turba assumir o controle. O número de sucessos determina a área afetada.

Sucessos	Extensão
Um	Edifício
Dois	Quarteirão
Três	Bairro
Quatro	Região (a Zona Sul etc.)
Cinco	Cidade Inteira

Senhores das Sombras

O repertório de Dons dos Senhores das Sombras consiste de uma série de métodos para assegurar sua dominância, intimidar e controlar os demais.

• **Aproveitar a Vantagem (Nível Um)** — Para os Senhores das Sombras, não existem disputas equilibradas. Se nenhum dos competidores vencer, ambos perderão. Este Dom permite ao Garou fazer pender a balança, mesmo que ligeiramente, em seu favor. Um espírito servo de Avô Trovão ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. Durante o resto da cena, toda vez que o Senhor das Sombras se envolver em confronto direto com outro ser (e, mais especificamente, se o jogador tiver de fazer um teste resistido), o empate favorecerá o Senhor das Sombras. Por exemplo, um Senhor das Sombras e seu rival da Cria de Fenris estão engajados em luta corporal. Ambos os jogadores devem lançar os dados para ver se o Fenrir consegue se livrar do abraço no qual o Senhor das Sombras o prendeu. Se os jogadores obtiverem o mesmo número de sucessos, o Senhor das Sombras vencerá, e o Cria continuará imobilizado. Este Dom dura uma cena.

• **Aura de Confiança (Nível Um)** — O Garou projeta um ar de controle e superioridade, o que impede tentativas de encontrar defeitos ou ler auras. Este Dom não impede tentativas sobrenaturais de ler os pensamentos do Garou, apesar de às vezes dificultá-las (a critério do Narrador). Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Carisma + Lábia (dificuldade 7) para ativar o Dom; os efeitos duram uma cena.

• **Fraquezas Fatais (Nível Um)** — O Senhor das Sombras é capaz de discernir o ponto fraco de um alvo, o que lhe confere uma vantagem em combate. Um Corvo da Tempestade ensina este Dom.

Sistema: O Senhor das Sombras precisa se concentrar durante um turno inteiro. O jogador faz um teste de Percepção + Empatia (dificuldade igual à parada de Raciocínio + Lábia do alvo). O sucesso confere ao Garou mais um dado de dano durante o combate com o alvo. Os sucessos adicionais revelam outros pontos fracos (apesar de não proporcionar nenhum bônus adicional no dano). Cinco sucessos desnudam todos os defeitos do alvo.

• **Aplauso Trovejante (Nível Dois)** — O Garou bate palmas e gera uma forte trovoada que atordoa quem a ouvir. Um Corvo da Tempestade ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. Todos os personagens num raio de três metros, aliados ou inimigos, devem passar num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ou então ficarão atordoados e incapazes de agir durante um turno. No caso de uma falha crítica, o efeito dura uma cena. O Garou precisa estar na forma Hominídea, Glabro ou Crinos para empregar este Dom.

• **Armadura de Luna (Nível Dois)** — Como o Dom dos Filhos de Gaia.

• **Direcionar a Tempestade (Nível Três)** — Ter um companheiro de matilha propenso a frenesis não é seguro para ninguém. Com este Dom, o Senhor das Sombras é capaz de dirigir os instintos primordiais de um Garou frenético — amigo ou inimigo — fazendo com que ele ataque alvos da escolha do Senhor. Um Corvo da Tempestade ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Fúria do alvo). O sucesso indica que o Senhor das Sombras controla o frenesi do alvo e pode lançá-lo contra alguém de sua escolha. Empregar este Dom com um Garou sob a Influência da Wyrm é possível, mas isso exige que o jogador faça um teste de Fúria (dificuldade 7) para verificar se o próprio personagem não entra em frenesi.

• **Olhar Paralisante (Nível Três)** — O Senhor das Sombras lança um olhar aterrorizante que imobiliza o alvo de tanto pavor. Um Corvo da Tempestade ensina este Dom.

Sistema: O Garou se concentra durante um turno. O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Cada sucesso imobiliza o alvo durante um turno. O alvo precisa ser capaz de ver o Garou.

• **Feridas Abertas (Nível Quatro)** — O Garou pode fazer com que o próximo ferimento por ele infligido sangre em profusão, enfraquecendo mais ainda o alvo. Um espírito da dor ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Força + Medicina (dificuldade 7). Se o ataque seguinte do Senhor das Sombras provocar dano, o alvo sangrará continuamente e perderá um nível de vitalidade por turno durante um número de turnos igual ao total de sucessos obtidos. Essa hemorragia é considerada dano letal.

• **Imposição do Dominador (Nível Quatro)** — O Garou recorre à raiva de um alvo para alimentar a sua. Um Corvo da Tempestade ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Raciocínio + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Durante um número de turnos igual à quantidade de sucessos obtidos, o alvo perderá um ponto de Fúria por turno para o Senhor das Sombras. O personagem pode usar este Dom apenas uma vez por alvo e por cena.

• **Matilha de Sombras (Nível Cinco)** — O Garou invoca sombras, duplicatas de si mesmo, para lutarem ao lado dele na batalha. Esses lobos-sombras se assemelham ao Senhor das Sombras e possuem algumas das mesmas capacidades. Um espírito da noite ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Gnose (dificuldade 8) e investe um número variável de pontos de Gnose. Para cada ponto empregado, o Garou invocará uma duplicata-sombra. Essas duplicatas têm os mesmos Atributos e as mesmas Habilidades do Garou, mas não podem usar Gnose nem Força de Vontade. Cada uma delas tem apenas um nível de vitalidade (isto é, qualquer ataque não absorvido as destrói). As duplicatas desaparecem ao final da cena.

• **Obediência (Nível Cinco)** — Com o poder deste Dom, o Senhor das Sombras se torna o alfa definitivo e força todos os outros a seguirem suas ordens. Um Corvo da Tempestade ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Carisma + Liderança (dificuldade 8). Todos na vizinhança devem fazer testes de Força de Vontade (dificuldade 8) e igualar ou exceder o número de sucessos do Garou para evitar os efeitos do Dom. Se o lobisomem vencer por um sucesso, os alvos seguirão todas as ordens que não se incomodarem em obedecer. A obtenção de três sucessos significa que os alvos tratarão o Garou como seu alfa e lutarão por ele. A obtenção de cinco sucessos significa que os alvos o acompanharão até as profundezas do Abismo ou realizarão outros feitos quase suicidas.

Uktena

Os Dons dos Uktena refletem sua predileção pelo estudo da magia e dos poderes animais. Muitos de seus Dons eram segredos esquecidos antes de a tribo redescobri-los.

• **Comunicação com Espíritos (Nível Um)** — Como o Dom dos Theurges.

• **Mortalha (Nível Um)** — O Garou é capaz de criar um campo da mais negra escuridão através do qual só ele consegue enxergar. Um espírito da noite ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Gnose (a dificuldade varia: 3 para lusco-fusco, 6 para interiores, 9 para a brilhante luz solar). Cada sucesso escurece um espaço de três metros de comprimento por três de largura e três de profundidade. O Garou pode escolher qualquer área em seu campo de visão. O Dom dos impuros: Olhos de Gato permite enxergar nessa escuridão mágica.

• **Sentir Magia (Nível Um)** — O Uktena é capaz de discernir energias mágicas, quer elas emanem de Dons Garou, da feitiçaria vampírica ou até mesmo da magia humana. Um espírito servo de Uktena ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Enigmas. A dificuldade se baseia na força e na sutileza da magia. O Uktena não consegue identificar a natureza exata da magia, mas é possível obter pistas vagas, como "gaiana" ou "magia do sangue", caso se consiga sucessos suficientes. O raio de ação é de três metros por sucesso.

• **Espírito do Pássaro (Nível Dois)** — Poucos inimigos esperariam que um lobisomem atacasse de cima, o que é exatamente o motivo pelo qual os Uktena desenvolveram um meio de fazê-lo. O Garou consegue adejar, voar ou flutuar. Qualquer espírito-ave pode ensinar este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose. O Garou pode voar a 32 quilômetros por hora e adejar como desejar. As dificuldades de todas as manobras de combate aumentam em um ponto. Este Dom dura uma hora.

• **Espírito do Peixe (Nível Dois)** — O lobisomem abençoado com este Dom é capaz de respirar debaixo d'água e nadar tão rápido quanto é capaz de correr na forma Hispo. Obviamente, um espírito-peixe ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Vigor + Empatia com Animais (dificuldade 7). Os efeitos duram uma hora para cada sucesso.

• **Banir o Totem (Nível Três)** — Pronunciando palavras de proibição, os Uktena conseguem impedir que totens pessoais ou de matilha auxiliem seus filhos. Isso também rompe a ligação espiritual entre companheiros de matilha, o que dificulta a cooperação ou a execução de táticas de matilha. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: O Uktena precisa se concentrar durante um turno inteiro e saber o nome do totem de suas vítimas. O jogador usa um ponto de Gnose e outro ponto de Força de Vontade, depois faz um teste de Gnose contra uma dificuldade igual às pontuações de Totem combinadas da matilha (no máximo 10). Se ele for bem-sucedido, os membros da matilha perderão todas as Características associadas ao totem e não poderão empregar táticas de matilha nem cooperar durante o resto da cena. Se o Uktena ficar inconsciente ou morrer, o Dom será anulado.

• **Invisibilidade (Nível Três)** — O Garou pode desaparecer de vista. Quando este Dom é empregado, o Garou tem de se concentrar em permanecer invisível. Ele não consegue se mover mais rápido do que a metade de sua velocidade normal de caminhada e não pode chamar atenção. Um espírito servo de Uktena ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Inteligência + Ocultismo (a dificuldade varia: 4 se já estiver oculto; 6 se estiver exposto, 9 em plena vista). Qualquer pessoa que estiver olhando para o Garou terá de conseguir mais sucessos num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 8) do que o jogador que o interpreta obteve no teste original.

• **A Mão dos Senhores da Terra (Nível Quatro)** — Extraindo as energias da terra, o Uktena é capaz de mover por telecinesia qualquer objeto de até quinhentos quilos. Um elemental do ar e um elemental da terra devem ensinar este Dom em conjunto.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Destreza + Ocultismo (dificuldade 7). O Uktena precisa manter a concentração a fim de mover o objeto, que se deslocará a aproximadamente trinta quilômetros por hora. O efeito dura um turno por sucesso.

• **Invocar Elemental (Nível Quatro)** — O Garou é capaz de invocar um dos quatro elementais clássicos (fogo, terra, água ou ar) para auxiliá-lo. Um elemental ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Gnose (dificuldade igual à Película da área). Ele precisará, então, passar num teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 7) para fazer o elemental ver seu Garou com bons olhos. O elemental desaparecerá ao final da cena.

• **Boneco Vodu (Nível Cinco)** — A magia simpática é a forma mais antiga de feitiçaria e ainda funciona. Apesar de muitas culturas acharem repelente esse tipo de magia, os Uktena acreditam que os fins justificam os meios. O Garou é capaz de fazer mal a sua vítima à distância, usando um boneco especialmente criado para isso. Ele precisa ter consigo um pedaço de sua vítima ou um objeto que pertença a ela para fazer o boneco. Um espírito ancestral ensina este Dom.

Sistema: O boneco leva uma semana para ser feito e encantado. O jogador faz um teste de Percepção + Ofícios (dificuldade 8) para fazer o boneco. Depois de pronto o boneco, o jogador poderá fazer um teste de Inteligência + Medicina (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Cada sucesso provocará na vítima um nível de dano agravado, que ela poderá absorver se for capaz. O boneco só consegue transferir dez níveis de dano. Depois de dez sucessos, o boneco se encontrará mutilado demais para usos futuros. Uma falha crítica destrói o boneco sem infligir qualquer dano.

• **Materialização de Sonhos (Nível Cinco)** — Como o Dom dos Galliards.

Wendigo

Os Wendigo se especializam em Dons coligidos em suas geladas e agrestes terras natais. Eles empregam seus poderes para prosperar nesse ambiente invernal e invocar as intempéries para atacar seus inimigos.

• **Camuflagem (Nível Um)** — O Wendigo se mistura à natureza circundante, tornando-se mais difícil de se avistar. Um espírito-cervo ensina este Dom.

Sistema: As dificuldades de se avistar o Garou aumentam em três pontos, desde que ele se encontre nas matas. O lobisomem invoca esses efeitos a sua vontade.

• **Invocar a Brisa (Nível Um)** — O Garou invoca uma brisa gelada e forte (trinta quilômetros por hora) e a direciona como quiser. Essa brisa congela qualquer pessoa despreparada, além de dispersar (ou redirecionar) nuvens de vapor (também o gás lacrimogêneo ou toxinas carregadas pelo ar) ou enxames de insetos. Um espírito do vento ensina este Dom.

Sistema: O Garou simplesmente assobia para chamar a brisa. Quem for surpreendido perderá um dado nos testes de Percepção enquanto a brisa persistir.

• **Resistência à Dor (Nível Um)** — Como o Dom dos Philodox.

• **Falar com os Espíritos do Vento (Nível Dois)** — O Wendigo pode recorrer aos espíritos do vento em busca de conhecimento e orientação. Ele pode lhes fazer uma pergunta que deve ter relação com a área imediata (os espíritos do vento se distraem facilmente). Um espírito do vento ensina este Dom.

Sistema: Ao aprender este Dom, o Garou será automaticamente capaz de falar com os espíritos do vento enquanto estiver na Umbra. Para formular uma pergunta no mundo físico, o jogador precisará usar um ponto de Gnose e fazer um teste de Manipulação + Expressão (dificuldade 7). O número de sucessos reflete a exatidão da informação.

• **Vento Cortante (Nível Dois)** — O Garou conjura uma rajada extremamente fria de vento e a direciona como quiser. O vento é capaz de derrubar oponentes, bem como congelá-los até os ossos. Um espírito servo do próprio Grande Wendigo ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade. Direcionar a rajada exige um teste de Destreza + Ocultismo. Quem for atingido pelo vento perderá dois dados de todas as paradas nesse turno e um no turno seguinte. O vento também pode derrubar adversários de saliências de rocha, no meio do trânsito ou para dentro de fossos. O alcance médio do vento é de vinte metros e é modificado de acordo com as regras para armas de fogo (veja a pág. 208). O vento dura um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos.

• **Banquete Sangrento (Nível Três)** — O Grande Wendigo, sendo como é um espírito canibal e faminto, pode ensinar a seus filhos prediletos como obter mais força da carne e do sangue de um inimigo. Um avatar do Grande Wendigo ensina este Dom.

Sistema: Para ativar este Dom, o Garou tem primeiro de morder seu oponente e ser capaz de sentir o gosto do sangue — o que significa que ele deve infligir pelo menos um nível de dano, e sua vítima deve ser capaz de sangrar. Se o oponente tiver sangue tóxico — ou não possuir sangue em seu corpo —, este Dom não funcionará. O jogador depois faz um teste de Gnose contra uma dificuldade igual a Vigor + 3 do oponente (no máximo 10). O Wendigo ganha um ponto adicional de Força para cada dois níveis de vitalidade de dano infligido pela mordida (no máximo +5 de Força). O bônus adicional de Força dura um turno para cada sucesso no teste de Gnose. Entretanto, a carne e o sangue podem viciar. O jogador que interpreta o Wendigo tem de fazer um teste de frenesi no turno seguinte à ativação do Dom.

• **Sabedoria das Antigas Tradições (Nível Três)** — Como o Dom dos Philodox.

• **Frio de Neve Nova (Nível Quatro)** — O lobisomem convoca uma frialdade mística, proveniente do próprio Grande Wendigo, que congela as terras e as pessoas das redondezas. Um espírito servo do Grande Wendigo ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Inteligência + Ocultismo (a dificuldade varia: 4 se já for inverno, 6 para a primavera, 9 para o verão). O sucesso faz cair a temperatura um pouco abaixo do ponto de congelamento num raio de dez quilômetros, ou até bem mais abaixo de zero se já for inverno. Todas as criaturas sem uma cobertura natural de pêlos perderão dois dados de todas as paradas. Este Dom causa verdadeira devastação em ambientes urbanos, pois o encanamento estoura e as estradas congelam. Este Dom dura uma hora para cada sucesso.

• **Invocar o Espírito Canibal (Nível Quatro)** — Dançando sob o céu noturno, o lobisomem é capaz de invocar um avatar do Grande Wendigo para caçar um alvo de sua escolha. O Garou precisa possuir um pedaço da vítima, que terá o coração devorado pelo Wendigo.

Sistema: O Garou precisa dançar durante três turnos inteiros. O jogador usa um ponto de Fúria e um ponto de Gnose, depois faz um teste de Carisma + Ocultismo (dificuldade 8). No caso de uma falha crítica, ou se for impedido de matar a vítima, o Wendigo retornará para matar o conjurador.

• **Coração de Gelo (Nível Cinco)** — O Garou sabe lançar a maldição do Wendigo sobre um inimigo. O Garou deve sussurrar o nome do alvo aos ventos; daí em diante, as entranhas da vítima começarão a se transformar em gelo. Um avatar de Wendigo ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Cada sucesso inflige um nível de dano agravado e não passível de absorção. Esse dano vai se acumulando lentamente e provocará um nível de dano por turno até que todo o dano possível tenha sido causado.

• **Invocar os Espíritos da Tempestade (Nível Cinco)** — O Garou é capaz de invocar praticamente qualquer efeito meteorológico que desejar: tornado, cerração, nevasca ou tempestades de verão. Um avatar de Wendigo ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Força de Vontade (a dificuldade varia de acordo com a proximidade do efeito desejado aos padrões meteorológicos reais da área). A tempestade cobrirá quinze quilômetros para cada sucesso. Se invocar uma tempestade de verão, o Garou terá de usar Gnose para fazer os raios caírem sobre seus inimigos (Destreza + Ocultismo para acertar e provocar dez dados de dano agravado).

Rituais

Os rituais são as manifestações visíveis dos ritos e das celebrações Garou. Os rituais formam e reforçam os laços espirituais e sociais que unem os Garou uns aos outros e à própria Gaia. O elo comum formado pelos rituais ecoa nas almas de todos os Garou. Muitos lobisomens afirmam que, não fosse a prática contínua desses rituais, os Garou perderiam seus vínculos com a Mãe Terra. Os Theurges alertam que a negligência depreciaria tanto os Garou que eles talvez revertessem à condição de simples lobos e seres humanos, não mais os escolhidos de Gaia.

Os laços especiais dos lobisomens com o mundo espiritual permitem que os rituais funcionem. Os Garou invocam esses laços com os espíritos de Gaia ao realizarem os rituais. Na aurora dos tempos, os metamorfos fizeram um grande acordo — o Acordo — com os espíritos de Gaia. Em troca da fidelidade e do serviço dos metamorfos, os espíritos autorizariam os rituais dos homens-feras, impregnando-os de poder sobrenatural. Por esse motivo, ninguém, a não ser um metamorfo, pode realizar rituais e esperar que estes funcionem. Os espíritos não responderão ao chamado se não estiverem legalmente obrigados a fazê-lo. Essa relação é uma exclusividade dos Garou e de algumas outras Feras, e faz da realização desses rituais um direito sagrado e um privilégio dos metamorfos.

Por meio de rituais, os Garou tramam o tecido social, emocional e religioso que liga um lobisomem a outro, uma matilha a outra e uma tribo a outra. Quando um Presa de Prata encontra uma Fúria Negra, ou um Peregrino Silencioso encontra um Andarilho do Asfalto, os rituais de seus ancestrais proporcionam um alicerce comum. Até mesmo o simples Ritual de Contrição já impediu que muitos encontros entre lobisomens de diferentes tribos e matilhas terminassem em discussões e violência.

Os rituais também dão às tribos e às matilhas a liberdade de definir a si mesmas e de desenvolver os papéis exclusivos que desempenham na defesa de Gaia. Geralmente, as tribos e muitas seitas possuem os próprios rituais e as próprias versões dos rituais comuns. Exteriormente, o tumulto roufenho e marcado por uivos do Ritual Para Despertar Espíritos dos Fianna tem pouca semelhança com o ritual sombrio e meditabundo de mesmo nome dos Senhores das Sombras, ainda que a essência e o propósito dos dois ritos sejam os mesmos.

Tipos de Rituais

Os rituais possuem conotações tanto religiosas quanto mágicas e servem a propósitos tanto sociais quanto místicos. A maioria dos rituais pode ser realizada na Umbra ou no mundo físico. Ao ensinar rituais aos jovens filhotes, os Garou podem agrupá-los segundo o propósito cumprido por cada tipo de ritual para os Garou e para Gaia. Os rituais de caern, de morte, de pacto, de punição, de renome, os rituais místicos, os periódicos e os pequenos rituais são os tipos mais comuns praticados pelos Garou. As exigências básicas de cada um desses tipos precisam ser atendidas para se celebrar qualquer um deles com sucesso.

As descrições e as exigências para cada tipo são relacionadas a seguir, juntamente com os rituais mais comuns de cada categoria.

Um lobisomem tem o potencial de aprender qualquer ritual. Tudo o que ele tem de fazer é encontrar um professor. O augúrio de um Garou geralmente determina os rituais que se espera que ele aprenda (veja a seção Os *Papéis dos Augúrios*). Muitos anciões Garou estão mais do que dispostos a ensinar os rituais. De fato, o número de lobisomens jovens que parecem desprezar os rituais, considerando-os antiquados ou incômodos, perturba os anciões. Muitas matilhas novas não conseguem enxergar a importância dos rituais, preferindo despender seu tempo fazendo coisas que tenham um impacto mais "imediato". Entretanto, esses mesmos anciões criticam os lobos jovens que insistem em modernizar ou personalizar os rituais para atender às necessidades de suas matilhas.

Tabela de Rituais

Tipo	Teste	Dificuldade
de Caern	varia (max. Gnose)	7
de Morte	Car. + Rituais	8 – Posto
de Pacto	Car. + Rituais	7
de Punição	Car. + Rituais	7
de Renome	Car. + Rituais	6
Místicos	Rac. + Rituais	7
Periódicos	Vigor + Rituais	8 – Nível do Caern
Pequenos	nenhum	nenhuma

Esses são os testes padronizados exigidos para se celebrar qualquer ritual de cada categoria. Se nenhum teste for mencionado numa descrição de sistema, presuma que se trata do teste-padrão.

A Celebração de um Ritual

Os mestres dos rituais geralmente lideram grupos de Garou na celebração dos ritos. Esses rituais são grandes cerimônias, geralmente celebradas nos caerns, acompanhadas de muita tradição e socialização. É da natureza dos rituais serem ocasiões sociais. Muitos exigem a presença de pelo menos três Garou, embora um lobisomem solitário possa conduzir certos rituais pequenos e místicos. Muitas das seitas mais antigas torcem o nariz para a prática de se celebrar rituais sozinho.

Os rituais exigem grande concentração e perícia por parte do celebrante. Um ritual leva no mínimo dez minutos por nível para ser realizado, mas os pequenos rituais levam de dois a cinco minutos. Os rituais quase sempre exigem algum tipo de objeto ou material especial. As exigências gerais para determinadas categorias de rituais são descritas em detalhe a seguir.

É responsabilidade do mestre do ritual garantir que todas as exigências sejam atendidas e todos os Garou presentes participem integralmente do ritual. O jogador ou o Narrador deve lançar os dados para determinar o sucesso do ritual. A natureza e a dificuldade exatas do teste variam de um ritual para outro. Os Narradores podem reduzir a dificuldade de um teste se o mestre do ritual e os personagens participantes desempenharem o rito particularmente bem (isto é, se os jogadores o interpretarem bem).

Para cada cinco Garou acima do número mínimo exigido (de novo, geralmente três) que estejam presentes (além do mestre do ritual), ajudando a realizar o ritual e dando o melhor de si, o nível de dificuldade do rito será reduzido em um ponto (até um mínimo de 3).

Os rituais são considerados um modo natural de afetar a ordem natural. Eles fazem parte do funcionamento das coisas. Os lobisomens acreditam que, se um ritual for realizado da maneira apropriada, o efeito ocorrerá naturalmente, assim como um cientista encadearia causa e efeito. Se você soltar uma pedra, ela vai cair; se você realizar um ritual como este lhe foi ensinado pelos ancestrais de seu ancestral, então o efeito desejado vai ocorrer. Entretanto, alguns rituais exigem Gnose. Esses rituais constituem grandes rupturas na ordem natural.

O Aprendizado de um Ritual

Os anciões tribais que ensinam os rituais foram, eles próprios, ensinados pelos anciões deles, que foram ensinados pelos anciões deles, e assim por diante através das eras. A fim de adquirir o conhecimento (e a permissão tácita) para realizar um ritual, o lobisomem jovem tem de abordar um ancião que possua tal conhecimento. Na vasta maioria dos casos, o ancião pedirá um pagamento (na forma de amuletos) ao jovem filhote em questão. O número de amuletos exigido varia com a quantidade de lições necessárias (nível do ritual) e a opinião do ancião sobre o filhote (comparação de postos e interpretação). Os anciões costumam permitir que o jovem Garou preste um favor em vez (ou além de) doar amuletos. Esses favores podem variar desde prover o ancião com carne fresca de coelho e caviar durante três luas cheias a rastrear um inimigo secundário do ancião e abrir-lhe a garganta. Em todo caso, o favor geralmente é proporcional ao poder e à importância do ritual que o jovem lobo deseja dominar.

Aprender um ritual é uma ação prolongada. Um Garou deve ter o Conhecimento Rituais no mínimo igual ao nível do ritual que deseja aprender; um personagem com Rituais 3 não pode dominar um ritual de Nível Quatro. Ele tem também de passar algum tempo — pelo menos uma semana por nível do ritual que deseja aprender (três dias para os pequenos rituais) — com o ancião que conhece o rito. O jogador tem de fazer um teste de Inteligência + Rituais (dificuldade igual a 10 menos a Inteligência). O número de sucessos necessários é igual ao nível do ritual. O aluno pode fazer um teste por período de ensinamento (uma semana para um ritual de Nível Um, três semanas para um ritual de Nível Três etc.). Se falhar num teste, o aluno terá de usar um ponto de Força de Vontade para continuar seus estudos. No caso de uma falha crítica, ele ainda não está pronto para aprender o conhecimento que busca. O personagem tem de esperar pelo menos três mudanças da lua, ou até ter mais experiência de vida, para tentar novamente.

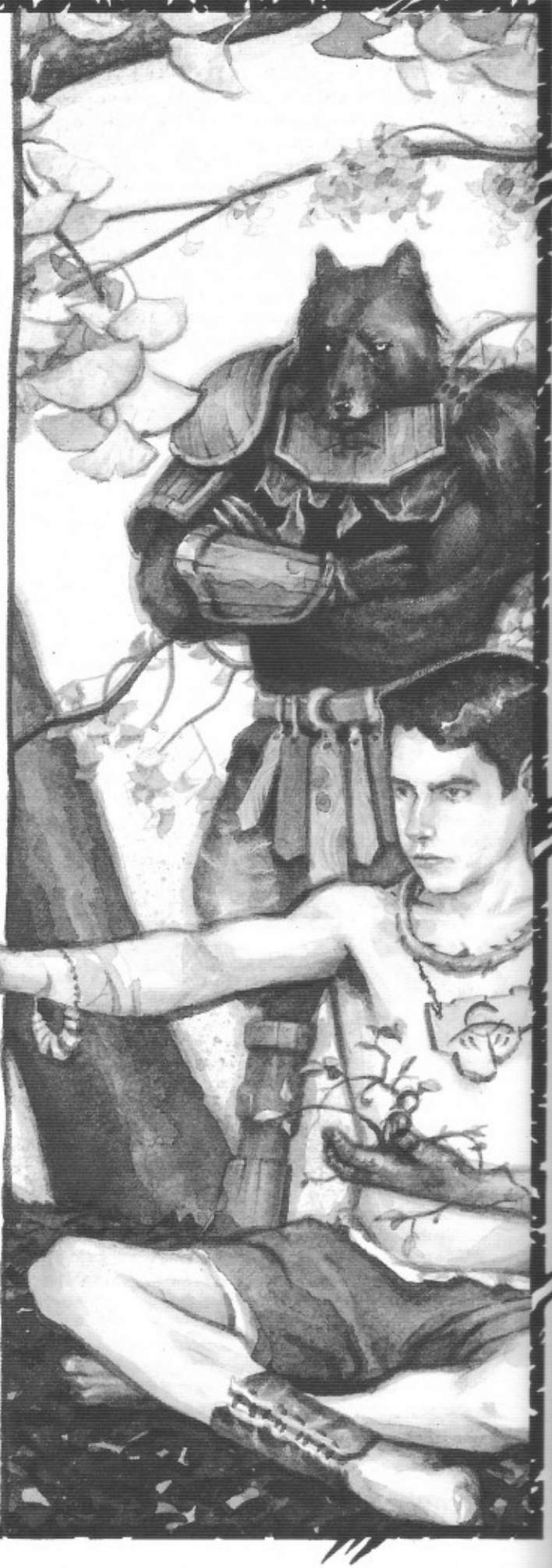
O personagem pode começar o jogo já sabendo alguns rituais se adquirir o Antecedente Ritos. Mas, depois disso, os rituais só podem ser aprendidos por meio da interpretação; não podem ser adquiridos com pontos de experiência.

O personagem pode tentar realizar um ritual que não conhece mas do qual tenha participado anteriormente. Desnecessário dizer que ele tem poucas chances de sucesso. A dificuldade é três vezes maior que a normal, e o jogador terá de investir o dobro da quantidade de pontos de Gnose, se algum for necessário. Além disso, os anciões Garou muitas vezes vêem esse tipo de tentativa como impertinente ou até mesmo sacrílega. Tentar realizar um ritual não aprendido com a supervisão de um ancião pode reduzir a Honra ou a Sabedoria do Garou aos olhos de sua seita.

Por último, é possível — mas absurdamente difícil — criar novos rituais. Essa tarefa não é coisa simples, pois envolve convencer uma grande parte do mundo espiritual de que um novo ritual é necessário e que os espíritos deverão autorizá-lo sempre que forem convocados para tanto.

Os Papéis dos Augúrios

Nem todos os Garou possuem uma afinidade natural para liderar os Grandes Rituais. Muitos se contentam em conhecer alguns pequenos rituais e os rudimentos dos ritos que consideram mais significativos. Na verdade, os Garou tradicionalmente entendem os lobisomens nascidos em certos augúrios como os mestres do ritual de direito das tribos. Em particular, os Theurges e os Philodox são



treinados para essas posições desde o momento em que entram para a seita como filhotes adolescentes. É muito raro o Garou de um desses augúrios não demonstrar um mínimo de habilidade na celebração de rituais. Em geral, os Theurges tendem a aprender rituais místicos, periódicos e de caern, enquanto os Philodox tradicionalmente aprendem rituais de pacto e de punição.

Isso não quer dizer que nem todos os augúrios aprendam rituais ou que não conduzam ritos ocasionalmente. Os Galliards são os que mais provavelmente vão liderar os rituais de morte e de renome. Os Ragabash e os Ahroun também podem aprender a celebrar rituais, apesar de ser improvável que a seita encoraje esse comportamento, a menos que apareça uma razão em particular para um desses Garou liderar um ritual. Por exemplo, um Ahroun pode liderar seu destacamento de guerra durante um Ritual de Ferimento depois da primeira batalha de um filhote. É bom recordar que as matilhas são geralmente (mas nem sempre) mais flexíveis ao interpretar essas tradições, estando mais preocupadas com qual membro da matilha conduzirá melhor um ritual do que em seguir cada velha e embolorada tradição. Permite-se a qualquer Garou aprender um ritual místico, não importa seu augúrio.

Rituais de Caern

Estes rituais são de importância vital para Gaia, pois ajudam na abertura, na proteção e na renovação dos espaços sagrados a ela dedicados. Sem estes rituais, o fluxo místico do alimento espiritual de Gaia poderia cessar, e seus filhos, os Garou, não mais poderiam descansar em seu seio protetor. Sem essa renovação, até mesmo os mais ferozes lobisomens se cansariam da batalha.

Sistema: Estes rituais só podem ser realizados no interior de um caern. A parada de dados necessária varia de acordo com cada ritual, mas o número máximo de dados empregados não pode exceder a Gnose do mestre do ritual. A menos que haja alguma coisa especificada em contrário, a dificuldade desse teste é igual a 7.

Ritual de Assembléia

Nível Um

Uma assembléia não poderá ser instalada enquanto este ritual não for completado. O ritual recarrega o caern com Gnose. O ritual sempre inclui um uivo prolongado, liderado por um Garou conhecido como Mestre do Uivo. O uivo varia de acordo com a tribo e a seita, mas sempre expressa a natureza única da seita. Todos os lobisomens presentes devem formar um círculo no interior do próprio caern antes de começarem a uivar. Existem numerosas variações dos requerimentos básicos. Os Garras Vermelhas geralmente mordem as próprias patas e esfregam o sangue na terra, enquanto os Uktena passam seu mais poderoso fetiche de mão em mão à medida que cada um deles acrescenta sua voz ao uivo. Entretanto, o uivo e o círculo eterno são obrigatórios.

Sistema: O ritual deve ser realizado pelo menos uma vez por mês para manter o caern consagrado. Durante o decorrer de uma assembléia, os participantes devem doar ao caern um total combinado de cinco pontos de Gnose por nível do caern a fim de reabastecê-lo plenamente.

Ritual de Abertura de Caern

Nível Um

Os caerns são lugares muito espiritualizados e também sagrados para aqueles que os criaram. Cada caern possui um poder específico associado a ele, geralmente de natureza benéfica. Assim, há caerns de Fúria, caerns de Gnose, Força, Enigmas e assim por diante. Se tiver conhecimento suficiente, o personagem poderá recorrer ao poder do caern e empregá-lo. Isso é comumente chamado de "abrir" um caern. Não se deve tentar abrir um caern de maneira leviana. Os caerns não entregam suas energias facilmente, e a coleta inapropriada desse poder pode resultar em danos sérios para o Garou.

Cada caern tem suas próprias exigências. O mestre do ritual deve se mostrar digno das energias do caern. Para abrir um caern de Enigmas, o Garou pode percorrer uma trilha em espiral, uma evocação do mito grego de Perséfone. Para abrir um caern de Fúria, o Garou pode assumir a forma Crinos e entoar a litania de seus ancestrais que tombaram diante da Wyrm. A chave é forjar uma ligação com o espírito do caern.

Sistema: Para abrir um caern, o personagem se empenha num teste prolongado e resistido de Raciocínio + Rituais (dificuldade 7). O número de sucessos necessário é igual ao nível do caern.

O personagem precisa vencer o espírito do caern para se mostrar digno. O espírito do caern usa seu nível de caern como uma parada de dados. Sua dificuldade é igual à Gnose do personagem, enquanto o número de sucessos necessário é igual à Força de Vontade do personagem. O primeiro a acumular o número requerido de sucessos vence.

Se vencer o teste, o personagem poderá acrescentar o nível do caern a sua parada de dados quando realizar ações relacionadas ao foco daquele caern. Se perder, porém, ele receberá ferimentos na mesma proporção do número de sucessos excedentes obtidos pelo caern. Uma falha crítica indica que os ferimentos são agravados. Esses ferimentos físicos e espirituais são o resultado de uma reação antagônica de energia espiritual.

Para obter uma lista dos tipos de caerns, seus poderes e os espíritos que podem ser encontrados próximos a eles, consulte o quadro *Regras para Caerns* (pág. 226)

A Toca do Texugo

Nível Quatro

Os guardiões dos caerns apegam-se tanto às respectivas divisas que conseguem sentir tudo o que acontece dentro de suas fronteiras. O mestre que realiza este ritual fita atentamente um alguidar com água, uma poça de tinta, um espelho ou algo do gênero. Ao mesmo tempo, o Garou derrama no solo a sua frente uma pequena quantidade de hamamélis ou outro adstringente de odor forte (como urina). Todos os outros Garou que estiverem assistindo ao ritual, ou dele participando, rodeiam o mestre do ritual e rosnam baixinho, usando o fundo da garganta. Alguns dos Garou mais jovens (Andarilhos do Asfalto e Wendigo, em particular) incrementam o ritual com o emprego de drogas psicotrópicas brandas, apesar de muitos Garou torcerem os narizes para essa prática.

Sistema: O celebrante tem de ser bem-sucedido num teste de Percepção + Rituais contra o nível de dificuldade fornecido. Cada sucesso capacita o mestre do ritual (ou o Vigia do caern) a fazer uma pergunta concernente a uma área definida. A dificuldade varia com o tamanho da área. Uma falha indica que o Garou não vê nada, enquanto uma falha crítica significa que o Garou vê aquilo que deseja ver, não importa qual seja a verdade.

Área	Dificuldade
Sala Pequena	5
Salão de Baile	6
Casa	7
Acre de Terra	8
Pequena Floresta	9

Ritual de Abertura de Ponte

Nível Quatro

Este ritual cria uma ponte da lua, um portal tremeluzente que serve como um meio místico de transporte entre dois caerns. As pontes da lua são elos vitais entre os espaços sagrados de Gaia.

Uma vez por ano, um caern deve renovar sua ligação com os outros caerns com os quais deseja manter pontes da lua. Este ritual é celebrado sempre durante uma assembléia e deve ser realizado simultaneamente pelos dois caerns participantes.

A exigência principal para se abrir uma ponte da lua é uma gema da lua, ou marco, como é mais comumente chamada. Os marcos são encontrados na Umbra e costumam ser objeto de demandas. Essas pedras extraordinariamente raras lembram pérolas achatadas com a impressão da pata de um lobo num dos lados. É possível roubar o marco de um caern, mas isso é considerado uma blasfêmia e pode muito bem levar à guerra entre duas seitas Garou.

O ritual estabelece (ou restabelece) uma ligação espiritual entre os marcos dos dois caerns assistentes por meio de seus espíritos totêmicos. No auge do ritual, uma ponte da lua se abre entre os dois caerns participantes, quando então os Garou de ambas as seitas poderão viajar de um caern a outro para se juntarem a um festim impetuoso. As pontes da lua permitem aos Garou percorrer grandes distâncias em um milésimo do tempo normal necessário. Este ritual deve ser renovado uma vez a cada treze luas (aproximadamente um ano).

Sistema: O teste é a parada de Raciocínio + Enigmas (dificuldade igual a 8 menos o nível do próprio caern do mestre do ritual). O mestre pode empregar Força de Vontade no teste. Se seu totem de matilha for o mesmo do caern, ele receberá um bônus de três dados no teste. Se o ritual não tiver se completado com sucesso anteriormente, o nível de dificuldade aumentará em um ponto. O mestre do ritual precisa obter um número de sucessos igual ao nível do caern-alvo para completar o ritual.

Se o ritual tiver sucesso, a ponte da lua se abrirá imediatamente e o elo espiritual entre os dois marcos será estabelecido. A partir de então, será possível abrir pontes da lua entre os dois caerns a qualquer momento. As pontes podem ser abertas com o Ritual de Abertura de Caern ou com o Dom dos Ragabash: Abrir Ponte da Lua (se realizado no caern). Se o ritual falhar, nenhuma ponte da lua se abrirá, e o ritual deverá ser tentado mais uma vez no ano seguinte. As pontes da lua que dão acesso ao caern não necessariamente se fecharão, mas não serão tão seguras quanto poderiam ser...

No caso de uma falha crítica, nenhuma ponte da lua se abrirá e o marco do caern será chamuscado pelas energias mal manipuladas. Uma falha crítica neste ritual leva muitas vezes a um outro ritual — o Ritual de Ostracismo — a ser realizado contra o Garou ofensor.

Consulte o quadro *Regras para Caerns* (pág. 226) para verificar as distâncias percorridas pelas pontes da lua.

Ritual da Ravina Encoberta

Nível Quatro

Este ritual torna invisível uma área no interior da Umbra. Portanto, será impossível divisá-la de qualquer outra parte do mundo espiritual. Pelo menos cinco pessoas precisam participar deste ritual, e elas devem jejuar no mínimo três dias para se purificarem. Os Uktena, que são particularmente versados neste ritual, defendem que todos os participantes devem vir ao ritual com seus corpos cobertos apenas por símbolos pintados representando a terra, a água, o fogo, o ar e (no caso do mestre do ritual) o mundo espiritual.

Sistema: A dificuldade deste teste é igual à Película do caern + 4. Quaisquer Garou participantes podem contribuir com Gnose para este ritual. Os participantes devem investir um total de dez pontos de Gnose para tornar o efeito permanente. Do contrário, o número de sucessos alcançados será igual ao número de horas que a Ravina Umbral permanecerá oculta. Se a área que o Garou está tentando esconder for maior que o próprio caern, a quantidade de Gnose necessária aumentará em dois pontos para cada raio de 1,5 quilômetros.

Ritual de Criação de Caern

Nível Cinco

Este poderoso ritual cria de fato um caern permanente ao aproximar mais ainda o mundo espiritual e o mundo físico. Recitar simplesmente o ritual já chama a atenção dos servidores da Wyrm, e sabe-se que realizar o ritual propriamente dito pode ser fatal. Somente os místicos mais sábios e poderosos se atrevem a empreender algo assim.

Um Theurge poderoso é quase sempre escolhido para realizar este que é o mais sagrado dos rituais. Muitos Garou precisam canalizar sua energia pelo corpo de um líder poderoso para que possam sequer sonhar com o sucesso do ritual. Sabe-se de matilhas inteiras que morreram em agonia devido a tentativas fracassadas.

Uma vez escolhido o foco físico para o coração do caern, a área deve ser limpa de toda a mácula como preparação para sua transformação. Todos os Garou que participam do rito têm de passar pelo Ritual de Purificação. O mestre do ritual realiza uma série de pequenos rituais, medita e se dedica a outras preliminares físicas a fim de se preparar para sua espantosa tarefa.

A seita tem de postar sentinelas (muitas vezes os personagens dos jogadores), pois os servos da Wyrm quase invariavelmente tentam perturbar este grandioso ritual. Somente os guerreiros mais fortes são escolhidos para tal missão, e essa proteção é crucial para o sucesso do ritual. O líder do ritual fica indefeso enquanto entoa uma longa litania de versos criados para atrair um grande espírito para o interior do caern preparado. Embora seja possível criar um tipo específico de caern, muitos líderes deixam a escolha para Gaia e aceitam seja qual for o caern que ela conferir à seita.

O ritual deve ser realizado entre o crepúsculo e o nascente, durante a fase crescente da lua. Apenas os Dançarinos da Espiral Negra criam caerns durante a lua minguante.

Sistema: O ritual exige um teste prolongado de Raciocínio + Rituais, mas o líder pode empregar no máximo um número de dados igual a sua pontuação de Gnose. O grau de dificuldade começa em 8 e diminui um ponto para cada cinco Garou que participem do ritual (e invistam Gnose) além dos treze participantes necessários. São necessários quarenta sucessos. Só é possível tentar um teste a cada hora de ritual.

Como é necessário uma enorme quantidade de Gnose para criar um novo caern, devem participar deste ritual no mínimo treze Garou, um para cada lua do ano. Não importa o número de Garou assistentes, o mestre do ritual só será capaz de canalizar uma corrente tão poderosa de Gnose através de seu corpo uma vez a cada hora. O ritual tem de ser executado à noite. Portanto, o mestre do ritual tem apenas oito testes (um por hora) para realizar sua tarefa na maioria dos lugares e épocas do ano. Esse limite torna o sucesso razoavelmente improvável. Se, de fato, o ritual falhar, todos os envolvidos receberão cinco ferimentos. Esses ferimentos não são agravados, mas são muito dolorosos e sempre deixam pequenas cicatrizes em forma de lágrimas pelo corpo do Garou. Essas cicatrizes são consideradas marcas de bravura, e essas "lágrimas de Gaia" costumam ser realçadas com tatuagens ou pinturas e exibidas com orgulho. Os Garou dizem que as cicatrizes são o resultado do choro de Gaia pela dor de seus filhos.

Assim que o líder tiver conseguido o número necessário de sucessos, todos os envolvidos no ritual devem contribuir com pontos de Gnose: são necessários cem pontos. Se a Gnose total disponível não chegar aos cem pontos, todos os participantes começarão a receber ferimentos agravados. Cada ferimento contribui com mais três pontos de Gnose para o total.

As falhas críticas durante este ritual são particularmente letais. Todos os personagens envolvidos recebem sete níveis de dano, o que significa que mesmo um Garou com vitalidade plena ficará Incapacitado. Os Garou reduzidos a um nível abaixo de Incapacitado receberão graves Cicatrizes de Batalha (veja as pág. 189-190).

Se o número mínimo de sucessos for obtido (quarenta), o caern será de Nível Um. A Película da área será igual a 4, e os espíritos aprisionados no caern vão conferir poderes aproximadamente iguais aos Dons de Nível Um. A cada cinco sucessos adicionais, o nível do caern subirá um ponto, elevando correspondentemente a magnitude dos poderes conferidos pelo mesmo. Em Nível Três, a Película da área será igual a 3; em Nível Cinco, será de apenas 2. Imediatamente depois de se completar o ritual com sucesso, o mestre do ritual deve sacrificar um número de pontos de Gnose permanente igual ao nível do caern.

Se o personagem de um jogador tiver de assumir por algum motivo o papel de mestre do ritual e tiver sucesso, ele receberá três pontos de Renome por Glória, cinco pontos de Renome por Honra e sete pontos de Renome por Sabedoria. Qualquer outro participante do ritual receberá cinco pontos de Renome por Glória e três pontos de Renome por Honra. Trata-se de uma empreitada lendária que merece uma recompensa adequada.

Rituais de Morte

Os Garou celebram rituais de morte tanto em honra dos falecidos quanto para reafirmar seu vínculo com o ciclo de vida, morte e renascimento. Enfrentando e reconhecendo a morte como uma parte necessária da dança da vida, a matilha e a seita se libertam dos venenos debilitantes do pesar e do medo.

Sistema: O mestre do ritual precisa fazer um teste de Carisma + Rituais (dificuldade igual a 8 menos o Posto do Garou homenageado).

Cerimônia pelos Falecidos

Nível Um

Este ritual é realizado em honra dos que morreram recentemente. Em geral, um Galliard ou um companheiro de matilha do lobisomem falecido celebra o ritual. Este rito varia dramaticamente de tribo para tribo. Por exemplo, um mestre do ritual Fianna lidera a seita contando histórias sobre o Garou morto, tanto as escandalosas quanto as heróicas. O ritual solene dos Wendigo já é completamente diferente: o mestre do ritual e todos os companheiros de matilha do falecido sobem ao pico mais alto das redondezas, as caudas ao vento, e externam seu orgulho e pesar com longos uivos a fim de despachar o companheiro para a outra vida. A forma exata assumida pelo ritual não importa, apenas o reconhecimento em si.

Sistema: O mestre do ritual dirige a liberação das emoções combinadas dos Garou no mundo espiritual. Os Uktena dizem que essas emoções têm um impacto real na Umbra e que ajudam a garantir que o Garou falecido mantenha seus laços com os parentes mortais. A critério do Narrador, este ritual pode facilitar o contato com o espírito do falecido por meio do Antecedente Ancestrais.

Ritual do Lobo do Inverno

Nível Três

Quando está velho ou ferido demais para lutar ao lado de sua tribo, o Garou celebra este ritual solene e triste. Ao anunciar que passará pelo ritual, o lobisomem se senta no meio de seus companheiros de matilha e seita reunidos. Essa reunião é uma ocasião solene e opressiva, durante a qual os Dançarinos da Lua cantam hinos sobre a vida e as proezas do celebrante e invocam os espíritos para pedir glória no outro mundo ou na outra vida. O celebrante, então, lenta e orgulhosamente percorre as fileiras cerradas da tribo. Sua gente começa a uivar uma nênia similar àquela cantada durante a Cerimônia pelos Falecidos. Alguns Garou tocam grandes tambores ou flautas lúgubres à medida que o celebrante se arrasta para um local retirado onde porá fim a sua vida, geralmente com uma klaive de prata. Às vezes, dois lobisomens, geralmente companheiros de matilha, realizam juntos este ritual e matam um ao outro simultaneamente, embora os Ahroun possam se conceder uma última luta até a morte, sendo que o vitorioso dará fim a sua vida e tombará ao lado do corpo do oponente. Imediatamente após o suicídio, a seita celebrará a Cerimônia pelos Falecidos.

Os membros dos Garras Vermelhas e da Cria de Fenris são os maiores partidários deste ritual. Ele é quase desconhecido entre os Filhos de Gaia, que valorizam o conhecimento e a experiência dos idosos e dos feridos.

Sistema: Este ritual é quase sempre realizado à noite e exige a presença de pelo menos três outros Garou para que o acontecimento solene seja reconhecido. A arma empregada pelo Garou deve ser de prata, mas não precisa ser uma klaive.

Rituais de Pacto

Os rituais de pacto devolvem um lugar ou um determinado Garou a um estado de harmonia e equilíbrio com Gaia. Estes rituais purificam e renovam ao fazer o objeto do ritual deixar o ventre de Gaia e passar por um renascimento simbólico.

Sistema: Qualquer Garou que tentar executar um ritual de pacto terá de possuir um amuleto, um fetiche ou algum pedaço de Gaia jamais tocado pelos lacaios da Wyrm ou por mãos humanas (por exemplo, um ramo de salgueiro de uma floresta remota ou uma pedra de um caern protegido). O mestre do ritual faz um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 7, a menos que haja alguma coisa especificada em contrário).

Ritual de Purificação

Nível Um

Este ritual purifica uma pessoa, um lugar ou um objeto e permite que este seja usado sem medo da mácula da Wyrm. A forma mais comum deste ritual envolve a inscrição, pelo mestre do ritual, de um círculo na terra, traçado com um ramo fumegante ou uma tocha no sentido contrário ao do movimento aparente do sol (ou seja, no sentido anti-horário) em volta da(s) pessoa(s) ou do(s) objeto(s) afligido(s). Deve-se usar um ramo (preferencialmente de salgueiro ou bétula) mergulhado em água pura ou neve para respingar o objeto ou a pessoa purificada. À medida que o mestre do ritual faz sua parte, todos os Garou presentes emitem um uivo sobrenatural e soturno, numa tentativa de "assustar" e, dessa maneira, banir a influência corruptora. Idealmente, este ritual é celebrado ao amanhecer, mas pode ser realizado a qualquer momento.

Sistema: Este ritual pode ser empregado com mais de uma pessoa ou objeto, mas o líder precisa investir um ponto de Gnose para cada coisa ou pessoa a mais que necessitar de purificação. O nível de dificuldade dependerá do nível da mácula. Por exemplo, a mácula provocada por um espírito pode impor uma dificuldade igual à Gnose do espírito. Apenas um sucesso é necessário. Se o personagem celebrar o ritual ao amanhecer, a dificuldade será reduzida em um ponto. Observe que este ritual não é capaz de cicatrizar ferimentos nem reparar o dano provocado pela mácula da Wyrm; a cerimônia remove apenas a contaminação existente. Este ritual tampouco consegue limpar a mácula congênita. O ritual provoca uma dor agonizante se for empregado com um

fomor, um vampiro, um Dançarino da Espiral Negra impenitente ou outra criatura com uma maldição semelhante, mas não é capaz de limpar o beneficiário.

Ritual de Contrição

Nível Um

Este ritual é um tipo de pedido de desculpas empregado para evitar a inimizade dos espíritos ou dos Garou que um indivíduo porventura tenha irritado, ou então para evitar a guerra entre seitas ou tribos. Em geral, aquele que realiza o ritual se atira de bruços ao chão e rasteja. O mestre do ritual também pode choramingar e lamber as patas ou as mãos. Se for bem executado, porém, uma simples inclinação da cabeça pode bastar. Para celebrar este ritual com sucesso, o Garou precisa dar um pequeno presente ao indivíduo ofendido ou, no caso de um espírito, possuir algum aspecto do espírito em questão (por exemplo, um falcão de argila, se o Garou estiver apelando ao espírito totêmico Falcão).

Sistema: O nível de dificuldade é igual à Fúria do espírito — ou do lobisomem-alvo. Um único sucesso é o bastante para uma desculpa cortês, mas pode não ser o suficiente para restabelecer amizades ou perdoar faltas graves. Quanto mais sucessos, maior o mal que pode ser perdoado. Os lobisomens que se recusam a reconhecer o Ritual de Contrição são malvistos pelos anciões. A maioria dos espíritos sempre aceita um ritual bem executado. Este efeito dura até o Garou realizar uma nova ação que venha a prejudicar ou insultar o próximo.

Ritual de Renúncia

Nível Dois

Neste ritual raro, um lobisomem rejeita o augúrio sob o qual nasceu e escolhe um novo. O Garou deve celebrar este ritual durante a fase da lua que deseja adotar. Geralmente, a água de uma bacia de prata exposta ao brilho de Luna é derramada sobre o suplicante nu, despojando-o de tudo o que foi anteriormente, inclusive o posto. Ele agora está livre para começar de novo como um membro de seu augúrio adotado. Quase livre, quer dizer, pois muitos lobisomens vêem esse "Lua Cambiante" com suspeita. Os Senhores das Sombras e os Presas de Prata, em particular, entendem este ritual como um grave insulto a Luna e relutam em confiar nos Garou que não conseguem suportar o fardo que lhes foi designado.

Sistema: O personagem que muda de augúrio tem de começar novamente no Posto 1. Apesar de poder conservar os Dons que já aprendeu, ele jamais poderá aprender novos Dons de seu antigo augúrio. Entretanto, os Dons do augúrio adotado agora estarão disponíveis a ele. Às vezes, este ritual é celebrado com outros fins que não a mudança de augúrio, como acontece quando um Garou deseja renunciar a seu nome e começar de novo na sociedade Garou (veja a seção *Renúncia*, pág. 185). Uma variação deste ritual também permite que um lobisomem renuncie a sua tribo e se una a uma segunda tribo. Isso, no entanto, é um insulto grave ao totem de sua tribo anterior, que terá provavelmente pouca consideração pelo Garou durante o resto de seus dias. Em nenhum caso o lobisomem pode retornar ao augúrio ou à tribo a que renunciou anteriormente. Ajoelhou, tem de rezar.

Rituais de Punição

Os rituais de punição impõem a sanção da tribo ou da seita a um lobisomem transgressor. Esses rituais fortalecem os Garou ao estabelecerem limites claros de comportamento aceitável. Apoiando o castigo, cada Garou fortalece seu compromisso com a matilha, o coletivo acima do individual.

Sistema: Os rituais de punição são realizados apenas no caso de transgressões importantes ou quando castigos menos estruturados não tiverem corrigido o lobisomem. O mestre do ritual deve fazer um teste de Carisma + Rituais (dificuldade 7, a menos que haja alguma coisa especificada em contrário). O fracasso do ritual é considerado um sinal de Gaia de que os crimes do Garou ofensor não justificam tamanha punição. A critério do Narrador, os rituais de punição podem falhar automaticamente se o alvo for inocente, o que levaria os acusadores à perda certa de Renome.

Ritual de Ostracismo

Nível Dois

Este ritual é uma punição razoavelmente comum para crimes menores, ainda que seus efeitos possam ser devastadores durante tempos de guerra. Este ritual aliena o Garou punido de sua tribo, seita e, às vezes, até mesmo de sua matilha. A tribo, daí em diante, tratará o indivíduo como uma não-entidade. Ele será ignorado tanto quanto possível e obrigado a valer-se sozinho, mesmo nas necessidades básicas, embora nenhuma ação hostil venha a ser tomada contra o não-lobo (em teoria, pelo menos; mas é sabido que alguns Garou já feriram "acidentalmente" os lobisomens repudiados). Numa situação de vida ou morte, a tribo (amigos e companheiros de matilha em particular) pode ajudar o ofensor mas, mesmo assim, somente de má vontade. Em outras situações, o Garou punido é completamente ignorado. Os Garou presentes a este ritual formam um círculo em volta do lobisomem a ser disciplinado (se ele estiver presente), e cada participante grita uma vez para Gaia, e depois para seus irmãos, o nome do ofensor, seguido das palavras: "Dentre todos os filhos de Gaia, eu não tenho tal irmão/irmã." Dizendo isso, o lobisomem vira-se na direção contrária à do movimento do sol, dando as costas ao círculo. Depois que todos tiverem falado, eles partirão noite afora.

Sistema: Esta punição normalmente dura de uma fase da lua a outra. Pode, entretanto, durar tanto quanto os líderes da seita ou da tribo desejarem. Para crimes graves, a punição pode até mesmo ser decretada permanente, o que em essência exila o ofensor de sua seita ou tribo. O Garou repudiado perde um ponto de Renome por Glória, cinco pontos de Renome por Honra e um ponto de Renome por Sabedoria.

Pedra de Escárnio

Nível Dois

A Pedra de Escárnio é uma rocha impregnada com maliciosas personificações espirituais da vergonha, da tristeza e coisas assim. Algumas seitas possuem uma Pedra de Escárnio permanente até a qual arrastam o ofensor, mas muitas simplesmente impregnam uma pequena pedra com energias zombeteiras. Começando pelo mestre do ritual, a pedra é passada a cada Garou presente ao rito. O lobisomem escarnecido é forçado por seus companheiros de seita a assistir a tudo. Ao receber a pedra, cada Garou entalha ou pinta um símbolo de derrisão ou vergonha sobre a mesma e conta uma história zombeteira ou humilhante sobre o comportamento ofensivo e outros defeitos do Garou escarnecido. Os Dançarinos da Lua são particularmente criativos em seus retratos verbais do celerado. Este ritual costuma durar a noite toda, e as histórias que se sucedem vão se tornando cada vez mais ultrajantes e pejorativas. A punição termina com o fim da noite, mas as melhores histórias ainda serão recontadas a meia-voz pelas costas do ofensor durante algum tempo. Esse comportamento faz com que o Garou perca Renome por algum tempo.

Sistema: O teste-padrão. O Garou punido geralmente perde oito pontos de Renome por Honra e dois pontos de Renome por Sabedoria até realizar um ato nobre e remover a mácula do escárnio.

Voz do Chacal

Nível Dois

Quando o comportamento de um lobisomem envergonhar não apenas a si mesmo mas também a toda a sua seita ou tribo, este ritual poderá ser invocado. O mestre do ritual sopra um punhado de pó ou cinzas sobre o ofensor e pronuncia o seguinte: "Porque teu/tua (covardia/gula/egoísmo etc.) provou que és do sangue do chacal, deixa tua voz proclamar tua verdadeira raça!" Assim que o pó e as palavras envolverem o Garou punido, sua voz mudará. Daí em diante, ele falará por meio de ganidos anasalados, agudos, esganiçados e irritantes até o mestre do ritual revogar o castigo.

Sistema: Os chacais, como são conhecidos os Garou punidos dessa maneira, subtraem dois dados de todos os testes Sociais. Eles também perdem dois pontos de Renome por Glória e cinco pontos de Renome por Honra. O mestre do ritual pode revogar este castigo a qualquer momento, mas a condição pode se tornar permanente no caso de crimes particularmente graves (e a perda de Renome sempre é permanente). Certos chacais reivindicaram suas verdadeiras vozes completando uma demanda em benefício de Gaia.

A Caçada

Nível Três

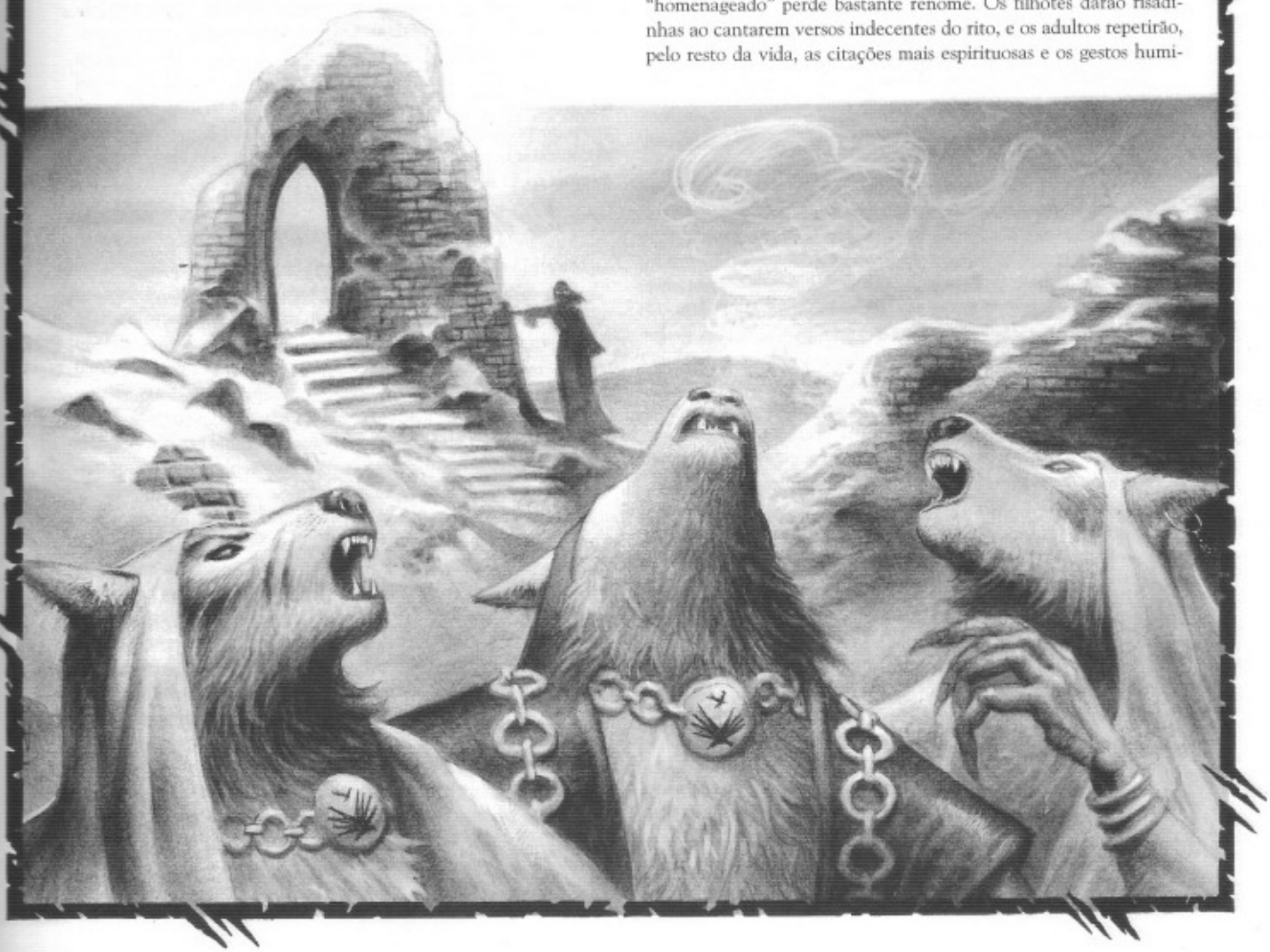
A Caçada é invocada contra um lobisomem que tenha cometido um crime capital como, por exemplo, um assassinato injustificado, mas que ainda retenha um vestígio de honra. Todos os Garou que participam de uma Caçada riscam seus corpos com símbolos antigos, usando tinta ou barro. Esses símbolos marcam os lobisomens que formarão uma Matilha de Caça, e todos os outros Garou darão passagem aos Caçadores assim marcados. É uma honra ser escolhido para fazer parte de uma Caçada. O mestre do ritual, ou Mestre da Caçada, lidera a matilha. A Caçada é exatamente isso: o criminoso é caçado e morto pela matilha. Nenhuma graça é concedida, embora (sem qualquer garantia) a morte absolva o Garou condenado. Muitas histórias trágicas falam de lobisomens forçados a escolher entre faltar a sua palavra e cometer um crime grave. Esses Garou, assim contam as histórias, escolheram honrar sua palavra e foram Caçados, mas demonstraram tamanha bravura durante sua derradeira resistência que ganharam muito renome póstumo.

Sistema: Este ritual pode ser interpretado segundo as regras de rastreamento do Capítulo Seis. Como alternativa, a cerimônia pode ser simulada testando-se Carisma + Rituais do mestre do ritual (dificuldade igual ao Posto + 4 do condenado). Uma falha significa que o condenado lutou bem e a ele será conferida Glória póstuma, enquanto uma falha crítica significa que ele escapou de seus Caçadores e agora pode continuar a viver como um ronin.

Ritual Satírico

Nível Três

Uma versão mais séria da Pedra de Escárnio, o Ritual Satírico é uma canção, uma dança e/ou uma peça especial, criada pelos Meias-luas ou pelos Dançarinos da Lua, com o único objetivo de ridicularizar o ofensor. Este ritual é sempre realizado durante uma assembléia, sentando-se o ofensor bem à vista de toda a seita. Como os Garou guardam histórias orais detalhadas, a Sátira será lembrada e recontada séculos depois. Todo lobisomem assim "homenageado" perde bastante renome. Os filhotes darão risadinhas ao cantarem versos indecentes do rito, e os adultos repetirão, pelo resto da vida, as citações mais espirituosas e os gestos humi-



lhantes do ritual ao se referirem ao ofensor. Apesar de essas histórias geralmente se restringirem aos membros da própria seita do ofensor, os Trapaceiros e os Dançarinos da Lua adoram divulgar a nova Sátira entre todos os Garou que encontram.

Sistema: A dificuldade deste ritual é o Posto atual do ofensor +4. Em caso de sucesso, o ofensor perderá um nível permanente de Posto (reduza-lhe o Renome para o montante inicial do posto imediatamente inferior). O Garou poderá ganhar mais renome e conquistar um novo posto normalmente. Se este ritual falhar, o Garou não perderá nada, mas uma falha crítica levará o mestre do ritual a perder cinco pontos de Sabedoria, tornando-se o objeto do ritual.

A Laceração do Véu

Nível Quatro

Algumas vezes conhecido como a Tolice de Actéon, este ritual é empregado para punir um ser humano que tenha ofendido seriamente um Garou. A ofensa não precisa ser contra o Garou *per se*, mas pode ser qualquer ato contra Gaia ou contra Seus filhos. Este ritual faz cair o Véu e força o ser humano a ver o Garou e a lembrar-se dele durante uma noite inteira de perseguição. O mestre do ritual deixa um pequeno saco fumegante de estrume e ervas perto da vítima adormecida. Quando a vítima despertar, o Véu terá sido extirpado de sua mente. A caçada que se segue pode ou não acabar com a morte do humano. Os seres humanos deixados vivos geralmente enlouquecem, suas mentes despreparadas são incapazes de aceitar a verdade revelada pelo ritual. Alguns poucos, entretanto, sobrepujam o medo e saram. Este ritual não é considerado uma violação da Litania.

Sistema: O mestre do ritual deve colocar o saco de estrume e ervas especialmente preparado a uma distância de no máximo três metros do lugar onde a vítima dorme. O saco arde a fogo lento enquanto o mestre do ritual realiza o rito. O mestre do ritual não precisa estar próximo ao saco para celebrar o rito.

Uma falha deixa o Véu intacto. Uma falha crítica faz o próprio Garou ser vitimado pelo Delírio durante uma noite.

Os Dentes Vingativos de Gaia

Nível Cinco

Por ser uma das maiores punições entre os Garou, este ritual fica reservado aos traidores, àqueles que têm relações com a Wyrm ou aos covardes cujas ações (ou a ausência delas) provocaram a morte de muitos. Pelo menos cinco lobisomens arrastam o traidor até um lugar de solo duro, rachado, cheio de pedras. O mestre do ritual, então, trespassa a própria mão com uma pedra ou um galho afiado, recitando os pecados do traidor contra Gaia. Besuntando os olhos, as orelhas e a testa do traidor com o sangue, o mestre grita de pesar e raiva. O ritual terá efeito quando o sangue e as lágrimas pingarem no solo duro. Daquele momento em diante, tudo o que pertencer à Gaia e tocar a pele do traidor vai se transformar em prata afiada como uma navalha. Depois disso, caçadores na forma Crinos perseguirão o traidor como a um cão. O solo pisado pelo traidor devora-lhe os pés e sua morte torna-se uma provação torturante. O nome do ofensor será então removido de todas as histórias e pronunciado apenas como uma praga daquele momento em diante.

Sistema: Desde o momento em que o sangue do mestre do ritual tocar o corpo do traidor, este não será capaz de percorrer atalhos nem entrar na Umbra. Ninguém sobrevive a este ritual.

Rituais de Renome

Estes rituais celebram tanto as realizações específicas de um único Garou quanto a conquista de uma nova posição na matilha ou na seita. Os Garou anseiam por receber estes rituais tanto quanto temem enfrentar um ritual de punição.

Sistema: Ao realizar este tipo de rito, o jogador que interpreta o mestre do ritual deve fazer um teste de Carisma + Rituais.

Ritual de Conquista

Nível Dois

Este ritual é empregado para homenagear um lobisomem e reconhecer as provações que ele enfrentou para obter sua posição atual. Um ancião chama o Garou homenageado à frente, quase do mesmo modo que o Garou seria chamado caso os anciões o quisessem punir ou criticar. À medida que o Garou avança, o ancião começa a relacionar todas as coisas feitas pelo homenageado para merecer aclamação. O Ritual de Conquista então tem lugar, e qualquer um que quiser falar a favor do Garou homenageado pode fazê-lo. Como conclusão, o ancião diz algo como: "Assim ele se faz maior em sua tribo e em sua seita, e maior entre o Povo onde quer que vá. Que isto se faça conhecer."

Sistema: Este ritual é celebrado quando um personagem tiver dez pontos de Renome temporário numa categoria e desejar ganhar um ponto permanente de Renome. A dificuldade é de apenas 4 pontos, a menos que alguém conteste o ritual (nesse caso, a dificuldade aumenta para 6). Apenas um sucesso é necessário.

Uma falha no teste é considerada indicativa de um defeito do candidato. O mestre do ritual geralmente recebe um presságio de Gaia mostrando o desmerecimento do candidato. Se o teste resultar numa falha crítica, o candidato deverá se penitenciar antes de alguém novamente conceder-lhe o Ritual de Conquista. Tal é a injustiça da sociedade.

É possível, embora raro, que alguém conteste o ritual. Nesse caso, o contestador se levanta e importuna o mestre do ritual durante a celebração, fazendo declarações ousadas sobre as qualidades negativas do candidato. O candidato insultado precisa passar num teste de Fúria para não entrar em frenesi; se ele entrar em frenesi, o ritual estará terminado. Se ele mantiver a calma e o ritual for bem-sucedido, ninguém poderá questionar legitimamente seu merecimento durante pelo menos três luas (isto é, ninguém poderá contestar nenhum Ritual de Conquista celebrado em nome dele durante os 45 dias seguintes).

Ritual de Passagem

Nível Dois

Depois de passar pela Primeira Mudança e tomar conhecimento de que é um lobisomem, o filhote deve enfrentar seu Ritual de Passagem. Não se outorga a condição de adulto — nem o devido respeito — a um lobisomem enquanto ele não passar por este ritual inspirador; até então, ele não passará de um filhote. Nem mesmo será considerado um Garou verdadeiro, e os Senhores das Sombras não vão se referir a ele nesses termos até o ritual ser completado. Além disso, o filhote não será membro de nenhuma tribo até seu Ritual de Passagem. O filhote macho de uma Fúria Negra, por exemplo, torna-se membro de qualquer que seja a tribo que venha a acolhê-lo por meio deste ritual.

Durante um Ritual de Passagem, os filhotes devem completar uma perigosa demanda, cuja intenção é provar que eles têm coragem, honra e sabedoria dignas de um lobisomem. Entretanto, poucos filhotes passam pelo ritual sozinhos. É costume juntá-los aos futuros companheiros de matilha, outros filhotes que também estão chegando à maioridade. O mestre do ritual manda a futura matilha sair pelo mundo com um objetivo definido a alcançar e proíbe-os de retornar até terem dado o melhor de si para cumprir essa meta. Tribos diferentes impõem objetivos diferentes, mas as seitas multitribais geralmente chegam a um meio-termo. O ritual dos Wendigo geralmente assume a forma de uma busca por visões, enquanto a

Cria de Fenris costuma enviar seus filhotes para combater a cria da Wyrm. Espíritos invisíveis às vezes acompanham os filhotes a fim de zelar por eles e relatar seus feitos aos anciões.

Se os filhotes tiverem sucesso em sua demanda, um mestre do ritual aplicará este rito, marcando-os com um pictograma que os identificará como Garou maduros. Esses pictogramas são geralmente pintados, mas os Garras Vermelhas entalham-nos na carne dos jovens heróis.

Entretanto, se falharem, os filhotes serão considerados cidadãos de segunda-classe até que lhes seja concedida uma outra oportunidade de se mostrarem dignos.

Sistema: Antes do Ritual de Passagem, os Garou não conquistaram sequer o Posto 1. Seus professores não lhes ensinarão nenhum Dom até o Ritual de Passagem ser completado.

Ritual de Ferimento

Nível Um

Este ritual celebra o primeiro ferimento de batalha de um Garou. Cada tribo marca este momento de maneira diferente, mas todas honram este sinal de coragem. Muitas tribos esfregam cinzas em parte do ferimento para formar uma cicatriz de recordação. A Cria de Fenris sempre termina este ritual com um violento festim noite adentro, com muita bebida e muitas lutas. Por outro lado, os Filhos de Gaia terminam seus Rituais de Ferimento com orações pela paz e pela compreensão entre todas as criaturas.

Sistema: Somente o personagem ferido e o mestre do ritual precisam estar presentes, mas a matilha e a seita do lobisomem costumam aparecer. O personagem ferido receberá dois pontos de Glória se este ritual for bem-sucedido.

Rituais Místicos

Os rituais místicos colocam os Garou em contato direto com a Umbra e/ou os seres espirituais. Ao contrário de muitos outros ritos, o Garou geralmente celebra estes rituais sozinho.

Sistema: Ao celebrar um ritual místico, o mestre do ritual deve fazer um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 7, a menos que haja alguma coisa especificada em contrário).

Batismo de Fogo

Nível Um

A maioria das tribos tenta rastrear todos os filhos de seus Parentes no prazo de um mês a partir do nascimento para ver se eles "têm o sangue" (é muito comum essa busca envolver o Dom: Faro Para a Forma Verdadeira). Os que forem Garou serão "batizados" à luz da lua de seu augúrio, ao lado de uma fogueira ritual. Na maioria das vezes, esse batismo envolve misturar cinzas com algumas gotas de sangue Garou. Toca-se, então, as orelhas, o nariz e a língua da criança com a mistura.

Na presença de um espírito tribal inferior conhecido como Campeador de Parentes, o bebê é então apresentado ao luar enquanto o Garou que o batiza uiva a saudação de Gaia para o recém-nascido. Em seguida, o mestre do ritual faz com que o Campeador de Parentes beije o infante. O beijo ardente do espírito inscreve uma marca espiritual no bebê, na forma do pictograma tribal do recém-nascido. Essa marca não é visível no corpo da criança; a única marca deixada é espiritual. É impossível remover essa marca espiritual, que pode ser rastreada e reconhecida por todos os Garou (inclusive os Dançarinos da Espiral Negra que, muitas vezes, rastreiam filhotes de outras tribos e capturam-nos a fim de criar mais de seus membros abomináveis).

O espírito Campeador de Parentes recebe a missão de zelar pelo jovem Garou até ele atingir a maturidade, de modo que a tribo possa sempre saber a localização da criança e se ela está em perigo. Quando a criança está prestes a passar pela Primeira Mudança e pronta para o Ritual de Passagem, o espírito alerta a tribo. Infelizmente, esses espíritos inferiores são notórios por terem a vontade fraca e se distraírem com facilidade. Muitas vezes, um Campeador de Parentes perde seu protegido de vista, ou perde-se ele mesmo, deixando o jovem filhote por sua própria conta. Esses "filhotes perdidos" geralmente se tornam Lunáticos ou reclusos, aterrorizados consigo mesmos e incapazes de entender seus fortes impulsos primitivos.

Sistema: O mestre do ritual faz um teste de Carisma + Rituais. Apenas um sucesso é necessário, mas os sucessos adicionais melhoram as chances de o Campeador de Parentes não perder a criança de vista. Este ritual deve ser realizado à noite, sob a lua na qual a criança nasceu. Embora este ritual seja normalmente executado no prazo de um mês a partir do nascimento, a marca pode ser inscrita a qualquer momento antes de o filhote atingir a adolescência e sofrer a Primeira Mudança. A marca desaparece depois do Ritual de Passagem do filhote.

Ritual de Compromisso

Nível Um

Este ritual estabelece um compromisso entre um espírito e um Garou, fazendo do primeiro um servo deste último. Quanto mais poderoso for o espírito, mais difícil será o processo. Apesar de ser possível sujeitar qualquer espírito encontrado, os Garou tendem a pensar que só se deve escravizar um espírito quando necessário. Não lhes parece certo sujeitar espíritos por grandes períodos de tempo. Entretanto, a questão não é consensual, particularmente entre os místicos da tribo Uktena.

Os espíritos aprisionados por meio deste ritual podem ser forçados a servir temporariamente ou a viver dentro de objetos para criar amuletos (veja as seções *Fetiches* e *Amuletos*, págs. 240-241). Nenhum espírito se deixa submeter, a menos que tenha boas relações com o totem do personagem que promove o compromisso. Os espíritos podem ser forçados a viver dentro de objetos, lugares e pessoas, mas os Garou geralmente evitam esta última opção, a menos que a necessidade seja grande. Falhar neste ritual pode ser perigoso, pois é muito provável que o espírito se torne hostil e tente ferir o místico.

Sistema: Um Garou só pode tentar este ritual na presença de um espírito e geralmente na Umbra. Ao tentar sujeitar um espírito, o Garou deve primeiro investir alguns pontos de Gnose (no mínimo um). Cada ponto de Gnose investido reduz em um nível a Gnose do espírito. Em seguida, o jogador que interpreta o Garou deve fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Gnose ajustada do espírito). O número de sucessos indica quanto tempo o espírito pode ser forçado a servir (uma semana por sucesso). No caso de um amuleto, o espírito manterá seu compromisso até o objeto ser usado.

Consulte o Apêndice para ver alguns exemplos de espíritos e uma lista de amuletos.

Ritual da Pedra Caçadora

Nível Um

Este ritual permite ao lobisomem encontrar uma pessoa ou objeto (locais não contam). Ele precisa saber o nome do objeto ou do indivíduo. A dificuldade do ritual será reduzida se o Garou tiver algum pedaço do objeto ou da pessoa (por exemplo, uma amostra de cabelo ou pedaço de tecido). Ele deve fazer oscilar uma pedra ou agulha amarrada a um fio enquanto se concentra no objeto ou na pessoa procurada. Os Andarilhos do Asfalto geralmente usam mapas e substituem a pedra e o fio tradicionais por uma bússola.

Sistema: O teste-padrão. Se o Garou tiver um pedaço do objeto ou do indivíduo, a dificuldade será reduzida em um ponto. O

ritual dá ao Garou somente uma noção da localização geral do objeto, não sua posição exata.

Ritual de Dedicação do Talismã

Nível Um

Este ritual possibilita a um lobisomem vincular objetos a seu corpo, o que permite que esses objetos se adaptem às diversas formas do Garou (as calças *jeans* crescem para se adaptarem ao grande tamanho da forma Crinos, por exemplo) e o acompanhem na Umbra. Esses talismãs costumam ser objetos normais, pois os objetos espirituais, como os fetiches e os amuletos, acompanham automaticamente o lobisomem em todas as formas. O Garou costuma celebrar este ritual durante a fase da lua na qual nasceu. Cada augúrio tem seu próprio ritual.

Sistema: O custo é um ponto de Gnose por objeto dedicado, e o número de objetos vinculados ao personagem não pode exceder sua pontuação de Gnose. Certos objetos grandes (a critério do Narrador) são considerados como mais de um para fins de "custo". De modo similar, o Narrador pode permitir que vários objetos contem como um se forem suficientemente relacionados (e não constituírem um abuso). O exemplo mais comum é permitir que uma muda de roupas conte como "um objeto" em vez de uma camisa, um par de calças e assim por diante. O Narrador generoso poderia permitir que os conteúdos de um recipiente (no momento da dedicação) contassem como parte do recipiente se, mais uma vez, os jogadores não estiverem abusando do ritual ao fazê-lo.

O Narrador e o jogador devem decidir o que acontece ao objeto quando o personagem assume certas formas. Por exemplo, quando o personagem assume a forma Crinos, as tiras de sua mochila podem simplesmente crescer para se adaptarem a seus ombros (mas sua capacidade continuará a mesma). Quando o personagem estiver na forma Hispo, sua faca pode se misturar a seu corpo. Nesse caso, o objeto aparece como uma tatuagem. Outras pessoas precisam usar um ponto de Força de Vontade para remover o objeto do personagem.

Ritual de Iniciação

Nível Dois

Os lobisomens devem celebrar este ritual no domínio de um Ádito. Uma vez completado, o rito os capacita a viajar para a Umbra Profunda. A versão mais comum deste ritual exige que o Garou faça uma trança com três fios de seu cabelo, três pedaços de fino arame de cobre e três gavinhas de hera ou outra trepadeira. O cabelo ou o arame às vezes são substituídos por fios de seda. Pronta a trança, o Garou a amarra em volta de seu próprio pulso e uiva três palavras de poder. Os Uktena geralmente bebem uma poção amarga para libertar da Tellurian o espírito do Garou, e as Fúrias Negras sempre celebram este ritual aos trios, pois nunca viajam pela Umbra Profunda sozinhas.

Sistema: Se a trança for destruída enquanto o Garou estiver na Umbra Profunda, ele receberá um nível de dano agravado e correrá o risco de perder para sempre o nível de vitalidade correspondente se não retornar imediatamente à Umbra Rasa.

Ritual Para Despertar Espíritos

Nível Dois

Este ritual é empregado para despertar um espírito adormecido (inativo). Para realizar este ritual, o Garou terá de marcar o ritmo com algum tipo de instrumento (tambores são os mais comuns). Enquanto o Garou toca, todos os outros lobisomens participantes caminham em volta do mestre do ritual, uivando e rosnando como contraponto da batida.

Quando empregado com um objeto normal, este ritual dá vida ao espírito do objeto, fazendo-o despertar e aparecer na Umbra. Por exemplo, se o ritual for executado num ônibus, qualquer Garou percorrendo atalhos conseguiria ver o ônibus como uma parte real da paisagem. Entretanto, o veículo apareceria como um objeto estacionário na Penumbra, a menos que alguém no plano físico começasse a dirigi-lo; nesse caso, o ônibus apareceria como um veículo sem motorista para qualquer pessoa na Umbra.

Quando empregado com plantas, este ritual é conhecido como santificação. Os espíritos das plantas são geralmente benévolos, e um espírito vegetal desperto empresta seus poderes como se fosse um amuleto (um uso). Plantas diferentes conferem habilidades diferentes quando santificadas. Por exemplo, as dedaleiras santificadas protegem contra magia feérica (acrescentando dois pontos à dificuldade de qualquer encantamento feérico).

Sistema: O mestre do ritual precisa tocar um instrumento musical ou cantar uma canção (não importa o talento). A dificuldade do teste é a Fúria do espírito. Uma falha significa que o espírito continua dormente. O Narrador tem de decidir se o espírito é hostil ou amigável em relação a quem o desperta. Despertar um espírito não permite qualquer controle sobre ele. Comandar um espírito desperto exige um Ritual de Compromisso ou um Dom. Este ritual não funciona com criaturas racionais, como os seres humanos. Esses indivíduos já se encontram tão "despertos" quanto possível.

Ritual de Conjuração

Nível Dois

Os místicos Garou são peritos na arte de invocar espíritos, sejam eles Gafflings menores, espíritos totêmicos ou até mesmo Incarnae. Invocar espíritos envolve rituais complexos, longos períodos de meditação e o entoar de mantras tribais. Na Umbra, esse processo é bem mais fácil. Este ritual força os espíritos a procurarem aqueles que os invocam. Além disso, o espírito não conseguirá escapar do conjurador depois que a invocação for completada com sucesso e terá de assistir ao místico. Muitos espíritos, particularmente os inferiores, são fracos demais para resistir a uma conjuração. Os poderosos aparecem por pura curiosidade. A chance de uma conjuração bem-sucedida depende da perícia do místico, do poder do espírito e da força da Película na área.

Sistema: O mestre do ritual tem de perfurar a Película exatamente como se estivesse penetrando a Umbra (teste de Gnose contra a Película). O místico que já se encontra na Umbra não precisa perfurar a Película. O nível de poder do espírito determina o nível de dificuldade de uma conjuração bem-sucedida. O Narrador pode determinar os números-alvos a partir da tabela a seguir:

Tipo de Espírito	Número Alvo
Gaffling	4
Jaggling	5
Avatar de totem	7
Incarna	8-9
Avatar de Celestino	10

Para cada hora que o Garou passar conjurando o espírito, o número-alvo será reduzido em um ponto. Nenhum número-alvo pode ser inferior a 3. Em seguida, o jogador terá de fazer um teste de Gnose e conseguir o maior número possível de sucessos, com os seguintes resultados:

Sucessos	Efeito
1	O espírito acaba aparecendo uma hora ou outra e é inicialmente hostil.
2	O espírito logo se manifesta, mas ainda é inicialmente hostil.
3	O espírito chega imediatamente e é neutro.
4	O espírito chega imediatamente e é passivamente benigno.
5	O espírito chega imediatamente e é amistoso.

Os resultados de uma falha crítica são desastrosos. Geralmente, a falha crítica conjura o tipo errado de espírito — ou até mesmo Malditos — em grandes números ou então muito hostis.

O Narrador deve se sentir à vontade para ajustar as tabelas anteriores como desejar, particularmente quando se tratar de adaptá-las aos totens. Em certos casos, o Garou que tentar conjurar um espírito específico não terá qualquer chance de sucesso. Em outras ocasiões, ele praticamente não terá a menor chance de fracassar. Aconselha-se o Narrador a tratar cada emprego deste ritual individualmente e usar o bom senso em suas decisões.

O Garou que invocar um Incarna ou um avatar de Celestino com sucesso ganhará dois pontos de Renome por Sabedoria.

Ritual de Fetiche

Nível Três

Este ritual permite a um lobisomem criar um fetiche (um objeto com um espírito aprisionado em seu interior). Para tanto, o Garou tem primeiro de purificar o futuro fetiche, imergindo-o em água corrente (água de torneira, desde que potável, também vale), enterrando-o em terra pura, expondo o objeto a brisas constantes ou suspendendo-o acima de uma chama durante três noites consecutivas. Em seguida, o Garou precisa forçar ou persuadir um espírito a entrar no objeto preparado. Os Fianna alegam que adular ou lisonjear um espírito produz os melhores resultados, enquanto os Roedores de Ossos e os Peregrinos Silenciosos afirmam que o suborno (com Gnose) funciona melhor.

Sistema: O mestre do ritual faz um teste de Raciocínio + Rituais (dificuldade 10). Cada ponto de Gnose permanente investido pelo personagem durante o ritual reduz a dificuldade em dois pontos; não medir esforços para provar sinceridade ao espírito pode também reduzir a dificuldade. Uma falha crítica indica que o espírito é liberado repentinamente (se foi coagido a participar, o espírito quase certamente atacará). Se tentar forçar um espírito a entrar num fetiche, o Garou terá primeiro de atacar o espírito e reduzi-lo a Essência zero antes de tentar aprisioná-lo. O fetiche recém-criado não funcionará até o espírito aprisionado ter recarregado sua Essência.

Ritual de Totem

Nível Três

Este ritual vincula um totem a um grupo de Garou para formar uma matilha. Durante o ritual, todos os lobisomens que desejarem unir seus destinos a um determinado espírito totêmico devem cobrir os olhos com uma infusão de saliva e artemísia, tabaco ou uma substância igualmente sagrada para Gaia, e entrar na Umbra percorrendo atalhos. No mundo espiritual, o mestre do ritual lidera os Garou numa caçada ao rastro espiritual deixado por um espírito totêmico. Esse vestígio varia de acordo com o espírito, mas os Garou dignos da atenção do totem são sempre capazes de encontrá-lo. Localizar o espírito não garante o sucesso, pois o totem deve decidir se os Garou são dignos de se tornarem seus filhos adotivos. Um totem indeciso pode exigir uma demanda aos suplicantes, embora isso quase nunca seja necessário se a matilha tiver acabado de completar o Ritual de Passagem com sucesso.

Sistema: Os personagens têm de adquirir o Antecedente Totem para se beneficiarem deste ritual. Do contrário, o ritual simplesmente não será realizado. O teste é o padrão.

Rituais Periódicos

Os rituais periódicos variam de tribo para tribo e de lugar para lugar. Cada tribo e seita tem seus próprios meios de celebrar a mudança das estações. Algumas seitas celebram apenas os grandes rituais dos solstícios e equinócios; outras realizam um ritual pelo menos uma vez a cada lua. Os rituais que veremos a seguir são os mais populares. São ritos fundamentais que celebram o constante ciclo de Gaia de vida-na-morte-em-vida.

Estes rituais renovam a ligação entre os Garou e Gaia como a Mãe Terra. Alguns Garou acreditam até mesmo que, se estes rituais cessassem por completo, haveria repercussões terríveis. Alguns dos Garou mais místicos (ou talvez apenas mais loucos) insistem que, se tais rituais não forem celebrados, a própria Gaia poderia deixar de ver razão em continuar o ciclo, e o mundo entraria num perpétuo Fimbulwinter... ou coisa pior.

Sistema: Os rituais periódicos devem, obviamente, ocorrer na época exata do ano celebrada por um determinado rito, e pelo menos cinco Garou devem participar. Ao realizar o ritual, o mestre deve fazer um teste de Vigor + Rituais (dificuldade 8). Se celebrado num caern, a dificuldade é 8 menos o nível do caern. Portanto, um ritual periódico realizado num caern de Nível Três tem dificuldade igual a 5.

Ritual dos Ventos Frios

Nível Dois

Na noite mais longa do ano, os Garou realizam este ritual como uma saudação a Hélios e um encorajamento para que ele comece a alongar os dias novamente. Alguns lobisomens acreditam que, se este ritual não for realizado, as noites continuarão a se alongar até que Gaia tenha caído num terrível estado crepuscular de dor perpétua. Muitos lobisomens modernos consideram isso mera superstição, mas mesmo esses céticos participam entusiasticamente do ritual.

O Ritual dos Ventos Frios raramente é igual de uma seita para outra. Os Garou europeus praticam uma versão comum que começa com o mestre do ritual reunindo os Garou num círculo em volta de uma fogueira. Depois, ele lidera o grupo num uivo prolongado, que começa com um rosnado grave e retumbante e que acaba se elevando a um crescendo ululante. Quando sente que a tensão atingiu seu ponto mais alto, o mestre do ritual salta à frente, apanha um ramo incandescente e corre para os bosques. Os outros Garou o seguem, agarrando ramos à medida que avançam. Correndo à toda velocidade, os Garou fazem o maior número possível de sons assustadores e estranhos. Este ritual é realizado tanto para encorajar o trabalho de parto de Gaia, ao dar à luz o sol, quanto para espantar quaisquer lacaios da Wyrm que possam estar rondando por ali, prontos para raptar o sol recém-nascido ou fazer mal a Gaia que nesse momento tem sua atenção desviada para longe do mundo da superfície.

O mestre do ritual finalmente conduz a matilha aos uivos de volta à fogueira e todos arremessam seus ramos na conflagração. Quando o fogo começar a grassar, os Garou celebrarão com uma festa até o amanhecer, quando então o sol recém-nascido será recebido com um último uivo triunfante.

Ritual do Novo Despertar

Nível Dois

Este ritual celebra o equinócio primaveril, a época de renascimento. O mestre começa o ritual ao pôr do sol, conduzindo os Garou reunidos numa demanda pela Umbra. Essa demanda às vezes é simbólica, mas, agora que o Apocalipse se aproxima, é cada vez mais comum os aventureiros procurarem o perigo real (ou este encontrá-los) nos Reinos Umbrais.

A demanda sempre envolve sete provas. Essas provas representam os sete portões que barram o caminho para o Mundo Subterrâneo. As provas variam drasticamente de uma tribo para outra, mas os membros são sempre apresentados a uma certa diversidade de desafios. O teste poderia ser enfrentar um Maldito em combate ou encontrar um fetiche perdido na Umbra Profunda. Cada teste exige que os participantes renunciem a algo de seu, seja um estimado fetiche pessoal, um velho ressentimento ou um falso

orgulho. Se conseguirem passar por esses portões desafiadores, os Garou renovarão a Terra, banindo os espíritos do inverno e abrindo caminho para a estação do verde e do crescimento.

Ao final do ritual, os lobisomens retornam a seus corpos. A essa altura, muitas tribos procuram por Parentes Garou ou outros seres humanos e lobos e voltam a conhecer os prazeres da carne, celebrando a incrível beleza da vida e a necessidade de continuá-la nas gerações futuras. Não é surpresa que nessa noite seja concebida uma boa parte dos filhotes impuros. Apesar do tabu, a intensidade dramática do ritual às vezes passa por cima dessas preocupações.

A Grande Caçada

Nível Dois

Este ritual cai na véspera do solstício de verão, quando Hélios fica mais tempo no céu e está, portanto, no zênite de sua influência. As horas breves de escuridão oferecem às criaturas da Wyrm pouco lugar para se esconderem, e os lobisomens respondem com a celebração de uma caçada sagrada.

Exatamente à meia-noite, quando tem início o solstício, o mestre do ritual implora à Gaia que traga à atenção da seita uma criatura (ou criaturas) digna(s) da Grande Caçada. Como preparação, os Garou entoam cânticos, uivam e contam histórias de bravura. Também comum é uma sangria ritual, na qual cada Garou se corta e derrama um pouco de sangue num grande alguidar. O sangue misturado é então usado para pintar pictogramas na testa ou no esterno de cada um dos caçadores. Ao amanhecer, Gaia envia à seita expectante um sinal, proclamando o alvo da Grande Caçada. Este sinal pode vir em qualquer forma, desde uma visão recebida por um mestre Wendigo em transe a uma reportagem numa velha televisão num caern dos Roedores de Ossos. Embora a pessoa ou a criatura escolhida por Gaia quase sempre esteja associada à Wyrm, a Deusa exige, em raras ocasiões, que um dos seus seja sacrificado na Grande Caçada. Somente os maiores guerreiros são escolhidos como alvos de uma Grande Caçada, e Gaia exige tamanho sacrifício de seus filhos apenas em tempos de grande necessidade, pois diz-se que o espírito liberto de um guerreiro como esse se transforma imediatamente num anjo vingador de Gaia.

Os Garou têm apenas até a meia-noite para completar a Grande Caçada. Se forem bem-sucedidos, o sangue da criatura abatida será derramado sobre o solo de Gaia (ou no éter, se a Grande Caçada tiver lugar na Umbra) como um sacrifício em nome da Deusa. Se os caçadores não conseguirem matar a caça, isso será considerado um presságio terrível para o ano vindouro. Alguns Theurges dizem que nenhuma seita terá sucesso numa Grande Caçada no ano do Apocalipse. No mínimo, uma Grande Caçada fracassada significa má sorte para a seita no ano que virá. Todos os que participam de uma Grande Caçada bem-sucedida ganham Glória. O perigo de uma Grande Caçada determina a quantidade de Glória adquirida.

Sistemas: Os personagens que participam de uma Grande Caçada bem-sucedida ganham — supondo-se que o alvo seja uma ameaça de nível médio — três pontos de Renome por Glória. Se a Grande Caçada não tiver sucesso, cada personagem participante perderá dois pontos de Renome por Glória. Além disso, os níveis de dificuldade de todos os rituais celebrados pela seita aumentarão em um ponto até o solstício de verão seguinte.

A Longa Vigília

Nível Dois

Este ritual marca o equinócio de outono, quando a estação dos dias compridos dá lugar à estação das longas noites. Embora o verão seja a estação tradicional da guerra entre muitas culturas humanas, os Garou sabem que sua guerra clandestina será muito mais difícil durante as longas horas de escuridão. Para se prepararem, eles celebram a Longa Vigília, um ritual feito para aguçar-lhes o apetite para as batalhas que virão.

A Longa Vigília começa ao pôr do sol, em volta de uma fogueira crepitante (salvo em alguns caerns urbanos). A seita passa o dia antes da Vigília enfeitando o caern com troféus de guerra colecionados durante o ano anterior. De espingardas retorcidas e cápsulas esfrangalhadas de baterias antiaéreas a fetiches da Wyrm quebrados, fieiras de dentes, crânios de monstros da Wyrm e esfregaços de sangue misturados com cinzas de vampiros, todos os tipos de lembranças adornam o coração do caern. Quando o sol mergulha no horizonte, o mestre do ritual começa a entoar um louvor a Hélios, agradecendo-o por suas bênçãos durante o verão e orando pela segurança do Celestino no inverno iminente. O mestre, então, tece louvores a Luna e roga por sua ajuda nas longas noites por vir.

Para auxiliar o mestre do ritual em sua súplica, os Galliards da seita se apresentam e começam a narrar as batalhas mais gloriosas do último ano e as proezas realizadas em nome de Gaia. Eles apontam cada troféu, um por vez, para contar a história de como foram conquistados por seus donos. Às vezes, concedem-se aos membros particularmente eloqüentes de outros augúrios que tenham se distinguido no ano anterior a honra de serem os primeiros a contar as próprias histórias. Assim que os Galliards terminam, os outros membros da seita começam a recontar suas próprias versões dos grandes feitos do ano anterior. As narrativas duram a noite toda; com a chegada da aurora, o mestre do ritual invoca Luna uma última vez. Ele dedica todos os feitos do ano anterior a Luna, a seu irmão Hélios e a sua irmã Gaia, e promete que o ano vindouro será igualmente glorioso, com a bênção de Luna. Com a conclusão do ritual, os Garou arremessam o maior número possível de troféus na fogueira, destruindo suas lembranças tão duramente adquiridas como um sinal de fé e de que conseguirão muitas mais no ano seguinte.

Pequenos Rituais

Os pequenos rituais são os ritos que os Garou incorporam à vida cotidiana. Quase todos os Garou conhecem e usam pelo menos alguns desses pequenos rituais.

Uma variedade quase infinita de pequenos rituais está disponível aos Garou. Os rituais a seguir são apenas uma pequena amostra. Muitos Garou desenvolvem os próprios pequenos rituais para ajudá-los a reafirmar seu vínculo com Gaia, com seu espírito totêmico ou uns com os outros.

Sistema: Os jogadores podem adquirir os pequenos rituais pela metade do custo normal do Antecedente (dois por um). Do mesmo modo, os pequenos rituais podem ser aprendidos na metade do tempo que se leva para aprender outros rituais. A celebração dos pequenos rituais leva apenas de dois a cinco minutos, muito menos tempo do que o exigido por outros rituais. Os lobisomens que celebram regularmente um pequeno ritual descobrem que têm mais facilidade para atingir certas metas. O Narrador deve exigir que os jogadores interpretem a invocação desses rituais ocasionalmente para enfatizar a prática regular por parte do personagem.

Hálito de Gaia

Durante este ritual, o lobisomem inspira profundamente o hálito de Gaia — ou seja, ar puro — treze vezes. Ao inspirar, ele limpa sua mente de todas as coisas, salvo seu amor por Gaia.

Sistema: O personagem deve celebrar este ritual pelo menos uma vez ao dia ao longo de um ciclo completo da lua. Isso capacita o Garou a reduzir em dois pontos o nível de dificuldade de qualquer teste de cura ou detecção.

Oração da Caçada

Este ritual comum assume muitas formas, mas sempre envolve uma pausa antes de começar uma caçada para louvar Gaia e todas as suas criaturas. Além disso, o Garou escolhe algum objeto para conter suas orações. Esse objeto pode variar desde um cinto velho

a um dente, mas o lobisomem deve tê-lo consigo ao caçar. Se perder o talismã, ele deverá escolher um novo objeto e começar suas preces novamente.

Sistema: Se realizar este ritual antes de cada caçada durante três mudanças da lua, o Garou receberá um dado adicional em todos os testes de rastreamento enquanto continuar a orar antes de caçar. Se, mesmo que uma só vez, ele caçar sem antes orar, terá de retomar as orações por mais três meses antes de receber novamente o bônus.

Oração pela Presa

Uma forma específica do Ritual de Contrição, este ritual exige que o lobisomem percorra atalhos e entre na Umbra logo após matar para agradecer ao espírito da presa por dar sua própria vida para que o Garou possa sobreviver. Realizar este ritual é um sinal de respeito por Gaia, por seus filhos e pela própria vida.

Sistema: O personagem é obrigado a empregar este ritual com cada animal de Gaia que matar (o que não inclui a cria da Wyrm) no decorrer de uma mudança completa da lua. Caso assim proceda, todas as suas dificuldades serão reduzidas em um ponto ao lidar com espíritos da natureza. Esse bônus vai perdurar até ele matar um animal sem antes dedicar algum tempo para agradecer ao espírito da criatura.

Ritmos Ósseos

O lobisomem realiza este ritual em homenagem a seu espírito totêmico. Cada espírito tem um ritmo diferente, e o Garou tamborila o ritmo de seu espírito com baquetas especiais para homenagear seu totem. Essas "baquetas" são tradicionalmente feitas de osso, mas podem ser modeladas a partir de qualquer material.

Sistema: Qualquer lobisomem que realize este ritual três vezes ao dia, durante pelo menos três dias consecutivos, receberá um dado a mais em qualquer teste enquanto estiver na Umbra. Uma vez utilizado o dado, o Garou precisará acumular a energia novamente durante mais três dias antes de readquirir o dado adicional.

Saudação à Lua

Este rito é uma exuberante peã para Luna. Durante este ritual, o Garou uiva uma elaborada saudação à lua. Essa saudação varia de acordo com a fase da lua.

Sistema: Celebrar este ritual todas as noites, ao nascer da lua, no decorrer de uma fase inteira do astro, capacita o personagem a acrescentar um dado a todos os testes que envolvem interações sociais com os Garou do augúrio correspondente àquela fase na próxima noite em que a lua atingir a fase em questão.

Saudação ao Sol

Certos Filhos de Gaia e alguns Uktena e Wendigo praticam este ritual. É semelhante a Saudação à Lua, só que celebrado ao nascer do sol.

Sistema: O Garou deve tecer louvores a Hélios durante nove dias consecutivos. Se o Garou assim proceder, Hélios vai conferir a seu devoto um dado adicional ao tentar pressentir as criaturas da Wyrm ou a mácula do Grande Dragão, desde que o lobisomem continue a tecer louvores diariamente. Se deixar passar mesmo que um só dia, o Garou deverá recomeçar o ritual para colher seus benefícios.

Doug chupou uma pastilha de menta para mitigar a secura da garganta. Não seria legal tossir agora e espantar os bichinhos. Ele e Simon vinham caçando naquelas matas havia um ou dois anos e nunca tinham topado com um guarda florestal sequer, muito embora fossem tecnicamente terras federais. Eles costumavam caçar um ou dois cervos e, certa vez, Doug matara um lobo enorme. A pele negra e castanha agora era um lindo tapete no piso da cabana de caça. Simon quis montar algumas armadilhas, pois peles de lobo rendiam muito dinheiro se você soubesse onde vendê-las, mas Doug achou que era muito trabalhoso e arriscado demais. Nãão, melhor atocaiar alguns cervos e, se encontrassem um grande lobo mau, eles pegariam o trouxa e poderiam dizer que *realmente* tiveram sorte.

Mas o dia havia sido uma decepção. Um maldito pica-pau estava batendo nos pinheiros grossos lá atrás, no ponto de encontro, alto o bastante para se ouvir a meio quilômetro de distância. Doug teve vontade de jogar uma pedra no bicho para fazê-lo calar o bico. Ele deu uma olhada no relógio. Seja como for, já era hora de encontrar Simon no ponto de controle. Isso sim era um desperdício de dia.

Mas, quando ele voltou ao ponto de encontro, não havia sinal de seu velho amigo. Doug usou a mira telescópica para dar uma olhada no caminhão, escondido ao pé do morro. Ainda estava lá, mas nada do Simon. *Merda*, ele pensou, *o idiota se perdeu. Nem parece que ele cresceu aqui perto.*

Franziu o nariz. Merda. Literalmente. Fedida o bastante para ser de gente. E mais alguma coisa? Deixou seu nariz guiá-lo até o bosque de pinheiros, captando cheiros misturados de fezes, urina e...

Sangue. Por todo o lugar. Os farrapos rasgados de flanela e tecido impermeável estavam empapados de sangue. O cheiro de bosta se elevava das voltas espiraladas de intestino que acortinavam a clareira... e, no centro, fragmentos de ossos. Ossos. E carne. E, cintilando, bem no centro, o relógio de ouro que Simon comprara dois anos atrás...

Doug recuou, cambaleou, deixou cair a espingarda, lutando para segurar o vômito que lhe subia à garganta. *Simon*, ele pensou. *Não o Simon.* Nem mesmo ouviu o rosnado grave logo atrás dele. Só quando se voltou foi que viu a enorme loba desnudando os dentes grandes e afiados.

— Lobos não atacam gente! — ele gritou, protestando contra o inevitável. — É um mito! Simplesmente não acontece! É ...

Os gritos de Doug se acabaram num estalido úmido quando suas cordas vocais se partiram. Se Doug ainda estivesse escutando, ele teria ouvido um leve sussurro no vento que murmurava: "Nem todas as histórias humanas são verdadeiras." A loba que lhe arrancava a traquéia da garganta não ouviu o sussurro tampouco. Aparentemente satisfeita com seu trabalho, ela arrastou as carcaças para as profundezas da floresta negra. Exceto pelas manchas escuras nas folhas dos pinheiros, não restava qualquer sinal dos caçadores.

O pica-pau recomeçou a bater agora que o rebuliço tinha acabado.

Capítulo Cinco: Regras

As regras de **Lobisomem** são razoavelmente simples, pelo menos no início. É com as várias permutações que o não iniciado se preocupa. Mas tudo tem um começo e um padrão, e assim que os fundamentos forem estabelecidos, o resto serão apenas variações sobre o mesmo tema. Exatamente como em qualquer jogo de cartas ou de tabuleiro, os detalhes de **Lobisomem** começam a fazer sentido assim que o jogador procura aprendê-los. Este capítulo trata das regras básicas. As outras permutações surgem ao longo do livro, mas tudo começa aqui. Entender o que se encontra nas próximas páginas é a chave para descobrir o potencial para grandes narrativas.

Tempo

O tempo real passa instante a instante, dia a dia e hora a hora. Mas, em termos de jogo, o tempo pode ser complexo. Dez anos podem voar em minutos de narração ou uma batalha de meia hora no jogo pode continuar grassando por seis ou sete horas em tempo real. As seis categorias a seguir ajudam a manter a noção da passagem do tempo em seu jogo:

Turno — A quantidade de tempo que se leva para realizar uma ação simples. Um turno pode variar de três segundos, o que é a norma, a três minutos. Tudo depende do ritmo da cena em progresso.

Cena — Como em muitas peças e filmes, a história é dividia em segmentos menores chamados cenas. Uma cena tem lugar numa única locação e é composta de uma quantidade variável de turnos, tantos quantos forem necessários para realizar a ação pretendida. Uma batalha num beco poderia contar como uma cena, assim como o esforço dos personagens para convencer um espírito a ajudá-los em sua causa. Dependendo da história, uma cena pode se dividir numa série de turnos ou se resolver simplesmente com a interpretação.

Capítulo — Da mesma maneira que um capítulo num livro ou um ato numa peça, um capítulo num jogo narrativo é uma parte independente de uma história maior. É constituído de uma série de cenas interligadas por entreatos. A maioria dos capítulos não dura mais do que uma sessão de jogo em tempo real.

História — A história é o conto completo, desde a introdução, passando pelo desenvolvimento, até o clímax. Algumas histórias apresentam muitos capítulos; outras podem ser contadas em apenas um deles.

Crônica — Uma série inteira de histórias geralmente interligadas pelos mesmos personagens, mas algumas vezes por elos comuns como uma cidade, uma tribo ou uma família. É a história em progresso contada tanto pelos jogadores quanto pelo narrador.

Entreato — O tempo que não é interpretado nem narrado cena a cena, mas descrito de uma vez só. O Narrador anunciando "vocês levam três horas de carro para chegar ao laboratório" é um exemplo do uso de entreatos para acelerar a história. Desse modo, os entreatos permitem que você se concentre na parte boa da história.

Ações

No decorrer do jogo, seu personagem vai querer fazer muitas coisas. Na maior parte do tempo, essas coisas são razoavelmente simples. Atravessar a rua, ler um livro, assistir à televisão e dirigir

um carro são todas ações simples e não exigem qualquer teste. Em geral, o sucesso é automático.

Entretanto, sendo o que são os lobisomens e levando a vida que levam, as coisas vão ficar mais complicadas.

Tentar uma ação não poderia ser mais simples. Diga ao Narrador o que você quer que seu personagem faça e como ele vai fazer isso. Pode ser que o Narrador aprove uma ação simples e diga a você como suas ações se encaixam no que está acontecendo na cena. Mas, se você quiser fazer algo mais radical ou difícil, ou se existir uma boa chance de que seu personagem venha a falhar, os dados, os árbitros universais, entrarão em cena. Abrir uma porta é uma ação simples, mas arrancar das dobradiças uma porta corta-fogo para chegar aos vampiros que estão do outro lado exige o uso dos dados.

Como Usar os Dados

Embora o Narrador seja *sempre* o juiz final no que se refere ao sucesso ou ao fracasso de uma ação, é melhor deixar a sorte decidir em muitas situações. O agente da sorte neste caso é um dado numérico de dez faces, disponível em boas livrarias e lojas especializadas em todo este nosso vasto mundo.

Os Narradores devem ter uma porção de dados — no mínimo uns dez, se não mais —, mas os jogadores podem compartilhar dados se quiserem. Sempre que houver uma chance de o personagem não obter sucesso em sua ação, os dados entrarão em cena. Como elementos aleatórios, eles funcionam muito bem para resolver disputas e eliminar a troca de "Te peguei!", "Não pegou!", verdadeira praga em nossas brincadeiras de infância. Por meio dos caprichosos dados, um personagem tem a oportunidade de brilhar, de mostrar a sua matilha no que ele realmente se destaca, ou de passar por uma tremenda humilhação e garantir que ninguém nunca mais pedirá a ele que faça algo parecido.

Níveis

Pode parecer um pouco injusto no começo deixar o destino de seu personagem a cargo da sorte. Entretanto, existe um meio de se certificar de que os dados levem em consideração os pontos fortes e fracos de seu personagem. A personalidade do personagem fica a seu critério, mas as verdadeiras capacidades dele são definidas pelas Características. Essas características medem as aptidões e as capacidades instintivas e adquiridas do personagem. As Características são descritas por níveis que variam de um a cinco. Uma Característica de nível 1 implica apenas habilidades ou capacidades vagas, enquanto um nível 5 significa que o personagem poderia realizar as tarefas condizentes de olhos vendados. Para grande parte das pessoas, as Características vão de um a três. Quem tem nível 4 numa habilidade é uma pessoa das mais excepcionais, e o adjetivo "raro" não chega a definir o nível 5, no caso dos seres humanos normais. O nível 5 fica reservado aos Einsteins e Bruce Lees do mundo. É também possível ter zero numa Característica. Esse nível péssimo é mais comum entre as Habilidades, como acontece quando um personagem não tem o menor treinamento numa determinada coisa. Mesmo assim, podem ocorrer exceções. Pode ser que um impuro tenha uma deformidade que reduza sua aparência a zero, por exemplo, e a um ser humano faltaria a Gnose.

x	Péssimo
•	Fraco
••	Médio
•••	Bom
••••	Excepcional
•••••	Extraordinário

Ao usar os dados, você jogará um deles para cada ponto que o personagem possuir numa Característica. Por exemplo, se seu personagem estiver tentando lembrar o número da placa de um carro, e ele tiver três pontos de Inteligência, você lançará três dados. Entretanto, é muito raro testar um Atributo isoladamente. O potencial bruto é modificado pela técnica, e os Atributos são acrescentados às Habilidades nos testes mais comuns.

Vejamos mais um exemplo. Archibald está descendo uma estrada coberta de neve com seu carro. De repente, um animal grande salta do meio do mato para a estrada. O Narrador pede ao jogador que interpreta Archibald (Kyle) que faça um teste de Destreza + Condução (um Atributo + uma Habilidade) para ver se ele consegue manter o carro na estrada e sob controle. Nesse caso, Kyle pegaria os três dados equivalentes à Destreza 3 de Archibald mais tantos quantos forem os dados que ele tivesse em Condução. A Condução de Archibald é 2, então Kyle adiciona dois dados aos três primeiros, obtendo um total de cinco. Kyle agora tem cinco dados em sua *parada de dados*, o número total de dados que se lança num único turno. Na maior parte do tempo, você calcula a parada de dados de uma ação por vez. Você pode modificar esse total para realizar ações múltiplas num único turno, mas isso é discutido em detalhes mais adiante neste capítulo.

Entretanto, existem algumas situações que só permitem o teste de um Atributo. Por exemplo, nenhuma Habilidade ajudará Archibald a colocar uma caixa de armas na carroceria de um caminhão. Nesse caso, Kyle lançará um número de dados igual ao Atributo Força de Archibald, e só.

Você não pode somar mais de duas Características numa parada de dados. Além disso, se a parada envolver uma Característica cujo nível máximo seja 10 (como Fúria ou Força de Vontade), você não poderá acrescentar nenhuma outra Característica. É efetivamente impossível para um ser humano normal ter mais de dez dados numa parada. Por outro lado, os totens e os modificadores de Atributo das diversas formas podem às vezes ajudar os lobisomens a sobrepujarem as limitações de um simples mortal.

Atos Reflexos

Nem tudo o que um personagem faz conta como uma ação. Muitas respostas são instintivas e acontecem ao mesmo tempo em que seu personagem realiza ações. Usar um ponto de Fúria acontece em menos de um segundo. Você não precisa lançar os dados nesse caso, e isso deixa seu personagem livre para fazer alguma outra coisa. Essas "ações livres" são chamadas *atos reflexos*. Basicamente, são proezas que não exigem o uso de uma ação.

Como exemplos de atos reflexos temos a absorção de dano e os testes de Força de Vontade. Eles não são considerados ações. Por exemplo, você não deveria subtrair dados de sua parada de absorção de dano ao procurar por uma senha num computador. Naturalmente, seu personagem ainda precisa estar consciente para realizar atos reflexos, mas estes não atrapalham o personagem durante o turno.

Dificuldades

Você pode ficar o dia inteiro jogando dados mas, se não souber o que está procurando, isso não vai adiantar nada. É função do Narrador designar um *grau de dificuldade* apropriado para o teste e informá-lo ao jogador. O grau de dificuldade sempre varia de dois a dez; nem mais, nem menos. Para cada dado lançado pelo jogador que mostrar um número igual ou superior ao grau de dificuldade, o jogador conseguirá um sucesso. Por exemplo, se o Narrador designar uma dificuldade igual a 6 e o jogador obtiver 5, 4, 8, 8, 2 e 6, este terá obtido três sucessos. Quanto mais sucessos o jogador conseguir, melhor será o desempenho de seu personagem. Você precisa de apenas um sucesso para realizar uma tarefa, mas essa margem de sucesso é mínima, na melhor das hipóteses. Se conseguir três sucessos ou mais, você obterá uma margem total de sucesso. Cinco sucessos ou mais representam um acontecimento expressivo.

Obviamente, quanto menor for a dificuldade, mais fácil será a realização da tarefa, e vice-versa. A dificuldade-padrão é igual a 6 e indica que uma ação não é nem impossível nem simples. Se o Narrador (ou o livro de regras) não fornecer o grau de dificuldade de um teste, você pode presumir que este é igual a 6.

O Narrador é a autoridade definitiva quanto aos valores de dificuldade. Se uma tarefa parecer impossível, a dificuldade será muito maior. Se a tarefa for absurdamente simples, a dificuldade estará na extremidade mais baixa do espectro. É possível que tarefas extremamente simples ou difíceis peçam um teste contra dificuldade 2 ou 10, mas essas dificuldades devem ser raras e espaçadas. Uma tarefa de dificuldade 2 é tão simples que é melhor transformá-la num sucesso automático. Uma dificuldade igual a 10 representa uma tarefa praticamente impossível que tem grandes chances de acabar em desastre.

Falhas

Se você não obtiver sucessos no teste, seu personagem falhará na ação pretendida. Ele errou o tiro. Não conseguiu desvendar o código. Esqueceu a parte engraçada da piada. As falhas, apesar de decepcionantes, não são tão ruins quanto o que pode acontecer quando você sofre uma falha crítica.

Exemplo: Clipe, um Theurge Roedor de Ossos, tenta fazer uma ligação direta num veículo antes que os mafiosos vejam o que ele fez com o pára-brisa do carro deles. O Narrador dá a Erik, o jogador que interpreta Clipe, uma dificuldade igual a 7. Erik faz um teste de Inteligência (3) + Ofícios (2) e obtém 4, 3, 5, 5 e 6: nenhum sucesso. Clipe esfrega um fio no outro, mas nada acontece. Talvez a bateria esteja arriada, ou talvez sejam os fios errados. Exatamente naquele momento o primeiro de seus perseguidores dobra a esquina. Ele tenta de novo ou dá o fora dali?

Falhas Críticas

A sorte nem sempre é boazinha e tem um estranho senso de humor. É geralmente nos piores momentos que as coisas deixam de ser ruins para se tornarem terríveis e catastróficas. Para simular essas falhas, **Lobisomem** emprega a "regra do um", também conhecida como falha crítica. Quando o dado mostra um 1, esse 1 anula um sucesso. Pegue o dado que mostra o 1 e qualquer um dos sucessos e coloque-os ambos de lado. Faça o mesmo para todos os 1s que aparecerem na jogada. Desse modo, até mesmo ações aparentemente bem-sucedidas podem ser reduzidas a nada.

Mas as coisas ainda podem piorar. Se, antes mesmo de aplicar a regra do um, o teste não resultar em sucessos, porém um ou mais 1s aparecerem, você terá obtido uma falha crítica. Em outras palavras, se nenhum dos dados mostrar um sucesso e qualquer um deles tiver 1 como resultado, você terá acabado de sofrer uma falha crítica naquela ação. Um sucesso que seja já anula a falha crítica. Se você conseguir um sucesso e sete 1s em seu teste, trata-se apenas de uma falha. Somente quando você não obtém sucessos é que as falhas críticas acontecem.

Mas as falhas críticas de fato acontecem e são raramente esquecidas. Uma falha crítica é muito pior que uma falha normal: é um cataclismo, uma catástrofe. É a pior das possibilidades que você tinha pela frente quando começou a lançar os dados. Digamos que seu personagem está lutando com um Espiral Negra há quase uma hora, e ele mal e mal vai sobreviver à batalha. Depois de várias tentativas, seu personagem finalmente leva a melhor, parte para o cara-a-cara, enfia um revólver na cabeça do Espiral Negra... e a coisa emperra. Ou digamos que seu Andarilho do Asfalto está procurando os dados biográficos de um dos executivos da Pentex. Uma falha seria não encontrar os dados, mas uma falha crítica acionaria a segurança interna, lacraria o sistema e enviaria uma equipe de assalto à casa de onde provém o sinal. O Narrador decide exatamente o que dá errado e o quanto a situação provocada pela falha crítica é ruim. Pode ser qualquer coisa desde um simples incômodo a um incidente inesquecível.

Às vezes, os Narradores podem se ver numa situação em que as falhas críticas acontecem com muita freqüência, ou uma seqüência delas traz problemas intermináveis para os personagens e para a história. Pode ser só superstição, mas quase todo jogador conhece alguma história sobre uma daquelas noites em que "os dados não estavam ajudando". É então prerrogativa do Narrador dar aos jogadores uma carta branca para "se livrar do carma ruim" ou permitir que eles ignorem uma falha crítica. Geralmente, esse bônus se aplica à primeira falha crítica da noite. Essa opção tende a fazer os jogadores suarem um pouco menos nas mãos da sorte até começarem a cogitar a possibilidade de seus inimigos terem a mesma vantagem.

Exemplo: O Ragabash Andarilho do Asfalto Chamuscado finalmente conseguiu atingir a guarda-costas maculada pela Wyrm. Seu último disparo acertara a perna da mulher, e ela desabara na rua encharcada de chuva com um grito de dor. Lembrando-se dos filmes de John Woo que andara assistindo ultimamente, Lee, o jogador que interpreta Chamuscado, decide fazer algo cinematográfico. Ele quer correr, mergulhar no calçamento e escorregar pelo chão molhado até ela. Depois ele vai enfiar o revólver bem na testa da guarda-costas e espalhar-lhe os miolos maculados por toda a calçada. Stan, o Narrador, decide deixá-lo tentar, mas especifica uma dificuldade igual a 9. Lee tem Destreza 3 e Armas de Fogo 2. Ele joga os dados e obtém 4, 7, 5, 8 e 1. Ele não conseguiu nenhum sucesso e obteve um 1. Lee se reclina na cadeira com uma expressão aturdida enquanto Stan conta como Chamuscado corre, mergulha na calçada e erra todos os disparos contra a guarda-costas estatelada no chão. E, ainda por cima, a arma fica presa na grade de um bueiro e é arrancada de sua mão. Ele finalmente pára... aos pés do grupo avançado da Pentex que chegou para dar apoio. Às vezes é melhor simplesmente usar as garras...

Sucessos Automáticos

Você sabe como fazer a coisa, e seu Garou sem dúvida sabe no mínimo tanto quanto você. É tão simples, por que você deveria lançar os dados? Bem, você não deveria mesmo. Algumas tarefas são tão básicas que seu personagem seria capaz de realizá-las enquanto dorme. Lançar os dados é desnecessário nesse caso. Para esse fim, **Lobisomem** tem um sistema que permite sucessos automáticos nessas tarefas executadas rotineiramente.

Se o número de dados de sua parada for igual ou superior ao grau de dificuldade, o personagem terá sucesso automaticamente. Nenhum dado é jogado e a história prossegue. Este sistema, entretanto, não funciona com todas as tarefas. Não funciona em combate nem em outras situações de tensão. Além disso, a margem de sucesso é mínima. É como se você tivesse obtido apenas um sucesso nos dados. Mas, no caso de ações básicas e rotineiras, o sistema funciona. É claro que, se *quiser* lançar os dados — por exemplo, se você desejar mais de um sucesso —, você ainda poderá fazê-lo. Você não precisa ganhar um sucesso automático se não o desejar.

Uma outra maneira de conseguir um sucesso automático é usar um ponto de Força de Vontade. Apesar de você ainda precisar lançar os dados, a Força de Vontade vai lhe garantir um sucesso a mais. Você só pode fazer isso uma vez por turno e, como sua provisão de Força de Vontade é limitada, não se deve abusar do privilégio. Contudo, essa possibilidade vem bem a calhar quando há muita coisa em jogo.

Novas Tentativas

As falhas geram outras falhas, e a tensão leva a mais tensão. Ao falhar numa ação, o personagem fica desanimado e contrariado, mas geralmente tenta de novo. A essa altura, ele não está no melhor de sua forma; está irritado e provavelmente forçará a questão. Para refletir essa condição, os Narradores podem optar por aumentar a dificuldade de uma tarefa a cada falha do personagem. Fracassada uma tentativa, a seguinte elevará a dificuldade em um ponto. A terceira tentativa vai elevá-la em dois pontos, e assim por diante, até que se torne impossível obter sucesso.

Como exemplos de quando usar esta regra temos: abrir fechaduras, invadir um sistema de computadores ou interrogar um prisioneiro. Se não conseguir girar os volteadores, driblar os programas de segurança ou fazer o inimigo que você está interrogando dar o serviço logo na primeira tentativa, é improvável que você tenha sucesso tentando novamente, e de novo, e mais uma vez.

O Narrador nem sempre deve empregar esta regra. Muitas situações, para começar, já são bastante tensas e não precisam de dificuldades adicionais. Coisas como falhar ao enfiar as garras no oponente, não perceber uma emboscada ou não conseguir encontrar a caça nas ruas da cidade são tensas por natureza. Esses fracassos não levariam à frustração nem a falhas automáticas em tentativas futuras, apesar de alguns deles exigirem testes de Fúria.

Exemplo: Weston, uma Ahroun Fúria Negra, precisa escalar o muro da embaixada. O muro parece ter vários apoios para as mãos e este lado da rua está escuro. Jacey, a jogadora que interpreta Weston, faz um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6) para começar a subir pelo muro. Jacey não obtém sucessos e o Narrador a informa de que um pequeno erro faz Weston escorregar muro abaixo, de volta à calçada, o que deixa esfoladuras em seus antebraços e joelhos. Um pouco frustrada, Weston decide se lançar de novo ao muro, mas o Narrador eleva a dificuldade a 7 dessa vez. Novas esfoladuras e alguns arranhões depois, Weston está de volta ao chão. Ela decide tentar o muro novamente, dessa vez com uma dificuldade igual a 8 para indicar sua crescente tensão. Weston pode se preparar para uma longa escalada, e uma noite mais longa ainda.

Ações Múltiplas

Pode ser que às vezes o personagem queira realizar mais de uma ação num único turno, como disparar contra três alvos, subir numa árvore sem fazer ruído ou acertar alguém com um taco e depois sair correndo. Nessas situações, o jogador pode fazer testes para todas as ações, mas cada ação estará sujeita a uma penalidade.

Primeiro, declare quantas ações o personagem realizará num determinado turno. Depois, subtraia da primeira parada um número de dados igual ao número total de ações. As ações subseqüentes terão as paradas reduzidas da mesma maneira, com o acréscimo de um dado cumulativo. Se a parada chegar a um número de dados igual ou inferior a zero devido a essa penalidade, o personagem não poderá tentar a ação. O personagem simplesmente não é capaz de algo assim naquele momento.

Exemplo: Deron quer que seu personagem, Sombra-no-bosque, arranque com um chute os dentes do cara que o está ameaçando e, ao mesmo tempo, evite os bandidos que o flanqueiam de ambos os lados. O Ragabash Garra Vermelha tem Destreza 3, Briga 4 e Esquiva 3. Deron calcula a parada de dados para o chute na cabeça (Destreza 3 + Briga 4 = parada de sete dados). Em seguida, ele subtrai três dados (devido ao total de três ações). Sua parada final para a primeira ação é de quatro dados. A primeira esquiva tem uma parada de seis dados (Destreza 3 + Esquiva 3), menos quatro (três dados para três ações, e um a mais por ser esta a segunda ação), o que dá uma parada final de dois dados. A parada da última ação tem um dado (seis menos três, devido ao número de ações, menos dois por ser a terceira ação). É bom Sombra-no-bosque rezar para que um dos bandidos não tenha sucesso na tentativa de se engalfinhar com ele.

O uso de Fúria muda completamente a situação, pois essa Característica pode dar ao Garou ações adicionais num único turno, sem qualquer penalidade. Para mais informações, veja as págs. 193-194.

Dificuldades e Sucessos

Dificuldades

3	Fácil (operar uma máquina de refrigerantes pouco confiável)
4	Rotineiro (trocar um pneu)
5	Equilibrado (instalar um videocassete)
6	Médio (disparar uma arma)
7	Desafiador (trocar o sistema de som de um carro)
8	Difícil (consertar um motor danificado)
9	Extremamente difícil (consertar o tal motor sem as peças apropriadas)
10	Quase impossível (entrar num carro em alta velocidade pela janela)

Margens de Sucesso

Um Sucesso	Mínima (manter uma geladeira funcionando até o técnico chegar)
Dois Sucessos	Moderada (criar um peça de artesanato feia, mas útil)
Três Sucessos	Total (consertar algo para que pareça "novo")
Quatro Sucessos	Excepcional (consertar um carro e torná-lo mais eficiente)
Cinco Sucessos	Fenomenal (criar uma obra-prima)

Complicações

As regras apresentadas até aqui são tudo de que você precisa para começar a jogar **Lobisomem**. E, se por acaso sua crônica se concentrar mais no aspecto da interpretação do que no lançamento de dados, isso é tudo o que você precisa saber para conduzir um bom jogo. Mas essas regras não abrangem tudo. Numa história, assim como na vida real, as situações podem ficar muito mais complicadas, e as regras devem simular essa complexidade. Por exemplo, e se outra pessoa tentar impedir seu personagem de fazer alguma coisa? E se um dos companheiros de matilha do personagem quiser ajudá-lo?

Veremos a seguir várias maneiras de simular essas circunstâncias no jogo e permitir que a história prossiga sem percalços. Estas regras opcionais são simples, eficientes e foram criadas para simular inúmeras situações. Não são obrigatórias, mas ajudam a acrescentar realismo e suspense à história. Situações mais específicas são descritas no próximo capítulo.

Ações Prolongadas

Para realizar uma tarefa satisfatoriamente, às vezes é necessário mais de um sucesso. Pode ser que o personagem precise passar uma noite na biblioteca pesquisando subsidiárias para descobrir quem é de fato o dono de um determinado prédio comercial. É impossível escalar num único turno aquele muro de embaixada mencionado anteriormente. Quando você só precisa de um sucesso para completar uma ação, esta é chamada de *ação simples*. Quando você precisa de vários sucessos para conseguir até mesmo uma margem mínima de sucesso, essa ação é chamada de *ação prolongada*. As ações simples são as mais comuns mas, com o progresso do jogo, surgirão muitas oportunidades de realizar ações prolongadas.

Numa ação prolongada, você lança sua parada de dados mais de uma vez em turnos consecutivos, tentando acumular sucessos suficientes para alcançar seu objetivo. Por exemplo, seu personagem perseguia um vampiro pelas ruas da cidade. O Sanguessuga abriu distância, entrou num estacionamento subterrâneo e fechou a porta de correr na cara de seu personagem. O Narrador decide que serão necessários quinze sucessos para passar pela porta, mas a presa se afastará um pouco mais a cada turno e terá mais oportunidades para se esconder. Você acabará tendo sucesso, mas onde o vampiro estará então? O Narrador é quem decide quais situações exigem ações prolongadas.

Em geral, você pode levar quantos turnos quiser para completar uma ação prolongada. Entretanto, sendo **Lobisomem** o RPG que é, tempo é um luxo de que você raramente dispõe. Caso você sofra uma falha crítica durante uma ação prolongada, tudo voltará ao ponto de partida. A falha crítica anulará todos os sucessos acumulados, e você terá de começar outra vez a partir do zero. Pior ainda, talvez o Narrador decida que, por causa da falha crítica, você não pode recomeçar de jeito nenhum, dependendo do que estiver fazendo. Aceite o fracasso e siga em frente.

Como várias situações exigem especificamente ações prolongadas, estas são discutidas mais detalhadamente no Capítulo Seis: Sistemas e Dramatizações. É importante observar que, pelo fato de exigirem uma quantidade tão absurda de testes, é melhor evitá-las nas sessões mais intensas de interpretação.

Exemplo: O assalto não deu muito certo. Se as coisas piorarem ainda mais, não apenas Weston jamais chegará até as Desbravadoras como pode ser que ela nem mesmo sobreviva. Depois de escapar do prédio, Weston agora está presa nos jardins do complexo. De seu ponto de observação privilegiado, por entre os arbustos em volta de uma estátua de gosto duvidoso, ela vê os holofotes acesos e as equipes de segurança que vasculham a área. O cálice está seguro em sua mochila, mas ela ainda corre perigo. O melhor a fazer é ficar encolhida ali e esperar que as buscas esmoreçam.

O Narrador decide que ela precisará obter dezesseis sucessos num teste prolongado de Vigor + Furtividade (dificuldade 7) para ficar escondida até as equipes desistirem da busca. Jacey, a jogadora que interpreta Weston, faz um teste para cada meia hora de espera e torce para não sofrer uma falha crítica, o que entregaria sua posição. Depois de quatro longas horas em tempo de jogo e oito testes, ela consegue ter sucesso. As equipes desistem da busca e voltam ao estado de alerta. Agora, tudo o que ela tem a fazer é conseguir sair do complexo sem topar com outro alarme.

Ações Resistidas

Um simples grau de dificuldade pode não ser suficiente para representar o conflito entre dois personagens. Por exemplo, dois personagens estão envolvidos numa perseguição automobilística. Um e outro estão fazendo o possível para alcançar o adversário ou evitar ser capturado. Nesse caso, o jogador faz um *teste resistido*. Cada um deles lança os dados contra uma mesma dificuldade, que pode ser determinada por uma das Características do oponente. Quem obtiver o maior número de sucessos sairá vitorioso.

Entretanto, você só contabiliza os sucessos necessários para exceder os de seu oponente. Em outras palavras, os sucessos da outra pessoa anulam os seus, assim como fariam os 1s. Se você obtiver quatro sucessos e seu oponente, três, restará a você apenas um sucesso: margem mínima. Como você pode ver, é difícil conseguir uma margem de sucesso impressionante numa ação resistida. Na maior parte das vezes, você terá sorte se conseguir um sucesso que seja. Mesmo que não venha a derrotar seu personagem, o oponente ainda pode atenuar o efeito de seus esforços.

Algumas ações (como uma queda-de-braço ou um debate) podem ser tanto prolongadas quanto resistidas. Nesses casos, um dos oponentes deve obter um certo número pré-estabelecido de sucessos para triunfar. Cada sucesso acima do número totalizado pelo rival num determinado turno é acrescentado à contagem. O vencedor será o primeiro a alcançar o número pré-estabelecido de sucessos.

Exemplo: Ouvidos-do-vento sabia, sem qualquer sombra de dúvida, que Dentes-rubros estava errado. Ele era o líder da matilha de guerra, mas Ouvidos-do-vento não acreditava que investir contra a porta da frente de uma instalação médica fosse a melhor alternativa. Mas Dentes-rubros se recusava a escutar o plano do homem-corvo que lhes servia de guia: infiltração pelos fundos, acompanhando os coletores de lixo. Ouvidos-do-vento não queria ter de desafiá-lo formalmente, mas precisava fazer alguma coisa para evitar que eles encontrassem a morte certa.

O Narrador e Kelly, a jogadora que interpreta Ouvidos-do-vento, representam boa parte da conversa inicial e Kelly consegue manter Dentes-rubros calmo o bastante para evitar um confronto direto, o que levaria a um Desafio. Depois, o Narrador pede para Kelly fazer um teste de Carisma (4) + Liderança (2), resistido pela parada de Carisma (3) + Liderança (4) de Dentes-rubros. Kelly lança seis dados contra uma dificuldade igual a 8; o Narrador lança sete dados contra a mesma dificuldade. Kelly consegue quatro sucessos enquanto o Narrador obtém apenas dois. Ouvidos-do-vento consegue fazer seu apelo e Dentes-rubros renuncia, sem perda de honra, para deixar o Garou mais sábio liderar o ataque.

Trabalho de Equipe

Nenhum lobisomem deveria jamais agir sozinho. A matilha é a prova viva de que a união faz a força. Em algumas situações, como, por exemplo, tentar encontrar a certidão de óbito de uma pessoa numa imensa sala de arquivos ou tentar virar um carro de cabeça para baixo, os personagens podem resolver cooperar para conseguir os sucessos necessários. Se o Narrador decidir que o trabalho de equipe vem a calhar, dois ou mais personagens podem fazer testes separados e combinar os sucessos. Entretanto, eles não podem combinar Características numa grande parada de dados.

O trabalho de equipe é uma ferramenta muito eficiente em várias situações. O ataque bem coordenado de uma matilha pode levar a uma vitória mais expressiva do que se um Garou forte lutasse sozinho. Seguir a caça é muito mais fácil com vários pares de olhos mantendo a vítima sob vigilância. Entretanto, em algumas ocasiões, a ajuda pode atrapalhar. É o que costuma acontecer quando duas pessoas tentam convencer alguém a deixá-las entrar num clube, assim como um grupo tentando consertar um motor pode às vezes danificá-lo ainda mais. Em outras palavras, a falha crítica de uma pessoa pode arruinar o trabalho do grupo.

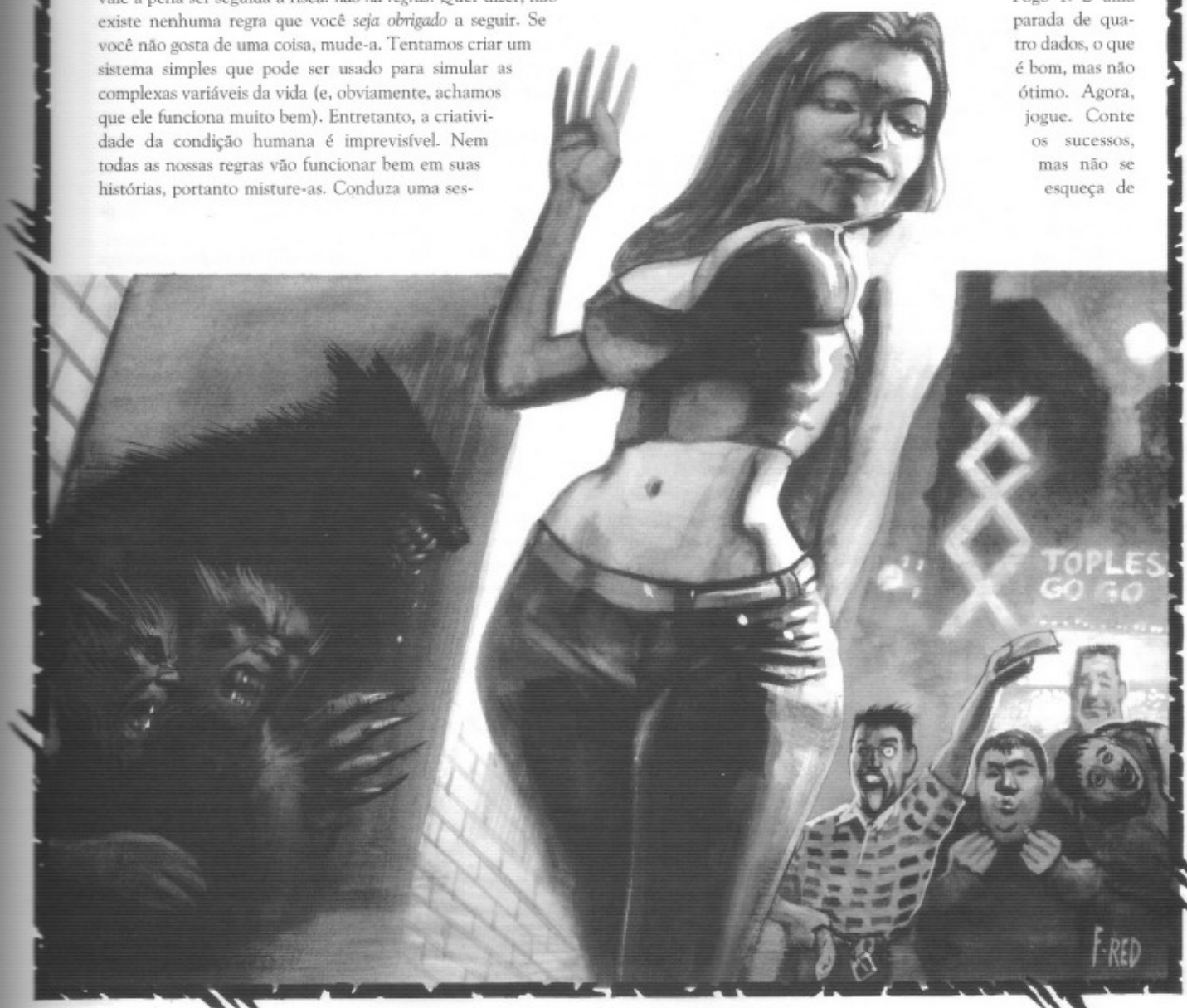
A Regra de Ouro

Esta é a mais importante de todas as regras e a única que vale a pena ser seguida à risca: *não há regras*. Quer dizer, não existe nenhuma regra que você *seja obrigado* a seguir. Se você não gosta de uma coisa, mude-a. Tentamos criar um sistema simples que pode ser usado para simular as complexas variáveis da vida (e, obviamente, achamos que ele funciona muito bem). Entretanto, a criatividade da condição humana é imprevisível. Nem todas as nossas regras vão funcionar bem em suas histórias, portanto misture-as. Conduza uma sessão inteira sem usar os dados. Ou abra um mapa sobre a mesa e dirija a versão tática do ataque a um armazém. Faça o que você quiser. Este livro não é nada mais do que uma coleção de diretrizes, sugestões e idéias. As regras ajudam você a apreender a essência do Mundo das Trevas no formato RPG. Mas essas regras devem ajudar, e não limitar. O que funcionar bem para você é o caminho certo a seguir. Demos a você as ferramentas, agora faça o que quiser com elas.

Experimente

Aí estão as regras básicas. O resto são variações sobre um mesmo tema. Todas as outras regras derivam daquilo que se encontra nestas poucas páginas. Se você já entendeu tudo, experimente. Junte alguns amigos e comece a jogar. Caso contrário, leia tudo outra vez. Arranje alguns dados e pratique um ou dois testes. A prática ajuda a memorizar as regras bem mais que a simples visualização.

Digamos que Clipe, nosso Garou ladrão de carros, agora está fugindo depois de ter arrebentado o dito carro num poste. Já de saco cheio disso tudo, Clipe decide usar sua maltratada escopeta nos bandidos que o perseguem. A dificuldade para acertar alguém a essa distância é igual a 6. Tome três dados para a Destreza 3 de Clipe e um para representar Armas de Fogo 1. É uma parada de quatro dados, o que é bom, mas não ótimo. Agora, jogue. Conte os sucessos, mas não se esqueça de



que os 1s anulam sucessos. Você acertou? Sofreu uma falha crítica? Quanto mais sucessos você conseguir, mais preciso (e letal) será o tiro e maiores serão as chances de o oponente não revidar.

Agora experimente um teste prolongado e resistido. Digamos que a cena é um debate numa assembléia, e um lobinho jovem está disputando um ponto de Sabedoria. Esse debate vai precisar de uma infinidade de testes, cada um deles com diferentes combinações de Características e contra dificuldades distintas. Você precisa acumular cinco sucessos ou mais a fim de demonstrar seu argumento e fazê-lo com sabedoria para aumentar sua pontuação de Renome. Uma falha crítica elimina todos os sucessos acumulados, e você pode simplesmente sair do debate sob gargalhadas.

Primeiro teste: Cada jogador faz um teste de Carisma + Expressão contra uma dificuldade igual ao Raciocínio do oponente + 3 (os debates às vezes começam e terminam nos comentários iniciais).

Segundo e terceiro testes: O debate vai ficando acalorado; cada jogador faz um teste de Inteligência + Expressão contra uma dificuldade igual à parada de Inteligência + Expressão do oponente.

Quarto teste (e todos os outros a partir daí): Cada jogador faz um teste de Manipulação + Expressão (dificuldade igual à parada de Raciocínio + Expressão do oponente) para marcar a argumentação final.

Exemplos de Testes

Este sistema foi criado tendo a flexibilidade em mente. Para tanto, existem mais de 270 combinações possíveis de Atributos e Habilidades. Esse número desconcertante é apenas o começo, pois não leva em consideração os Talentos, as Perícias e os Conhecimentos adicionais que podem aparecer no meio do jogo. Desse modo, você tem uma imensa variedade de testes com os quais simular a ação de sua história. Os exemplos a seguir são usados para mostrar algumas das situações que podem surgir numa sessão de jogo.

- Você quer se portar com o maior respeito possível em relação ao ancião de posto elevado de sua tribo. Faça um teste de Raciocínio + Etiqueta (dificuldade 8).
- Você está de sentinela enquanto o resto da matilha dorme a sua volta. Faça um teste de Vigor + Prontidão (dificuldade 7) para ver quão desperto você estará quando os vampiros finalmente atacarem.
- Você tenta distrair o segurança com a mão esquerda enquanto tira furtivamente a faca do cinto com a direita. Faça um teste de Destreza + Lábia (dificuldade igual à parada de Percepção + Prontidão do guarda).
- Um Dançarino da Espiral Negra está prestes a atacar você, e ele vem pelo teto! Faça um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9) para ver se consegue ouvir o inimigo se aproximando.
- A turba está furiosa e quer o sangue de seus Parentes. Faça um teste de Carisma + Liderança (dificuldade 7) para tirar um discurso da manga e talvez salvar a vida de alguém. Você precisará de quatro sucessos para convencer a multidão a se dispersar.
- Seu principal rival está prestes a contar o lado dele da história aos anciões reunidos na assembléia. Faça um teste de Percepção + Expressão (dificuldade 6) para avaliar com que habilidade ele vira o conselho contra você.
- Depois de ser interrogado durante horas, faça um teste de Vigor + Performance (dificuldade 8) para se manter fiel à história que inventou. Com cinco sucessos, você poderia até convencê-los de que está falando a verdade.
- Você ameaça o lobinho respondão erguendo-o do chão pelo pescoço. Faça um teste de Força + Intimidação (dificuldade 8) para botá-lo na linha.
- De repente, um homem empurra uma vaca da traseira do caminhão de gado que você vinha perseguindo. Faça um Teste de Raciocínio + Condução (dificuldade 6) para ver se consegue se desviar a tempo.
- Você consegue distrair os *dobermanns* treinados tempo suficiente para entrar sorrateiramente na casa? Faça um teste de Manipulação + Empatia com Animais (dificuldade 8).
- O médico está mentindo quanto à hora em que o paciente realmente deu entrada no pronto-socorro? Faça um teste de Percepção + Investigação (dificuldade 7).
- Você tenta encostar no caminhão em fuga para que seus amigos consigam saltar de um veículo para o outro. Faça um teste prolongado de Destreza + Condução, resistido pela parada de Raciocínio + Condução do motorista do caminhão. Se acumular um total de cinco sucessos a mais que o total dele, você estará em posição. Se o motorista acumular um total de cinco sucessos a mais que os seus, ele jogará você para fora da estrada.
- Para impedir a explosão do motor, você precisa arrancar aquela coisa vermelha daquele negócio cinzento. Faça um teste de Força + Ofícios (dificuldade 6).
- Para um lupino, pode ser muito difícil desvendar as expressões humanas. O que exatamente aquela cara quer dizer? Faça um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade 6) para tentar descobrir.
- Você tenta seguir a trilha de documentos até a companhia que manufaturou originalmente o produto químico venenoso. Faça um teste de Inteligência + Investigação (dificuldade 9).
- Que língua ela está falando? Faça um teste de Inteligência + Lingüística (dificuldade 6) para descobrir.
- Você precisa continuar correndo para aumentar a distância entre você e seus perseguidores. Faça um teste prolongado de Vigor + Esportes. Se acumular quinze sucessos, você os deixará para trás.
- Você tenta atrair a atenção dele atravessando-lhe a mão e a viga de carvalho com sua faca. Faça um teste de Força + Armas Brancas (dificuldade 6).

Termos de Jogo

Veremos a seguir alguns termos que os jogadores de primeira viagem, os novos Narradores e alguns veteranos talvez não conheçam.

Ação: Uma ação é um feito, uma atividade física, social ou mental consciente e voluntária. Quando anunciam que seus personagens estão fazendo alguma coisa, os jogadores estão realizando ações.

Ação Prolongada: Uma ação que exige um certo número de sucessos, acumulados depois de vários turnos, para que o personagem de fato triunfe.

Ação Resistida: Uma ação disputada por dois personagens diferentes. Os dois comparam os sucessos obtidos e vence o personagem que conseguir o maior número deles.

Ação Simples: Uma ação que, para se completar, só exige um sucesso do jogador, apesar de um número maior de sucessos indicar resultados melhores.

Ato Reflexo: Uma situação na qual até se pode fazer um teste mas que não conta como uma ação quando se trata de calcular as paradas de dados. Como exemplos de atos reflexos temos os testes de absorção e os testes de Força de Vontade para resistir a controle mental.

Atributos: Estas Características descrevem as capacidades inerentes de um personagem. Os Atributos são coisas como Força, Carisma e Inteligência.

Característica: Qualquer Atributo, Habilidade, Vantagem ou outro índice de personalidade que possa ser descrito por um número (em termos de pontos).

Cena: Um único episódio de uma história. Um momento e um lugar nos quais as ações e os acontecimentos ocorrem instante a instante. A cena costuma ser um dos pontos altos da história em termos dramáticos.

Dificuldade: Um número entre dois e dez que mede a dificuldade de uma ação realizada por um personagem. O jogador precisa conseguir um resultado igual ou superior a esse número em pelo menos um dos dados de sua parada.

Entreato: O tempo decorrido entre as cenas, durante o qual não há qualquer interpretação e não se empregam turnos. É possível realizar algumas ações e o Narrador pode fornecer uma descrição breve, mas o tempo geralmente passa rapidamente.

Falha Crítica: 1) O resultado "1" obtido naturalmente no dado e que anula um sucesso. 2) Uma falha desastrosa, indicada pela obtenção de um ou mais 1s e nenhum sucesso nos dados de dez faces lançados para testar uma ação.

Habilidades: Estas Características descrevem o que um personagem sabe e aprendeu, e não sua constituição física e psicológica. As Habilidades são Características como Intimidação, Armas de Fogo e Ocultismo.

Narrador: A pessoa que cria e conduz a história, desempenha os papéis de todos os personagens não interpretados pelos jogadores e determina todos os acontecimentos que se acham fora do controle dos jogadores.

Nível: Um número que descreve o valor permanente de uma Característica. Em geral, esse número varia entre um e cinco. Alguns níveis variam de um a dez.

Parada de Dados: Os dados que você terá em mãos depois de somar diferentes Características. O número de dados que você pode lançar para testar uma ação.

Personagem: Cada jogador cria um personagem, um indivíduo que ele interpretará no decurso de uma crônica. Embora este termo possa se aplicar a qualquer indivíduo, nós o empregamos aqui para descrever o personagem do jogador.

Pontos: A pontuação temporária de uma Característica, como Força de Vontade ou Fúria: os quadrados, não os círculos.

Pontuação: O valor temporário de uma Característica ou combinação de Características usada num único teste.

Sistema: Um conjunto específico de complicações empregado numa certa situação; regras que orientam o lançamento dos dados e ajudam a criar a ação dramática.

Trupe: O grupo de jogadores, incluindo-se o Narrador, que joga **Lobisomem: o Apocalipse**, geralmente com certa regularidade.

Vantagens: Esta categoria abrangente descreve os poderes místicos de um personagem (como Dons e rituais) e os Antecedentes.

Vitalidade: Uma medida da extensão dos ferimentos ou machucados de um personagem.

O Mestre do Desafio recuou até os limites do perímetro e os dois oponentes, cautelosos, começaram a descrever círculos. Quando ele finalmente deixou a mão cair, os dois se lançaram um contra o outro com estrondo.

Quando Ull visou a garganta de Karin, ela tomou o golpe por uma finta; esquivou-se tarde demais para evitar as enormes garras. O sangue esguichou rápido, mas ela não vacilou. Pelo contrário, ela se abaixou e, com as próprias garras, rasgou o abdômen do Ahroun. Ele grunhiu, surpreso com a força do ataque. Karin não teve piedade, quase esquecendo que não se tratava de uma luta até a morte. Pêlos voaram em todas as direções, ossos se partiram e tendões se romperam. Se o adversário a golpeou novamente, ela não percebeu. Foi somente quando Ull caiu no chão, o pêlo fulvo empapado de sangue, que ela cessou o ataque. A filha do Jarl esperou que ele se levantasse, viu seu adversário cambalear e evitar-lhe o olhar, e então tomou uma decisão.

— Fique de pé — ela disse, a voz áspera e gutural.

O ferimento na garganta tinha sido mais profundo do que imaginara e ela sabia que a dor ainda seria sua companheira durante muitas noites frias. As cicatrizes poderiam muito bem persistir para sempre. Ull fitou Karin, incrédulo, até ela enfiar a mão sob o braço carnudo dele e obrigá-lo a se levantar.

— Eu disse DE PÉ!

— O duelo é seu — o Ahroun finalmente resmungou. — O sangue de minha vida é seu; meu coração pulsante é seu, se o quiser devorar.

Ele a fitou, o orgulho a arder em seus olhos, depois baixou o olhar e finalmente reconheceu a derrota.

A Philodox balançou a cabeça.

— E eu pedi para você escolher a saída fácil? — Com isso, ele ergueu a cabeça num átimo e o focinho deixou escapar nova exalação. Os olhos dela eram como gelo penetrando os dele. — Nenhum Fenrir teme a morte, Ull. Muito menos você. Para nós, morrer é fácil. — Ela devolveu-lhe serenamente o olhar quando ele franziu as sobrancelhas e retesou os músculos. — Sua vida é minha, e exijo que você tome a estrada cortante, a estrada odiosa... Exijo que você fique a meu lado e lute, não importa quantos inimigos se ergam contra nós! Eu exijo que você consuma sua força na batalha contra o Inimigo! — Ela se voltou para fora do círculo e, com um gesto, abrangeu as fileiras de Fenrir ali reunidos. — Não exijo nada menos de qualquer um de vocês! Nenhum de vocês morre sem a minha permissão: vocês vivem para lutar minha guerra, *nossa* guerra, a guerra do Grande Fenris!

As batidas de seu coração e o latejar de seus ferimentos juntaram-se a um terceiro ritmo: a batida cadenciada alimentada por toda a Cria ali presente, batendo em uníssono os pés, cajados, tambores ou o que tivessem à mão. O nome dela era um cântico, e a batida incluía a pulsação da vida, da seita, dos mais fortes e mais ferozes guerreiros de Gaia. Ao lado dela, Ull continuava de pé só porque sua dignidade e força de vontade o sustentavam; os rivais haviam derramando o sangue um do outro, mas não eram mais rivais. Ele era seu irmão de sangue, seu escudeiro. Ele ficaria ao lado dela até o Ragnarok... ele e a seita. *Sua* seita, e Karin Jarlsdottir era agora *Greifynya* e líder de seu povo.

Capítulo Seis: Sistemas e Dramatização

Desenvolvimento do Personagem

Esta seção discute como um personagem pode aumentar (ou diminuir) seu poder, suas habilidades ou seu status na sociedade Garou.

Pontos de Experiência

Vivemos e aprendemos, e ao aprender, crescemos. Seja por meios explícitos ou subconscientes, os seres humanos aprendem constantemente fatos, idéias e novas maneiras de olhar para velhos conceitos. É por meio da aplicação do conhecimento que avançamos em direção ao que desejamos realizar e nos tornamos aquilo que desejamos ser. É assim com os seres humanos, é assim com os lobisomens.

Durante uma história, os personagens aprendem muitas lições. Algumas são gerais, como "ao caçar, fique contra o vento", ou "sempre tranque as portas do carro". Outras têm mais a ver com a história, como "o Vigia matou a irmã na Primeira Mudança dele" ou "a seita do norte acha que somos intrometidos arrogantes." Embora sejam experiências valiosas de aprendizado para o personagem, essas lições geralmente não precisam ser escritas nas fichas de personagem. O jogador só precisa tê-las em mente ao jogar. Algumas vezes, entretanto, os jogadores aprendem coisas que podem ser registradas. Essa forma de aprendizado é demonstrada com o uso de pontos de experiência.

Ao final de uma sessão de jogo, o Narrador confere pontos de experiência a cada personagem. Os jogadores registram quantos pontos de experiência ganharam. Eles podem então gastar esses pontos de experiência para aumentar Características em suas fichas de personagem.

Como Conferir Pontos de Experiência

Um Narrador deve chegar a um equilíbrio delicado ao distribuir pontos de experiência. Se der pouco, os jogadores ficarão frustrados por causa da mirrada curva de aprendizado de seus personagens. Se der demais, os personagens ficarão mais poderosos que qualquer coisa que o Narrador possa lançar contra eles. Esse equilíbrio varia dependendo da periodicidade da crônica: quase toda semana, semanal ou mensal. Siga as diretrizes fornecidas a seguir, mas não tenha medo de experimentar até descobrir o equilíbrio certo para sua crônica.

Fim de Cada Capítulo

Dê a cada um dos personagens, ao fim de cada capítulo (sessão de jogo), entre um e cinco pontos de experiência. Quer a matilha tenha sucesso ou fracasse, todos os que aparecerem ganham um ponto.

- Um ponto — Automático: cada personagem ganha um ponto após cada sessão.
- Um ponto — Curva de Aprendizado: peça a cada jogador para descrever o que seu personagem aprendeu durante a sessão. Se ele tiver aprendido alguma coisa, conceda o ponto.
- Um ponto — Atuação: este prêmio vai para o jogador que demonstrou uma interpretação excepcional. Se o jogador atuou de forma apropriada e seu personagem fez uma boa apresentação, conceda um ponto. Geralmente, este prêmio vai somente para o membro do grupo que melhor representou durante aquela sessão, mas sinta-se à vontade para recompensar várias performances excelentes de uma vez só.
- Um ponto — Conceito: conceda este ponto se o jogador tiver feito um bom trabalho interpretando o conceito do personagem dele. Isso pode ter sido bom ou ruim para a matilha, mas você é o árbitro final quanto ao jogador merecer ou não o ponto.

- Um ponto – Heroísmo: quando um personagem arrisca a própria vida ou recebe um ferimento grave pelos outros, como, por exemplo, ao usar o próprio corpo para proteger os companheiros caídos de uma saraivada de balas de prata, ou receber ferimentos agravados por lutar com um Maldito de modo que seus companheiros de matilha possam escapar, conceda ao personagem um ponto (supondo-se que ele tenha sobrevivido). Entretanto, tomar parte numa briga de rua ou estraçalhar um bandido armado não vai funcionar. **Lobisomem** concentra-se no heroísmo, portanto, apenas as ações "acima e além do necessário" merecem este prêmio. Do mesmo modo, enfiar-se numa Colméia ou postar-se na frente de uma locomotiva em movimento não é heróico: é estúpido. As recompensas pela estupidez são várias e desagradáveis.

Final de Cada História

Ao final de uma história, você pode designar a cada personagem de um a três pontos além dos que foram dados ao se completar um capítulo.

- Um ponto – Sucesso: se a matilha teve sucesso em sua missão ou objetivo, todos ganham um ponto. Você também pode conferir este ponto se a missão não for completada com sucesso, desde que a matilha tenha conseguido uma vitória mínima.
- Um ponto – Perigo: se passou por grandes apuros durante a história – teve a vida, a saúde ou a alma ameaçadas – e sobreviveu, o personagem ganha um ponto.
- Um ponto – Sabedoria: se o *jogador* mostrou grande engenhosidade ou esperteza, ou apresentou o plano sagaz que permitiu a vitória da matilha, conceda-lhe um ponto.

Às vezes você vai querer distribuir ainda mais pontos. Pode ser que você queira, por exemplo, que os personagens se desenvolvam mais rapidamente. Se este for o caso, crie simplesmente novas categorias para os prêmios de experiência.

Como Usar os Pontos de Experiência

Como foi dito anteriormente, os pontos de experiência são usados para aumentar Características. Os custos variam em função da Característica, como é mostrado na tabela anexa. Muitos custos de Características (exceto os dos Dons) baseiam-se no nível atual multiplicado por um certo número. Portanto, se um jogador quiser aumentar o nível de Armas Brancas de seu personagem de 2 para 3, isso vai custar quatro pontos de experiência. Se quiser aprender um Dom de Nível Quatro (de seu próprio augúrio), isso vai custar doze pontos. Se o personagem quiser adquirir uma Habilidade que ele não tem no momento (nenhum ponto), o custo será o de uma "nova" Habilidade (três pontos). Uma Característica só pode ser elevada em um ponto por história, nunca mais do que isso.

Antecedentes

Com exceção de Totem, os jogadores não podem alterar os Antecedentes com pontos de experiência. Somente com o decorrer dos acontecimentos no jogo é que os Antecedentes podem aumentar ou diminuir. Talvez um personagem estabeleça algumas relações importantes na cidade e eleve seu nível de Contatos. Do mesmo modo, ele pode se afastar de algumas de suas fontes ou perdê-las devido a acidentes ou à desonestidade. Nesse caso, seu nível de Contatos diminuirá. O Narrador deve tomar nota das modificações. Caso o jogador deseje elevar um Antecedente, o Narrador pode estabelecer uma lista de tarefas a serem cumpridas pelo personagem (mas o jogador pode ou não saber o que precisa fazer!). Para ganhar Recursos, por exemplo, o personagem pode ter que fazer alguns investimentos arriscados. Geralmente, as alterações em Recursos ocorrem gradualmente ao longo de uma história (ou mesmo de uma crônica), mas sucessos ou fracassos espetaculares podem levar a ganhos ou perdas subseqüentes de mais de um ponto por vez.

Totem é o único Antecedente que pode ser elevado com pontos de experiência. Qualquer um ou todos os membros da matilha podem usar pontos de experiência para fortalecer o totem (é digno de nota que muitos totens percebem quais membros são mais "generosos" e devotados...). Cada ponto de Totem custa três pontos de experiência, embora ainda seja necessária a interpretação para explicar exatamente *como* os personagens estão fortificando o totem da matilha.

Tabela de Experiência

Característica	Custo
Atributo	nível atual x 4
Habilidade	nível atual x 2
Nova Habilidade	3
Dom	nível do Dom x 3
Dom de outro(a) raça/augúrio/tribo	nível do Dom x 5
Fúria	nível atual
Gnose	nível atual x 2
Força de Vontade	nível atual

Como Adquirir Fúria

Os personagens podem usar pontos de experiência para adquirir pontos permanentes de Fúria. Entretanto, a Fúria, como o fogo, é tanto benéfica quanto perigosa. Um grande braseiro aquece e cozinha melhor, mas também pode escapar ao controle com muito mais facilidade e queimar alguém. Elevar o nível de Fúria de um personagem dá a ele mais Fúria para usar, mas também aumenta as chances de frenesi. Em relação à história, é possível ganhar Fúria de vários modos. Perder membros da matilha, conduzir ritos num caern de Fúria ou ver a terra ser modificada e envenenada são algumas das circunstâncias sob as quais um aumento em Fúria seria apropriado.

Como Adquirir Gnose

Assim como no caso da Fúria, o jogador pode aumentar o nível permanente de Gnose de seu personagem com pontos de experiência. Aumentando sua sintonia com o mundo espiritual, o personagem terá mais Gnose (em potencial) para usar e achará mais fácil percorrer atalhos. Os personagens que desejam aumentar sua Gnose permanente poderiam partir em demandas Umbrais, buscar uma visão num caern ou estudar sob a tutela de um Theurge.

Como Adquirir Força de Vontade

Apesar de relativamente barata, a Força de Vontade permanente é um pouco mais difícil de se adquirir no decurso de uma aventura. O Narrador pode dar oportunidades específicas para se aumentar a Força de Vontade. Um exemplo óbvio é ao final de uma demanda rigorosa ou quando o Garou enfrenta seu medo mais terrível e não deixa a desejar. Como sempre, entretanto, encoraja-se tanto os jogadores quanto os Narradores a usarem a imaginação.

Infelizmente, é possível perder Força de Vontade permanente com a mesma facilidade com que esta é adquirida. Assim como a vitória alenta a confiança de um homem, a derrota abala a fé que ele tem em si mesmo. Caso um jogador obtenha uma falha crítica num teste de Força de Vontade, o personagem perderá um ponto permanente de Força de Vontade. No entanto, essa perda não se aplica a Dons e, portanto, um personagem não poderá perder Força de Vontade quando um Dom exigir um teste de Força de Vontade para ser ativado.

Intérprete

Os Narradores não devem decidir onde será aplicado cada ponto de experiência (afinal, o personagem é do jogador). Entretanto, os Narradores devem ser criteriosos quanto ao que pode ser melhorado. O jogador só deve melhorar as Características que o personagem usou ou aprendeu durante a história. Entretanto, essas Características não precisam ter sido empregadas *com sucesso*. Nós muitas vezes aprendemos mais com os erros do que com os acertos.

A melhoria das Características deve ser tramada na história. Será que Erik, o Ahroun, deve conseguir um ponto de Lábia só porque seu jogador assim o deseja? Não, a menos que o Narrador esteja satisfeito com a justificativa. Se Erik se envolveu em algum tipo de intriga em sua última aventura, ou se um Senhor das Sombras, companheiro de seita, dispôs-se a ensinar-lhe algo, então por certo que sim. Talvez o personagem até mesmo tenha tido uma oportunidade de treinar com seu mentor entre uma história e outra. Caso contrário, designar os pontos a uma Habilidade como Sobrevivência ou Intimidação poderia refletir seu típico estilo de vida com mais propriedade.

Geralmente, o jogo fica melhor quando as ações e os empregos dos pontos são condizentes. Por que dizer simplesmente "meu Ahroun arranja um espírito para ensinar a ele o Dom: Sentir a Prata" quando encontrar um Luno e negociar com ele pode dar uma excelente trama secundária ou até mesmo uma história inteira? Do mesmo modo, usar experiência para fortalecer um totem deve envolver feitos ou rituais, e não um simples investimento de pontos.

Sinta-se à vontade para tornar o sistema de experiência tão realista quanto você desejar. Ao forçar os jogadores a dar sentido a suas experiências, você os ajudará a desenvolver os personagens.

Como Conferir Renome

Os lobisomens são criaturas sociais. Essa declaração pode parecer irônica, haja vista seus temperamentos irascíveis e sua capacidade de demonstrar extrema brutalidade, mas mesmo o mais empedernido lobisomem necessita instintivamente da companhia de outros de sua espécie. Muitos Garou prefeririam morrer a enfrentar a desonra diante de seus camaradas, e muitos procuram elevar-se aos olhos de seus iguais. Essa ascensão à fama é medida pelo Renome. Sem ele, não se pode progredir na sociedade Garou.

No decorrer de uma história, o personagem acumula Renome temporário e (por fim) permanente. O Renome não pode ser adquirido com pontos de experiência; é algo que se deve conquistar com a interpretação. Representa a fama (ou a infâmia) do personagem com base em suas ações e seus feitos notáveis.

O Narrador confere Renome em três categorias: Glória, Honra ou Sabedoria. As premiações não podem ser trocadas e, portanto, os jogadores não podem converter um prêmio em Sabedoria num prêmio em Honra, não importa do que o personagem precisa para alcançar um posto mais elevado. Os personagens também podem *perder* Renome por agir de maneira inapropriada. Se infringir a Litania, por exemplo, o personagem perderá prestígio e talvez até mesmo o posto.

Durante uma sessão de jogo, o Narrador (e/ou os jogadores) registra os feitos dignos de Renome, tanto os bons quanto os ruins. O Renome por essas ações é computado ao final da sessão, a ser registrado nos quadrados apropriados na ficha de personagem. Uma outra opção é acumular Renome até o final da história, quando os feitos nobres do personagem poderão ser reconhecidos numa assembléia. Se conhecer muito bem o sistema de Renome, o Narrador poderá distribuir prêmios e punições em Renome temporário durante o jogo. Isso poupa o trabalho de contabilidade, mas pode tornar mais lento o ritmo de jogo.

As exigências para se subir de posto são diferentes para cada augúrio, e por um bom motivo. O Garou que ilustra seu augúrio é mais estimado que aquele que parece ir contra sua natureza. Um Ahroun pode ser um brilhante estudioso e guardião do saber, mas, se não portar Cicatrizes de Batalha, será tratado com desaprovação ("É, verdade, ele memorizou os contos de Olho Faiscante, mas será que ele é capaz de lutar?") e não ganhará posições na tribo.

Todas as premiações em Renome são conferidas como Renome temporário; não têm qualquer efeito real no jogo até o jogador acumular dez pontos em qualquer uma das categorias. Nesse ponto, ele se qualifica para um aumento do Renome permanente do personagem. Muitas premiações em Renome variam entre um e sete, sendo que as recompensas de oito a dez pontos de Renome temporário ficam reservadas para os feitos mais grandiosos (como salvar sozinho um caern). A critério do Narrador, alguns feitos merecem um aumento (ou diminuição) em mais de uma categoria de Renome. O castigo para crimes puníveis com a perda de mais de sete pontos de Renome em qualquer categoria costuma ser muito mais severo que uma simples perda de prestígio.

A tabela de Exemplos de Premiação de Renome oferece algumas diretrizes para conferir Renome por categoria. Entretanto, os Narradores não devem se sentir obrigados a conferir exatamente os montantes sugeridos ou fazê-lo toda vez que um personagem realizar uma das ações listadas. O Narrador é o mais indicado para arbitrar o que constitui um feito de maior ou menor importância. Matar três fomori bem armados é um feito e tanto para um Garou de Posto 1, mas, para um ancião, isso é praticamente rotina. Existe uma tabela mais completa (porém, de modo algum limitante) com sugestões para a premiação em pontos de Renome no livro **Werewolf Storytellers Companion**.

Renome Permanente

Assim que tiver acumulado dez pontos de Renome temporário numa categoria, o personagem deve convencer um outro Garou (de Posto igual ou superior ao seu, e não da mesma matilha) a celebrar por ele o Ritual de Conquista (veja pág. 162). Se for bem-sucedido, o personagem subirá ligeiramente de posição entre os Garou e acrescentará um ponto de Renome permanente àquela categoria; seu Renome temporário naquela categoria voltará a ser zero.

Se não quiser ou não conseguir encontrar alguém para celebrar o ritual, o personagem terá uma alternativa. Ele pode desafiar um ancião quando tiver a quantidade necessária de Renome temporário. Se tiver sucesso, ele ganhará um ponto de Renome permanente; se falhar, nada receberá. De qualquer modo, porém, ele perderá todo o Renome temporário naquela categoria. Esse método é o modo mais arriscado de ganhar Renome permanente, mas pode ser a melhor opção para um personagem que não se dá bem com seus companheiros Garou.

Em algumas circunstâncias, ninguém questionaria o valor de um feito para a aquisição de renome. Como os lobisomens são uma raça naturalmente heróica, são altos os padrões para uma coisa

Exemplos de Premiação de Renome

Glória

Exemplo de Comportamento	Prêmio
Demonstrar bravura em circunstâncias quase letais; participar de um desafio justo	1
Sobreviver a um ferimento incapacitante; derrotar uma ameaça secundária	2
Derrotar uma ameaça mediana; sobreviver a um Reino Umbral hostil	3
Derrotar uma ameaça forte; morrer ao defender um caern (póstuma)	5
Derrotar uma ameaça muito poderosa; sacrificar-se para salvar um caern e seus defensores	7
Recusar qualquer posição na seita; ser acometido pelo frenesi da raposa	-1
Não impedir que um caern seja invadido pela Wyrm	-3
Covardia consciente que tenha como resultado a morte de um outro Garou	-5

Honra

Exemplo de Comportamento	Prêmio
Ajudar a proteger um caern; prestar serviços regulares à seita durante um mês	1
Celebrar um ritual de assembléia ou de punição; participar de um desafio justo; proteger um ser humano indefeso	2
Mediar uma disputa com justiça e imparcialidade; proteger o Véu encobrindo incidentes que possam revelar a existência dos Garou aos seres humanos	3
Ser verdadeiro em face de extrema adversidade; morrer ao proteger um caern (póstuma); proteger um lobo indefeso	5
Suportar tortura para proteger um companheiro Garou; sacrificar-se para salvar um caern e seus defensores	7
Falar sem permissão numa assembléia; não proteger um ser humano indefeso; falar mal de uma outra tribo (dependendo da circunstância)	-1
Recusar qualquer posição na seita; não ter prestado serviços regulares ao caern no último mês	-3
Comprometer/rasgar o Véu; não proteger um Garou indefeso	-5

Sabedoria

Exemplo de Comportamento	Prêmio
Aprender um novo ritual; criar um amuleto; curar um companheiro Garou (não da própria matilha) com altruísmo	1
Dar bons conselhos; descobrir um fetiche depois de seguir sinais místicos e conselhos; invocar o avatar de um Incarna	2
Revelar, com provas incontestáveis, que uma área ou objeto pertence "à Wyrm"; completar com sucesso uma demanda espiritual; vencer alguém (o que inclui espíritos) num torneio de charadas	3
Proferir um alerta profético que posteriormente se torne realidade; dar fim a uma ameaça sem danos sérios a qualquer Garou	5
Descobrir um caern antigo que estava perdido; descobrir ou criar um novo Dom	7
Recusar qualquer posição na seita; sucumbir ao frenesi; ausentar-se de um Ritual de Assembléia	-1
Ter más relações com os Parentes das redondezas; atacar uma força muito mais poderosa sem ajuda	-3
Quebrar acidentalmente um fetiche poderoso e necessário	-5

assim. Deve-se demonstrar sabedoria, coragem ou honra excepcionais, muito além do que seria razoavelmente esperado. Nesses casos, o Narrador pode simplesmente decidir conceder um ponto adicional de Renome permanente sem a celebração do ritual.

Como Perder Renome

Da mesma maneira que os atos nobres e os feitos valorosos podem tornar um Garou muito estimado, os lapsos de discernimento ou os momentos de fraqueza podem fazer com que seus semelhantes se envergonhem dele.

Digamos, por exemplo, que um Garou derrote um rival num duelo, mas ignore o apelo de rendição de seu oponente e o mate. Esse ato é uma violação inquestionável da Litania, mas o Mestre do Desafio pode perdoá-lo visto que o vitorioso estava sob o jugo do frenesi e pareceu arrependido mais tarde. O Garou ofensor perde Renome temporário, mas não enfrenta outras conseqüências. Entretanto, caso o Garou crie o hábito de matar outros Garou em "desafios" reais ou provocados — principalmente quando o oponente tenta se render —, ele certamente enfrentará a perda de Renome permanente. O único modo de manter renome em face de tamanha desaprovação social é provar aos anciões que a perda de prestígio foi imerecida. Testes, provações ou demandas costumam ser a solução nessas circunstâncias. O Narrador pode desenvolver uma história em torno da recuperação de renome. Ele então decide se o personagem "aprendeu a lição" e passou no teste aos olhos dos anciões. A decisão do Narrador é definitiva.

Se um personagem não tiver Renome temporário suficiente para compensar sua deficiência, um ponto de Renome permanente será convertido em dez pontos temporários a fim de compensar a diferença. Por exemplo, Caldwell Lambe-fogo sucumbiu à tentação e acasalou-se com outro Garou. O Narrador determina a perda

de cinco pontos temporários de Honra e três pontos temporários de Sabedoria devido à transgressão. Caldwell tem três pontos permanentes de Honra, mas apenas dois pontos temporários de Honra; ele fica com zero pontos temporários de Honra, converte um ponto permanente de Honra em dez pontos temporários de Honra e subtrai os três pontos restantes. Caldwell acaba com dois pontos permanentes de Honra e sete pontos temporários de Honra. Ele pode até mesmo perder um posto por sua noite de paixão irresponsável.

Se a perda de Renome permanente deixar o nível do personagem aquém das exigências de seu posto atual, este perderá todos os benefícios e privilégios desse posto. Entretanto, ele poderá reter o conhecimento e os Dons que aprendeu com esse posto.

Como Subir de Posto

Para se qualificar a uma promoção em posto, o personagem precisa ter atingido o número de pontos de Renome permanente indicado ao lado do posto na tabela de Renome. A quantidade de pontos em cada categoria de Renome varia de acordo com o augúrio. Por exemplo, a fim de obter o posto seguinte, um Philodox de Posto 2 precisa de dois pontos de Glória, seis pontos de Honra e dois pontos de Sabedoria.

Ganhar os pontos necessários é apenas metade do processo. O personagem tem também de desafiar um lobisomem de posto igual ou superior ao que deseja obter. O personagem pode escolher quem desafiar, mas o ancião escolhe a natureza da disputa e pode torná-la fácil ou difícil, conforme desejar. Se o personagem vencer, o ancião terá o compromisso de honra de aceitar o novo posto do personagem. Há várias disputas padronizadas, mas o ancião pode criar as próprias ou até mesmo exigir um desafio simples pela dominância (o que inclui defrontação, jogo ou combate).

Combate e Renome

"Pode ser que você tenha acertado a coisa duas vezes, mas o golpe fatal foi meu! Eu fico com a Glória!". "Eu matei três fomori, então eu ganho Renome por cada um deles, certo?". O renome conquistado com a matança de inimigos costuma ser uma questão confusa, por isso, veremos a seguir alguns esclarecimentos básicos.

Caso mais de um oponente ataque, o Narrador deve considerar o nível total da ameaça que os agentes representam. Quatro Dançarinos da Espiral Negra serão obviamente mais perigosos do que um deles sozinho. Matar quatro Dançarinos da Espiral Negra mereceria sete pontos de Glória ("uma ameaça muito poderosa"), e não vinte (quatro "ameaças fortes").

Se todos os membros de uma matilha se envolverem na morte de um Rastejante Nexus, cada membro receberá seu quinhão de Renome, exatamente como se tivesse desferido o golpe fatal. Em outras palavras, o Narrador pode conferir sete pontos de Glória para cada membro, não importa o número de combatentes: um, três ou dez. Sem dúvida, os indivíduos teriam o direito de se vangloriar ("Eu matei dois dos Espirais com minhas próprias garras!"), mas, para os outros Garou, a matilha é uma entidade acima dos membros individuais.

Considerações Especiais

Os Narradores devem levar em consideração as expectativas em relação à raça, ao augúrio e à tribo ao premiar ou penalizar os personagens. O Ahroun acometido pelo frenesi da raposa será muito ridicularizado, pois os guerreiros natos são avaliados segundo um padrão mais elevado de bravura em combate. Do mesmo modo, o Philodox flagrado fazendo algo questionável pode sofrer um golpe mais pesado em sua reputação (isto é, uma penalidade maior em Honra) do que, digamos, um Galliard, pois o Philodox deveria ter mais consciência. Um Ragabash pode se safar de violações mais extremas da Honra com penalidades menores porque se espera que os Ragabash tenham um comportamento questionável nesse quesito. Por outro lado, pode ser mais difícil para o dito Ragabash adquirir Honra, pois todos esperam que ele esteja tramando alguma coisa.

Regra Opcional: Reputação Tribal

Cada tribo tem uma reputação entre os outros Garou, às vezes boa, às vezes ruim. Muitos não gostam da Cria de Fenris por várias razões, mas mesmo seus detratores são obrigados a admitir que os Fenrir são guerreiros impressionantes e dotados de uma coragem suicida. Do mesmo modo, os Fianna são os mestres das histórias e das canções, os Filhos de Gaia são os pacificadores, e os Andarilhos do Asfalto arranjam as coisas no centro da cidade.

Com a permissão do Narrador, o personagem pode adquirir renome por apresentar "o lado positivo" de sua imagem tribal para as outras tribos, como nos exemplos precedentes. Apresentar o "lado negativo" — um Fianna que fala alto e bebe demais, por exemplo — incorreria em penalidade. Agir completamente fora do estereótipo — um Andarilho do Asfalto que seja um excelente excursionista — nada acrescenta nem subtrai. O Narrador é o árbitro final quanto ao papel da imagem tribal no jogo. Se de fato usarem esta regra, os Narradores devem fazê-lo como uma maneira de recompensar a interpretação e promover boas relações intertribais, e não como uma fonte de pontos instantâneos de Renome. As premiações por reputação não devem exceder um ou dois pontos por história.

Renúncia

Ocasionalmente, um Garou rejeita o augúrio em que nasceu. Muitos Garou vêem essa atitude como um grave insulto a Gaia mas, apesar disso, existe um modo de se trocar augúrios: o Ritual de Renúncia (veja a pág. 160). O Garou renuncia à posição e ao augúrio e reivindica um outro augúrio. Como isso representa um novo nascimento e a morte da antiga vida, essa nunca é uma medida tomada levianamente. Ele tem de adotar um novo nome e perder todos os pontos de Renome permanente com exceção de três (reiniciando desse modo no Posto 1). Ao final do ritual, ele pode pedir a um espírito que lhe ensine um novo Dom de seu novo augúrio. Ele não perde os dons aprendidos anteriormente, mas não poderá aprender novos Dons de seu antigo augúrio.

Renome

Ragabash

Posto	Qualquer Combinação
1 (Cliath)	3
2 (Fostern)	7
3 (Adren)	13
4 (Athro)	19
5 (Ancião)	25

Theurge

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	0	0	3
2 (Fostern)	1	0	5
3 (Adren)	2	1	7
4 (Athro)	4	2	9
5 (Ancião)	4	9	10

Philodox

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	0	3	0
2 (Fostern)	1	4	1
3 (Adren)	2	6	2
4 (Athro)	3	8	4
5 (Ancião)	4	10	9

Galliard

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	2	0	1
2 (Fostern)	4	0	2
3 (Adren)	4	2	4
4 (Athro)	7	2	6
5 (Ancião)	9	5	9

Ahroun

Posto	Glória	Honra	Sabedoria
1 (Cliath)	2	1	0
2 (Fostern)	4	1	1
3 (Adren)	6	3	1
4 (Athro)	9	5	2
5 (Ancião)	10	9	4

Exemplo de Aquisição de Renome

Canção de Fogo é um Galliard de Posto 2. Atualmente, ele tem Glória 4, Honra 3 e Sabedoria 3. Ele tem mais Honra do que o necessário para o Posto 3, mas precisa de um outro ponto de Sabedoria. Ao ganhar dez pontos temporários de Sabedoria, Canção de Fogo pede a um ancião que realize por ele o Ritual de Conquista. O ancião vê potencial no simpático rapaz e, por isso, concorda. Na assembléia seguinte, o ancião celebra o ritual, e toda a seita honra as realizações do rapaz. Canção de Fogo perde todo o seu Renome temporário por Sabedoria e ganha mais um ponto permanente de Sabedoria.

Exemplo de Aquisição de Posto

Agora, Canção de Fogo deseja disputar o Posto 3. Ele se coloca diante de Geada da Guerra e desafia o velho e sagaz ancião a reconhecê-lo. Geada da Guerra sabe que o jovem tem uma língua afiada como prata e luta passavelmente, mas, como acontece com muitos outros de sua lua, o coração do rapaz governa sua mente. Geada da Guerra sorri e consente, dizendo:

— Eu o farei, se você me desafiar da maneira apropriada, digamos, com a Lança do Fogo Celestial em sua mão.

O jovem Garou deixa escapar um gemido, pois a arma lendária jaz no centro de um labirinto umbral...

Com sorte e raciocínio rápido (sem mencionar uma ou duas noites de jogo), Canção de Fogo confronta Geada da Guerra, brandindo a lança que brilha com o fulgor do raio. O velho veterano sorri:

— Muito bem. Apresente-se e que todos saibam que você é Canção de Fogo, *Adren* dos Fianna! E, rapaz — acrescenta Geada da Guerra, num tom menos formal —, espero ouvir a história da recuperação da lança uma noite dessas.

A única resposta de Canção é um entusiástico brado de alegria.

Por Que Renunciar?

Por que um Garou renunciaria a algo tão fundamental quanto seu augúrio? De vez em quando, ele é obrigado a isso, como punição por crimes hediondos que não justificam a morte. O mais comum, porém, é se tratar de um castigo auto-imposto. Às vezes, os Garou jovens se vêem em conflito com o papel que lhes foi escolhido, ou talvez simplesmente faltem a eles um propósito, algo que esperam poder corrigir com a mudança de direção. Os anciões fazem o que podem para encontrar uma solução melhor antes que uma medida tão drástica seja tomada. Às vezes, o trauma emocional — o pesar devido a um amor perdido ou a autodestrutividade — leva o Garou a renunciar a tudo o que o define. O motivo mais respeitável para a renúncia é quando um lobisomem renuncia a seu nome a fim de se concentrar num único propósito (geralmente a vingança, uma tarefa hercúlea ou uma demanda). Se conseguir alcançar seu objetivo, o renunciante geralmente conseguirá readquirir o nome e o antigo posto (ele pode conquistar um posto mais elevado, a critério do Narrador.) Os renunciantes são vistos com suspeita por se recusarem a carregar o fardo outorgado por Gaia.

Depois de completado o ritual, o lobisomem essencialmente tem uma vida nova. Não é considerado de bom tom que velhos conhecidos ou entes queridos (exceto companheiros de matilha) falem com ele com qualquer familiaridade. Somente quando obtiver novamente seu posto antigo, o Garou poderá restabelecer suas antigas amizades.

Estados Físicos

Ferimentos

Sejam infligidos por uma bala, um carro em velocidade ou as garras de um lobisomem, os ferimentos são representados da mesma maneira em **Lobisomem**: a Característica Vitalidade. Todos os personagens têm sete níveis de vitalidade. Quando o personagem recebe ferimentos, o jogador os indica marcando a perda de níveis de vitalidade na ficha do personagem. O último nível marcado indica as condições atuais do personagem. À medida que sofre mais ferimentos, o personagem percorre o espectro em direção a Incapacitado. De modo similar, ao se recuperar, o jogador apaga as marcas até não restar nenhuma.

O personagem pode receber os três tipos de dano descritos a seguir:

- O *dano por contusão* é infligido por ataques não perfurantes, de velocidade relativamente baixa (porretes, socos, chutes etc.).
- O *dano letal* é infligido por ataques mais mortais, que rompem o corpo e derramam sangue (balas, facas, veículos em velocidade etc.).
- O *dano agravado* representa o mais grave dano aos tecidos e geralmente é de origem sobrenatural. As garras e os dentes de um lobisomem provocam dano agravado, assim como fogo, ácido e outras fontes de trauma extremo, como os ferimentos causados por uma serra elétrica.

(Todos os três tipos de dano são discutidos em detalhe na seção *Combate*.)

Para cada sucesso no teste de avaliação de dano de um oponente, o personagem perderá um nível de vitalidade. Entretanto, a resistência natural do personagem dá a ele uma chance de absorver uma parte desse dano. Portanto, a quantidade real de dano sofrida depende não apenas da força do ataque, mas também do Vigor do alvo (usar Vigor para absorver dano é chamado *absorção*, o que é discutido em detalhes na seção *Dramatizações* deste mesmo capítulo). Os lobisomens, ao contrário dos mortais, podem tentar absorver todos os três tipos de dano. A distinção entre dano letal e por contusão (que não oferece muitos problemas aos Garou) e dano agravado ainda assim é necessária. Isso se faz marcando o dano por contusão na ficha do personagem com uma barra ("/") e o dano letal com um "X"; é melhor indicar o dano agravado com um asterisco ("*"). O dano menos sério deve ser deslocado "para baixo" no espectro, já que é recuperado primeiro.

Exemplo: Corina, conhecida por seus colegas Andarilhos do Asfalto como Presas-de-vanguarda, é atacada por três guardas da Magadon que foram treinados para reconhecer "sinais de alerta da possível terrorista". Não desejando acabar eviscerados, eles abrem fogo.

Corina se esquiva da maioria dos ataques, mas é atingida por uma bala e recebe dois níveis de dano. Esse dano é letal, já que proveio de uma arma de fogo, e o jogador que interpreta Corina anota a perda de dois níveis de vitalidade (Escoriado e Machucado) com "Xs". Corina salta em

direção aos guardas, esperando desarmá-los ou matá-los antes que eles consigam disparar outra saraivada. Entretanto, ela não tem tanta sorte. Um dos guardas a ataca com rapidez e eficiência, usando uma faca com fio de prata.

O ataque é fraco e provoca a perda de apenas um nível de vitalidade. Como provém de uma arma de prata, entretanto, o dano é agravado. O jogador que interpreta Corina marca a perda do nível de vitalidade Ferido com um "X" e altera Escoriado de "/" para "" (efetivamente "deslocando" um nível de dano letal para o nível Ferido, pois ela vai se recuperar desse dano primeiro). Todo dano agravado recebido posteriormente por Corina será marcado a partir do nível Machucado.*

Se receber dano suficiente para ultrapassar o nível Incapacitado, o lobisomem estará criticamente ferido e à beira da morte. Se o dano que o deixou nessa situação for contundente, ele ficará inconsciente mas manterá a forma em que estava ao receber o dano. Ele também vai se recuperar segundo sua taxa normal (veja *Recuperação*). Ele ficará inconsciente durante pelo menos um turno. A cada turno a partir daí, o jogador pode escolher entre mantê-lo inconsciente, para que se recupere, ou tentar despertá-lo. Despertar requer um sucesso num teste de Vigor + Instinto Primitivo (dificuldade 4 + 1 para cada nível de vitalidade que o personagem tiver presentemente marcado como perdido). Ao despertar, o personagem poderá agir normalmente, dentro dos limites impostos por seus ferimentos remanescentes.

Se o dano que o fez ultrapassar o nível Incapacitado for letal, o personagem reverterá para sua forma racial e desabará no chão. A perda de mais um nível de vitalidade de qualquer tipo o matará a menos que ele empregue sua fúria para permanecer ativo. Se não receber outros ferimentos, mas tampouco for tratado, ele vai se regenerar muito lentamente, readquirindo um nível de vitalidade a cada oito horas até estar consciente o bastante para assumir uma forma capaz de regeneração total (os impuros são exceção; veja *Recuperação*). Esse sistema é o único método de regeneração disponível aos lobisomens não impuros em suas formas raciais, e é a fonte do mito de que os lobisomens não podem ser mortos com armas de fogo (é claro que *podem*, mas isso exige um certo esforço).

Se o dano que fez o personagem ultrapassar o nível Incapacitado for agravado, ele morrerá, a menos que empregue sua Fúria para permanecer ativo.

Como Permanecer Ativo

O lobisomem ferido criticamente pode tentar empregar Fúria para se salvar. Entretanto, isso é arriscado, pois, mesmo obtendo sucesso, o personagem será subjugado pelo frenesi. Contudo, às vezes essa é a única maneira de salvar a vida de um personagem.

Se quiser que o personagem permaneça ativo, o jogador precisará fazer um teste de Fúria permanente (dificuldade 8). A cada sucesso, o personagem vai recuperar um nível de vitalidade. Entretanto, independente de quantos níveis de vitalidade forem recuperados, o personagem começará o próximo turno num frenesi selvagem.

Exemplo: Corina se deu mal na luta. Apesar de ter conseguido desarmar o guarda com a faca de prata, os outros se esquivaram e continuaram a atacar. O pior acontece quando um deles atira uma granada e ela não consegue saltar a tempo. A explosão a faz ultrapassar o nível Incapacitado, e o dano é agravado. Corina tem de empregar Fúria para não morrer.

O jogador testa o nível de Fúria de Corina (cinco dados) contra uma dificuldade igual a 8 e consegue três sucessos. Corina repara três níveis de vitalidade (o que a leva ao nível Ferido Gravemente) e começa o turno seguinte em meio a um brutal acesso de fúria. Os guardas, que estavam por perto, congratulando uns aos outros, ouvem apenas um rosnado baixo e vêem um borrão cinzento...

O teste para permanecer ativo pode ser tentado apenas uma vez por cena. Se for Incapacitado mais de uma vez durante uma luta, o personagem sofrerá os piores efeitos do dano.

Ferimentos em Seres Humanos

Os seres humanos normais são feridos pelas mesmas coisas que os lobisomens, mas são muito menos resistentes. Enquanto os Garou podem tentar absorver qualquer ferimento não provocado por prata, os seres humanos só conseguem absorver dano por contusão. E o que um Garou repara em segundos pode levar semanas no caso de seres humanos.

Dano por Contusão

Os mortais se recuperam de dano por contusão com uma rapidez razoável e isso não requer qualquer tratamento médico até o nível Ferido Gravemente. Os ferimentos simplesmente cicatrizam sozinhos, mesmo por meios naturais. Abaixo do nível Ferido Gravemente, os cuidados médicos são necessários, pois os ferimentos assumem a forma de ossos partidos, concussões ou coisas piores.

Nível de Vitalidade	Tempo de Recuperação
Escoriado a Ferido Gravemente	Uma hora
Espancado	Três horas
Aleijado	Seis horas
Incapacitado	Doze horas

Se chegar ao nível Incapacitado devido a dano por contusão, o mortal ficará inconsciente, mas não morrerá. Em vez disso, qualquer dano recebido posteriormente começará no topo do espectro de Vitalidade e será registrado como letal (e a recuperação se dará de acordo com a tabela de dano letal). Portanto, mesmo o dano por contusão é capaz de matar, dependendo da gravidade e da duração do ferimento.

Dano Letal

O dano letal é exatamente isso. Qualquer ferimento letal pior que um Machucado requer tratamento médico para cicatrizar. Qualquer ferimento desse tipo que não seja tratado vai piorar à razão de um nível por dia, pois as feridas se abrem novamente ou infeccionam. O mortal que chega ao nível Incapacitado devido ao dano letal está às portas da morte; se receber mais um nível de dano de qualquer tipo, ele morrerá.

O mortal reduzido ao nível Espancado ou pior devido ao dano letal pode simplesmente descansar e recuperar sua vitalidade. Um mortal no nível Aleijado ou Incapacitado, entretanto, precisa de constantes cuidados médicos durante os períodos de tempo indicados a seguir para poder se recuperar.

Nível de Vitalidade	Tempo de Recuperação
Escoriado	Um dia
Machucado	Três dias
Ferido	Uma semana
Ferido Gravemente	Um mês
Espancado	Dois meses
Aleijado	Três meses
Incapacitado	Cinco meses

Observe que o mortal precisa recuperar um nível de vitalidade por vez. Isto é, ele tem de descansar a quantidade de tempo total para cada nível de vitalidade a fim de começar a recuperar o seguinte. Por exemplo, um mortal que tenha chegado a Ferido, devido ao dano letal, precisará descansar durante uma semana para recuperar o nível Ferido, três dias para recuperar o nível Machucado e mais um dia para recuperar o nível Escoriado.

Os seres humanos se recuperam de dano agravado como se este fosse letal. A única diferença significativa é que se recuperar de dano agravado é mais difícil por meios sobrenaturais.

Deve-se ressaltar, entretanto, que, embora as marcas na ficha do personagem se apaguem facilmente, o mesmo não acontece com os ferimentos. Os lobisomens se recuperam com uma rapidez sobrenatural, mas até mesmo eles podem receber ferimentos permanentes na forma de Cicatrizes de Batalha.

Recuperação

Os lobisomens se recuperam com uma rapidez assustadora. Eles reparam um nível de dano letal ou por contusão a cada turno. Os Garou da raça hominídea ou lupina são capazes de regenerar aproximadamente um nível de vitalidade por dia enquanto estiverem em suas formas naturais, se estiverem em condição crítica, mas isso requer que seus corpos funcionem em módulo econômico. Se estiverem conscientes e andando por aí em sua forma racial, eles vão se recuperar como os seres humanos. Os impuros são abençoados com a regeneração total em todas as formas. Nenhum Garou, não importa a raça, é capaz de reparar dano agravado. O Garou se recupera de dano agravado à razão de um nível por dia, durante os quais terá de descansar numa forma diferente de sua forma natural (se for hominídeo ou lupino).

Lembre-se de que, para reparar dano enquanto o personagem está empenhado em atividade extenuante (como o combate), o jogador terá de testar o Vigor do Garou (dificuldade 8) a cada turno. Esse teste é um ato reflexo e, portanto, o jogador não precisa dividir sua parada de dados nem usar uma ação garantida por Fúria. O sucesso significa que o Garou se recupera normalmente. Uma falha significa que ele não se recupera de nenhum dano, e uma falha crítica indica que o lobisomem não conseguirá regenerar enquanto não tiver a oportunidade de descansar.

Fontes de Ferimentos

Há muitas maneiras de ferir um personagem. Algumas das mais comuns estão relacionadas a seguir.

Combate

Discutivelmente o passatempo preferido dos Garou, o combate é a fonte da maioria dos ferimentos no jogo. O combate é descrito em detalhes mais adiante neste capítulo.

Quedas

A gravidade não favorece ninguém. As quedas provocam dano, mesmo em criaturas tão vigorosas quanto os lobisomens. O dano devido à queda é geralmente considerado por contusão e pode ser absorvido. O personagem perde um nível de vitalidade para cada três metros de queda livre até atingir algo sólido (arredondado para baixo).

O personagem que cair mais de trinta metros atingirá velocidade terminal. Nesse caso, o personagem receberá dez níveis de dano no momento do impacto. Esse dano é considerado letal e, portanto, os seres humanos não são capazes de absorvê-lo.

Fogo

O fogo é análogo aos lobisomens de várias maneiras. É primordial, belo e perigoso quando fora de controle. O dano proveniente de fogo é sempre agravado e, portanto, pode matar lobisomens praticamente com a mesma facilidade com que pode matar os seres humanos.

Os lobisomens são capazes de absorver o dano causado por fogo normalmente. A dificuldade varia, entretanto, de acordo com a intensidade do fogo, assim como o número de níveis de dano infligidos pelas chamas. O jogador testa o Vigor do personagem (veja a tabela para comparações de dificuldade). O Narrador precisa decidir quantos níveis de dano as chamas podem infligir (um a três). Esse número determina quantos sucessos o jogador vai precisar obter para que seu personagem evite o ferimento.

Dificuldade	Calor do Fogo
3	Calor de uma chama de vela (queimaduras de primeiro grau)
5	Calor de uma tocha (queimaduras de segundo grau)
7	Calor de um bico de Bunsen (queimaduras de terceiro grau)
9	Calor de fogo químico
10	Metal derretido

Ferimentos	Tamanho do Fogo
Um	Tocha; apenas parte do corpo é exposto
Dois	Fogueira; metade do corpo é exposto
Três	Incêndio; todo o corpo é exposto

O calor extremo (90º C ou mais) provoca dano mais ou menos da mesma maneira que o fogo. Use o sistema de dano por fogo, modificado para a situação.

Doenças

Os lobisomens não são imunes a doenças, mas se recuperam muito mais rápido que os seres humanos. A doença provoca um certo número de níveis de dano no paciente. Com repouso e cuidado apropriados, a doença seguirá seu curso e os níveis de vitalidade serão recuperados aos poucos.

As capacidades curativas de um Garou o protegem contra enfermidades menores, como o resfriado comum ou a gripe. Mesmo as doenças realmente debilitantes não são capazes de causar dano permanente (embora o lobisomem possa ainda servir como portador). Para ter efeito pronunciado num lobisomem, uma doença precisaria ter origem sobrenatural.

Venenos

Da mesma maneira que as doenças, a maioria dos venenos tem pouco efeito sobre os Garou. O mesmo vale para a maioria das drogas humanas. Os Garou que desejam se intoxicar ou usar drogas como forma de lazer têm duas escolhas: ou fazê-lo na forma Hominídea, na qual seus sistemas regenerativos não são tão eficientes, ou despertar o espírito da droga (veja o Ritual Para Despertar Espíritos), o que aumenta sua potência.

As toxinas sobrenaturais, particularmente as maculadas pela Wyrm, têm efeito total nos Garou, e muitas são até mesmo consideradas dano agravado.

Asfixia e Afogamento

Os lobisomens, apesar de todo o seu poder sobrenatural, de fato precisam respirar. Quando imersos em água (ou qualquer outro meio não respirável), é preciso usar a tabela a seguir para determinar quanto tempo os Garou conseguem segurar o fôlego. Quando tiver atingido seu limite, o personagem pode usar Força de Vontade para continuar segurando o fôlego. Cada ponto investido dá direito a mais trinta segundos (se a pontuação de Vigor do personagem for igual ou inferior a 3) ou a um minuto a mais (se a pontuação de Vigor for igual ou superior a 4).

Observe que os períodos fornecidos têm como pressuposto a capacidade total de fôlego. É, portanto, impossível ganhar tempo adi-

cional mudando para uma forma com um nível maior de Vigor, pois a capacidade pulmonar se altera, mas não a quantidade de ar nos pulmões. Observe, também, que esses períodos se referem somente aos Garou. Os seres humanos costumam ter dificuldade para segurar o fôlego até mesmo um minuto inteiro, quanto mais quatro.

Segurar o fôlego em meio a uma atividade extenuante como o combate, por falar nisso, consome oxigênio muito mais rapidamente. Presuma que o personagem consegue segurar o fôlego durante um número de turnos igual a duas vezes sua pontuação de Vigor durante o combate. Para regras mais detalhadas em relação ao combate embaixo d'água e suas complicações, consulte **Werewolf Storytellers Companion**.

Vigor	Tempo
1	Trinta segundos
2	Um minuto
3	Dois minutos
4	Quatro minutos
5	Oito minutos
6	Quinze minutos
7	Vinte minutos
8	Trinta minutos

Quando não conseguir mais segurar o fôlego, o personagem começará a se afogar. Ele receberá um nível de dano letal a cada turno. Ele não será capaz de reparar esse dano, não importa sua forma, enquanto não puder respirar novamente. Quando atingir o nível Incapacitado, ele reverterá para sua forma racial e morrerá depois de um número de turnos igual a seu Vigor.

Radiação e Lixo Tóxico

Muitos "locais sagrados" da Wyrm na face da Terra estão localizados em terrenos irradiados ou próximos a eles. Além disso, alguns servidores da Wyrm usam ataques baseados em radiação. Em geral, esse dano é avaliado da mesma maneira que o fogo ou o calor extremo, mas a recuperação leva duas vezes mais tempo.

Prata

A prata, o metal lunar, é a grande fraqueza de um lobisomem. O que é pior, é de conhecimento comum, mesmo entre os seres humanos, que uma arma de prata consegue matar um lobisomem. É claro que fabricar armas — principalmente balas — de prata requer um ferreiro ou armeiro habilidoso, mas pode ser feito.

A prata provoca nos lobisomens um nível de dano agravado por turno de contato, a menos que o lobisomem seja um hominídeo ou lupino em sua forma racial. Num hominídeo na forma Hominídea ou num lupino na forma Lupina, a prata não provoca qualquer dano por contato casual, mas uma arma feita de prata provocará o dano normal para aquela arma. Um ataque bem-sucedido contra um Garou em qualquer outra forma sempre provoca pelo menos um nível de dano, não importa quantos sucessos sejam obtidos. Os Garou não conseguem absorver dano de armas de prata, exceto em suas formas raciais. Os Garou impuros não conseguem absorver dano por prata de maneira alguma, não importa a forma em que se encontram.

Alguns Garou carregam prata, geralmente na forma de armas como as klaives. Isso, entretanto, tem um preço. A alergia natural dos Garou à prata provoca uma redução de sua Gnose efetiva. Essa perda vale para todas as formas, inclusive a Hominídea. Se o Garou descartar o(s) objeto(s) de prata, o efeito desaparecerá depois de um dia.

A cada cinco objetos de prata carregados por uma matilha, *todos* os seus membros sofrerão essa redução. Além disso, se a matilha carregar objetos de prata em demasia, principalmente balas, isso pode provocar uma perda de Honra ou Sabedoria (sem mencionar a dificuldade de obtê-las).

Objeto	Perda de Gnose
Balas de prata	1 ponto/5 balas
Klaive	1 ponto
Grã-klaive	2 pontos

Cicatrizes de Batalha

Os Garou conseguem se recuperar da maioria das formas de dano sem seqüelas. O ser humano que tenha a perna destroçada por um lobo vai provavelmente perder alguma função muscular naquele membro (se não a perna inteira), mas um lobisomem é capaz de regenerar seu tecido muscular e voltar a andar depois de alguns dias.

Entretanto, alguns ferimentos — particularmente os provocados por outros Garou — são graves o bastante para gerar dano permanente. Esses ferimentos ocorrem sempre que um personagem tiver de empregar sua Fúria para permanecer ativo e podem também acontecer se o lobisomem sofrer um ataque particularmente brutal e/ou localizado.

Exemplo: Canta-com-o-vento, um Theurge Filho de Gaia, é capturado pelos Dançarinos da Espiral Negra e torturado. Para ser mais específico, eles rasgam os braços do Garou com facas de prata e cortam os tendões de ligação. Canta acaba escapando e, embora tecnicamente ele nunca tenha ultrapassado o nível Ferido Gravemente, o Narrador decide que um de seus braços foi inutilizado pela mutilação, o que lhe confere uma Cicatriz de Batalha.

As Cicatrizes de Batalha variam quanto a seus efeitos no jogo, desde danos à aparência até o dano cerebral. Toda Cicatriz de Batalha confere uma premiação em Renome na forma de Glória temporária. Remover uma Cicatriz de Batalha provoca a perda de um ponto temporário de Glória (embora algumas tribos, principalmente os Filhos de Gaia e os Andarilhos do Asfalto, às vezes reconheçam a Sabedoria do ato).

Vejamos a seguir uma lista de exemplos de Cicatrizes de Batalha e também o bônus de Glória para cada uma. Ao designar Cicatrizes de Batalha, o Narrador deve escolher aquela que fizer mais sentido. O personagem que tenha sofrido golpes repetidos na cabeça não vai acabar castrado, embora possa sofrer dano cerebral.

Esta lista não é de modo algum completa, e o Narrador deve se sentir à vontade para sugerir suas próprias interpretações para o trauma intenso. Ao distribuir recompensas em Glória para tais ferimentos, lembre-se de que as cicatrizes mais visíveis têm uma tendência a ganhar prêmios maiores.

- **Cicatrizes Superficiais:** Grandes e feias massas de tecido cicatricial desfiguram o corpo de seu personagem e permanecem glabras em todas as formas. Essas cicatrizes não têm nenhum efeito no jogo, além de talvez reduzir a Aparência em algumas situações (algumas pessoas, porém, acham sensuais as cicatrizes). Um ponto temporário de Glória.
- **Cicatriz Profunda:** Muito parecida com uma cicatriz superficial, exceto que os músculos são também afetados e a cicatriz dói com a mudança de umidade. Um ponto temporário de Glória.
- **Ossificação Inadequada:** Um de seus ossos se partiu e não sarou de maneira apropriada. Esse ferimento pode resultar numa ligeira perda de função muscular, mas o problema real vai

ocorrer se, no futuro, essa área de seu corpo receber dois ou mais níveis de dano de uma vez só. Se isso ocorrer, o osso voltará a fraturar e provocará um ferimento letal adicional. Um ponto temporário de Glória.

• **Danos à Aparência:** Um termo genérico para ferimentos fáceis de se notar, como a ausência de uma orelha, lábio leporino ou uma parte exposta do crânio. Não que tenha algum efeito realmente debilitante, mas parece grotesco aos seres humanos e impressionante aos Garou. Reduz a Aparência em um ponto ao se lidar com seres humanos, a menos que você cubra ou esconda o dano. Dois pontos temporários de Glória.

• **Queixo Quebrado:** Semelhante à Ossificação Inadequada, seu queixo foi estilhaçado e agora está fora de alinhamento com sua língua. Acrescente dois pontos a quaisquer dificuldades de comunicação verbal quando fizer uso da fala humana e acrescente um ponto às dificuldades para atacar com mordidas. Além disso, sua fala é ininteligível (interprete apropriadamente). Um ponto temporário de Glória.

• **Olho Perdido:** Para ser curto e grosso, um dos olhos de seu personagem foi arrancado. As dificuldades em todos os testes que envolvem percepção de profundidade ou o disparo de qualquer tipo de projétil (inclusive armas de arremesso) aumentam em três pontos. Qualquer teste de Percepção baseado na visão fica sujeito a uma penalidade igual a +2 sobre a dificuldade. Dois pontos temporários de Glória.

• **Castrado:** O aparelho reprodutor de seu personagem foi danificado. Ele é incapaz de gerar ou ter filhos e nem mesmo pode sonhar em ver seus próprios filhotes nascerem Garou. Os machos com este ferimento não são necessariamente impotentes e podem ainda ser capazes de seduzir e usar Atração Animal, mas as dificuldades de ambos os testes aumentam em dois pontos. Um ponto temporário de Glória.

• **Pulmão Arruinado:** Um de seus pulmões foi perfurado durante a batalha. Você tem dificuldade para respirar e fazer esforço físico. Você perde um dado em qualquer teste de Vigor que envolva esforço físico e um dado adicional depois de cinco turnos de esforço. Além disso, você só consegue segurar o fôlego a metade do tempo relacionado na tabela anterior. Um ponto temporário de Glória.

• **Dedos Perdidos:** Você perdeu pelo menos três dedos de uma mão. Os testes de Destreza que envolvam essa mão ficam sujeitos a uma penalidade igual a +3 sobre a dificuldade, e o dano provocado pelas garras dessa mão é reduzido pela metade (arredondado para baixo). Dois pontos temporários de Glória.

• **Membro Mutilado:** Um de seus membros foi danificado e agora está inutilizável. Você se movimenta com metade da velocidade em todas as formas (se uma perna for danificada) ou três quartos da velocidade em Hispo e Lupina (se seu personagem perdeu um braço). Você não é capaz de usar o membro para qualquer fim. Três pontos temporários de Glória.

• **Dano à Espinha:** Sua espinha foi fraturada e você tem problemas para manter o equilíbrio. Sua Destreza é reduzida em um ponto, você perde dois pontos de seu nível de iniciativa e precisa usar Força de Vontade em todos os testes que envolverem equilíbrio, precisão ou permanecer imóvel. Dois pontos temporários de Glória.

• **Dano Cerebral:** Um dano grave à cabeça, ou talvez falta de oxigenação por um longo período de tempo, reduziu suas faculdades mentais. Você perde um ponto de um dos Atributos Mentais (à escolha do Narrador). Além disso, você deve lançar um dado e subtrair o resultado de Gnose, Força de Vontade ou Conhecimentos (fica à escolha do jogador de onde sairão esses pontos). É provável que seu personagem também se encontre parcialmente amnésico. Dois pontos temporários de Glória.

Envelhecimento

A morte natural não é muito comum entre os lobisomens. Os poderes regenerativos de um lobisomem podem lhe conferir um certo grau de longevidade adicional – um lobisomem poderia viver 120 anos ou coisa assim antes que seu corpo finalmente se entregasse de todo –, mas existem poucos e preciosos exemplos de tais anciões. A maioria dos lobisomens morre em batalha, e os que sobrevivem geralmente escolhem morrer em concordância com a Litania ao invés de enfrentar a vergonha de uma idade avançada e da inutilidade.

A "idade avançada", naturalmente, é relativa. Alguns Garou continuam a ser membros úteis de suas seitas como conselheiros e mestres de rituais, mesmo que já não possam ser guerreiros. No entanto, o envelhecimento traz consigo certas enfermidades. Entre elas estão a senilidade (decréscimo nos Atributos Mentais), fragilidade (decréscimo nos Atributos Físicos) e perda de Fúria (muitos Garou idosos perdem o lobo permanentemente). Os detalhes ficam a cargo da criatividade do Narrador, caso algum dia sejam necessários. Mas, encaremos a realidade, provavelmente não serão.

Alguns Garou optam pela aposentadoria e por viver o resto de suas vidas entre os seres humanos ou os lobos. Alguns desaparecem Umbra adentro para encontrar a terra natal de sua tribo. Alguns simplesmente se metem nas florestas para morrerem em paz consigo mesmos e com Gaia.

Estados Mentais

Frenesi

A imagem popular de um lobisomem é a de uma fera incontrolável e de dentes arreganhados, e isso não é inteiramente falso. Não importa quão centrado ou urbanizado ele seja, todo lobisomem carrega a Fúria em seu coração. Qualquer lobisomem pode perder o controle e enlouquecer se essa Fúria não for restringida.

Qualquer teste de Fúria pode ser o estopim de um frenesi, mesmo aqueles feitos para ativar Dons específicos. Todos os testes de Fúria devem ser interpretados como uma tentativa – voluntária ou não – de despertar a Besta primordial que impele os Garou. Se o jogador obtiver quatro sucessos ou mais num teste de Fúria, seu personagem entrará em frenesi. O jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade naquele instante para interromper o frenesi, mas seu personagem perderá quaisquer outras ações naquele turno.

Os Garou com níveis de Fúria permanente abaixo de quatro podem entrar em frenesi, mas apenas sob circunstâncias extremas. Situações extremamente emocionais e pessoais (como uma ameaça de estupro no caso de uma Fúria Negra, ou a ameaça de encarceramento no caso de um Peregrino Silencioso claustrofóbico) podem incrementar a Fúria de um lobisomem, elevando-a acima de seu nível permanente. É esse nível mais alto que o jogador usa nos testes de Fúria.

Seguem-se os dois tipos de frenesi:

• *Frenesi Selvagem:* Os Garou enxergam apenas sangue e formas em movimento. Desejam somente reduzir essas formas a carcaças estraçalhadas. O Garou nesse estado muda imediatamente para Crinos ou Hispo (à escolha do jogador) e ataca.

Exatamente quem ele atacará depende das circunstâncias. O Garou cuja Gnose permanente excede sua Fúria permanente não

atacará seus companheiros de matilha (a menos que esteja sob a Influência da Wyrm). Entretanto, ele atacará qualquer outra coisa que se mexa, inclusive Garou aliados que não sejam membros de sua matilha.

Se, entretanto, sua Fúria permanente exceder a Gnose permanente, ele atacará qualquer coisa que se mova e não será capaz de fazer distinções entre os alvos, a menos que o jogador que o interpreta use um ponto de Força de Vontade. Se for esse o caso, o Narrador poderá direcioná-lo para o alvo a ser atacado. Além disso, esse Garou não recordará o que aconteceu a ele durante o frenesi. É comum o lobisomem desmaiar ao fim do frenesi.

• *Frenesi da Raposa:* Ao ser acometido pelo frenesi da raposa, o personagem foge aterrorizado para salvar a vida. Ele muda para a forma Lupina e corre, atacando qualquer coisa que esteja em seu caminho (embora mais com a intenção de passar do que de matar). Assim que alcançar um esconderijo seguro, o personagem permanecerá lá até o frenesi passar.

Nos dois tipos de frenesi, as manobras especiais e as táticas de matilha são impossíveis. A capacidade de ataque do lobisomem se reduz a morder, usar as garras ou correr. O personagem pode empregar Fúria para obter ações adicionais, mas não pode dividir as paradas de dados. Usar Dons durante o frenesi é normalmente impossível, bem como percorrer atalhos. Quando frenético, porém, o lobisomem não sente dor e, portanto, ignora todas as penalidades devidas a ferimentos.

Sair do frenesi exige que a situação que o provocou tenha fim. Passado o acontecimento que iniciou o processo, o jogador pode fazer testes de Força de Vontade (dificuldade igual à própria Fúria do Garou) para escapar do frenesi. Mesmo se falhar nesse teste, ele poderá tentar novamente a cada turno.

Testes de Fúria

As condições a seguir podem pedir um teste de Fúria, a critério do Narrador.

- Situação embaraçosa ou humilhante (falha crítica num teste importante)
- Qualquer emoção forte (luxúria, raiva, inveja)
- Fome extrema
- Confinamento, desamparo
- Ser provocado por um inimigo
- Grandes quantidades de prata na área
- Ser ferido ou ver um companheiro de matilha ferido

Dificuldades dos Testes de Fúria

Apesar de não serem realmente verdadeiras, aquelas velhas histórias de lobisomens que se transformam durante a lua cheia têm alguma base em fatos.

Fase da Lua	Dificuldade
Nova	8
Crescente	7
Meia-lua	6
Gibosa	5
Cheia	4

A dificuldade será reduzida em um ponto se, por acaso, for a lua do augúrio do personagem. O Garou na forma Crinos também subtrai um ponto da dificuldade. Esses modificadores não são cumulativos.

Sob a Influência da Wyrm

A Fúria de um lobisomem já é bastante assustadora, mas às vezes o frenesi é anormal. Se o lobisomem ficar frenético demais, sua Fúria deixará de ser pura. Ele fica vulnerável à manipulação pela Wyrm.

Se o jogador obtiver seis ou mais sucessos num teste de Fúria, o personagem será acometido por um frenesi selvagem e não conseguirá se livrar dele com o uso de Força de Vontade. Diz-se que o personagem está "sob a Influência da Wyrm". O frenesi é mais ou menos normal no que se refere aos ataques e à duração, mas também tem outros aspectos ainda mais horríveis.

Todas as raças dos Garou portam um pedaço da Wyrm Triática e, durante um frenesi desses, a Wyrm pode exigir o que lhe é devido.

- **Hominídea:** A Devoradora de Almas tem há muito os seres humanos como seus filhos especiais e essa atenção inclui os Garou hominídeos. A Wyrm pode levar o Garou a atos de canibalismo contra seres humanos, lobos ou até mesmo outros Garou. Quando um Garou hominídeo sob Influência mata ou incapacita um oponente (amigo ou inimigo), o jogador que o interpreta tem de fazer um teste de Raciocínio (dificuldade 7). No caso de uma falha crítica, o Garou terá de parar e se banquetear durante um turno.
- **Impura:** Como são incapazes de se reproduzir, os impuros são alvos especiais para a Wyrm Profanadora. Os Garou impuros sob Influência às vezes praticam atos execráveis de perversão com os oponentes derrotados, não importam seus respectivos gêneros. Se um impuro matar ou incapacitar um inimigo enquanto estiver sob a Influência, o jogador que o interpreta terá de fazer um teste de Raciocínio (dificuldade 7). No caso de uma falha crítica, o Garou pára de lutar durante um turno e sacia sua luxúria profana com o oponente indefeso.
- **Lupina:** Os selvagens e bestiais lupinos sentem a força da Fera da Guerra. Um Garou lupino sob Influência atacará ferozmente o oponente derrotado, seja amigo ou inimigo, e não recuará até despedaçar o cadáver. O Garou perde toda a noção de misericórdia, não importam suas pontuações comparativas de Gnose e Fúria. Quando um Garou lupino mata ou incapacita um adversário estando sob Influência, o jogador que o interpreta tem de fazer um teste de Raciocínio (dificuldade 7). No caso de uma falha crítica, o lupino deve continuar a atacar até que seu oponente seja dilacerado, um membro por vez.

Sucumbir à Influência da Wyrm é aterrorizador para os Garou. Um frenesi normal é considerado um mecanismo de defesa contra a dor, um método mesmo que brutal de sobrevivência. Um frenesi da Wyrm não é nada disso. Traz à luz a luta interior com a Wyrm, o que é uma coisa que poucos Garou estão preparados para enfrentar. Incapazes de viver com seus atos, alguns lobisomens até mesmo dão fim a suas vidas depois de um frenesi desses.

A Maldição

O frenesi dificilmente é o único efeito que a Fúria tem sobre os Garou, e não é o pior deles. Outros animais, principalmente os seres humanos, percebem o predador que existe no íntimo de um lobisomem e se afastam dele. Sempre que a Fúria de um Garou exceder a Força de Vontade de um ser humano, este evitará contato com o Garou tanto quanto possível. Esse afastamento proposital pode consistir em atravessar a rua para evitar "aquele esquisitão" ou até mesmo correr de medo. Como a Força de Vontade média dos seres humanos fica geralmente entre 2 e 4, a Maldição não é nada engraçada. Os lobos também estão sujeitos a esse temor, e muitos lobos normais evitarão o Garou sempre que possível.

Os Garou chamam esse fenômeno de a Maldição, pois torna praticamente impossíveis as relações normais com os seres humanos e os lobos. Em geral, os Garou não conseguem manter famílias entre humanos ou lobos, pois a Besta faz até mesmo seus Parentes se sentirem desconfortáveis, embora em menor grau. Apenas entre outros lobisomens os Garou conseguem encontrar companhia verdadeira e honesta, e o resultado lógico desses relacionamentos é proibido pela Litania.

O Delírio

Os lobisomens caçaram os seres humanos durante mais de três mil anos e, embora muitos seres humanos não façam idéia de que existem realmente lobisomens, uma parte deles se lembra. O horrível homem-lobo, a forma Crinos, induz nos seres humanos um tipo de loucura que os Garou chamam de o Delírio.

Quanto mais forte a vontade de um ser humano, maior a naturalidade com que ele conseguirá lidar com a aparição de um lobisomem. A maioria dos humanos, entretanto, entra em pânico e corre, ou simplesmente desmaia. Até mesmo as pessoas determinadas tendem a esquecer o encontro mais tarde, seja racionalizando o que viram ("Um urso! Não 'tou brincando!") ou apagando o incidente de suas mentes. Os Garou se referem a esse desmentido subconsciente como o Véu e o encaram como um de seus maiores trunfos.

A tabela a seguir mostra o que um ser humano faz ao ver um Crinos de acordo com sua pontuação de Força de Vontade. A tabela também mostra se o humano esquecerá o encontro e em que grau, bem como a porcentagem do populacho que reagirá desse modo. Os estudantes do ocultismo poderiam ganhar algum bônus nessa tabela. Os Narradores podem optar por permitir que esses seres humanos façam um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 9) e que cada sucesso os desloque um nível acima na tabela. Além disso, os membros de culturas que não foram fortemente afetadas pelo Impergium (como os índios norte-americanos e os aborígines australianos) poderiam também receber um bônus. Fotografias ou provas desse tipo não provocam qualquer reação de medo, mas as testemunhas humanas provavelmente descartarão as fotos, usando de racionalização, como se fossem golpes publicitários ou algo do gênero, a menos que tenham uma Força de Vontade igual ou superior a 8. Os Parentes são imunes ao Delírio.

Delírio

Força de Vontade	% da População	Esquece?	Reação
1	10%	Sim	Medo catatônico: O ser humano esmorece e choraminga, ou talvez chegue a desmaiar.
2	20%	Sim	Pânico: O ser humano corre de medo, tentando se distanciar o máximo possível do Garou.
3	18%	Sim	Descrença: O ser humano se recusa a aceitar o que vê, e vai provavelmente se recolher a um canto e olhar fixamente para a "alucinação" até ela passar.
4	15%	Sim	Selvageria: O ser humano toma algum tipo de atitude agressiva, seja disparar uma arma (entretanto, ele não terá presença de espírito suficiente para recarregar), atirar vasos ou até mesmo pular sobre o "monstro".
5	13%	Sim	Terror: Parecido com o pânico, exceto que com um pouco mais de racionalidade. O ser humano se mostrará racional o bastante para trancar as portas que deixa para trás ou entrar num carro e fugir.
6	10%	Sim	Conciliação: O ser humano tentará conversar e negociar com o Garou, além de fazer qualquer coisa para não sair machucado.
7	7%	Não, mas racionaliza	Medo controlado: Talvez esta pessoa seja um soldado. Apesar de aterrorizada, ela não entrará em pânico. O ser humano fugirá ou lutará como for apropriado, mas continuará controlando suas ações.
8	5%	Não, mas racionaliza	Curiosidade: Estas pessoas são perigosas porque recordam o que viram (mais ou menos) e podem muito bem investigar melhor o assunto. Teóricos da conspiração e criptozoólogos geralmente pertencem a esta categoria.
9	1,5%	Não	Sede de sangue: Nos rincões mais remotos da mente do ser humano, ele recorda as depredações dos Garou e se recusa a continuar a aceitá-las. Está amedrontado, mas com raiva, e vai se lembrar do Garou e provavelmente tentará caçá-lo.
10	0,5%	Não	Sem reação: O ser humano não tem um pingo de medo do Garou nem se incomoda com a presença dele. Nem mesmo os Parentes são tão estóicos, de modo que os Garou tendem a desconfiar muito dessas pessoas.

Dramatizações

Existe um número quase infinito de ações que os jogadores vão querer que seus personagens realizem. Esta seção mostra ao Narrador como apresentar a cena de modo a permitir essas ações e como elas se encaixam nas regras do jogo.

Os sistemas apresentados neste capítulo nem chegam perto do número e da variedade de ações que os jogadores criarão. Afinal, o personagem pode tentar fazer qualquer coisa que uma pessoa real seria capaz de fazer — e até mesmo mais do que isso —, e nenhum sistema de regras consegue abranger todas as variáveis para simular perfeitamente a vida real. Considere estes sistemas como diretrizes. Eles foram criados para tornar o jogo de **Lobisomem** mais fluente, e não para deixar tudo mais lento. Se você não conseguir lembrar um determinado sistema durante a aventura ou se um jogador descrever uma ação desconcertante, não perca tempo e energia procurando por ele. Improvise, siga seus instintos e mantenha a ação em andamento.

Com isso em mente, você deve pedir um teste somente se ele for realmente necessário. Qualquer ser humano normal é capaz de esmagar uma latinha de cerveja e, portanto, não obrigue o jogador a fazer um teste de Força. Se você sabe que os personagens têm de perseguir e capturar um humano em fuga para continuar a trama, não perca tempo com um monte de testes para simular a perseguição: em vez disso, descreva a ação. Um retrato vívido da cena, repleto de sensações, cativará os jogadores muito mais que uma série de testes, não importa quantos sucessos eles obtenham.

Como regra geral, peça um teste somente quando estiver em dúvida quanto às chances de sucesso do personagem. Um Andarilho do Asfalto nascido na cidade e que nunca foi nem mesmo escoteiro certamente precisará se esforçar para atacar de surpresa um invasor, enquanto que seu companheiro de matilha lupino, que caça coelhos desde que era um filhote, não acharia isso um desafio e tanto. Nesse caso, deve-se exigir do jogador que interpreta o Andarilho do Asfalto um teste de Furtividade, mas já se pressupõe que o lupino é capaz de ficar em silêncio. É claro que, se o invasor em questão tiver algum meio de detectar alguém até mesmo com a perícia do lupino, então um teste seria exigido dos dois jogadores. A regra do sucesso automático proporciona um bom sistema no que se refere a quando exigir um teste.

Cenas

A cena é o momento da história em que o grupo se concentra na tarefa imediata. Uma cena não tem duração pré-estabelecida; geralmente dura até o grupo deixar a área ou mudar o foco da ação. Por exemplo, uma matilha poderia estar num caern, participando de uma reunião a respeito de um desafio proclamado por uma seita vizinha. A cena começaria então com a matilha se reunindo no local de encontro (talvez precedido por um uivo estridente, para convocar a todos). Eles passariam a maior parte da decidindo o que fazer: se ignorar, aceitar ou contestar o desafio. A cena terminaria quando o grupo se decidisse por um curso de ação e o seguisse (mudança de foro) ou quando um representante da seita desafiante chegasse repentinamente para perguntar como eles responderão (mudança no foco de ação da cena).

Você, como Narrador, deve fazer todo o possível para tornar a cena interessante e emocionante e manter os jogadores naquele momento. Uma cena não é estática. Mesmo nas mais escuras imensidões selvagens há sons de animais ao redor, outros Garou por perto e espíritos curiosos fazendo visitinhas. Mantenha o andamento da cena, dê-lhe vida própria e empolgue os jogadores. Não deixe que eles se entretenham com outras atividades antes de uma assembléia. Faça com que um Ragabash amistoso (ou aparentemente amistoso) apareça para contar piadas. Faça um corpulento Cria de Fenris erguer-se como em desafio, só para encorajar uma reação. Use elementos secundários da cena para ajudar os jogadores a visualizarem como seus personagens se encaixam. Quando eles falarem numa assembléia, a recepção será muito diferente se a seita como um todo depositar neles grandes esperanças ou se os anciões os considerarem uma desgraça para os Garou. Esse elemento descritivo é especialmente importante quando os personagens lidam com outras criaturas que não os lobisomens. Os seres humanos normais tendem a reagir a esses predadores com medo. Se a matilha entrar numa loja de conveniência, descreva como o balconista olha nervosamente para o alarme a todo instante.

A cena deve ser aberta e dinâmica. Não faça os personagens observarem o que está acontecendo, a menos que seja isso que eles realmente decidam que devem fazer. Os lobisomens, entretanto, não são geralmente o tipo de criatura que esperam para agir. Quanto mais vívida e sedutora for a cena, mais os jogadores vão querer que seus personagens participem dela.

Entreatos

Os entreatos representam o tempo que se passa entre as cenas de uma história e que supostamente não precisa ser encenado. Os entreatos normalmente ocorrem em uma de duas circunstâncias. Ao final da história, o Narrador decide que vai se passar algum tempo de jogo antes da próxima história começar para permitir que os personagens se recuperem ou aprendam rituais. A outra circunstância na qual se aplicam os entreatos é quando os jogadores estão envolvidos numa atividade que não se presta à interpretação (como dormir, por exemplo). Do mesmo modo, se os personagens estiverem viajando de ônibus, fazendo uma pesquisa prolongada ou esperando a chegada de alguém, você pode declarar que essas coisas acontecem durante os entreatos. Quando a pessoa por quem os personagens esperavam chegar, a ação muda de um entreato para uma cena.

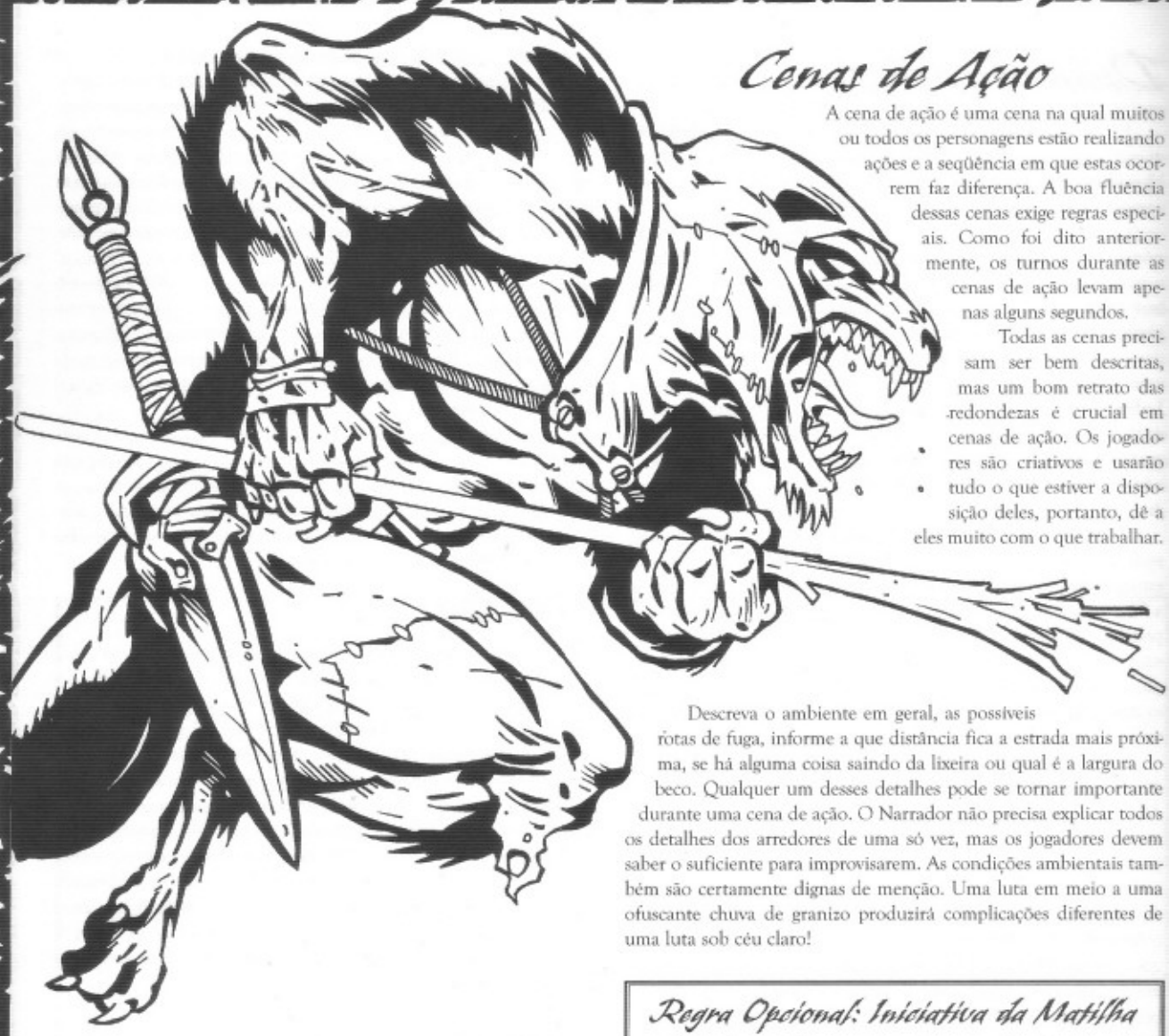
Turnos

A cena se divide em unidades de tempo chamadas turnos. Do mesmo modo que a cena, o turno é uma unidade de tempo nada rígida. Durante atividades não extenuantes, um turno pode ser longo o bastante para desenhar um mapa ou até mesmo preparar uma refeição. Durante atividades extenuantes (por exemplo, o combate), o turno é muito mais breve e varia entre três e seis segundos.

Em geral, o turno dura o bastante para cada personagem realizar uma ação. Sendo este o caso, um personagem levaria o mesmo montante de tempo para disparar uma arma que um outro levaria para dar a volta a um quarteirão, muito embora, tecnicamente, disparar uma arma seja quase instantâneo. Mas é assim mesmo. Obedecer à regra de um turno/uma ação garante que cada personagem tenha a oportunidade de fazer alguma coisa e preserva a fluência solta e dinâmica do jogo.

Ações Múltiplas

Os personagens podem realizar mais de uma ação num mesmo turno de duas maneiras. O jogador pode optar por usar Fúria, o que será discutido posteriormente. A outra maneira (e a mais comum) de multiplicar ações está disponível a qualquer personagem. O jogador simplesmente subtrai um dado de sua parada para cada ação



Cenas de Ação

A cena de ação é uma cena na qual muitos ou todos os personagens estão realizando ações e a seqüência em que estas ocorrem faz diferença. A boa fluência dessas cenas exige regras especiais. Como foi dito anteriormente, os turnos durante as cenas de ação levam apenas alguns segundos.

Todas as cenas precisam ser bem descritas, mas um bom retrato das redondezas é crucial em cenas de ação. Os jogadores são criativos e usarão tudo o que estiver a disposição deles, portanto, dê a eles muito com o que trabalhar.

Descreva o ambiente em geral, as possíveis rotas de fuga, informe a que distância fica a estrada mais próxima, se há alguma coisa saindo da lixeira ou qual é a largura do beco. Qualquer um desses detalhes pode se tornar importante durante uma cena de ação. O Narrador não precisa explicar todos os detalhes dos arredores de uma só vez, mas os jogadores devem saber o suficiente para improvisarem. As condições ambientais também são certamente dignas de menção. Uma luta em meio a uma ofuscante chuva de granizo produzirá complicações diferentes de uma luta sob céu claro!

além da primeira que desejar que seu personagem realize. Essa redução é cumulativa.

Exemplo: Quase sem Fúria, Elasia decide se esquivar do ataque de um oponente e então contra-atacar com sua lança. Ela tem cinco dados em sua parada de Destreza + Esquiva, enquanto sua parada de Destreza + Armas Brancas é de seis dados. Como Elasia vai realizar duas ações neste turno, a jogadora que a interpreta removerá dois dados de cada ação. Pelo fato de Elasia estar se esquivando primeiro, a jogadora lança sua parada ajustada de Destreza+ Esquiva para aquela ação (três dados). Ela então ajusta sua parada de Destreza + Armas Brancas do mesmo modo (removendo dois dados) e subtrai mais um dado, pois o ataque é sua segunda ação (o que lhe dá um total de três dados).

Os lobisomens podem usar Fúria para realizar ações múltiplas. Para cada ponto de Fúria investido pelo jogador, seu personagem receberá uma ação adicional naquele turno. Essas ações adicionais ocorrerão depois que todos os demais tiverem realizado uma ação naquele turno. Se mais de um personagem tiver ações múltiplas, as ações adicionais ocorrerão depois que todos tiverem realizado sua primeira ação e prosseguirão segundo a ordem de iniciativa.

O jogador que emprega ações garantidas por Fúria não pode dividir suas paradas de dados para multiplicar ainda mais essas ações.

Regra Opcional: Iniciativa da Matilha

A matilha unida por um totem é capaz de agir em harmonia quase perfeita uma vez em combate. A extraordinária capacidade de cooperar uns com os outros, principalmente numa luta, é uma das coisas mais assustadoras em relação aos lobisomens. Você pode simular essa coordenação sobrenatural certificando-se de que todos eles ajam ao mesmo tempo.

Uma maneira de fazer isso é deixar que o jogador que interpreta o alfa da matilha lance os dados pela matilha toda. O jogador faz seu teste de iniciativa normalmente e todos agem ao mesmo tempo. Naturalmente, qualquer um dos companheiros de matilha poderia decidir agir por conta própria (e fazer seu próprio teste de iniciativa), mas ele provavelmente teria de se explicar mais tarde...

Um outro método que talvez seja mais igualitário é tirar uma média dos níveis de iniciativa da matilha e fazer o teste com base nesse total. Entretanto, essa tática só é possível se todos concordarem com ela. Um único dissidente estraga a noção de sincronia da matilha e todos devem jogar separadamente ou deixar o alfa lançar os dados.

Se a matilha inteira conhecer o Dom dos Ahroun: Espírito da Batalha, então todos poderão se beneficiar de seu uso (obviamente). Entretanto, se nem todos os membros da matilha conhecerem o Dom, acrescente um ponto ao nível de iniciativa do grupo para cada membro que o conhecer.

Os jogadores vão sugerir ações não tratadas neste capítulo (ou provavelmente neste livro). Como Narrador, você precisa estar preparado para qualquer eventualidade. Deixe os jogadores fazerem com que seus personagens tentem qualquer coisa que desejarem. Se for bizarro demais, eleve a dificuldade. Uma dificuldade igual a 10 geralmente transmite ao jogador que ele deveria encontrar um meio mais simples de fazer o que quer.

A Organização de um Turno de Ação

Em geral, é necessário dividir os turnos em estágios apenas durante uma cena de ação, comumente de combate. Apesar de você não precisar seguir os estágios rigidamente, eles permitem uma cena de ação dinâmica e bem organizada, além de proporcionar um bom arcabouço para a história.

• A Descrição da Cena

Você deve começar cada turno descrevendo a cena a partir do ponto de vista dos personagens. Tente dar algumas dicas do que os oponentes ou os personagens controlados pelo Narrador presentes na cena poderiam estar prestes a fazer, mas não revele nenhuma informação da qual os personagens não estariam a par. Esta é também a fase em que você deveria recapitular o que aconteceu no último turno, se for o caso. Lembre os jogadores o que eles e os oponentes de seus personagens tentaram, se tiveram sucesso e quem ainda está de pé. Não tenha medo de repetir algo várias vezes no decorrer de uma cena. Atualizações constantes evitarão que você e os jogadores fiquem confusos.

Assim que você tiver descrito a cena, deixe os jogadores fazerem perguntas. Contudo, use o bom senso. Um jogador poderia muito bem pedir esclarecimentos sobre à descrição de alguém ("Ele está carregando um alfanje? Que é que é isso mesmo?"), pois o jogador tem o direito de saber e compreender o que seu personagem percebe. Entretanto, um jogador não pode legitimamente pedir informações que seu personagem não possui. "O cara com o alfanje é um vampiro?" não é uma pergunta legítima, a menos que o personagem tenha alguma maneira de o descobrir.

Quando você e seus jogadores estiverem satisfeitos com a descrição da cena, cada jogador deve fazer um teste de iniciativa. Lance um dado e acrescente o nível de iniciativa do personagem (Destreza + Raciocínio). O Narrador deve também determinar a iniciativa para cada um dos personagens sob seu controle. O personagem com a iniciativa mais alta agirá primeiro. No caso de um empate, o personagem com o maior nível de iniciativa agirá primeiro. Se os níveis forem iguais, os personagens agirão simultaneamente.

Para acelerar as coisas, principalmente em combates de larga escala, o Narrador pode optar por fazer com que cada personagem mantenha o resultado do primeiro teste de iniciativa durante todo o combate. Se a luta envolver vários personagens do Narrador, este poderá usar um único resultado de iniciativa para todos eles.

Se os oponentes pegarem os personagens de surpresa, o Narrador poderá diminuir os níveis de iniciativa dos personagens para dar aos oponentes uma vantagem (e vice-versa, como for o caso). Como alternativa, ele pode esquecer completamente a iniciativa e decidir arbitrariamente quem agirá primeiro. Entretanto, não é recomendado usar esta tática com freqüência, pois os jogadores tendem a ficar frustrados quando seus personagens nunca conseguem agir antes dos adversários.

• Estágio de Decisão

Cada jogador declara o que seu personagem fará em ordem decrescente de iniciativa. Os personagens com resultados mais altos de iniciativa agem primeiro, mas declaram por último, o que lhes dá a chance de basear suas ações nas dos personagens mais lentos. Esta é também a fase em que os usos de Fúria são declarados. Durante esta fase, o Narrador deve decidir que tipo de teste é necessário para a ação em questão.

Nas situações em que a iniciativa é menos importante, o Narrador pode pedir a declaração de ações por ordem de pontuação de Raciocínio ou circulando a mesa a partir da esquerda. Use qualquer que seja o método adequado para seu grupo.

• Estágio de Resolução

Começando pela iniciativa mais alta, cada jogador faz os testes necessários para realizar a ação de seu personagem. Após determinar o sucesso ou não de cada ação, o Narrador deve traduzir os testes em descrições e enredo. Por exemplo, se o jogador conseguir um resultado miraculoso nos dados e seu personagem matar o oponente com uma pancada só, não diga simplesmente: "Isso deu sete níveis de vitalidade, né? Não, ele não conseguiu absorver. Acho que ele se ferrou." Seja descritivo. Faça o jogador sentir como se o personagem dele tivesse realmente vencido uma luta

brutal. "Sua pata gigantesca choca-se contra a têmpora do cara e estraçalha a maior parte do rosto dele. Você ouve um estalido abafado e úmido vindo do pescoço dele, e o cadáver desaba no chão, bem na sua frente." Quanto mais detalhes você der aos jogadores, mais eles aguardarão ansiosamente pelas sessões de jogo.

Como Realizar Ações

O personagem pode realizar dois tipos de ação sem que o jogador precise de um teste: ações reflexas e ações automáticas. As ações que exigem testes são chamadas de ações rígidas.

As ações reflexas podem ser realizadas sem que o personagem precise dividir uma outra parada de dados. Como exemplos de ações reflexas temos:

• **Ceder a Vez:** O personagem protela sua ação até mais tarde no turno, o que permite a outros personagens agir primeiro. Ele pode decidir agir a qualquer momento durante o turno, até mesmo para interromper um outro personagem com uma iniciativa mais baixa. Se todos escolherem ceder a vez, o turno acabará e nenhuma ação será realizada.

• **Usar Fúria:** O jogador pode empregar Fúria por seu personagem a qualquer momento durante o turno, sujeito a algumas restrições. Para uma descrição completa de quais efeitos isso pode ter veja o quadro *Como Usar Fúria em Combate* (pág. 205).

• **Recuperar-se:** Uma das coisas mais assustadoras a respeito dos lobisomens é seu poder diabólico de recuperação rápida. O Garou repara um nível de dano letal ou por contusão a cada turno, sujeito a três restrições. Primeira, um Garou não pode se recuperar desse modo enquanto estiver em sua forma natural, a menos que seja impuro. A maioria dos Garou não tem acesso a todo o seu poder de recuperação na forma natural. Entretanto, a forma natural de um Garou impuro é a Crinos, de modo que os impuros não têm dificuldade em fazê-lo. Segunda, somente o dano letal e o dano por contusão podem ser reparados desse modo. O dano agravado (veja a seção *Ferimentos*) só pode ser reparado com tempo e repouso ou com o emprego de Dons. Terceira, recuperar-se de dano letal e ao mesmo tempo fazer qualquer outra coisa que não repousar exige um teste de Vigor (dificuldade 8). Esse teste é uma ação reflexa.

• **Reverter à Forma Racial:** Esta ação não exige nenhum teste e acontece instantaneamente. Os Garou hominídeos revertem para a forma Hominídea, os Garou lupinos revertem para a forma Lupina e os impuros revertem para Crinos.

As ações automáticas são as ações que normalmente não exigem um teste, mas que, de fato, contam como uma ação ao serem realizadas. O jogador deve dividir a parada de dados para fazer com que seu personagem realize uma outra ação simultaneamente. Algumas das ações automáticas mais comuns são:

• **Mover-se:** O personagem pode se deslocar caminhando, marchando ou correndo. Como regra geral, o personagem é capaz de caminhar sete metros, marchar (doze + Destreza) metros ou correr [vinte mais (três vezes a Destreza)] metros num turno.

Entretanto, os Garou em outras formas que não a Hominídea são capazes de se deslocar com maior rapidez. Na forma Crinos, o personagem é capaz de se mover dois metros a mais por turno sobre quatro patas. Os Garou na forma Hispo se movem a uma vez e meia a velocidade humana, e os personagens na forma Lupina se deslocam ao dobro de sua velocidade humana.

Exemplo: A Destreza de Emma Linguaferina é 3 na forma Hominídea. Ela marcha a quinze metros por turno e corre a 29 metros por turno. Na forma Lupina, ela corre a 58 metros por turno.

Nenhum teste é necessário para se deslocar, mas o movimento toma uma ação inteira. Em algumas situações, como atravessar terreno traiçoeiro ou correr em meio a uma saraivada de balas, o Narrador pode pedir um teste de Esportes ou simplesmente decidir que é impossível percorrer a distância total.

• **Ficar de Pé:** Um personagem bípede (inclusive os Garou nas formas Hominídea, Glabro ou Crinos) pode ficar de pé com uma ação sem fazer testes. Os quadrúpedes podem fazê-lo como uma ação reflexa, pois voltam a ficar sobre as quatro patas no início do turno após terem sido derrubados sem usar uma ação.

Se um personagem bípede desejar ficar de pé e ainda realizar uma ação ou se um quadrúpede desejar ficar de pé antes do turno seguinte, eles terão de dividir as respectivas paradas de dados ou usar para tanto ações garantidas por Fúria. Para realizar esta ação dividindo uma parada de dados, o jogador terá de subtrair dados da ação pretendida e obter pelo menos um sucesso num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 4).

• **Falar:** O personagem pode falar durante seu turno; alguns Dons o exigem. Falar impossibilita a maioria das outras ações, pois não é possível conduzir uma conversação detalhada e lutar ao mesmo tempo (apesar do que se vê em filmes e histórias em quadrinhos). Se um jogador desejar que seu personagem fale durante um turno de ação, o Narrador deve conceder-lhe seis segundos e então cortá-lo, no meio da frase se necessário. É possível, entretanto, gritar frases curtas ("Corra! Eu vou segurar eles por aqui!", e assim por diante) como uma ação reflexa. O personagem que levar um turno inteiro para falar tampouco poderá usar Fúria para obter ações adicionais.

• **Preparar uma Arma:** Esta ação geralmente envolve sacar uma arma branca ou carregar (ou recarregar) uma pistola. Uma pistola automática pode ser carregada e disparada no mesmo turno, dividindo-se a parada de dados, enquanto o mesmo não acontece com um revólver, a menos que o personagem tenha um carregador (veja *Armas de Fogo*).

• **Dar a Partida num Carro:** Na maioria das circunstâncias, esta ação não exige um teste, a menos que o personagem esteja fazendo uma ligação direta.

Sistemas Dramáticos

As ações que de fato exigem testes são numerosas demais para que se faça uma lista completa. Veremos a seguir uma série de regras para tarefas físicas, sociais e mentais que os jogadores podem desejar que seus personagens realizem. Duas das mais comuns — a metamorfose e o combate — são descritas separadamente.

Tarefas Físicas

Diferenciados pelo uso dos Atributos Físicos, estes sistemas envolvem ações e confrontos com a participação ativa do personagem.

Escalada

Quando o personagem tentar escalar uma superfície, seja uma árvore, um penhasco ou a face de um prédio, peça ao jogador para fazer um teste de Destreza + Esportes. A dificuldade varia com base em fatores como a inclinação da superfície e as condições ambientais. Cada sucesso permite ao personagem escalar um metro e meio. Por exemplo, se Ísis Coragem tentar escalar um penhasco de nove metros, ela precisará de seis sucessos para atingir o topo. Se falhar num teste, ela não conseguirá avançar naquele turno. Se obtiver uma falha crítica, ela cairá, provavelmente receberá algum dano e

não poderá tentar escalar novamente a menos que o jogador gaste um ponto de Força de Vontade.

Exemplo de Escalada	Dificuldade
Escalada fácil; uma árvore grande com muitos galhos robustos	2
Escalada simples; um penhasco com muitas protuberâncias	4
Difícil; uma árvore com galhos finos	6
Traiçoeira; um penhasco com pouquíssimas protuberâncias	8
Quase impossível; uma superfície lisa ou escarpada	10

Observe que escalar sob coação (pedras atiradas de cima etc.) aumenta a dificuldade em dois ou mais pontos.

Demonstrações de Força

A Força é o único Atributo comumente usado sem o acréscimo de uma Habilidade. Quando o personagem tentar uma demonstração de força adequada a suas possibilidades, segundo a tabela a seguir, o jogador não precisará fazer um teste. Se, entretanto, ele estiver se esforçando para erguer, arremessar ou esmagar algo normalmente além de suas capacidades, o jogador terá de fazer um teste de Força de Vontade (e não Força) para tanto. A dificuldade é geralmente igual a 9, mas o Narrador pode variá-la devido a fatores extrínsecos, como as condições ambientais, ou caso o personagem esteja frenético. Cada sucesso no teste desloca a Força do personagem uma linha abaixo na tabela até um máximo de cinco linhas. Por exemplo, se um personagem com um nível de Força 6 (em Crinos, quer dizer) deseja arrebentar uma parede de cimento aos socos, o jogador precisará de três sucessos no teste de Força de Vontade.

Uma falha crítica nesse teste pode levar a problemas interessantes e dolorosos, pois o personagem estará exigindo demais de seus músculos.

Parada de Dados	Demonstração	Carga
1	Amassar uma lata de cerveja	20 kg
2	Quebrar uma cadeira	50 kg
3	Arrombar uma porta de madeira	125 kg
4	Partir uma tábua de 5x10 cm	200 kg
5	Arrombar uma porta corta-fogo	325 kg
6	Arremessar uma motocicleta	400 kg
7	Virar um carro pequeno	450 kg
8	Quebrar um cano de chumbo de três pol.	500 kg
9	Atravessar uma parede de cimento	600 kg
10	Rasgar um tambor de aço com um soco	750 kg
11	Atravessar uma chapa de metal de uma pol. com um soco	1.000 kg
12	Quebrar um poste de luz feito de metal	1.500 kg
13	Arremessar um carro	2.000 kg
14	Arremessar um furgão	2.500 kg
15	Arremessar um caminhão	3.000 kg

Saltos

Os saltos verticais exigem um teste de Força. Os saltos horizontais permitem ao jogador acrescentar a habilidade Esportes, caso o personagem possa tomar uma boa distância para correr. A dificuldade num teste de salto é geralmente igual a 3, mas as condições meteorológicas ou pouco espaço para saltar podem modificá-la. É impossível conseguir sucesso parcial num teste de salto. Se o jogador não obtiver o número necessário de sucessos, o personagem errará o salto por pouco.

A tabela a seguir mostra quantos metros por sucesso o personagem pode alcançar em cada uma das cinco formas. Lembre-se de que o Dom: Salto da Lebre duplica as distâncias de salto após o teste.

:Exemplo: Lisístrata, na forma Lupina, tenta saltar até uma sacada no primeiro andar. Ela precisa saltar cerca de seis metros para passar pela grade e aterrissar em segurança. O salto é vertical, de modo que a jogadora fará um teste de Força (6 na forma Lupina). Ela salta 1,20 metros por sucesso, mas, se usar o Dom: Salto da Lebre, ela duplicará essa distância. Portanto, se a jogadora que a interpreta obtiver três sucessos no teste, ela saltará 7,20 metros, chegando facilmente à sacada.

Tipo de Salto	Metros por Sucesso				
	Hominídea	Glabro	Crinos	Hispo	Lupina
Vertical	0,6	0,9	1,2	1,5	1,2
Horizontal	1,2	1,2	1,5	1,8	2,1

Corrida de Longa Distância

Tanto os lobos quanto os lobisomens são notáveis por sua capacidade de correr longas distâncias sem descanso. Nesses casos, os Garou conseguem percorrer distâncias incríveis.

A corrida de longa distância é possível apenas na forma Lupina. O Garou é capaz de marchar a cerca de 25 quilômetros por hora durante um número de horas igual a seu nível de Vigor. Depois disso, o jogador terá de fazer testes de Vigor + Esportes (dificuldade 4) a cada hora. Se falhar no teste, o personagem receberá um nível de dano devido aos músculos fatigados e à exaustão, e a dificuldade no teste aumentará em um ponto. Esse dano não poderá ser reparado até o Garou parar e descansar.

Se falhar em dois testes consecutivos, o jogador terá de usar um ponto de Fúria ou de Força de Vontade para continuar. A dificuldade, entretanto, aumentará em dois pontos no teste seguinte.

Exemplo: Uma matilha de Garou está viajando de um caern a outro. Devido às políticas isolacionistas da seita no que se refere às pontes da lua, eles são obrigados a empreender uma corrida de longa distância. Corina, uma Andarilha do Asfalto, tem um nível de Vigor igual a 5 na forma Lupina. Ela consegue, portanto, correr durante cinco horas a 25 quilômetros por hora, depois das quais a jogadora que a interpreta precisa fazer um teste de Vigor + Esportes. Ela tem sucesso no primeiro teste e continua a correr por mais uma hora, mas falha no segundo. A dificuldade dela aumenta de 4 para 5. Certa de que pode ter sucesso nesse teste, a jogadora que interpreta Corina não usa Força de Vontade... e falha. Corina recebe um nível de dano, não passível de absorção. Agora a jogadora tem de usar Fúria ou Força de Vontade para que a personagem continue a correr, e a dificuldade do próximo teste será igual a 7.

Em geral, os lobos não param se um de seus membros cair na Longa Corrida. Esse abandono elimina os fracos. A tendência dos lobisomens é seguir o exemplo, mas o desespero dos dias de hoje obriga muitas matilhas a qualquer sacrifício para garantir a sobrevivência do maior número possível de Garou.

Perseguição

A perseguição é simplesmente o ato de um personagem tentar capturar outro. Se um personagem for marcadamente mais rápido que o outro (um deles tem uma Destreza muito mais alta; uma especialização em Esportes, como "corrida de velocidade"; ou usar um

Dom como Velocidade do Pensamento), nenhum sistema precisará ser empregado. Se os personagens têm velocidades semelhantes em terra ou se o terreno favorecer um dos personagens o bastante para igualar as chances, use este sistema.

O personagem perseguido começa com um número pré-determinado de sucessos, designado pelo Narrador (o método preferido) ou por um teste de Destreza + Esportes. O perseguidor deve então acumular o mesmo número de sucessos fazendo testes de Vigor + Esportes para conseguir alcançar o outro. O personagem perseguido pode continuar a correr, fazendo o mesmo teste que o perseguidor. Se o jogador que interpreta o personagem perseguido obtiver mais sucessos que o perseguidor em dois testes consecutivos (não turnos, pois um lobisomem pode empregar Fúria para correr mais rápido e realizar sua ação de deslocamento duas vezes), ele escapará.

Exemplo: Descoberto, Slig — um espião Dançarino da Espiral Negra — foge em disparada. Uivando de raiva, o Fenrir Ahroun Dane Louvado-por-Fenris dá-lhe caça. O Narrador decide que Slig tem três sucessos iniciais; Dane tem de alcançar Slig e conseguir um número igual de sucessos para pegá-lo.

No primeiro turno de perseguição, o jogador que interpreta Dane obtém quatro sucessos, e o Narrador joga por Slig, obtendo dois. Dane está emparelhando e já tem dois dos três sucessos de que precisa para pegar o pequeno intrometido (quatro menos os dois que Slig obteve para manter-se à frente: são dois sucessos). Dane precisa vencer Slig por um único sucesso no próximo turno para pegá-lo. O Narrador, entretanto, sabendo o quanto Slig quer evitar ser estraçalhado, usa um ponto de Fúria por ele. O Narrador, portanto, tem direito a um segundo teste de Vigor + Esportes para aumentar a distância entre Slig e Dane. O Narrador obtém três sucessos; Dane tem agora de obter quatro sucessos para pegar Slig.

Reparos

Quando um dispositivo mecânico se quebra, a melhor opção é levá-lo a uma oficina ou loja especializada e deixar um profissional treinado cuidar disso. Se isso não for possível ou se acontecer de um personagem ser um profissional treinado, use este sistema para simular Reparos.

O jogador faz um teste de Inteligência + Ofícios para identificar o problema e depois Destreza + Ofícios para consertá-lo. A dificuldade desse segundo teste depende da complexidade do problema. O número necessário de sucessos dependerá de quanto tempo o serviço levará. Alguns consertos são de compreensão razoavelmente simples, mas ainda assim levam horas. A tabela a seguir dá uma idéia relativa de quantos sucessos e quais dificuldades exigir.

Este sistema pode ser usado em combate. O personagem que tenta desesperadamente dar a partida no carro enquanto o resto resiste às hordas agressoras dá uma cena muito emocionante.

Serviço	Dificuldade	Nº. de Sucessos
Conserto mecânico simples	4	3
Serviço de solda	5	2
Defeito eletrônico	5	5
Adaptar uma peça nova	6	10
Consertar um carro enguiçado	6	5
Conserto complicado num carro	7	10+
Retificação de sistema	8	20
Falha técnica	9	2

Sombra

Por mais tentador que seja para um lobisomem agarrar um inimigo e fazê-lo em pedaços, de vez em quando são necessários métodos mais discretos. Às vezes é preciso dar uma de sombra: seguir um indivíduo sem que este o perceba. Felizmente, os lobisomens (como a maioria dos predadores) têm um jeitinho especial para espreitar a caça em silêncio.

Os dois elementos básicos desta atividade são não perder o indivíduo de vista e evitar que este perceba alguma coisa. É mais fácil dar uma de sombra a pé, mas pode ser realizado com veículos, mesmo se o personagem seguido não estiver dirigindo. ("Tá legal, agora pega a esquerda nesta esquina! Não, droga, a outra esquerda!")

Quando o personagem começa a seguir um indivíduo, o jogador que o interpreta deve fazer testes de Percepção + Investigação ou Manha. Num cenário mais rural, o teste envolveria Sobrevivência ou Instinto Primitivo. A dificuldade varia. Seguir alguém numa rua cheia de gente durante a hora de almoço pode ter uma dificuldade igual a 8, enquanto seguir uma pessoa grande e desajeitada no meio do mato e numa noite escura pode exigir apenas uma dificuldade igual a 4. Cada sucesso permite que o personagem não perca o indivíduo de vista durante um turno. O Narrador deve determinar quantos turnos o sujeito levará para chegar a seu destino – quanto mais longa a viagem, maior o número total de sucessos de que o personagem vai precisar. Se o jogador falhar num teste, o personagem perderá o alvo de vista, mas ele poderá tentar reencontrá-lo no turno seguinte. Se o jogador falhar em dois testes consecutivos, o personagem perderá irremediavelmente o indivíduo que está sendo seguido (a menos que o jogador consiga imaginar uma nova abordagem). Se o jogador sofrer uma falha crítica, o personagem não apenas perderá o alvo como também será atrasado ou impedido de algum modo (como, por exemplo, ser atacado por uma gangue, cair num postigo de inspeção aberto ou ser atingido por um ônibus).

Não perder a vítima de vista, entretanto, é apenas metade do problema. É também importante se certificar de que a vítima não veja sua sombra. Toda vez que fizer o teste de Percepção para não perder o alvo de vista, o jogador terá também de testar Destreza + Furtividade (ou Condução, se o personagem estiver num veículo). A dificuldade dependerá da camuflagem do personagem: uma multidão compacta pode dificultar as coisas, mas também ajuda a sombra a ficar fora de vista.

Se a vítima não estiver ciente de que está sendo seguida, um único sucesso será o bastante. Se, entretanto, a vítima estiver procurando ativamente uma sombra (talvez devido a um deslize da sombra ou a uma paranóia inata), o teste será resistido. O jogador que interpreta a vítima (ou o Narrador, se a vítima não for controlada por um jogador) faz um teste de Percepção + Prontidão ou Manha (ou Sobrevivência, ou Instinto Primitivo se, mais uma vez, for na natureza) contra a mesma dificuldade que a sombra. Se acumular cinco sucessos antes de chegar a seu destino, o sujeito avistará o personagem que o está seguindo. Lembre-se de que um alvo suficientemente desconfiado pode alterar seu destino quer tenha visto ou não alguém.

Dois ou mais personagens podem cooperar para seguir um único alvo. Isso trará benefícios somente se os personagens tiverem estabelecido previamente um sistema de sinais; caso contrário, as dificuldades de todos os testes como sombra aumentarão em um ponto. Se o sistema existir, entretanto, os personagens poderão se revezar a qualquer momento. Usar esse tipo de trabalho de equipe é uma boa idéia quando se está na cola de alguém que desconfia que está sendo seguido. O alvo não tem tempo para acumular muitos sucessos antes de precisar começar tudo outra vez com uma sombra diferente.

Esgueirar-se

Esgueirar-se é mais ou menos isso mesmo: um personagem tenta passar por um guarda ou atalaia (ou aproximar-se dele). O jogador faz um teste de Destreza + Furtividade (dificuldade igual à parada de Percepção + Prontidão do guarda, modificada por quaisquer fatores atenuantes, como a luz ou as condições meteorológicas), e ele tem de acumular um certo número de sucessos para fazer com que seu personagem chegue lá. Qualquer tipo de falha nesse teste tem como resultado a detecção imediata, a menos que o guarda seja particularmente relaxado.

O personagem também pode tentar adivinhar a dificuldade de se evitar a detecção (isto é, quantos sucessos o jogador terá de obter). O jogador deve fazer um teste de Percepção + Furtividade (dificuldade 7) para avaliar a tarefa e geralmente é necessário apenas um sucesso.

Façanhas ao Volante

Algumas pessoas são motoristas de chapa, isto é, dirigem como se estivessem chapadas. Piadas a parte, este sistema é útil nas cenas de perseguição automobilística, nas quais os personagens devem ser cuidadosos não apenas para não perder os alvos de vista mas também para manter os próprios carros na pista.

A tabela a seguir fornece os níveis de Manobrabilidade para vários tipos diferentes de veículos. Quando um personagem tenta uma façanha ao volante, seja fazer uma curva fechada em alta velocidade, dar um cavalo-de-pau ou tirar uma fina de outro veículo, o jogador tem de fazer um teste de Destreza ou Raciocínio (à escolha do Narrador) + Condução. Entretanto, o jogador não pode lançar um número de dados maior que o nível de Manobrabilidade do veículo. O Narrador determina a dificuldade, dependendo da complexidade da manobra e da velocidade do veículo. Se o veículo exceder a velocidade de segurança, aumente a dificuldade em um ponto para cada quinze quilômetros por hora acima da velocidade segura. O personagem pode tentar a manobra a qualquer velocidade, mas pode ser que ele não consiga desacelerar rápido o suficiente para depois parar.

Veículo	Veloc. Segura	Veloc. Máx.	Manobrabilidade
Caminhão de dois eixos	100	140	3
Ônibus	110	160	3
Caminhão de cinco eixos	110	190	4
Sedã	110	190	5
Minivan	110	190	6
Compacto	110	210	6
Esportivo Compacto	160	220	7
Motocicleta	160	220	8
Cupê Esportivo	180	240	8
Carro Esporte	210	270	9
Fórmula 1	220	380	10

Tarefas Sociais

Estes sistemas envolvem interações entre pessoas. Com isso em mente, você geralmente não precisará usar os dados. Se o jogador contar uma versão emocionante de uma história, capaz de deixar os outros jogadores de boca aberta e estupefatos, presuma que o personagem fez a mesma coisa e não envolva a sorte.

Se, no entanto, um jogador tímido controlar um personagem muito verborrágico, você pode considerar o uso de um dos sistemas discutidos aqui, talvez modificando a dificuldade com base na habilidade do jogador de transmitir a intenção do personagem. É um pouco injusto penalizar as habilidades sociais de um personagem se o jogador não for tão cortês, particularmente se o jogador der o melhor de si na interpretação.

Atração Animal

Os lobisomens são perigosos. Mesmo o mais passivo Theurge Filho de Gaia traz uma grande quantidade de Fúria dentro de si. Esta é a maldição e a bênção de todos os Garou. E, ainda assim, embora os seres humanos geralmente se intimidem com essa Fúria, ela também pode fazer com que os lobisomens pareçam muito sensuais.

A atração animal, deve-se ressaltar, não é o poder do "amor à primeira vista". Faz com que o alvo deseje *sexo*, de uma maneira bem elementar, primitiva e animal. Portanto, os lobisomens sem muito traquejo social costumam empregá-la para se acasalarem com seres humanos. Normalmente, não funciona como tática de manipulação. O alvo estará inclinado a ir para a cama com o personagem imediatamente, e não a abrir um arquivo cheio de segredos empresariais. Entretanto, nem todos se sentem à vontade ao tocar essas paixões mais íntimas, de modo que a tentativa do personagem pode dar para trás. A atração animal não funciona num alvo sobre o qual o personagem tenha induzido o Delírio no passado.

A atração animal é um teste prolongado. O jogador faz um teste de Carisma + Instinto Primitivo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) a cada turno. O jogador tem de acumular um número de sucessos igual à Força de Vontade do alvo, após o que o alvo sentirá uma forte atração sexual pelo personagem. Para iniciar a atração animal, o Garou tem primeiro de olhar seu alvo nos olhos, embora o contato visual não seja necessário ao longo de todo o processo. Se o jogador falhar no teste, o alvo ficará pouco à vontade e tentará evitar o personagem. Se o jogador sofrer uma falha crítica, o alvo terá um vislumbre da Besta interior do Garou e sucumbirá ao Delírio imediatamente.

Observe que esta habilidade não funciona com alvos não-vivos, como os vampiros ou os cadáveres ambulantes (não que algum Garou em pleno controle de suas faculdades mentais quisesse se acasalar com um monstro desses). Além disso, se um personagem usar esta habilidade com outros seres sobrenaturais (como magos ou outros metamorfos), a dificuldade aumentará em dois pontos. Por último, este poder não consegue sobrepujar o amor verdadeiro. Um homem que *realmente* ame sua esposa e a ela seja dedicado será capaz de rejeitar os avanços da mulher-lobo, não importa quantos sucessos obtenha o jogador que a interpreta.

Credibilidade

Quando um personagem tenta convencer alguém de que está dizendo a verdade — não importa se está realmente ou não —, peça ao jogador que faça um teste de Manipulação + Lábia. Em geral, a dificuldade é igual à parada de Inteligência + Lábia do alvo, mas deve ser modificada conforme for necessário. Em particular, se o personagem estiver dizendo a verdade, reduza a dificuldade em um, dois ou três pontos. Quanto mais sucessos o jogador obtiver, mais crível soará o personagem.

Se o jogador sofrer uma falha normal ou crítica no teste, o(s) ouvinte(s) não acreditará(rão) no personagem e talvez fique(m) tão nervoso(s) que saia(m) batendo as portas (ou prenda[m] o personagem).

Defrontação

A defrontação é um método comum de os Garou resolverem disputas. Basicamente, envolve vencer o oponente psicologicamente, sem perder a calma nem atacar. O sistema é razoavelmente simples: cada participante faz um teste de Carisma + Intimidação ou testa Fúria (o que for maior). A dificuldade é a Força de Vontade do oponente. Aquele que acumular um número de sucessos igual ao Raciocínio do oponente + 5 será o vencedor e forçará o outro a desviar o olhar. O jogador que interpreta o outro personagem pode usar um ponto de Força de Vontade a cada turno para manter fixo o olhar, mas acabará ficando sem Força de Vontade em algum momento.

O personagem cujo total de Carisma + Intimidação for igual ou superior a sua Fúria pode usar qualquer uma das paradas de dados; o personagem cuja Fúria for maior, entretanto, terá de usar Fúria. Este sistema torna as defrontações muito perigosas pois, ao usar Fúria, o personagem que conseguir mais de três sucessos num teste entrará em frenesi e atacará! Por esse motivo, os desafios de defrontação geralmente ocorrem em assembléias, de modo que outros Garou possam supervisioná-los. O perdedor de um desafio de defrontação perde um ponto temporário de Renome por Glória.

Se dois Garou de postos diferentes entrarem num desafio de defrontação, a dificuldade do Garou de posto menor aumentará em um ponto para cada dois postos de diferença entre ele e o desafiante.

Exemplo: Pombo, um Roedor de Ossos de Posto 1, desafia Nuvem-da-noite, a Ahroun Fúria Negra albina. Como ela não tem a menor vontade de destroçar o filhote, Nuvem-da-noite escolhe um desafio por defrontação.

A parada de Carisma + Intimidação de Pombo tem seis dados, sua pontuação de Fúria é igual a 5, seu nível de Raciocínio é 3, e sua Força de Vontade é 4. A parada de Carisma + Intimidação de Nuvem-da-noite também tem seis dados, seu nível de Fúria é igual a 7, sua pontuação de Raciocínio é 4 e sua Força de Vontade é 6. Pombo escolhe testar Carisma + Intimidação. Ele precisa acumular nove sucessos (o Raciocínio de Nuvem-da-noite + 5) contra uma dificuldade igual a 7 (a Força de Vontade dela +1 porque o posto dela excede o dele em dois pontos). Nuvem-da-noite precisa acumular oito sucessos contra uma dificuldade igual a 4, mas, como sua Fúria é maior que sua parada de Carisma + Intimidação, ela tem de usar seu nível de Fúria no desafio. Portanto, se o jogador que a interpreta obtiver quatro ou mais sucessos num turno, Nuvem-da-noite entrará em frenesi e atacará o Garou mais jovem; os espectadores precisarão arrancá-la de cima dele, e Pombo vencerá o desafio automaticamente. Trocando olhares ameaçadores, os dois Garou se colocam em posição.

Engambelação

A engambelação é a arte de confundir o alvo com um palavreado veloz e um pouco de intimidação. Normalmente, o jogador faz um teste de Manipulação + Lábia, apesar de Carisma ou Aparência também funcionarem, dependendo do estilo de engambelação do personagem. A dificuldade é a parada de Raciocínio + Manha do alvo. No caso de um teste bem-sucedido, o alvo ficará confuso e agirá de acordo com os desejos do personagem até ter tempo para entender o que está realmente acontecendo.

O alvo pode usar Força de Vontade para resistir à engambelação. Se for esse o caso, trate o resultado como se o jogador tivesse falhado no teste. No caso de uma falha, o alvo não ficará confuso e tentará dar um aparte, e talvez diga ao personagem para diminuir a marcha (o que pode arruinar a engambelação, obviamente). Uma falha crítica num teste significa que o alvo "saca" a engambelação e fica com raiva, não confuso.

O Narrador pode pedir vários testes para manter o alvo dócil. O tom da engambelação pode ser cômico ou demonstrar uma seriedade mortífera, dependendo do que o tom do jogo exigir.

Interrogatório

O interrogatório, por si só, não inclui a tortura. Inclui, entretanto, a *ameaça* de tortura. Afinal, estar amarrado a uma cadeira, observando alguém preparar uma injeção ou acender um maçarico, pode muito bem soltar a língua (entre outras coisas). Não há nenhum sistema de jogo para tortura neste livro.

O jogador faz um teste de Manipulação + Intimidação com uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. Quanto mais sucessos ele obtiver, mais o alvo falará. Um sucesso pode indicar que o alvo resmunga alguns fatos, enquanto cinco significariam que ele põe os bofes para fora e confessa tudo o que sabe. No caso de uma falha, a técnica de interrogatório não é efetiva e o personagem deve tentar uma tática diferente (submetida a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade). Uma falha crítica significa que o alvo se recusa a falar ou, pior ainda, mente. Para ocultar a confiabilidade dos resultados do interrogatório, o Narrador deve fazer esse teste pelo jogador.

Intimidação

É forçoso observar que, apesar de os Garou perderem dados de suas pontuações de Manipulação nas diversas formas que assumem, essa perda não se aplica à intimidação. De fato, se um Garou estiver em posição de olhar ameaçadoramente numa forma não-humana (por exemplo, quando o lobisomem na forma Glabro suspende um ser humano pela garganta), ele poderá realmente ganhar dados num teste de Intimidação. Se, entretanto, o Garou tiver feito papel de bobo (trombando num orelhão ao investir contra um adversário, por exemplo), o jogador que o interpreta deve provavelmente perder dados no teste.

Naturalmente, os seres humanos que vêem um Garou na forma Crinos sucumbem ao Delírio, e este efeito dissimulará as reações deles. De modo geral, os Garou na forma Crinos intimidam os seres humanos automaticamente.

Oratória

Este sistema se aplica quando um personagem faz um discurso que o jogador não deseja de fato recitar. O jogador deve pelo menos descrever o discurso e talvez apresentar um bom começo (o que pode mesmo inspirar o jogador a terminá-lo). Você deve encorajar, mas nunca forçar, os jogadores a encenarem os discursos deles.

O jogador faz um teste de Carisma + Liderança ou Performance. A dificuldade depende do fato de a multidão estar predisposta a ouvir ou a atirar tomates. Se os ouvintes forem Garou, você deve ajustar a dificuldade com base no posto do personagem. Um Theurge de Posto 4 provavelmente merecerá mais pedidos de silêncio do que um Ragabash de Posto 1, afinal de contas. O número de sucessos indica quão impressionada está a multidão. Um sucesso consegue um aplauso educado, enquanto cinco ou mais arrancam gritos retumbantes de aprovação e pedidos de bis.

Para discursos especialmente longos ou importantes, pode ser que você queira fazer deste teste uma ação prolongada. Nesse caso, mais do que cinco sucessos podem ser necessários para conquistar a multidão, e essa dificuldade aumenta em um ponto para cada teste após o terceiro.

No caso de uma falha, a multidão não se impressiona e ignora o personagem. No caso de uma falha crítica, a multidão começa a

procurar o piche e as penas ou, no mínimo, vaia o personagem até ele deixar o palanque. Nos círculos Garou, essa reação também acaba em perda de Renome temporário por Sabedoria.

Performance

Usado quando um personagem oferece algum tipo de entretenimento performático, seja uma comédia, um drama, um musical ou uma narrativa, este sistema é idêntico à oratória na maioria dos aspectos. O teste varia, dependendo do tipo exato de performance, mas é normalmente um Atribuo Social + Performance ou Expressão. A dificuldade e os resultados do sucesso ou da falha são os mesmos indicados para oratória.

Sedução

O lobisomem que tenta ganhar a afeição de alguém pode usar atração animal e ter quase certeza total de sucesso. Mas, algumas vezes, são necessários métodos um pouco mais sutis, muitas vezes para adular o parceiro e convencê-lo a revelar informações secretas (afinal de contas, conversas de travesseiro podem ser mais reveladoras que um interrogatório). Nesse caso, a antiga prática de comentários inteligentes, mentirinhas e grande estilo entra em cena. Observe, entretanto, que a sedução tende a não funcionar muito bem com os Garou. A Maldição (veja págs. 191-192) costuma afastar as pessoas.

O sistema que veremos a seguir presume que uma pessoa (o sedutor) é dominante e a outra (o alvo) é submissa. Se os personagens estiverem em pé de igualdade ou realmente sentirem algo um pelo outro, ignore o sistema e simplesmente represente-o (o diálogo apenas, por favor). Se o personagem tentar seduzir alguém que não estaria interessado (por exemplo, uma mulher tenta seduzir um homossexual), não importa quantos sucessos o jogador obtenha. O melhor que se pode esperar é uma conversa animada.

A sedução avança em etapas. O pretenso sedutor tem de passar por cada etapa a fim de avançar para a próxima.

Cantada Inicial: O jogador faz um teste de Aparência + Lábia. A dificuldade é o Raciocínio do alvo +3, mas pode ser modificada de acordo com o desejo deste último de se deixar seduzir. Se o jogador apresentar uma cantada inteligente, o Narrador deve baixar a dificuldade de acordo com a situação. Do mesmo modo, uma cantada estúpida deve elevar a dificuldade ou arrasar o sedutor automaticamente. Cada sucesso além do primeiro acrescenta um dado ao teste da etapa seguinte.

Troca de Charme: Os personagens se envolvem num tipo de paquera. O teste é Raciocínio + Lábia contra uma dificuldade igual à Inteligência do alvo + 3. Mais uma vez, a interpretação deve conferir bônus ou penalidades, como for apropriado. Cada sucesso no teste além do primeiro confere um dado adicional na etapa seguinte.

Bate-papo: Este estágio representa a intricada dança de fazer parecer como se você tivesse muita coisa em comum com a outra pessoa a fim de conseguir o que quer. O jogador faz um teste de Carisma + Empatia contra uma dificuldade igual à Percepção do alvo + 3. Mais uma vez, a interpretação deve ajudar ou atrapalhar, como for necessário.

Intimidades: A essa altura, se tudo correr bem, o casal vai para um local adequado e parte para as intimidades físicas (e, nesse ponto, temos o *fade out* da cena...). De qualquer modo, nenhum outro teste é necessário, a menos que o Narrador queira ser cruel e exija um teste de Fúria de um Garou excessivamente passional.

Tarefas Mentais

Estas tarefas incluem o uso dos Atributos Percepção, Inteligência ou Raciocínio. De novo, normalmente é mais divertido recorrer à interpretação do que aos dados.

Interpretação de Sonhos

Entre os Garou, os sonhos constituem um meio bem-aceito de receber a sabedoria de Gaia. Essa sabedoria, entretanto, muitas vezes aparece velada em símbolos misteriosos que só o sonhador é capaz de interpretar.

O jogador que controla um personagem que tenta aprender com um sonho deve fazer um teste de Inteligência + Enigmas. A dificuldade varia com base na duração e na complexidade do sonho. Quanto mais importante e detalhada for a informação, mais profundamente ela estará oculta no interior do sonho, e mais sucessos no teste serão exigidos.

Se o sonho se tornar recorrente, a interpretação de sonhos se transformará numa ação prolongada. Assim que o jogador tiver acumulado o número necessário de sucessos, o personagem avançará no sonho.

A interpretação de sonhos é mais comum entre os Garou hominídeos. Embora os lupinos realmente sonhem, eles geralmente não estão acostumados a recordar essas imagens e interpretá-las. No entanto, os Theurges de todas as raças cultivam esta arte.

Falsificação

A falsificação de documentos exige dois passos. Deve-se conhecer os documentos a serem falsificados e a aparência dos mesmos, depois se deve de fato montá-los. É muito difícil falsificar bem documentos, e isso pode exigir equipamento especial ou tempo adicional dependendo exatamente do que precisa ser feito.

O jogador tem de fazer dois testes. O primeiro teste é Inteligência + Manha. (Pode ser que o jogador precise fazer testes de Direito ou Investigação, dependendo do documento em questão. Algum conhecimento em Lingüística também pode ser necessário.) A dificuldade varia se os documentos não pertencerem a um sistema legal que o personagem conheça ou se apenas informações parciais estiverem disponíveis. No caso de uma falha, será necessária alguma pesquisa antes de os documentos ficarem prontos (o personagem poderá tentar novamente depois de algumas horas, ou talvez dias). Uma falha crítica indica que os documentos são difíceis demais de se copiar com a informação e o equipamento à mão, e uma quantidade muito maior de tempo e dinheiro deve ser investida.

O segundo teste é Destreza + Manha, mas o jogador só pode lançar uma quantidade de dados igual ao número de sucessos no primeiro teste. Cada sucesso indica um nível mais alto de qualidade do produto final. Um único sucesso produz um documento que passaria apenas por uma inspeção casual. Três renderiam um documento que enganaria a maioria das pessoas, mas não um advogado ou um investigador. Cinco sucessos produzem uma cópia quase perfeita. Uma falha significa que o documento é obviamente inadequado, enquanto uma falha crítica significa que

o falsificador deixou passar um erro que será detectado assim que o personagem apresentar os documentos.

Jogo

Um outro desafio comum entre os Garou que não queiram lutar de verdade é uma disputa de charadas ou algum outro desafio mental. As regras da disputa variam: uma disputa de charadas consiste em cada participante apresentar ao outro uma adivinha até um deles não conseguir responder ou não ser capaz de pensar numa charada para apresentar. Esse tipo de coisa fica mais interessante quando interpretada, mas pode ser simulada com cada jogador fazendo um teste de Raciocínio + Enigmas para apresentar uma charada e Inteligência + Enigmas para resolvê-la. O jogador cujo personagem estiver resolvendo a charada tem de conseguir pelo menos tantos sucessos quantos os obtidos pelo jogador cujo personagem propôs a continuação da disputa. Se um Garou desafiar alguém de posto mais elevado, acrescente um ponto às dificuldades dele para cada dois postos de diferença. Do contrário, a dificuldade dos testes de ambos os jogadores será igual a 6.

Caçada

Os lobisomens nem sempre têm o desejo de comprar comida, e muito menos o dinheiro para tanto. Muitos deles preferem simplesmente caçar e matar suas presas. Isso é uma ação prolongada. O jogador faz um teste de Percepção + Instinto Primitivo (se o personagem estiver caçando na forma Lupina) ou Sobrevivência (na forma Hominidea). A dificuldade varia de acordo com a disponibilidade da caça na área. É claro que um deserto faz jus a uma dificuldade muito mais alta do que uma reserva de caça na primavera. Lembre-se de que os Garou subtraem dois pontos das dificuldades de Percepção na forma Lupina, de modo que a maioria dos lobisomens prefere caçar desse modo.

Cada teste simula uma hora de caçada. Se passar quatro horas sem conseguir caçar num determinado local, o personagem terá de ir para outro lugar a fim de encontrar comida. Para cada dois sucessos obtidos, o caçador encontrará alimento suficiente para uma refeição.

Se unirem suas habilidades de caça, os membros de uma matilha de Garou podem encontrar e capturar presas maiores. O jogador que interpreta o líder da caçada (o ideal é que seja aquele com a maior parada de dados) faz o teste e todos os membros da matilha podem ajudar a perseguir e matar a presa.

Pesquisa

Você não consegue matar um inimigo que não é capaz de encontrar. Às vezes, é necessário uma pesquisa cuidadosa e demorada para avançar na história. Este sistema permite que os personagens com altas pontuações de Inteligência exibam seus dotes (além de dar aos personagens mais marciais algum tempo para descansar).

O jogador faz um teste de Inteligência + uma Habilidade apropriada, geralmente Investigação ou Computador. A dificuldade se baseia no grau de obscuridade da informação ou em quão bem escondida ela se encontra. Informações gerais de fácil obtenção podem exigir apenas uma dificuldade igual a 3. Entretanto, algo tão fácil de se encontrar deve estar tão disponível por um motivo: geralmente não é totalmente verdadeiro. Descobrir a história toda, e sem cortes, pode exigir um teste contra uma dificuldade igual a 8 ou até mesmo 10, dependendo do que o personagem estiver pesquisando.

O número de sucessos determina quanta informação os personagens encontram e sua utilidade. Um sucesso responde à pergunta do personagem, mas não completamente. Três sucessos dizem ao personagem o que ele precisa saber para continuar. Cinco sucessos dão ao personagem a história toda mais algumas dicas úteis ou conhecimento oculto que poderá salvar a vidas dele posteriormente (supondo-se que ele se lembre disso).

A pesquisa leva tempo. Não há como o personagem saber quanto tempo será necessário para encontrar o que realmente precisa saber, nem deve o Narrador dizer a ele. Pelo contrário, o Narrador deve determinar quanto tempo o personagem planeja estudar, e então permitir um certo número de testes com base nessa declaração. Se o jogador pretender estudar "durante o tempo que for necessário", o Narrador deve determinar quanta informação o personagem será capaz de compilar com os materiais disponíveis. Afinal, nem todos os livros da Biblioteca Nacional ajudarão o personagem a descobrir alguma coisa sobre as cortes de Malfeas; a informação simplesmente não está lá (é o que se espera). O personagem é capaz de estudar até ter aprendido tudo o que puder (a critério do Narrador), até o jogador sofrer uma falha crítica num teste (ele acredita ter aprendido tudo o que pode e vai embora com algumas conclusões bastante falsas) ou até se esgotar. O personagem pode estudar durante um número de horas igual a sua pontuação de Vigor (e não, não ajuda em nada mudar para a forma Crinos ao estudar, pois isso tende a assustar os bibliotecários). Passado esse tempo, ele terá de usar um ponto de Força de Vontade para cada hora a mais. A dificuldade também aumenta em um ponto a essa altura, de modo que a pesquisa pode continuar apenas até o personagem ficar sem Força de Vontade ou a dificuldade exceder 10. Lembre-se de que as bibliotecas ficam abertas somente durante certas horas, de modo que uma pesquisa prolongada pode levar dias, semanas ou até mesmo anos.

Procura

Vasculhar uma área restrita em busca de um certo objeto ou pista exige um teste de Percepção + Investigação. A dificuldade varia com base em quão bem oculto(a) estiver o objeto ou a pista e no fato de o personagem estar ou não procurando no lugar certo. Se o jogador tiver sucesso, você pode permitir que o personagem encontre o que estiver procurando, ou você pode simplesmente dar uma dica de onde olhar em seguida.

Faça o jogador descrever exatamente onde o personagem dele está procurando, e permita-lhe um sucesso automático se a descrição for detalhada o suficiente. Do mesmo modo, se o personagem estiver olhando no lugar errado, ele não vai encontrar o que procura, não importa quantos sucessos o jogador tenha obtido.

Rastreamento

Use este sistema quando um personagem tentar encontrar alguém por meio dos vestígios físicos deixado por essa pessoa. O jogador faz um teste de Percepção + Instinto Primitivo (dificuldade básica igual a 7, modificado pelas condições meteorológicas, terreno, idade do rastro, Dons etc.). Cada teste permite ao jogador seguir o rastro durante cinco minutos ou coisa assim. O Narrador deve determinar quanto tempo o rastreador deve seguir o rastro antes de alcançar a caça. Se falhar no teste, o jogador deve tentar novamente adicionando uma penalidade igual a +1 à dificuldade. Se a dificuldade passar de 10, o personagem perderá o rastro irrevogavelmente. O mesmo acontece se o jogador sofrer uma falha crítica.

Lembre-se de que os Garou na forma Lupina subtraem dois pontos das dificuldades de Percepção. Os Garou nas formas Crinos ou Hispo devem subtrair um ponto da dificuldade neste teste.

As Várias Formas

Muitas lendas dizem que os lobisomens assumem apenas duas formas: humana e lupina. Na verdade, os Garou têm cinco formas diferentes, cada uma adequada a diferentes tarefas e situações.

Mudar de forma exige um teste de Vigor + Instinto Primitivo. A dificuldade varia com base na forma inicial do personagem. Entretanto, o número de sucessos necessários também varia com base na forma à qual o personagem tenta chegar. Ele tem de passar por todas as formas intermediárias antes de chegar à desejada. Portanto, o jogador deve obter um sucesso para começar a mudança e, depois, um sucesso para cada forma pela qual o personagem terá de "passar" até chegar à forma desejada.

Exemplo: Quando a silenciosa aglomeração de homens na esquina de repente começa a espumar pela boca, Monstro de Pedra decide que a forma Hominídea pode ser um pouco fraca para o que o aguarda. Monstro de Pedra deseja assumir a forma Crinos. O jogador que o interpreta deve, portanto, fazer testes de Vigor + Instinto Primitivo contra uma dificuldade igual a 6 (pelo fato de começar em Hominídeo) e obter pelo menos três sucessos (um para começar a mudança, um para Glabro e um para Crinos). Se o jogador conseguir apenas dois sucessos, Monstro de Pedra chegará apenas a forma Glabro e terá de esperar até o turno seguinte para tentar novamente (a menos que o jogador queira usar um ponto de Fúria).

Se o personagem estiver mudando para sua forma racial, a transformação será automática e instantânea, não importa por quantas formas ele tenha de passar. O mesmo vale se o jogador usar um ponto de Fúria para realizar a mudança. As roupas que o personagem estiver usando ao mudar ficarão provavelmente em farrapos a não ser que tenham sido dedicadas (veja o Ritual de Dedicação do Talismã); nesse caso, as roupas se misturam ao corpo do personagem e reaparecerão quando ele reassumir a forma Hominídea.

Hominídea: O Humano

Ajustes dos Parâmetros: Nenhum.

Dificuldade da Transformação: 6.

Descrição da Forma: A forma natural dos Garou da raça hominídea e a forma na qual eles se sentem mais à vontade, a forma Hominídea é em todos os aspectos idêntica a um ser humano normal (exceto no caso dos lobisomens lupinos ou impuros, que são alérgicos à prata e possuem poderes regenerativos nesta forma). Entretanto, os lobisomens na forma Hominídea ainda desencadeiam a Maldição nos seres humanos normais.

Exemplo: Na forma Hominídea, o Theurge Presa de Prata Olhar Saudoso tem pouco menos de um metro e oitenta de altura e uma compleição robusta: cerca de 85 quilos. Tem cabelos curtos e louros escuros.

Glabro: O Quase-Homem

Ajustes dos Parâmetros: Força +2, Vigor +2, Manipulação -2, Aparência -1.

Dificuldade da Transformação: 7.

Descrição da Forma: A forma Glabro é bípede e não possui presas nem garras conspícuas, mas as semelhanças com os seres humanos só vão até aí. O Garou que passa de Hominídeo a Glabro ganha de cem a duzentos por cento de massa corporal (tudo em músculos) e quinze centímetros de altura. Os pêlos do corpo tor-

nam-se muito mais profusos, os dentes e as unhas se alongam (embora não o bastante para infligir dano especial), a testa se inclina e o personagem parece imenso e ameaçador.

Os lobisomens na forma Glabro são capazes de falar a língua Garou e usar a linguagem humana sem maiores problemas. A fala humana, entretanto, tem algo de áspero e gutural. Apesar de poderem usar esta forma para interagir com a sociedade humana, os Garou normalmente não o fazem. A forma Glabro é demasiadamente rude e fácil de se lembrar.

Exemplo: Olhar Saudoso chega a quase 1,95 metros de altura na forma Glabro. Ele pesa aproximadamente 160 quilos, e a barba normalmente esparsa brota ao redor do queixo e do pescoço. As sobrancelhas se unem e ele caminha com passadas ligeiramente largas nesta forma.

Crinos: O Homem-Lobo

Ajustes dos Parâmetros: Força +4, Destreza +1, Vigor +3, Manipulação 0, Aparência 0.

Dificuldade da Transformação: 6.

Descrição da Forma: É carinhosamente conhecida como a forma "da fera mortal de três metros a rosnar". Um lobisomem na forma Crinos só deseja uma coisa: matar. A forma natural de todos os Garou da raça impura, Crinos não é uma forma para deliberações, mesmo entre outros Garou.

Para passar de Glabro a Crinos, o Garou cresce metade de sua altura e ganha mais cem ou duzentos por cento de peso. A cabeça se transforma no focinho de um lobo, e as presas e as garras estão agora completamente crescidas. Os braços se alongam como os de um gorila, e o lobisomem é capaz de andar tanto sobre duas quanto quatro pernas. O Garou também desenvolve uma cauda, o que o ajuda a se equilibrar.

O lobisomem na forma de combate é capaz de falar a língua Garou perfeitamente bem e conversar toscamente com outros lobos. A fala humana é reduzida a uma ou duas palavras por vez (frases comuns incluem "a Wyrm" e "matem eles!"). Expressar qualquer coisa de mais complexo exige o investimento de um ponto de Força de Vontade.

Observe que as penalidades de Manipulação e Aparência podem não se aplicar a outros Garou, que falam a língua e estão acostumados à forma de batalha.

Exemplo: Olhar Saudoso muda para a forma Crinos. Ele agora tem mais de três metros de altura e pesa pouco menos de 360 quilos. Seu corpo se cobre com uma pelagem que, nesta forma, assume um brilho prateado.

Hispo: O Quase-Lobo

Ajustes dos Parâmetros: Força +3, Destreza +2, Vigor +3, Manipulação 0.

Dificuldade da Transformação: 7.

Descrição da Forma: O Hispo lembra um lobo normal do mesmo modo que o Glabro lembra um ser humano comum. O lobisomem na forma Hispo parece um lobo pré-histórico. A cabeça e as mandíbulas são enormes, maiores até do que as da forma Crinos, e a mordida de um Hispo inflige um dado adicional de dano. O Hispo é capaz de ficar de pé sobre as patas traseiras, se necessário, mas sente-se muito mais à vontade ao andar de quatro.

A forma Hispo pesa quase tanto quanto a forma Crinos, mas a postura quadrúpede permite-lhe correr mais rápido. As dificuldades de Percepção são reduzidas em um ponto nesta forma. Os sentidos são aguçados, embora não tanto quanto os da forma Lupina. Um lobisomem na forma Hispo não tem mãos, portanto não consegue segurar objetos, exceto com a boca.

O Garou na forma Hispo tem pouca dificuldade para conversar falar com Garou e lobos, mas a fala humana requer um ponto de Força de Vontade, e mesmo assim fica limitada a uma ou duas sílabas.

Exemplo: Na forma Hispo, Olhar Saudoso ainda pesa cerca de 360 quilos, mas chega a um metro e meio de altura na cernelha.

Lupina: O Lobo

Ajustes dos Parâmetros: Força +1, Destreza +2, Vigor +2, Manipulação 0.

Dificuldade da Transformação: 6.

Descrição da Forma: O estado natural dos Garou lupinos, a forma prístina dos lobos é bestial e movida por instintos. Esta forma é usada principalmente para rastrear e viajar, e a mudança de Hispo para Lupina faz com que o Garou perca uma boa quantidade de musculatura e tamanho corporal. As mandíbulas e as garras encolhem consideravelmente — um hominídeo ou impuro na forma Lupina pode provocar ferimentos agravados só com uma mordida, e os lupinos em sua forma racial provocam dano letal. A forma Lupina corre ao dobro da velocidade humana (veja o parágrafo *Mover-se*) e é muito mais perceptiva. Todas as dificuldades de Percepção para os Garou na forma Lupina são reduzidas em dois pontos.

Para todos os efeitos, o Lupino parece um lobo normal. A aparência exata da forma Lupina de um Garou vai variar dependendo de sua tribo.

Exemplo: Olhar Saudoso completa sua transformação para a forma Lupina. Ele parece indiscutivelmente um grande lobo branco-prateado.

Combate

O sistema de combate de **Lobisomem** foi criado de modo a apreender a realidade cruel e selvagem do combate mantendo, ao mesmo tempo, o foco nos personagens e na história. Com esse objetivo em mente, o Narrador precisa ser flexível ao conduzir cenas de combate, pois o sistema de combate pode retratar uma luta real com precisão (especialmente entre seres como os Garou).

Os dois tipos básicos de combate que veremos a seguir envolvem diferentes sistemas e permutações:

O • **Combate à Distância** envolve qualquer arma que opere à distância, como pistolas e arcos. O personagem que usa uma arma de alcance precisa ter o alvo em seu campo de visão.

O • **Combate Próximo** é qualquer luta em que os combatentes usam as mãos nuas (ou garras, ou dentes) ou uma arma de mão (facas, garrafas quebradas, machados de prata etc.). Os combatentes têm de estar próximos o bastante para usar seus corpos como armas (obviamente). Algumas armas brancas, como as armas de haste, melhoram o alcance de um personagem.

Os jogadores resolvem os turnos de combate exatamente como fariam com qualquer outro turno de ação. Primeiro, todos os jogadores determinam a iniciativa, depois declaram suas ações, e então essas ações são resolvidas usando-se os dados. Essa última etapa, entretanto, se divide em fases de Ataque e de Dano. Os turnos de combate têm geralmente apenas três segundos de duração em tempo de jogo, mas, quando os Garou estão envolvidos, muita coisa pode acontecer nesses três segundos.

Depois de determinar a iniciativa, cada jogador declara a ação de seu personagem. Quando todos os jogadores tiverem declarado as primeiras ações de seus personagens, prossiga para a fase de Ataque.

Ataque

A parada de dados a ser usada pelo jogador depende da natureza do ataque.

- Para qualquer ataque com uma arma de fogo, faça um teste de Destreza + Armas de Fogo.
- Para qualquer ataque com uma arma de arremesso, seja uma pedra ou um *shuriken*, faça um teste de Destreza + Esportes.
- Para qualquer ataque com uma arma de mão, faça um teste de Destreza + Armas Brancas.
- Para a *maioria* dos ataques com as mãos nuas, faça um teste de Destreza + Briga. Algumas mánobras exigem Esportes, mas a maioria emprega Briga.

As dificuldades desses ataques e mesmo o número de dados lançados pode variar imensamente, dependendo da cadência de tiro de uma pistola ou da complexidade de uma manobra de luta. Essas complicações serão discutidas posteriormente.

O personagem também pode optar por realizar uma de três ações defensivas ou abortar uma ação declarada anteriormente a fim de fazer isso. Essas ações são: esquivar-se, bloquear e aparar.

Esquivar-se é simplesmente a ação de sair do caminho antes que um ataque seja desferido, e o teste é Destreza + Esquiva. A dificuldade depende da cobertura disponível e do espaço que o personagem precisará cruzar para chegar a ela, bem como da natureza do ataque a ser evitado. O personagem na forma Lupina que tenta se esquivar de um chute precisa apenas saltar para trás alguns centímetros e, portanto, a dificuldade será de apenas 5. Entretanto, o Garou na forma Crinos que tenta se esquivar de um disparo de espingarda a cinco metros de distância, sem cobertura, deve simplesmente rilhar os dentes e preparar-se para levar um tiro: sua dificuldade deve ser igual a 9 ou até mesmo 10. Os sucessos num teste de esquiva são subtraídos dos sucessos do teste do atacante para atingir o personagem. Portanto, para não ser atingido, o personagem que se esquiva precisará obter mais sucessos que o personagem atacante.

Bloquear envolve usar o próprio corpo para interromper um ataque. O personagem não pode bloquear um ataque com armas de fogo (bem, ele *pode*, mas isso não é muito inteligente), mas um personagem pode tentar bloquear qualquer ataque com armas brancas ou com as mãos nuas. O teste é Destreza + Briga, e a dificuldade é determinada pela natureza do ataque a ser bloqueado (é mais fácil bloquear um punho que uma espada). De resto, o sistema é idêntico ao da ação de se esquivar.

Aparar é empregar uma arma para bloquear um ataque. O sistema é o mesmo usado para bloquear, exceto que o teste é Destreza + Armas Brancas.

Resolução

Nesta fase, os jogadores determinam quanto dano seus personagens infligiram e receberam durante o turno.

Ao infligir dano, o jogador lança o número de dados apropriado para o ataque contra uma dificuldade igual a 6. Cada sucesso provoca um nível de dano. Entretanto, ataques com melhor margem de sucesso infligem mais dano. Para cada sucesso *além do primeiro* que conseguir numa jogada de ataque, o jogador acrescentará um dado à parada de dano. Este sistema torna o combate letal e rápido, mas os Garou são capazes de se safar de muitas formas de dano.

Os testes de avaliação de dano não podem sofrer falha crítica, nem as especializações permitem que os jogadores relancem os 10s obtidos.

Como Usar Fúria em Combate

Os Garou podem usar sua raiva interior para se moverem com uma velocidade assustadora. Para tanto, o jogador emprega Fúria. Entretanto, a Fúria tem alguns outros usos.

- **Ações Adicionais:** Para cada ponto de Fúria investido pelo jogador, o personagem poderá realizar uma ação adicional por turno. Esse uso de Fúria deve ser declarado no início do turno, durante a fase de iniciativa. Assim que o jogador tiver investido Fúria para ganhar ações adicionais, esses pontos serão considerados gastos e não poderão ser usados para nada mais durante o turno. Além disso, o Garou não pode usar toda a sua Fúria dessa maneira (veja *Restrições*).
- **Mudar de Forma:** A qualquer momento do turno, o jogador pode usar um ponto de Fúria por seu personagem e mudar para qualquer forma que desejar.
- **Ignorar o Atordoamento:** O personagem que receber uma quantidade de dano maior que seu nível de Vigor num único turno ficará atordoado e perderá todas as ações restantes no turno seguinte (lembre-se de que os turnos têm aproximadamente três segundos de duração!). Os lobisomens, entretanto, dificilmente ficam atordoados, em parte por causa dos altos níveis de Vigor da forma Crinos, e em parte porque atingi-los com tanta força provavelmente só fará enfurecê-los. Usando um ponto de Fúria, o jogador ignora o atordoamento e seu personagem pode agir normalmente.
- **Ignorar a Dor:** Ignorar a dor funciona segundo os mesmos princípios que ignorar o atordoamento. O jogador pode usar um ponto de Fúria e permitir a seu personagem ignorar a penalidade nos dados devida a um nível de vitalidade perdido. Esse investimento não repara o dano nem alivia a dor dos ferimentos, mas dá algum tempo para que o personagem consiga ao menos desferir um ataque parcialmente desimpedido. Entretanto, essa ação só interrompe a dor durante um turno.

Restrições

- **Ações Adicionais:** A quantidade máxima de Fúria que um personagem pode usar para obter ações adicionais num turno é igual à metade da pontuação permanente de Fúria do Garou. Por exemplo, se o lobisomem tiver uma pontuação permanente de Fúria igual a 6, o jogador que o interpreta poderá usar três desses pontos de Fúria para obter ações adicionais. Os outros três pontos podem ser usados de qualquer outra maneira descrita neste livro, mas não para conseguir ações adicionais.
- **Momento:** O jogador pode usar Fúria para conseguir ações adicionais somente durante a fase de decisão do combate. Todos os outros usos de Fúria, entretanto, podem ocorrer a qualquer momento durante um turno.
- **Limites:** O personagem é capaz de realizar um número de ações no máximo igual a sua Destreza ou a seu Raciocínio, o que for mais baixo. Se o personagem tentar realizar um número de ações maior do que um desses dois níveis, todas as ações realizadas nesse turno estarão sujeitas a uma penalidade igual a +3 sobre a dificuldade. Essa penalidade se eleva porque ele tentou se mover rápido demais para seu corpo (Destreza) ou sua mente (Raciocínio) e acabou atrapalhado e descoordenado. Se o personagem estiver frenético (veja págs. 190-191), as ações garantidas pela Fúria serão limitadas apenas pela Destreza.

Os ataques provocam um dos três tipos de dano a seguir:

O • **dano por contusão** inclui qualquer dano infligido por fontes de trauma rombas e não letais, como os punhos e a maioria das armas sem fio. O dano por contusão é o tipo de dano de mais fácil reparação (para os seres humanos, pelo menos), e é muito improvável que isso cause mais do que uma inconveniência aos lobisomens. O dano por contusão é anotado na ficha do personagem riscando-se os quadrados apropriados de Vitalidade com uma barra ("/").

O • **dano letal** é exatamente isso: o dano capaz de matar a maioria das coisas vivas rapidamente. Ataques com facas, balas e até mesmo com algumas armas rombudas (uma clava brandida por um Garou na forma Crinos, por exemplo) infligem dano letal. Os mortais têm dificuldade para se recuperar de dano letal, embora os Garou cicatrizem esses ferimentos rapidamente. O dano letal deve ser marcado com um "X" no quadrado apropriado.

O • **dano agravado** geralmente provém de uma fonte sobrenatural: os dentes e as garras dos lobisomens, as presas dos vampiros, a maioria das armas-fetiches e qualquer arma de prata infligem dano agravado nos lobisomens. Até mesmo os Garou levam um bocado de tempo para se recuperar de dano agravado, e este não pode ser reparado. Entretanto, pode ser absorvido em qualquer forma, exceto a Hominídea. É melhor marcar o dano agravado com um "*" na ficha do personagem.

Ao sofrer o dano, o jogador testa o Vigor de seu personagem. Esse teste, o teste de absorção, permite ao personagem evitar o dano com sua resistência natural.

Os seres humanos normais são capazes de absorver apenas dano por contusão. São muito débeis em comparação com os lobisomens (os Narradores que preferem seres humanos mais resistentes, como soldados ou outros tipos empedernidos, podem permitir que eles absorvam dano letal contra uma dificuldade igual a 8). Os Garou são capazes de absorver dano letal contra uma dificuldade igual a 6 em qualquer forma, além de absorver dano letal e dano agravado contra a mesma dificuldade em qualquer forma exceto sua forma racial.

Lidar com o dano de armas de prata é um pouquinho diferente. Os Garou só conseguem absorver dano por prata em sua forma racial (salvo os impuros, que não são capazes de absorvê-lo de jeito nenhum) contra uma dificuldade igual a 6. Os Garou não conseguem absorver dano por prata em qualquer outra forma sem o uso de um Dom ou um fetiche. Esse é o preço que eles pagam pelas dádivas de Luna. O dano por prata é considerado agravado em todas as formas exceto na forma racial de um hominídeo ou lupino.

Complicações

Complicações Gerais

Proteção: Alguns adversários possuem uma cobertura protetora, seja ela um casaco balístico ou uma carapaça gosmenta. A proteção acrescenta dados ao teste de absorção de um personagem. Certas proteções artificiais também restringem os movimentos, o que se reflete no aumento das dificuldades dos testes que envolvem Destreza. Alguns tipos de proteção aparecem na tabela de Proteção. Os dados de Proteção (e somente eles) podem ser usados para absorver dano letal. Esses dados também podem ser usados para absorver dano geralmente não passível de absorção, a critério do Narrador. Faria sentido um colete de Kevlar poder ser usado para absorver o dano de uma arma de prata, mas um casaco balístico não serve como proteção contra radiação.

Proteção

Tipo de Proteção	Nível da Proteção	Penalidade na Destreza
Roupas Reforçadas	1	0
Colete Blindado	2	1
Colete de Kevlar	3	1
Casaco Balístico	4	2
Equipamento de Tropa de Choque	5	3

• **Às Cegas:** Os personagens cegos não podem se esquivar de ataques, nem apará-los ou bloqueá-los, e recebem uma penalidade adicional igual a +2 sobre a dificuldade em todas as ações. Alguns Dons compensam a visão, mas o Narrador tem a palavra final quanto aos efeitos que esses Dons têm em combate.

• **Mudar a Ação:** Normalmente, depois de ter declarado uma ação, o jogador não poderá mais mudá-la. Se tiver um bom motivo para isso (um companheiro de matilha mata o alvo visado pelo dele, por exemplo), ele poderá mudar sua ação, mas deverá acrescentar um ponto à dificuldade. Abortá-la em favor de uma ação defensiva não muda a dificuldade da dita ação.

• **Imobilização:** O personagem que se encontra parcialmente imobilizado e incapaz de se esquivar não está numa boa posição. Todos os ataques contra esse personagem receberão um bônus igual a -2 sobre a dificuldade, se ele ainda for capaz de lutar, e serão automaticamente bem-sucedidos se ele não puder se mover de jeito nenhum.

• **Queda:** Alguns ataques têm a intenção de derrubar o oponente. Se isto acontecer, o personagem deve voltar a ficar de pé. Se não lhe restar ações com as quais fazê-lo, seu oponente poderá tratá-lo como se ele estivesse parcialmente imobilizado.

• **Atordoamento:** Como mencionado anteriormente, o personagem perderá o turno seguinte ao receber num mesmo turno uma quantidade de níveis de dano maior que seu nível de Vigor. Ele não poderá realizar ações, a não ser cambalear um pouco, e todos os ataques contra ele receberão um bônus igual a -2 sobre a dificuldade.

Complicações do Combate à Distância

Os Garou raramente usam armas de fogo, mas costumam se encontrar no lado errado em relação a essas coisas. Esta seção traz manobras e complicações para a narração de um tiroteio. Informações sobre armas específicas encontram-se na tabela de Armas de Alcance.

• **Mirar:** O personagem que passar algum tempo mirando pode atirar com muito mais precisão do que outro que simplesmente improvisa um disparo. Entretanto, para mirar adequadamente, o personagem só poderá se deslocar a passo lento, e o alvo deverá permanecer o tempo todo no campo de visão do personagem.

Para cada turno dedicado à mira, o jogador acrescentará um dado a sua parada de Destreza + Armas de Fogo, até um máximo igual ao nível de Percepção do personagem. Uma mira telescópica acrescentará dois dados a mais à parada. Contudo, esse bônus só se aplicará a um tiro por vez. O personagem com uma mira telescópica e um nível de Percepção 3 poderia passar três turnos mirando e ganhar cinco dados adicionais para o teste (dois pela mira telescópica e três por mirar). Para conseguir o bônus novamente, ele terá de passar outros três turnos mirando.

Armas de Alcance

• Tipo	Dano	Alcance	CdT	Pente	Dissimulação
• **Revólver de pequeno calibre**	4	12	3	6	B
S&W M640 (.38 Especial)					
• **Revólver de grosso calibre**	6	35	2	6	C
Colt Anaconda (.44 Magnum)					
• **Pistola semi-automática de peq. calibre**	4	20	4	17+1	B
Glock 17 (9 mm)					
• **Pistola semi-automática de grosso calibre**	5	30	3	7+1	C
Sig P220 (.45 ACP)					
• **Fuzil**	8	200	1	5+1	N
Remington M700 (30.06)					
• **Submetralhadora peq.***	5	25	3	30+1	C
Ingram Mac-10 (9 mm)					
• **Submetralhadora grd.***	4	50	3	30+1	I
H&K MP5 (9 mm)					
• **Fuzil de assalto***	7	150	3	42+1	N
Steyr-AUG (5,56 mm)					
• **Espingarda de caça**	8	20	1	5+1	I
Ithaca M-37 (calibre 12)					
• **Espingarda semi-automática**	8	20	3	8+1	I
Fiachi-Law 12 (calibre 12)					
Arco curto**	4	60	1	1	N
Arco longo**	5	120	1	1	N
Besta**	5	90	1	1	I

Dano: Todo dano causado por armas de fogo e arcos é considerado letal.

Alcance: A essa distância (em metros), a dificuldade é igual a 6. Ao dobro dessa distância, a dificuldade é igual a 8. A menos de 1,80 metros, a dificuldade é igual a 4.

Cadência de Tiro (CdT): O número máximo de balas ou rajadas curtas que uma arma pode disparar num único turno.

Pente: O número máximo de balas que a arma é capaz de carregar. Algumas armas podem ter o pente cheio com uma bala na agulha; essa capacidade é indicada por "+1".

Dissimulação: Veja a tabela de Armas Brancas.

* A arma é capaz de realizar disparos em modo automático, rajadas curtas e efeito "mangueira".

** É preciso uma ação para colocar uma nova flecha em arcos longos e curtos e esticar a corda; as bestas requerem duas ações automáticas para serem recarregadas.

O personagem precisa ter Armas de Fogo 1 para receber este benefício.

• **Modo Automático:** Algumas armas de fogo permitem ao usuário esvaziar um pente inteiro em questão de segundos. Disparar uma arma no modo automático acrescenta dez dados à jogada de ataque, mas isso eleva a dificuldade em dois pontos, pois o recuo estraga a mira do personagem. Este ataque só é permitido se o pente estiver cheio no mínimo até a metade. Naturalmente, após este ataque o pente estará completamente vazio.

O personagem também pode optar por metralhar uma área (efeito "mangueira") em vez de esvaziar o pente num alvo. O sistema é o mesmo do modo automático, com a diferença que os sucessos são distribuídos igualmente entre todos os alvos. Se o personagem atirar numa quantidade de alvos maior que o número de sucessos conseguidos pelo jogador, o Narrador escolherá quais alvos serão atingidos.

• **Arcos:** Apesar da tendência dos lobisomens de considerarem as armas de fogo deselegantes e convulsivos instrumentos da Weaver, muitas tribos usam arcos em combate e transformam-nos em fetiches. Para usar um arco, o personagem precisa adquirir a Perícia Arqueirismo (uma Perícia secundária). O jogador faz um teste de Destreza + Arqueirismo para disparar uma flecha; as dificuldades para os vários tipos de arcos estão indicadas na tabela de Armas de Alcance. O jogador cujo personagem não tem a Perícia Arqueirismo pode fazer testes de Destreza + Esportes, mas esses testes estão sujeitos a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade.

A flecha disparada de um arco curto a curta distância causa tanto dano quanto uma bala de pequeno calibre, e os arcos são silenciosos, de modo que seu potencial de combate é óbvio. Um outro uso comum para os arcos é enfiar uma afiada seta de madeira no coração de um vampiro. Para tanto, o jogador tem de conseguir cinco sucessos a fim de acertar o coração e infligir pelo menos três níveis de dano após a absorção.

Os arcos, entretanto, têm dois problemas principais. Um deles é o fato de o ato de colocar uma flecha e puxar a corda exigir uma ação (automática), enquanto recarregar uma besta exige duas ações automáticas. O outro problema é que, se o jogador sofrer uma falha crítica no teste de ataque, a corda do arco se romperá. Se por acaso tiver uma corda sobressalente, o personagem poderá consertar o arco com um sucesso num teste de Raciocínio + Arqueirismo (ou

num teste de Raciocínio + Ofícios sujeito a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade). Se não a tiver, o arco não passará de uma vareta até o personagem substituir a corda.

• **Cobertura:** Quando seu personagem é o único a portar uma arma, é aceitável ficar em plena vista e disparar. Entretanto, quando se está envolvido num tiroteio de verdade, encontrar cobertura é uma idéia inteligente. A cobertura atrapalha as tentativas do oponente de atirar no personagem, mas isso também prejudica a capacidade desse personagem de responder ao fogo. Veremos a seguir os tipos básicos de cobertura e os modificadores que elas impõem à dificuldade do atacante. Esses modificadores também se impõem à resposta ao fogo, embora em menor grau. O personagem que responde ao fogo subtrai um ponto desses modificadores. Portanto, o personagem que responde ao fogo detrás de uma parede acrescenta um a sua dificuldade, enquanto um personagem deitado no chão não sofre impedimento.

Cobertura	Dificuldade
Deitado no chão	+1
Atrás de uma parede	+2
Só a cabeça exposta	+3

• **Movimento:** Mover-se ao atirar ou abrir fogo contra um alvo em movimento a uma velocidade superior à de caminhada eleva a dificuldade em um ponto.

• **Tiros Múltiplos:** O jogador deve realizar uma ação múltipla ou usar um ponto de Fúria para disparar vários tiros num único turno. As rajadas curtas e o modo automático contam como um "tiro" para essa finalidade. O número máximo de tiros que podem ser disparados por turno é igual ao da cadência de tiro da arma (listada na tabela).

• **Alcance:** Cada arma na tabela de Armas de Alcance tem um alcance indicado. Essa distância é o alcance médio da arma; considera-se que a dificuldade é igual a 6 dentro desse alcance. Uma arma pode ser disparada contra um alvo que se encontra ao dobro dessa distância, mas isso eleva a dificuldade para 8. Se o alvo estiver a menos de 1,80 metros, entretanto, a distância será considerada à queima-roupa e a dificuldade cairá para 4.

• **Recarregar:** As armas que usam pentes de balas podem ser recarregadas rapidamente em combate desde que o personagem tenha preparado um pente sobressalente. A arma pode ser recarregada e disparada no mesmo turno. O jogador simplesmente perde dois dados de sua parada de ataque para compensar o tempo despendido na recarga.

Um revólver pode ser recarregado dessa maneira somente com um carregador apropriado. Se tiver de recarregar um revólver manualmente, o personagem levará um turno inteiro e a operação exigirá sua total concentração, mas poderá ser executada sem um teste se o personagem tiver pelo menos um ponto de Armas de Fogo. Recarregar um pente (colocar de fato balas no pente), entretanto, requer um teste de Destreza + Armas de Fogo (dificuldade 6). Apenas um sucesso é necessário, mas isso leva o turno inteiro.

• **Apontar:** Apontar uma área específica (a cabeça, a mão, o peito) eleva a dificuldade em dois pontos. Os efeitos especiais de um tiro desses ficam a cargo do Narrador.

• **Rajada Curta:** Algumas armas são capazes de disparar três balas toda vez que o personagem puxa o gatilho. Fazer isso em combate acrescenta três dados ao teste de ataque, mas eleva a dificuldade em um ponto. Obviamente, atirar com essa cadência também esvazia o pente de três em três balas. Consulte a tabela de Armas de Alcance para ver quais armas são capazes de disparar uma rajada curta.

• **Armas de Arremesso:** Apesar de a Nação Garou não ver com bons olhos o uso de armas de fogo, as armas de arremesso são parte de quase todas as culturas. Do *shuriken* asiático ao *chakram* indiano, passando pelo bumerangue australiano — e inclusive objetos encontrados casualmente, como pedras ou veículos pequenos —, alguns Garou preferem amaciar os oponentes com ataques desse tipo antes de arremeter e entrar na batalha. O teste para usar uma arma de arremesso é Destreza + Esportes, não Armas Brancas. Geralmente, a dificuldade é igual a 6, dependendo do tamanho e da distância do alvo. Se a arma utilizada não for feita para ser arremessada (a maioria das facas feitas para uso em combate próximo não são balanceadas para o arremesso, e *vice-versa*), o Narrador deve aumentar a dificuldade em pelo menos um ponto. Os níveis de dano para essas armas podem ser encontrados na tabela de Armas de Arremesso.

A distância a que uma arma pode ser arremessada com precisão e com força suficiente para provocar dano depende do peso da arma e da força do atirador. O Narrador pode escolher modificar tanto a dificuldade quanto os dados de dano se sentir que o personagem está fora do alcance efetivo da arma.

Armas de Arremesso

Arma	Dificuldade	Dano/Tipo	Dissimulação
Faca	6	Força/L	B
Shuriken	7	3/L	B
Pedra	5	Força/C	variável
Lança	6	Força+1/L	N

Combate Próximo

Esta seção se divide em três partes. As *Complicações* descrevem em detalhes algumas manobras básicas que qualquer Garou pode executar, bem como os fatores que podem entrar em cena num combate corpo-a-corpo ou com armas brancas. As *Manobras Especiais* detalham algumas táticas de luta disponíveis somente aos Garou com o conhecimento apropriado. As *Táticas de Matilha* revelam algumas manobras que apenas uma matilha pode executar.

As descrições das manobras em todas as três seções incluem observações detalhando em quais formas os Garou podem usá-las, bem como suas dificuldades, o dano que provocam e quantas ações elas exigem. Se uma manobra exigir mais de uma ação, o atacante terá de dividir sua parada de dados ou usar um ponto de Fúria para completar a manobra. De qualquer modo, a manobra inteira acontece durante a primeira ação do personagem no turno.

Complicações

• **Mordida:** Provavelmente a forma de ataque mais básica de todas. O Garou simplesmente enterra as presas na vítima. O dano adicional devido ao posicionamento da mordida (jugular, tecido sensível etc.) fica a cargo do Narrador. Normalmente, as mordidas provocam ferimentos agravados.

Empregável por: Crinos-Lupina (opcionalmente, um lobisomem em Glabro poderia morder a uma dificuldade igual a 8 e causar [Força — 1] pontos de dano)

Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 5
Dano: Força +1 **Ações:** 1

• **Encontrão**: Esta perigosa manobra pode causar mais dano ao atacante que a seu oponente. O atacante corre a toda velocidade em direção ao oponente na esperança de adquirir impulso suficiente para derrubar o dito oponente. Os dois combatentes precisam ter sucesso nos testes de Destreza + Esportes (dificuldade 6 para o atacante, 6 + os sucessos do atacante para o alvo) para não serem derrubados.

No caso de uma falha crítica, duas coisas podem acontecer. O atacante tropeça e cai ou choca-se impetuosamente contra o alvo e é jogado para trás, o que deixa o alvo intacto mas provoca no atacante o Vigor do alvo em dados de dano.

Todo dano provocado por este ataque é considerado contundente. Se o ataque for empregado por um Garou nas formas Crinos ou Hispo contra um ser humano desprotegido, o dano poderá ser considerado letal (a critério do Narrador).

Empregável por: Qualquer forma
Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 7
Dano: Força **Ações:** 1

• **Garras:** Outro ataque simples e comumente empregado, este golpe consiste meramente no Garou dilacerar o oponente com as garras. Este ataque causa ferimentos agravados nas formas Crinos e Hispo. Apesar de serem um tanto longas e afiadas nas formas Glabro e Lupina, as unhas de um lobisomem ainda são fracas demais para infligir dano real.

Empregável por: Crinos-Hispo
Teste: Destreza+Briga **Dificuldade:** 6
Dano: Força +1 **Ações:** 1

• **Desarmar:** Semelhante a aparar, o personagem tenta usar uma arma para arrancar a arma de seu oponente. O atacante faz o teste de ataque como sempre, mas submetido a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade. Se a quantidade de sucessos do atacante for igual ou superior à pontuação de Força de seu oponente, este deixará a arma cair. Se não conseguir sucessos suficientes, o atacante ainda infligirá dano normalmente. Uma falha crítica nesse teste geralmente significa que o atacante deixou cair sua arma.

É possível, apesar de muito mais difícil, executar esta manobra sem uma arma. Nesse caso, o teste é Destreza + Briga, a dificuldade é igual a 8 e o personagem deve remover um dado de sua parada de ataque como se estivesse se deslocando para dentro da área de alcance de um oponente com uma arma mais longa.

Empregável por: Hominídea-Crinos
Teste: Destreza + Armas Brancas **Dificuldade:** +1
Dano: Especial **Ações:** 1

• **Ataques Pela Retaguarda/Pelos Flancos:** Atacar os flancos de um oponente reduz a dificuldade em um ponto. Atacar pela retaguarda reduz a dificuldade do atacante em dois pontos.

• **Engalfinhamento:** Engalfinhar-se é o ato de se atracar com um oponente e segurá-lo com a intenção de imobilizá-lo ou machucá-lo. Um ataque desse tipo, com a intenção de causar dano ao oponente, é chamado chave; um ataque com a intenção de imobilizar é chamado imobilização.

Qualquer um dos ataques começa com o atacante passando num teste de Força + Briga. O sucesso indica que o atacante engalfinhou-se com o oponente. No caso de uma chave, o atacante poderá infligir dano igual a sua Força, a partir do turno seguinte ao engalfinhamento. No caso de uma imobilização, o alvo é seguro até sua próxima ação.

Quando é alvo de um engalfinhamento, o personagem tem duas opções. A primeira é escapar, o que exige um teste resistido de Força + Briga. Como opção do Narrador, os defensores podem fazer testes de Destreza ao invés de Força para escapar à chave ou à imobilização. Se o atacante vencer, o engalfinhamento continuará. Se o defensor vencer, ele se libertará. A outra opção é reverter o golpe. O teste é idêntico ao anterior, mas, para reverter o golpe com sucesso, o defensor terá de conseguir pelo menos dois sucessos a mais que o atacante.

Exemplo: Dois companheiros de matilha Garou, Presas-mordem-como-o-inverno e Caminha-sobre-a-lâmina-balanceada, estão brincando de luta livre. Presas tem sucesso ao engalfinhar-se com Caminha e rosna para que ele se submeta. Caminha pensa de maneira diferente e tenta reverter o golpe.

Ambos os jogadores fazem testes com as paradas de dados de Força + Briga de seus personagens. O jogador que interpreta Presas obtém três sucessos; o jogador que interpreta Caminha obtém quatro. Embora o jogador que interpreta Caminha conseguisse mais sucessos, ele precisava de pelo menos cinco (dois a mais que o total de Presas) para reverter o golpe com sucesso. A luta continua com Presas ainda no controle.

Empregável por: Hominídea-Crinos
Teste: Força + Briga **Dificuldade:** 6
Dano: Força ou nenhum **Ações:** 1

• **Chute:** Os ataques com chutes variam em estilo desde um pontapé rápido na virilha até elaborados giros no ar. O Narrador deve se sentir à vontade para ajustar o dano e a dificuldade a fim de compensar a complexidade da manobra. O sistema aqui apresentado tem como pressuposto um ataque com chute direto.

O dano causado por um chute é geralmente considerado contundente, mas o Garou na forma Crinos que chutar um ser humano normal pode causar dano letal.

Empregável por: Hominídea-Crinos
Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 7
Dano: Força +1 **Ações:** 1

• **Soco:** Assim como os chutes, os socos podem ser tão simples quanto um sopapo na cara ou tão impressionantes quanto um murro com os dois punhos, capaz de derrubar um oponente. O Narrador pode decidir acrescentar dados de dano e/ou modificar a dificuldade do atacante no caso de ataques com socos especiais, como os diretos, os curtos ou os ganchos.

O dano de um soco costuma ser contundente, porém, mais uma vez, o Garou na forma Crinos que esmurrar um ser humano poderia provocar dano letal. É a força dos lobisomens!

Empregável por: Hominídea-Crinos
Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 6
Dano: Força **Ações:** 1

• **Rasteira:** O personagem usa suas pernas ou uma arma para derrubar o oponente com uma rasteira. É claro que apenas certas armas podem ser usadas desse modo. Como os braços dos lobisomens na forma Crinos são desproporcionalmente longos, eles

Armas Brancas

Arma	Dificuldade	Dano/Tipo	Dissimulação
Cassetete	4	Força/C	B
Corrente	5**	Força/C	C
Bastão	6	Força+1/C	N
Clava	6	Força+2/L	N
Faca	4	Força/L	B
Porrete	5	Força+1/C	I
Espada	6	Força+2/L	I
Machado	7	Força+3/L	N
Arma de Haste	7	Força+3/L	N
Klaive*	6	Força+2/A	C
Grã-klaive*	7	Força+3/A	I

Dificuldade: A dificuldade normal para usar a arma.
Dano: O número de dados de dano lançados para a arma.
Tipo: C = Por Contusão L = Letal A = Agravado
Dissimulação: B = Bolso, C = Casaco, I = Impermeável, N = Não se Aplica

* Estas armas são de prata e infligem aos Garou dano não passível de absorção.

** A corrente pode ser usada para enredar um dos membros do oponente com dificuldade +1.

podem dar uma rasteira num oponente menor usando os braços em vez das pernas. De modo similar, um Garou pode tentar fazer um adversário tropeçar enquanto estiver na forma Hispo ou Lupina, embora isso eleve a dificuldade em um ponto.

A rasteira não provoca dano mas deixará o oponente prostrado se for bem-sucedida.

Empregável por: Todas as formas
Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 8
Dano: Nenhum **Ações:** 1

• **Comprimento da Arma:** O personagem armado com uma faca que enfrenta outro armado com uma espada está em franca desvantagem simplesmente porque precisa entrar na zona de alcance de seu oponente a fim de causar-lhe dano. Ao enfrentar um oponente armado com uma arma de comprimento apreciável, o personagem com a arma mais curta perderá um dado de sua parada de ataque a fim de refletir a aproximação necessária para atingir o oponente.

• **Ataque com Arma Branca:** O personagem ataca com uma arma, seja uma klaive, um porrete, uma espada, uma corrente ou uma pedra. O dano, o tipo de dano e as dificuldades para diversas armas estão relacionadas na tabela de Armas Brancas. O teste para esses ataques é Destreza + Armas Brancas.

Manobras Especiais

As manobras que veremos a seguir não são inerentes aos Garou; elas precisam ser aprendidas. Cada personagem pode começar o jogo conhecendo uma dessas manobras especiais; para adquirir outras é preciso encontrar um professor, passar por treinamento etc., durante o jogo.

Pode ser que os jogadores desejem criar manobras especiais para seus personagens. Os sistemas para manobras novas ficam a cargo do Narrador.

• **Ação Evasiva:** Semelhante à esquiva, desviar-se de um oponente envolve saltar, rodopiar e geralmente manter-se um passo à frente dele. Esta manobra não inflige dano, mas cada sucesso obtido subtrai um sucesso do teste de ataque de um oponente. Se o jogador que interpreta o personagem que se desvia obtiver mais sucessos que o atacante, este não apenas errará o ataque como o primeiro vai se colocar em boa posição para contra-atacar. O personagem que se desvia receberá um bônus igual a -1 sobre a dificuldade de seu ataque no turno seguinte, supondo-se que ele venha a agir primeiro.

Ao contrário da esquiva, o personagem não pode abortar uma ação e mudar para uma ação evasiva. Esta deve ser sua ação declarada.

Empregável por: Todas as formas
Teste: Raciocínio + Esquiva **Dificuldade:** 6
Dano: Nenhum **Ações:** 1

• **Incapacitar:** Com este ataque violento, o lobisomem enterra as presas na parte inferior da perna de seu alvo e arranca os tendões. Se tiver sucesso, o ataque tolherá severamente os adversários quadrúpedes e aleijará os bípedes (diminua pela metade as taxas de movimentação dos adversários quadrúpedes). Também é possível executar este ataque com as garras, embora isso pareça menos natural.

O dano provocado por este ataque é agravado. Em geral, um lobisomem solitário usa esta manobra para retardar o oponente até que sua matilha possa se juntar à batalha.

Empregável por: Crinos-Lupina
Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 8
Dano: Força + Aleijamento **Ações:** 1

• **Mandíbula de Ferro:** O Garou cerra as mandíbulas no pescoço de um alvo, não para matar, e sim para imobilizar. Este ataque só pode ser executado por trás ou por cima de um oponente, de modo que o atacante possa usar todo o peso de seu corpo a seu favor. O atacante deve primeiro ter sucesso numa mordida, com uma penalidade igual a + 1 sobre a dificuldade. Em vez de lançar os dados para avaliar o dano, entretanto, o atacante e o defensor devem ambos fazer um teste resistido de Força + Esportes. Se o atacante vencer, ele forçará o alvo contra o chão e o manterá assim. Se perder, o atacante não conseguirá imobilizar o alvo, mas a mordida poderá infligir dano normalmente.

O personagem imobilizado pode tentar escapar em sua próxima ação. O jogador que o interpreta deve testar Força + Briga (dificuldade igual a Briga + 4 do oponente) num teste resistido contra Força + Briga do atacante (dificuldade igual a Briga + 2 do defensor). Se falhar, o defensor permanecerá imobilizado. Ele escapará se conseguir igualar o número de sucessos do atacante, mas receberá uma quantidade de dano igual ao número de sucessos do atacante (que ele poderá absorver). Se obtiver mais sucessos que o atacante, ele escapará sem maiores danos.

Exemplo: A luta "de brincadeirinha" entre Presas-mordem-como-o-inverno e Caminha-pela-lâmina-balanceada já não é tão de brincadeirinha assim. Cansado do espernear de seu oponente (e preocupado com a possibilidade de logo ser derrotado), Presas prende Caminha numa mandíbula de ferro. Caminha não gosta dessa reviravolta nos acontecimentos e tenta escapar.

Ambos os jogadores fazem testes de Força + Briga por seus personagens. Os dois têm Briga 4 e, portanto, Presa tem uma dificuldade igual a 6 (Briga + 2 de Caminha) e Caminha tem uma dificuldade igual a 8 (Briga + 4 de Presas). Os dois jogadores obtêm três sucessos. Caminha escapa, mas tem de absorver três níveis de dano agravado. Ele o faz com facilidade e decide dar fim à luta-treino antes que as coisas piorem.

Empregável por: Crinos-Lupina
Teste: Destreza + Briga **Dificuldade:** 6
Dano: Nenhum **Ações:** 1

• **Salto Dilacerante:** Uma manobra de luta para os Garou um pouco mais graciosos e leves, o salto dilacerante envolve passar por um oponente com um salto e golpeá-lo em meio ao movimento. Se bem-sucedida, a manobra faz o Garou aterrissar longe do alcance de seu oponente.

O Narrador deve primeiro verificar de quantos sucessos o jogador precisará num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 3; as distâncias estão indicadas na tabela de Saltos). Se o jogador não obtiver um número de sucessos suficiente para fazer seu personagem passar pelo oponente, o personagem aterrissará onde a tabela assim o indicar e poderá ainda usar sua ação garantida por Fúria, submetida a uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade. Se tiver sucesso, ele então deverá fazer um teste de Destreza + Briga para o ataque com as garras. Se o ataque com as garras falhar, o personagem ainda aterrissará onde planejou.

Este ataque provoca ferimentos agravados. Pode também ser tentado com um soco (provocando dano por contusão) ou com uma arma (provocando dano de acordo com a arma e transformando o teste em Destreza + Armas Brancas).

Normalmente, os personagens precisam estar na forma Crinos para executar esta manobra, mas também funcionará na forma Glabro se o personagem estiver esmurrando ou usando uma arma. Um personagem usando o Dom: Salto da Lebre poderia utilizar a manobra até na forma Hominídea.

Empregável por: Glabro-Crinos
Teste: Destreza + Esportes / Destreza + Briga **Dificuldade:** 8
Dano: Força + 1 **Ações:** 2

• **Escárnio:** O Garou brinca com o oponente, rosnando, mostrando os dentes e proferindo insultos. Esta tática pode alarmar ou distrair o alvo e fazê-lo hesitar, o que dá ao Garou uma vantagem. A cada dois sucessos que o jogador obtiver num teste de Manipulação + Intimidação (no caso de oponentes não-Garou) ou Expressão (com outros Garou), o oponente perderá um dado em sua ação seguinte.

Esta manobra pode ser usada por uma matilha (veja a seção *Táticas de Matilha*). Se isso acontecer, os efeitos serão cumulativos, o que significa que a parada de dados de um oponente pode ser reduzida a zero. Se assim for, ele não poderá realizar nenhuma ação a não ser se esquivar.

O Garou submetido a esta manobra, principalmente se realizada por uma matilha, pode entrar em frenesi. Um teste de Fúria deve ser feito e a dificuldade será reduzida em um ponto se a provocação partir de uma matilha.

Empregável por: Todas as formas
Teste: Manipulação + Expressão/Intimidação
Dificuldade: Raciocínio + 4 do oponente
Dano: Nenhum **Ações:** 1

Táticas de Matilha

As manobras que veremos a seguir podem ser executadas apenas por uma matilha de lobisomens ou por membros de uma mesma matilha. Deve existir uma ligação espiritual entre os participantes (proporcionada pelo totem da matilha) para que os Garou coordenem suas ações e façam com que esses ataques funcionem da maneira apropriada.

A matilha pode conhecer um número de manobras de matilha no máximo igual à mais baixa pontuação de Gnose na matilha. Por exemplo, se a matilha tiver dois membros com níveis de Gnose 5, outro com nível 7, mais um com nível 4 e outro ainda com nível 1, a matilha conhecerá apenas uma tática de matilha. Essa restrição se aplica mesmo que não seja necessário a matilha inteira executar a manobra. Quanto maior a Gnose da matilha, mais "sintonizados" estarão seus membros com o totem e uns com os outros.

As descrições dessas manobras trazem observações sobre quantos Garou são necessários para executar a manobra e se é possível fazê-la sozinho.

As manobras apresentadas aqui dão apenas uma mostra do que uma matilha criativa (sem mencionar um grupo de jogadores criativos) pode conceber. Uma tática de matilha realmente original e eficiente deve valer um ponto de Glória e/ou Sabedoria.

• **Arrancar Pêlos:** Geralmente executado por dois Garou em rápida sucessão, este ataque consiste em o primeiro membro da matilha arrancar a proteção natural (ou mesmo a armadura artificial) de um oponente, deixando um ponto vulnerável para o membro seguinte atacar.

O primeiro atacante faz um teste de Destreza + Briga para um ataque com as garras, arruinando a pelagem ou a proteção de um oponente e, esperamos, levando um bom naco dela consigo (a dificuldade do teste é igual a 7). Para cada dois sucessos obtidos no dano (antes da absorção), o alvo perderá um dado dos testes de absorção para aquela área. O membro seguinte da matilha poderá então atacar normalmente, mas sua dificuldade aumentará em dois pontos, pois ele terá como alvo a mesma área que o primeiro atacante atingiu. Essa penalidade persistirá até o alvo poder reparar o dano ou arranjar nova armadura.

Exemplo: Não muito tempo depois da pequena disputa entre Presas e Caminha, eles se encontram cercados por uma ameaça muito mais mortal: um monstro quitinoso e provido de garras, proveniente de algum fosso de procriação da Wyrm. Presas lança um olhar para Caminha, que assente e se lança contra o monstro para executar a manobra de arrancar pêlos ('tá legal, o monstro não tem exatamente pêlos, mas o mesmo princípio se aplica).

O ataque de Caminha acerta em cheio e o jogador que o interpreta obtém seis sucessos na avaliação de dano! Apesar de a criatura absorver a maior parte desse dano, a casca agora foi arrancada de parte de seu flanco esquerdo. Quando Presas atacar, ele vai mirar nessa área (com uma penalidade igual a +1 sobre a dificuldade). Se ele tiver sucesso, a criatura absorverá o dano com uma penalidade de três dados.

Número Mínimo de Membros: 2

Dá Para Fazer Sozinho?: Sim

• **Cerco:** Os lobos não atacam a presa imediatamente, mesmo estando em alcatéias. Em vez disso, eles perseguem e importunam sua futura refeição até ela desfalecer devido à exaustão. Os lobisomens usam um método similar para atacar e confundir os inimigos.

O cerco requer pelo menos quatro Garou: um à frente da vítima, um atrás e um de cada lado. O Garou mais na retaguarda persegue a presa e a conduz para um dos Garou laterais ou para o líder. O assediador na retaguarda então reassume sua posição e o novo assediador surpreende a presa, rosnando e mordiscando, e persegue-a em direção a um dos outros Garou, e assim por diante até que a vítima fique exausta. Uma vítima humana perderá um ponto de Força de Vontade toda vez que for "passada" para outro lobisomem.

O sistema para o cerco é o seguinte: faça um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 5) tanto para o Garou em perseguição quanto para a presa. Se obtiver mais sucessos, o Garou perseguirá a vítima com sucesso e vai passá-la para um outro Garou. Em geral, o Garou precisa vencer cinco desses testes para forçar a vítima a se aproximar o suficiente de outro lobisomem e passá-la adiante.

Entretanto, se obtiver mais sucessos, a presa abrirá distância em relação a seu atacante e poderá tentar escapar. Faça os mesmos testes novamente, mas desta vez o jogador que interpreta o Garou acrescentará os sucessos excedentes da presa a sua dificuldade. Por exemplo, se o jogador que interpreta o Garou obteve um sucesso no primeiro teste de cerco e o Narrador obteve cinco para a presa, o jogador que interpreta o Garou acrescentará quatro a sua dificuldade, que passará a ser igual a 9. O Garou deve exceder os sucessos da presa — contra a dificuldade ajustada — para alcançá-la e começar a desviá-la em direção aos caçadores na espera. Se a presa escapar, o Garou deverá recorrer ao rastreamento para encontrá-la.

Se a presa optar por resistir e lutar, terá início um combate normal. Ao contrário dos lobos normais, os lobisomens não recuarão diante da presa. É a natureza deles lutar, não fugir.

O cerco pode ser executado em qualquer forma quadrúpede. Algumas tribos, principalmente a Cria de Fenris e os Senhores das Sombras, usam este método para seqüestrar filhotes de suas famílias humanas ou lupinas. Eles cansam o filhote até a exaustão, o que o torna muito mais fácil de se capturar e transportar para seu novo lar.

Número Mínimo de Membros: 4
Dá Para Fazer Sozinho?: Não

• **Ataque Feroz:** Também chamado de "pilha de cachorros" pelos Roedores de Ossos, este ataque brutal requer pelo menos três membros da matilha, embora possa envolver cinco ou mais no caso de oponentes maiores. Um lobisomem se atira contra um oponente para derrubá-lo no chão, depois do que o resto da matilha avança sobre ele na forma Lupina ou Hispo a fim de mordê-lo enquanto estiver caído.

O sistema é simples. O primeiro Garou executa um ataque normal, como encontrão ou rasteira. Depois, seus companheiros de matilha cercam o adversário caído e mordem qualquer parte que estiver ao alcance. Este ataque pode matar a maioria dos inimigos em segundos, mas os oponentes que não forem mortos imediatamente deverão fazer testes de Força + Esportes (dificuldade 4 + 1 para cada Garou envolvido, máximo de 10) para se levantar.

Número Mínimo de Membros: 3
Dá Para Fazer Sozinho?: Não

• **Osso da Sorte:** Um ou mais Garou agarram as extremidades de um oponente e o partem ao meio. Não é muito sutil, é verdade, mas é uma maneira espetacular de obrigar um adversário não-cooperativo a falar ou de fazer os inimigos remanescentes tremerem de medo.

Cada jogador deve fazer um teste de Destreza + Briga para seu personagem agarrar uma extremidade. A dificuldade inicial é igual a 6 e será reduzida em um ponto a cada Garou excedente (pois a capacidade do oponente de se esquivar vai diminuindo). Depois de imobilizadas todas as extremidades possíveis, cada jogador fará um teste de Força para avaliar o dano. Este dano é considerado letal. Os Garou envolvidos podem escolher entre puxar devagar como um método de tortura (caso em que o dano é considerado contundente) ou simplesmente dar um puxão rápido, maximizando o dano. Se qualquer um dos Garou infligir mais do que três níveis de dano depois da absorção, a extremidade será fraturada ou decepada (a critério do Narrador).

É possível executar esta manobra nas formas Lupina ou Hispo; só requer que a vítima seja derrubada primeiro.

Número Mínimo de Membros: 2+
Dá Para Fazer Sozinho?: Não

Exemplo de Jogo:

[Os jogadores se reuniram para mais uma sessão de **Lobisomem**. Matt é o Narrador. Halle interpreta Vevila Canta-a-magia, Galliard Fianna e alfa da matilha, que ainda está tentando se adaptar aos Estados Unidos e às tradições esquisitas de seus Garou. Brian interpreta Dane Louvado-por-Fenris, o Ahroun impuro da Cria de Fenris que tem visões recorrentes sobre o papel de sua tribo na Guerra da Fúria e anseia por expiação. Ryan interpreta Monstro de Pedra, um Ragabash Peregrino Silencioso que foge de seu passado no Cairo. Julie interpreta Sombra Rubra, uma Garra Vermelha extremamente jovem que ainda está tentando se acostumar ao papel de Philodox.

[Na última sessão, o Theurge da matilha desapareceu misteriosamente depois de uma assembléia (na vida real, o jogador viajou, mas Matt não vê razão para não usar isso como gancho para suas histórias). Como a matilha é formada pelos membros mais jovens da seita, eles decidem tentar descobrir o paradeiro do Theurge. Os anciões são severos e perder um companheiro de matilha provavelmente acarretaria numa grave perda de Sabedoria!]

A lua gibosa, inchada e preguiçosa, ergue-se por sobre a linha das árvores. Vevila nunca se sentiu tão fora de lugar. Sua terra natal está a milhares de quilômetros de distância e, depois de apenas um breve mês como alfa da matilha, ela perdeu um companheiro! Ela caminha silenciosamente na forma Lupina até o rotineiro ponto de encontro da matilha e encontra Dane, que já estava lá, esperando impacientemente na forma Crinos.

— Você está louco, Dane? Usar a forma de batalha desse jeito?

Ela sabe que está desperdiçando fôlego, mas não consegue evitar a frustração. Dane simplesmente grunhe e ergue seu possante martelo até o ombro.

— Ele é louco. A gente já sabia. Ele é o Ahroun.

Monstro de Pedra emerge do matagal. Vevila sorri interiormente. Como os dois são os únicos hominídeos da matilha, ela se identifica com ele. Ambos aprenderam, entretanto, que a forma Lupina é o disfarce preferido, tanto por respeito à Coruja — o totem do caern — quanto por razões práticas.

— Ele está louco; eu sou uma graça; Rubra está confusa; você, toda coquete; e Sábio-para-muitos está...

— Perdido — rosna a Garra Vermelha, chacoalhando os pêlos ao entrar na clareira logo atrás de Monstro de Pedra.

[Matt deixa os jogadores discutirem o assunto durante algum tempo. Eles consideram possibilidades e examinam rapidamente o que aconteceu durante a assembléia para ver se conseguem recordar aonde o Theurge poderia ter ido. Finalmente, eles decidem contatar o totem da matilha, Guaxinim (um totem da Astúcia), para perguntar se ele viu o obstinado Theurge.

[Halle lembra Matt que, como a lua gibosa está no céu, Vevila readquire sua Fúria. Matt assente, e Halle completa a parada de Fúria de Vevila.]

O problema, é claro, pensa Vevila, enquanto a matilha olha para ela, *é que eu não tenho a menor idéia de como invocar espíritos. Só o maldito Theurge sabia fazer isso! Mas...*

Um sorriso lupino cruza seus lábios. Concentrando-se, ela projeta sua mente à procura do travesso espiritozinho ao qual sua matilha é devotada.

[Halle pergunta a Matt se é possível usar o Dom: Comunicação Telepática para contatar o espírito totêmico da matilha, já que ninguém ali conhece o Ritual de Conjuração. "Por que não?", Matt pergunta. Halle usa um ponto de Força de Vontade por Vevila.]

— Sim? — pergunta uma voz fraca e incorpórea na mente de Vevila.

— Boa noite, amigo Guaxinim — pergunta Vevila. — Perdemos nosso Theurge. Você o viu?

— Nossa, como vocês são descuidados — o espírito gorjeia, em tom de brincadeira. — Onde vocês o viram pela última vez? Vocês tentaram debaixo das almofadas?

[Durante a conversa com Guaxinim, Matt traz Halle para um canto, mas ainda à vista dos outros jogadores. Enquanto os dois conversam, Matt nota que Brian está resmungando impacientemente, então pede a ele que dê a Dane um ponto temporário de Fúria.]

Malgrado ela mesma, Vevila ri. Dane resmunga:

— O que é tão engraçado, *alfa*?

Mas ela não ouve.

— Nós o vimos pela última vez na assembléia. Ele correu para o norte durante o festim, mas Chuva de Sangue disse que o viu à beira do lago, mais tarde.

— Chuva de Sangue disse isso? — o Guaxinim soa estranhamente preocupado.

— É, por quê?

Dane, que andava para lá e para cá ansiosamente, acaba explodindo:

— O QUE 'TÁ ACONTECENDO, DROGA? CADÊ O THEURGE?

Sobressaltada, Vevila ergue os olhos... e perde contato com o espírito.

[Brian, interpretando Dane, decide que já esperou demais. Matt acha que essa pequena explosão emocional poderia perturbar o Dom e pede a Halle que faça um teste de Raciocínio (quatro dados) + Prontidão (dois dados) para permanecer em contato. Ele estabelece uma dificuldade igual a 6; Halle obtém 2, 3, 3, 4, 8 e 1. O 1 cancela seu único sucesso. Ela falha no teste e perde o contato com Guaxinim.]

— Dê um jeito nesse seu maldito mau-gênio, Dane! Eu quase descobri onde ele está!

Os pêlos de Vevila se eriçam e ela rosna para o Fenrir, que solta o martelo e arreganha os dentes. Monstro de Pedra dá um passo para trás em antecipação ao desafio que certamente está por vir.

— Agora não — late a Garra Vermelha. Ela pronuncia apenas duas palavras, mas com firmeza, e os outros entendem o que ela quer dizer. A Litania estabelece que o líder não pode ser desafiado durante tempos de guerra. Dane bufa e apanha seu martelo, e Vevila volta-se para a matilha.

— Acho que temos por onde começar. Guaxinim pareceu surpreso ao saber que Chuva de Sangue disse alguma coisa sobre nosso Theurge. Talvez devêssemos ir falar com ele.

— Chuva de Sangue, o grande e mau Ahroun Garra Vermelha? — Monstro de Pedra rola no chão, pernas para o ar.

— Mostre respeito — rosna Sombra Rubra.

— Perdão — Monstro de Pedra se corrige. — *Adren* Garra Vermelha.

[Os jogadores começam a interpretar a discussão. Tanto Halle quanto Brian decidem que a admoestação de Sombra Rubra esfria os ânimos de seus personagens o suficiente para que eles se concentrem na questão imediata. Os personagens partem a pé, para encontrar Chuva de Sangue.

[Entretanto, encontrar o Garra Vermelha exigirá um certo esforço, pois ele e sua matilha costumam purgar as florestas circundantes da infestação humana. Matt pede a Julie para fazer um teste de Inteligência + Prontidão para recordar onde ele disse que estaria esta noite. Julie lança quatro dados (dois em cada Característica) contra uma dificuldade igual a 6. Ela obtém 6, 6, 7 e 10: quatro sucessos! Sombra Rubra entra trotando na floresta e é seguida pela matilha.]

Seguindo a liderança de Sombra Rubra, a matilha precipita-se floresta adentro. Vevila segue logo atrás da Philodox, ainda bastante preocupada com Dane. *Grande Gaia, estou quase torcendo para a gente se meter em encrenca esta noite*, ela pensa, *só para que ele possa gastar um pouco de Fúria*. Ela dá uma olhada para a lua gibosa e sente a própria Fúria percorrer-lhe o corpo como uma onda. *Graças a Gaia, Sombra Rubra interrompeu aquela tolice na hora certa...*

Sombra Rubra se detém abruptamente, os pêlos eriçados. O odor forte e penetrante de sangue fresco está no ar, e também fumaça de madeira queimando. A Garra Vermelha rosna para a alfa da matilha, pedindo permissão para seguir adiante e verificar a situação. Vevila assente, e Sombra Rubra retira-se furtivamente.

À frente, a clareira está tomada pela carnificina. Pelo menos três corpos humanos jazem em pedaços ao redor do que foi antes um acampamento. Um diminuto filete de fumaça

ergue-se de um círculo de pedras. *É assim que os humanos comem*, recorda Sombra Rubra, *porque eles são fracos demais para capturar e comer as presas cruas*. Sombra Rubra fareja o acampamento cautelosamente. Embora ela não morra de amores pelos seres humanos, algo não está certo. Invocando um Dom, ela fareja novamente e rosna baixinho. O sangue tem uma qualidade doce e viscosa: gente da cidade, então. Mas boa parte da mutilação ocorreu depois da morte. Por que destroçar inimigos já mortos?

[Matt diz a Julie o que a personagem dela pode facilmente perceber. Julie, imaginando que deve haver mais por trás disso, declara que usará um ponto de Gnose e ativará o Dom: Sentidos Aguçados da Garra Vermelha. Matt concorda e informa Julie de que Sombra Rubra sente uma discrepância de tempo entre o instante em que os seres humanos foram mortos e o momento em que foram feitos em pedaços.]

Sombra Rubra late, chamando os demais. Vevila e Monstro de Pedra entram na clareira, enquanto Dane — aferrando-se teimosamente a sua forma natural Crinos — aguarda na floresta.

— Eles foram mortos, mas destroçados depois — diz Sombra Rubra. — E o sangue deles tem um cheiro estranho.

— Este aqui foi eviscerado — grita Monstro de Pedra, do outro lado da clareira. — Intestinos para dar e vender!

— Corta essa, Amon — Vevila diz bruscamente. O nome humano soa estranho na língua Garou. — Estão sentindo o cheiro de outros Garou? Vocês dois?

Monstro de Pedra e Sombra Rubra farejam os corpos e a clareira em busca de sinais de outros Garou. Vevila fita algo que se assemelha a um torso, perguntando-se quem eram essas pessoas e por que estavam tão floresta adentro. Por que tiveram de morrer? Por que os Garras Vermelhas não escolhiam suas batalhas? E... o que era aquele cheiro no ar? Doce, enjoativo, porém de algum modo repugnante. Cuidadosamente, Vevila lambe o torso ensanguentado, tentando sentir o gosto daquilo que Sombra Rubra mencionara. E imediatamente, ela sente.

[Os personagens de Ryan e Julie começam a farejar em busca de outros Garou. Matt pede a ambos que façam testes de Percepção + Instinto Primitivo. A dificuldade seria normalmente igual a 10 (os Garou que estiveram ali usaram Dons para disfarçar seus rastros), mas, como estão na forma Lupina, as dificuldades caem para 8. Além disso, o Dom da Garra Vermelha ainda está ativo, de modo que a dificuldade de Julie é igual a 7, e ela ganha um dado adicional de Instinto Primitivo para o teste. Julie lança os dados, mas não consegue sucessos; Ryan consegue um. Matt o informa de que um Garou esteve ali, mas quem era ou há quanto tempo foi continua um mistério.

[Enquanto isso, Vevila imprudentemente lambe o sangue sobre um dos corpos. Halle, é claro, não sabe que o sangue está envenenado, e ela parece bastante preocupada quando Matt sorri e pede a ela para fazer um teste de Vigor contra uma dificuldade igual a 8. Como Halle não é idiota, ela declara que Vevila ativará o Dom: Resistência à Toxinas. Halle faz o teste de Vigor (2, mais 2 por estar na forma Lupina) + Sobrevivência (1 dado) contra uma dificuldade igual a 6 e tem sucesso. Portanto, ela adiciona três dados a seu teste de Vigor para resistir ao veneno, o que dá uma parada de sete dados. Esse teste tem como resultado 3, 3, 2, 7, 8, 9 e 1 — apenas um sucesso. Matt descreve os efeitos aos jogadores.]

Vevila se afasta do corpo, espirrando e tossindo. Os outros Garou trocam olhares alarmados quando ela engasga com o sangue e sua língua comprida assume um tom doentio de púrpura. O acesso passa rapidamente e ela cospe a palavra "veneno".

— Tai — diz Monstro de Pedra. — Essa gente foi envenenada, e os Garras encontraram-nos mortos, e pensaram: "Bem, merda, a gente chegou tarde. Vamos estraçalhar eles."

— Por quê? — rosna Sombra Rubra.

— Brincadeira — replica Monstro de Pedra. — De qualquer maneira, havia pelo menos um Garou aqui, mas eu não sei há quanto tempo. O rastro é fraco.

— Vou dar uma olhada na Umbra — grita Dane, de dentro do mato. Ele desaparece antes que Vevila possa impedi-lo.

[Cansado de esperar, Brian diz que Dane vai percorrer atalhos usando o reflexo do luar no sangue derramado. Brian testa a Gnose de Dane (quatro dados) contra uma dificuldade igual a 6 (Matt decide que a Película ali é ligeiramente mais espessa que o normal por causa das toxinas da Wyrm usadas para matar aquelas pessoas), menos um por usar uma superfície refletora, num total de 5. Brian obtém 6, 6, 7 e 4: três sucessos, o suficiente para alcançar a Umbra instantaneamente.]

Se a cena no mundo físico era sangrenta, é definitivamente de virar o estômago na Umbra, mesmo para um Ahroun da Cria. O lugar todo está saturado de sangue e coágulos, mas apenas um cadáver permanece intacto. O corpo eviscerado do homem jaz de través no solo, o rosto contorcido num esgar hediondo e dolorido.

— Não é jeito de morrer — Dane resmunga. Ele fita o homem. Há algo ali que ele já viu antes, mas não nesta vida. Ele suspira. Convocar seus ancestrais em busca de ajuda certamente forneceria informações, mas ele não tem a menor vontade de se torturar com visões da carnificina da Guerra da Fúria. Mas, por fim, ele volta no tempo e pede orientação...

[Brian diz que Dane usará seu Antecedente Ancestrais para descobrir mais sobre aquela estranha cena. Matt concorda, e Brian faz um teste de Ancestrais (três dados) contra uma dificuldade igual a 8 e consegue dois sucessos. Esse resultado já basta para perceber o que aconteceu, de modo que Matt informa Brian.]

Começa como sempre: uma rajada de ar frio e um sussurro em sua mente.

— O que quer saber, filhote?

Ele reconhece a voz. Dane contatou Uivo da Nevasca, um poderoso Theurge da Cria.

— O que matou estes humanos, Uivo-rhya?

— A cria da Wyrm os matou, filhote, mas essa não é a questão. A questão é...

Dane completa a oração.

— Por quê?

— Sim. Você já viu isto antes, mas não com seus olhos jovens. Você se lembra?

Dane franze o cenho robusto e pensa. E então a visão se desdobra: um Crinos imenso e repulsivamente deturpado estraçalha as vísceras de um urso. Dane sabe que o Garou da Wyrm não matou o urso, mas ele sente seu estômago se revirar

de vergonha. Mas isso não importa agora. O importante é que o Dançarino da Espiral Negra estava usando o corpo para...

— Adivinhação — Dane diz.

Uivo da Nevasca desaparece. Estes seres humanos, Dane percebe, foram envenenados e depois abatidos para alguém ler o futuro.

E, se a adivinhação foi bem-sucedida, será que a criatura não teria previsto a chegada da matilha?

No mundo físico, a suposição de Dane é rápida e brutalmente confirmada. A matilha continua sua busca, mas Sombra Rubra se empertiga de repente. Ela começa a rosnar, mas apenas por um instante. O solo se abre com uma explosão, e dois Garou — deturpados, enegrecidos e cobertos de sangue — se apresentam diante da jovem matilha com as bocas a salivar. Vevila e Monstro de Pedra olham de soslaio um para o outro e invocam sua Fúria com a intenção de mudar para Crinos. Os Dançarinos da Espiral Negra não perdem tempo para atacar...

[Matt permite a Julie fazer um teste de Percepção + Prontidão para sentir os tremores que precedem a emboscada. Ela obtém apenas um sucesso, de modo que Matt dá a ela o aviso de que o solo está tremendo ligeiramente. Julie declara que Sombra Rubra rosna um aviso, e os outros Garou observam de relance a aparição dos Dançarinos.

[Matt pede testes de iniciativa de todos os presentes. Como dois membros da matilha estão ausentes, e como se trata de um ataque-surpresa, Matt não deixa a matilha usar a iniciativa de grupo. Todos somam Destreza e Raciocínio e adicionam o resultado ao lançamento de um dado. Halle obtém um 8 e acrescenta-o a (Destreza 4 + Raciocínio 4). Ryan obtém um 5 e acrescenta-o a (Destreza 5 + Raciocínio 4). Julie obtém um 1 e acrescenta-o a (Destreza 6 + Raciocínio 3). Matt obtém um 6 para os Dançarinos, e ele decide que ambos possuem seis dados em suas paradas de Destreza + Raciocínio. Portanto, a ordem de combate é Vevila (16), Monstro de Pedra (14), os Dançarinos (12) e depois Sombra Rubra (10). Brian declara que Dane vai percorrer atalhos, faz um novo teste de Gnose e desta vez só consegue dois sucessos. Entretanto, Matt resolve ser magnânimo e decide que Dane vai aparecer ao final deste turno e agir por último no turno seguinte. Matt também decide que todos os personagens manterão seus resultados de iniciativa durante todo o combate.

[Os jogadores declaram as ações de seus personagens. Julie decide que mudará para a forma Crinos, mas ela não quer usar Fúria para isso. A ação de Sombra Rubra, portanto, será a transformação. Os dois Dançarinos saltam à frente. Um deles se move para atacar Vevila com as garras; o outro tenta morder Monstro de Pedra.

[Ryan declara que empregará um ponto de Fúria para mudar Monstro de Pedra para a forma Crinos e que usará as garras no rosto do Dançarino que o está atacando. Halle decide usar dois pontos de Fúria: um para mudar Vevila para Crinos, e um para realizar uma ação adicional neste turno. Ela decide se esquivar do ataque do Dançarino e contra-atacar com suas garras.]

Vevila habilmente evita as garras do maior dos Dançarinos, depois enterra as próprias garras nos flancos dele, fazendo-o uivar de dor e de Fúria. Enquanto isso, Monstro de Pedra acerta sua pata descomunal no focinho do Dançarino que avança. Este Dançarino, porém, é mais rápido. Ele deixa o golpe passar por cima da cabeça e ferra os dentes no abdômen do Peregrino Silencioso. O focinho de Monstro de Pedra se contorce num grito de dor e seu sangue esguicha sobre a pelagem cinzenta à qual deve o nome. No entanto, um rugido grave logo atrás dele avisa que a ajuda está a caminho...

[Halle age primeiro, de modo que ela faz um teste de Destreza (3 na forma Crinos) + Esquiva (3). Matt, enquanto isso, lança cinco dados para o ataque do Dançarino. A dificuldade de Matt é igual a 6 para um ataque com as garras, mas ele decide que a de Halle será igual a 7 para se esquivar (sem cobertura, além de ela ter acabado de mudar para uma forma muito maior). Matt obtém apenas um sucesso, enquanto Halle obtém três. Ela se esquiva do ataque!

[Ryan lança a parada de Destreza + Briga (seis dados) de Monstro de Pedra contra uma dificuldade igual a 6. Ele não tem sucesso e sua pata passa inofensivamente sobre a cabeça do Dançarino. O Dançarino morde-lhe a secção mediana do corpo. Matt lança cinco dados para o ataque do Dançarino. O resultado é 5, 6, 6, 7 e 8: cinco sucessos! Matt acrescenta quatro dados ao teste de avaliação de dano (um para cada sucesso além do primeiro). Matt decide que a Força do Dançarino é 6 na forma Crinos, mais um dado pela mordida e mais quatro pelos sucessos do ataque (onze dados no total). Matt obtém seis sucessos e Ryan testa o Vigor de Monstro de Pedra (6 em Crinos) para absorver o dano. Ele consegue apenas dois sucessos e, portanto, recebe quatro níveis de dano agravado. De acordo com a tabela de Vitalidade, ele está Ferido Gravemente.

[Enquanto isso, Julie, cuja personagem ainda não foi atacada, lança a parada de Vigor + Instinto Primitivo de Sombra Rubra (oito dados) para mudar de forma. Ela precisa de três sucessos contra uma dificuldade igual a 6 e os obtém facilmente. Sombra Rubra começará o próximo turno na forma Crinos.

[Por último, Halle realiza a ação garantida pela Fúria de Vevila. Ela faz um teste de Destreza (3) + Briga (3) contra uma dificuldade igual a 6. O Dançarino não tem mais dados em sua parada, de modo que ele não pode se esquivar desse ataque. Halle obtém apenas um sucesso, mas é o suficiente para causar-lhe dano! A Força dela é 7 na forma Crinos e, portanto, ela inflige oito dados de dano agravado (7 + 1 para o ataque com garras). Halle obtém cinco sucessos e Matt obtém dois para a absorção do Dançarino. O Dançarino está Ferido na tabela de Vitalidade, mas isso não quer dizer que ele caiu.

[Dane chega ao final do turno. Ele agirá por último no turno seguinte.]

Sombra Rubra corre para ajudar Monstro de Pedra no mesmo instante em que Dane surge da Umbra, brandindo seu martelo. Urrando um grito de guerra da Cria, ele se lança contra a fera que ataca a alfa da matilha...

[A iniciativa é recalculada para os personagens feridos, e os jogadores declaram suas ações novamente. Matt decide que esses Garou deturpados fugirão neste turno. Afinal de contas, eles são apenas a isca, e a verdadeira diversão ainda está por vir...]

Dois meses atrás, Lucius me disse que apenas os que tinham sorte ouviam a voz dela. Duas semanas atrás, ele se foi, mergulhou na própria Teia. Não faço idéia se ele a ouvia então.

Mas posso imaginar.

Às vezes, eu me pego olhando as costas de minha mão, abro e fecho os dedos só para ver os tendões se moverem para frente e para trás. É como observar o interior de um piano, e acabo imaginando como seria fácil substituir os ossos por titânio, desenvolver músculos de fibra capazes de contrair e expandir exatamente como os de verdade. Veja bem, é uma curiosidade à toa, uma mera questão técnica.

Mas, se eu pudesse ouvir a voz dela, será que ela estaria cheia de perguntas como essas? *Pode a carne ser substituída? Os defeitos podem ser eliminados? Pode a vida tornar-se justa, igual e homogênea? As imperfeições do mundo podem ser controladas?*

Mesmo fazendo essas perguntas como um exercício intelectual, eu quase consigo escutá-las, ecoando em minha mente, em minha alma. Ecos.

Passei a maior parte de minha vida natural aprendendo a usar a tecnologia do mundo moderno, o *meu* mundo. E não é pouco o que tenho de agüentar nos conselhos multitribais por causa disso. O que tento deixar claro, porém, é que eu também passei toda a minha vida aprendendo quando usar a tecnologia e quando não usá-la. Conheço minhas limitações e entre elas está não brincar de Deus — ou Deusa, como queira. Tampouco sou a única. *Existem* alguns de nós que acreditam em desenvolver considerações éticas para governar o emprego da nova tecnologia antes de sairmos por aí fazendo uso dela.

Contudo, sou obrigada a me perguntar. Eu tenho ética. Eu os compreendo. Mas ela, não. Ela é maior que a ética, maior que a consciência. Ela é até mesmo maior que o conceito de "amigo" e "inimigo".

Para onde ela vai, eu me pergunto? O que ela está se perguntando? E, sem ninguém para lhe oferecer respostas, o que ela vai decidir no fim?

Capítulo Sete: A Umbra

Sinto os sons das sombras que percorrem meu corpo. O odor de musgo úmido conjura imagens de grandes florestas densas, jamais perturbadas pela praga do homem. Aqui reina o silêncio. Minhas orelhas buscam desesperadamente pelos pequenos ruídos, pistas daquilo que jaz não além, mas no interior das sombras. É uma busca faminta, uma busca intemporal para descobrir o exterior desconhecido, na esperança de encontrar o interior desconhecido. A jornada é o destino sem fim. Feliz para sempre é só um conto de fadas, mas a caçada nos dá significado. A água da chuva me cerca, mas não encharca nem se demora. Apenas limpa.

Eu sou o estranho aqui. Sinto-me desajeitado e pesado, denso em substância e forma, incapaz de ser quem sou. Apesar de fortes e robustos, meus músculos parecem grilhões. Neste lugar, sou como o homem obeso que dá as costas a sua televisão e tenta correr, mas sente os anos de negligência derrubarem-no. Sou incapaz de abandonar meu corpo, deixar minha alma — não, meu espírito — vagar livremente. Meus instintos gritam, e eu tento parar de pensar, para simplesmente ser... para liberar as paixões enjauladas que se agitam em meu coração. Para dar um passo além dos confins da mortalidade, para penetrar o lugar da verdade e finalmente ir para casa.

Somos espíritos da caçada, personificações da emoção, portadores do pensamento e da verdade antigos. Nosso alento é religião. Nossas ações são intemporais. Lutamos hoje como o fizemos milênios atrás. Sangramos como o fizemos milênios atrás. Hoje, renascemos. Não estamos cansados, estamos famintos. Somos oprimidos e nos enfurecemos. Vivemos nossas paixões. Nossa luta é a luta da própria vida. Protegemos o propósito do mundo. Agora é a hora do espírito, o momento de nossa alvorada. Somos senhores do reino invisível. Este é nosso lar, tirado de nós.

A Umbra

Damos muitos nomes a Umbra — o mundo espiritual, o Mundo Médio, a Sombra de Veludo —, e todos esses nomes refletem nossa reverência por essa metade invisível do universo. É a contraparte do mundo físico, praticamente seu gêmeo. Embora divididas, as duas metades antes estiveram unidas. O mundo espiritual ainda toca o material, pois, caso se perdessem completamente, a Terra não seria capaz de sustentar a vida. A Penumbra, a parte do mundo espiritual que mais se aproxima do físico, reflete acuradamente o mundo material. Ações vigorosas no plano físico enviam emanações ao mundo espiritual. As mais poderosas dessas emanações psíquicas ondulam pela Penumbra, penetram a Umbra Rasa, onde podem criar Reinos inteiros. Esses Reinos muitas vezes se formam com base numa idéia única ou numa coleção de lendas.

Você encontrará a Umbra cheia de espíritos, alguns dos quais serão seus aliados; outros, seus inimigos. Espíritos representantes de todos os aspectos do mundo de Gaia vivem na Umbra. Animais, árvores, o vento, o fogo, a água: todos possuem forma e vida aqui. Forças sobrenaturais, como monstros hediondos e a poluição viva, também possuem forma aqui. Esses espíritos não têm substância física e, geralmente, conseguem entrar no mundo físico somente quando alguém os aprisiona num fetiche ou num ser vivo. Os espíritos mais poderosos são capazes de se materializar por vontade própria no Reino físico à custa de grande esforço e energia. Os filósofos entre o nosso povo vêem esses espíritos como conceitos que se tornaram autoconscientes.

Aqui, neste lugar, sei que profetas e poetas tocaram suas verdadeiras almas. Eles tentaram nos mostrar bem mais do que a realida-

de conhecida pela humanidade. Os horrores e as maravilhas do mundo físico são apenas espectros de suas contrapartes neste mundo de sombras. Pouco além da compreensão das massas humanas que pululam sobre a superfície de Gaia jaz uma paisagem lúgubre que é sua ruína, e nossa esperança. Aqui, na Umbra, encontramos nossos espíritos totêmicos e os horrores da cria da Wyrm. Encontramos os espíritos que consideramos sagrados e as feridas pustulentas que temos de erradicar. Aqui encontramos a alma de Gaia e nossas próprias almas também. A Umbra não é perfeita. Não estamos verdadeiramente em casa aqui: ainda estamos ligados demais a nossa realidade física para tanto, mas sabemos que a Umbra deve ser parte de nosso lar e que devemos ser parte dela.

Desafio você a encontrar a Umbra num mapa. Alguns Andarilhos do Asfalto tentaram traçar esboços, e alguns daqueles magos humanos tentaram fixar sua localização, a fim de mapear suas entradas e saídas. Não conseguiram. A Umbra é um lugar de possibilidades, não um lugar de estrutura e pensamento finito. A Umbra não mais se une a nosso mundo material: ela se encontra ao lado dele e também o permeia. A vasta Película separa a energia espiritual da Umbra do mundo físico. Essa barreira mantém a divisão entre os mundos gêmeos da matéria e da alma. Ambos anseiam pela reunião, mas a dura realidade os mantém separados. O Reino espiritual perfura a Película em muitos pontos para alcançar o físico, mas os dois são incapazes de estilhaçar a Película e unir-se. Poucos além de nós, os lobisomens, os filhos escolhidos de Gaia, conseguem romper a Película e viajar da Terra para a Umbra. Infelizmente, muitos seres perversos do mundo espiritual são capazes de viajar na outra direção.

Tudo o que você é capaz de conceber pode acontecer na Umbra. E aquilo que você não conseguir conceber ainda assim pode acontecer. A Umbra está além de minha mente pequena, e está além da sua também. A mente de Gaia e as esperanças, os temores, os sonhos e os pensamentos de cada um dos seres e dos espíritos Dela vagam pela Umbra. Alguns possuem forma; outros simplesmente aguardam a oportunidade de subitamente ganhar existência. Na Umbra, você pode encontrar todas essas coisas que ainda estão por existir, mas que sempre existiram. A Umbra está muito além da compreensão até mesmo dos escolhidos de Gaia, e eu ainda tenho a tarefa de explicá-la a você. Como pertencemos ao mundo físico tanto quanto ao espiritual, enxergamos o mundo espiritual em termos físicos. Definimos "dimensões de bolso", chamadas Reinos, no interior da Umbra, cada uma delas governada por suas próprias leis de realidade. Um Reino pode se parecer com qualquer coisa a qualquer momento e comportar-se de acordo. Alguns Reinos até mesmo desafiam completamente todas as leis físicas da Terra. A maioria dos Garou sente-se mais à vontade em Reinos semelhantes ao mundo físico em aparência e sensação, de modo que esses são os Reinos que temos tendência a visitar. Esses Reinos apresentam um solo, um céu, um primeiro plano e um horizonte. Ao viajar pela Umbra, você descobrirá que ainda pode utilizar todos os seus formidáveis sentidos no mundo espiritual. Não se esqueça de que você é parte lobo. Tire proveito dos sentidos aguçados que Gaia lhe deu.

Os filósofos e os poetas humanos não são os únicos a especular sobre o mundo espiritual. Todas as nossas tribos possuem visões únicas a respeito da Umbra. A espiritualidade e a natureza da Umbra inflamam tantas discussões e debates quanto as religiões humanas. As tribos Garou nativas da América têm uma visão simples do mundo espiritual. Elas só o vislumbraram à distância e acreditam que ele seja o que aparece em suas visões. Os outros Garou têm pontos de vista mais complexos. Os Portadores da Luz Interior, por exemplo, especulam se o mundo espiritual não seria incognoscível e radicalmente diferente daquilo que parece ser. Acreditam que seja assim porque se trata de um mundo não de forma e substância, mas de impressões fugazes e símbolos poderosos, traduzidos em informações sensoriais pelos Garou. As experiências de vida do viajante umbral literalmente dão forma a sua consciência cambiante da Umbra.

Apesar de sentirmos uma grande sensação de paz na Umbra, não nascemos em seu interior. Eu me lembro bem da primeira vez em que me atrevi a percorrer atalhos. O maior terror que eu já experimentara até então se apossou de meu corpo. Eu preferiria estar cercado por um enxame de fomori a entrar na Umbra naquele instante. Não sei bem por quê. Talvez fosse a percepção de que eu estava prestes a deixar o único mundo que jamais conhecera. Foi misericordiosamente breve pois, quando finalmente compreendi meu terror, achei-me cercado pela sensação reconfortante de pertinência que a Umbra nos proporciona. Aquele medo informe nunca abandona realmente nem mesmo o mais experiente viajante umbral, mas suportamos aquele momento de pânico alegremente em vista das recompensas que recebemos. Apesar de seus assoberbantes perigos, a Umbra nos restabelece, cura nossos corpos alquebrados e restaura nossas almas. Quando nos sentimos abandonados pelos seres humanos, pelos lobos e por nossos companheiros Garou, podemos retornar à fonte de nossa vida e beber de uma nascente que nunca seca. A fonte dessa nascente jaz nas profundezas dos intermináveis mundos espirituais da Umbra.

A Tellurian

O todo da realidade abrange Gaia mas, para os lobisomens, o nome de Gaia conota as partes vivas da criação que devem ser protegidas da depredação dos saqueadores. Também chamamos o todo da realidade de a Tellurian. A Tellurian inclui as partes do universo das quais manam os monstros: as partes sombrias e malignas da criação. Percebo que criamos uma aparente contradição. Mas, por outro lado, nós, Garou, não tememos tanto o paradoxo quanto os seres humanos.

Nossas diversas tribos e campos diferem em muitos pontos com relação à Tellurian. A única coisa com a qual todos concordamos é que nunca conseguiremos entender toda a realidade. Esperamos discordâncias e sabemos que a única coisa com que podemos sonhar é conhecer a verdade por meio de uma união direta com Gaia. E a única maneira certa de se ligar à Gaia é por meio do mundo espiritual.

A Natureza do Mundo

Inúmeros locais compõem a Tellurian: vastas paisagens naturais, cidades asfixiantes, profundos fossos infernais, Reinos indescritivelmente caóticos. A espiritualidade Garou coloca Gaia no centro do universo, a ancorar a criação e a exalar sua presença em todos os numerosos Reinos da Tellurian.

Nós, os Garou, assim como as civilizações humanas, temos mitos e histórias da criação para educar nossos jovens na cosmologia do mundo. A Umbra envolve o Reino material em algo semelhante à atmosfera da Terra. Nossa cosmologia começa com os três níveis que compõem a Umbra. Para nós, o mais familiar é o mundo intermediário que jaz nas costas da grande Tartaruga do Mundo. Os Céus ficam acima da Tartaruga e os Mundos Subterrâneos, em suas entranhas. Os lobisomens, todos os seres humanos, os animais e outras coisas do mundo físico vivem no mundo intermediário nas costas da Tartaruga. Nossos Theurges dizem que os Céus são um

mundo incognoscível, visitado pelos magos humanos e habitados por assustadores seres astrais. Dizem que os mundos inferiores são criptas inescrutáveis, povoadas por espectros e demônios. Essas terras não são as terras dos Garou. Da mesma maneira que os lobos não vivem nas alturas das nuvens ou no meio da lama, os lobisomens pertencem ao mundo intermediário.

Os Theurges dizem que a verdade se encontra na Umbra. Podemos conhecer a Umbra. Podemos explorá-la e compreendê-la. Se resolvermos os problemas no mundo espiritual, também vamos resolvê-los no mundo físico. Esse é o princípio norteador essencial por trás de boa parte de nossa cruzada: encontrar a verdadeira fonte espiritual de uma manifestação física, compreendê-la e transformá-la em espírito.

A Forma do Mundo

No coração de Gaia jaz a Terra, com os Céus acima, o Mundo Subterrâneo abaixo e a Umbra cercando-o por todos os lados. A Árvore do Mundo, o *axis mundi*, cresce a partir do centro da Terra. As tribos Garou nativas do continente americano acreditam que ela brota das costas da Tartaruga do Mundo. Seus ramos se elevam em direção às frondes dos Céus; suas raízes se enterram profundamente no solo do Mundo Subterrâneo. Como muitas coisas na Umbra, a Árvore do Mundo é ao mesmo tempo figurativa e literal. É possível perceber seu princípio de inter-relacionamento em todos os lugares, mas este assume forma literal em algum lugar no interior do mundo espiritual.

Três forças primevas criam e sustentam o resto da realidade: a Wyld, a Weaver e a Wyrm. Essas forças, chamadas coletivamente a Tríade, ancoram toda a existência. Em termos mais simples, a Wyld é um corpo de vasto potencial que permanece irrealizado e em fluxo constante. A Weaver é a força da definição que toma as criações informes da Wyld e tece-as em formas estáveis de matéria e energia. É dela o poder de Nomear, de limitar o potencial de uma coisa e dar-lhe definição. A Wyrm é a força da entropia destrutiva que seleciona a miriade de criações da Weaver, conferindo sentido ao espasmo irracional da criação pura. As inter-relações da Tríade deram à luz o universo, e o conflito contínuo entre elas o devasta. Alguns estudiosos vêem a Weaver como uma grande aranha que nidifica nos galhos da Árvore do Mundo e a cobre de teias, enquanto a serpentina Wyrm rói as raízes da Árvore. A Wyld é a água que flui pela Árvore, a luz do sol que alimenta seus galhos. Entretanto, com as teias da Weaver e a destruição da Wyrm, a Wyld não é mais capaz de nutrir a Árvore como antes.

O mundo está morrendo.

O Mito da Criação

Este mito é a história dos mundos físico e espiritual como a contam os mais sábios xamãs Garou. Eles nem sempre a representam com os termos empregados aqui, e alguns não conseguem sequer representá-la por meio da linguagem. As versões dos Garou estão expressas em poesia simbólica e imagens metafóricas. Esta explicação está expressa em termos modernos, para platéias modernas, com sensibilidades modernas, exatamente como poderiam ser contadas aos filhotes da mais recente geração.

O Mundo Uno

Os lobisomens acreditam que antes, eras atrás, o mundo era inteiro e unificado. Matéria e espírito não coexistiam meramente, eram uma coisa só. As forças tripartidas da Wyld, da Weaver e da Wyrm entrelaçaram-se durante uma eternidade, e de sua dança nasceu a realidade.

E, ainda assim, muito embora fosse um todo integral e indiviso, o universo da Tríade foi povoado por seres individualizados e racionais. Essas criaturas adquiriram consciência quando a profusa energia material-espiritual do universo se aglutinou em formas únicas. Muito embora possuíssem identidades separadas da substância do universo, essas entidades se entendiam como uma parte do todo universal. Sabiam que sua alegria era a alegria do universo e que sua dor era a dor do universo. Do mesmo modo, a dor do universo era sua dor, e a alegria do universo era sua alegria. Esses seres individualizados de matéria-espírito compreendiam que a alegria e a dor eram partes essenciais e significativas de suas vidas.

A vida era eterna e estava em constante mudança, pois as formas únicas assumidas por essas entidades duravam o tempo que elas desejassem. Essas criaturas podiam se fundir a outras criaturas, subdividir-se em identidades menores ou dissolver-se completamente no vazio indiferenciado. Se uma "morte" realmente ocorresse, não era permanente. As formas materiais-espirituais se dissolviam ao "morrer", apenas para se reaglutinarem em novas formas mais tarde.

Os Garou chamam esse universo, o universo da Aurora dos Tempos, de "Gaia verdadeira ". De acordo com suas lendas, nada existia fora dela naquela época. Seus filhos viviam sobre ela, e eram ela. Ela era um todo superior, de algum modo maior que a soma de suas partes. Essa época foi uma Era Dourada da existência: um tempo de sonho que, embora completamente perdido, não foi totalmente esquecido. Os xamãs Garou acreditam que todas as criaturas, tanto os seres humanos quanto os lobos, possuem uma memória secreta dessa época armazenada nos recessos de suas almas.

A Ruptura

A este mundo unificado, inteiro e pacífico de conexão autoconsciente chegou a divisão e a morte. A própria tessitura do universo integrado foi destroçada por uma força cataclísmica. A substância do universo se dividiu em duas. Espírito e matéria foram apartados à força, separados um do outro por uma barreira maciça e calcificada chamada a Película. Os lados gêmeos gritaram um pelo outro e continuam a gritar até o dia de hoje. Os lobisomens apontam essa divisão como o início de todo o mal no mundo. Antes desse acontecimento catastrófico, toda a dor era acidental, o resultado involuntário de ações precipitadas. Após a Ruptura, uma nova forma de dor emergiu no universo: a dor intencional e deliberada, provocada por prazer.

Os Dois Mundos

A fonte da Ruptura é ainda um mistério. Muitos Garou, sem pensar, culpam a Wyrm. Alguns dizem que a Ruptura marcou o nascimento da Wyrm. Outros dizem que marcou o dia em que a Wyrm enlouqueceu. Outros ainda acreditam que a Wyrm simplesmente escolheu ser maligna e que deliberadamente infligiu dor ao universo, numa tentativa desesperada de se libertar dos embaraços que a prendiam a tudo e a todos.

Alguns xamãs Garou têm uma explicação mais complicada. Eles sustentam que a Weaver enlouqueceu e começou a tecer freneticamente. A Wyrm foi forçada a acompanhar o ritmo e o universo começou a se disseminar por metástase, fora de controle. Enquanto lutava para desfazer a criação prolífica da Weaver, a Wyrm foi engolfada pela Teia do Padrão. Quanto mais lutava para escapar, mais enredada ficava. Logo a Weaver havia engolfado a Wyrm. Aprisionada no inferno de ferro da Weaver, a Wyrm também enlouqueceu. A dança gêmea do inconseqüente Nomear e da destruição imprudente acabou com o ciclo natural do mundo de Gaia. O mundo foi tecido, destruído e tecido novamente de acordo com o modelo das forças enlouquecidas.

A Tríade estava agora separada de si mesma e toda a criação refletia essa divisão. O universo se polarizou em mundos gêmeos, similares mas completamente diferentes. A matéria essencial — os padrões básicos que geram a existência — juntaram-se num dos mundos. A matéria densa — o material sólido a partir do qual os padrões geram formas — juntaram-se no outro mundo. Eles ainda refletiam um ao outro e continuavam sua dança, mas uma muralha agora se erguia entre eles. O espírito criou padrões num lado da Película, e a matéria deu-lhes vida no outro lado, mas os dois mundos não podem atravessar a Película para se reunificarem.

Todas as criaturas estão separadas da terra de seus espíritos. Seus corpos possuem espíritos animados que os mantêm vivos e

funcionando, mas seus espíritos reais se encontram dormentes, inconscientes de sua origem celestial e de sua ligação com o cosmo. Os corpos físicos são capazes de ver e sentir outros corpos físicos, podem se comunicar com eles, mas as almas raramente conseguem ver, encontrar outras almas ou se comunicar com elas. Embora muitos seres conscientes tenham lembranças distantes e quase oníricas de um tempo no qual eram entidades espirituais num universo espiritual, não podem viajar para o mundo espiritual.

Não obstante, a ligação entre o mundo físico e o umbral permanece. As atrocidades cometidas no mundo físico envenenam a Umbra das proximidades com corrupção espiritual; danos infligidos a espíritos assolam seus análogos físicos. Embora cada mundo possa colher apenas alguns benefícios de seu vínculo com o outro, eles compartilham suas dores igualmente. Esse inter-relacionamento de todas as coisas faz dos Garou, muito provavelmente, a última esperança do mundo.

Filhos de Ambos os Mundos

Apenas algumas criaturas são verdadeiramente filhas tanto da matéria quanto do espírito, e apenas essas poucas são capazes de perfurar a Película para caminhar em ambos os mundos. Os Garou retêm esse grande poder e têm acesso aos Reinos espirituais que ficam próximos da Terra física (existem Reinos mais distantes da Terra, mas os Garou encontram dificuldades para operar nesses Reinos e até mesmo para alcançá-los). Ainda assim, muito embora tenham aprendido a cruzar a Película, os Garou são incapazes de destruí-la e assim permitir que os mundos divididos se reúnam.

Os lobisomens são criaturas feitas tanto de matéria espiritual quanto de carne. Transformando suas metades físicas em formas de puro espírito, os Garou conseguem entrar na Umbra. Atravessar a Película é perigoso, mas os Garou podem se tornar *experts* na viagem espiritual com coragem e treinamento. Os Garou chamam essa proeza de "percorrer atalhos".

Os Garou que se aventuram na Umbra são guerreiros espirituais. Suas jornadas são demandas por visões nas quais buscam respostas mais profundas para os problemas que afloram na realidade física. Alguns vão à Umbra em busca de poder e glória, mas outros vão até lá para curar os mundos feridos, muitas vezes às custas de grandes sacrifícios pessoais. Esses agentes da misericórdia cósmica são os maiores dentre os Garou e serão relembrados para todo o sempre no coração de seu povo.

Opiniões Sobre a Umbra

Todas as tribos concordam em relação aos mitos básicos do mundo espiritual e de sua natureza, mas cada uma tem sua própria maneira de dar cor à história. A natureza da Tríade e os papéis que seus membros representam no mundo espiritual são uma questão completamente diferente. Cada tribo tem sua própria opinião no que se refere ao funcionamento do mundo espiritual e a como os Garou deveriam interagir com ele. Seguem-se apenas alguns exemplos.

Excertos da publicação eletrônica: "A Tríade e a Umbra v. 3.1"

Do Dr. Anthony Chandler, Andarilho do Asfalto

A Weaver define a essência da realidade. Pense na Weaver como a gravidade que atrai as coisas. Quanto mais essência da Weaver uma coisa tiver, mais realidade possuirá, exatamente como a quantidade de atração gravitacional que um objeto é capaz de exercer depende de sua massa. Ampliando ainda mais a analogia, Gaia representa o sol e os outros Reinos tornam-se os planetas. Eles revolvem em torno Dela porque possuem menos essência da Weaver. Entretanto, da mesma maneira que os planetas afetam a órbita do sol, também os outros Reinos afetam o Reino de Gaia. A Weaver define os limites da própria Umbra. Ao se aproximar da Umbra Profunda, deixa-se para trás as fundações espirituais estabelecidas pela Weaver. A Teia do Padrão não é o fim da criatividade nem o fim da vida, e sim uma estrutura sobre a qual a vida pode crescer e evoluir, adquirindo novas formas. A verdadeira ameaça ao mundo espiritual é a Wyrm, a corruptora, que tenta destruir a bela criação da Weaver.

Dos ensinamentos de Alessandra Mbari, Theurge Fúria Negra

A Wyld é nossa verdadeira patronesse e ela nos dá acesso aos maiores mistérios do universo. A Wyld contém em seu íntimo todas as possibilidades da existência. Nossa essência espiritual, a Gnose que impregna a Umbra com vida, vem da Wyld. Toda a criação começa com a Wyld. A Umbra é o mundo da Wyld, enquanto a Weaver procura reclamar a Terra para si. A Weaver restringe a Wyld; a Wyrm tenta corromper a Wyld. Ainda assim, a Wyld persiste e permanece acima da batalha.

Verdade-da-Mãe, Filho de Gaia, fala:

Gaia é onde a Weaver e a Wyld se encontram e onde devem permanecer em equilíbrio num padrão constante de criação. A Wyrm deve manter o equilíbrio entre as duas. Infelizmente, a sinistra se desviou de seu verdadeiro caminho e se opõe a Gaia. Tenta apartar a Weaver da Wyld, de modo que não se teça mais nenhuma realidade. Em última instância, a Tríade abrange apenas aspectos de Gaia. Devemos depositar Nela nossa fé, e Ela nos mostrará como devolver o mundo físico ao mundo espiritual. Ela nos levará a uma era dourada. Devemos sempre tê-La em mente, primeiro e antes de tudo, e lembrar que a maior dádiva e a maior arma que temos é o amor de Gaia. Devemos usar nosso amor, nossa paixão, para salvar tudo o que conhecemos.

O Ambiente Umbral

O estranhamento me cerca. Preenche-me. Eu sou o estranho, o filhote perdido. Toda vez que escapo para o mundo espiritual, os lugares que deixei são como um sonho. Sempre pensei que seria o contrário, que a Umbra seria o lugar de percepções errôneas e ilusões. Não é assim. Sempre que entro na Umbra, minha primeira sensação é a de que acordei de um longo sonho. Você já acordou desorientado e sem saber ao certo se viveu os últimos dez anos de sua vida ou se ainda é uma criança atrasada para a escola? Esse é o mundo espiritual, que não deveria ser uma sensação tão estranha, considerando-se que é o verdadeiro lar de nosso espírito. Nossos espíritos passaram muito mais tempo na Umbra do que nós passamos entre os vivos. Naturalmente, quando voltamos para casa, é como se o tempo na Umbra fosse apenas um sonho. Geralmente... mas, independente de qualquer coisa, sempre que entro no mundo espiritual, tenho muito mais certeza de sua reali-

dade do que de qualquer outra coisa que eu já tenha experimentado. Não posso me esconder de mim mesmo, e este lugar estranho, este mundo de sombras, esta Umbra... Eu pertenço a ela, e ela pertence a mim.

A Terra

O lar de Gaia, a Terra, ancora o centro da Umbra. Algumas tribos acreditam que a Terra sustenta a Umbra, mas a recíproca provavelmente também é verdadeira. Os mapas dos Andarilhos do Asfalto mostram os Reinos da Umbra em órbita da Terra, assim como os planetas estão em órbita do sol. A Película divide a realidade, separando a Terra da Umbra. Todos os viajantes que trocam a Terra pela Umbra devem perfurar esse véu. Todos os espíritos que desejam vir à Terra têm de fazer o mesmo. Os lobisomens usam dois métodos para passar pela Película. Primeiro, existem lugares onde a Película é fraca e fácil de se rebentar. Esses locais ficam próximos aos caerns, lugares de que os Garou precisam para reabastecer sua energia espiritual. Essas aberturas onde a Terra e a Umbra ainda se tocam têm muitos nomes, mas muitos chamam-nos portais. Pode-se simplesmente caminhar entre os mundos por meio de portais. Todos os lobisomens também possuem a habilidade de "percorrer atalhos" e forçar sua passagem pela Película. Esse método é um pouco mais perigoso, mas os Garou podem tornar a jornada um pouco mais fácil usando superfícies refletoras que mostram os pontos fracos da Película.

A Película

A Película separa os lugares de matéria dos lugares de espírito. Matéria e espírito, desejando a unidade, atraem-se mutuamente com uma força palpável e lutam eternamente para romper a Película e tornar-se novamente uma coisa só, como nos Primeiros Tempos. Uma guerra antiga é mantida entre a Terra, a Umbra e a Película, pois os dois lados são atraídos um pelo outro, e o terceiro existe apenas para mantê-los separados. A Weaver mantém a Película, não se cansa de enviar seus espíritos para reforçar-lhe o poder. Em algumas áreas, a força da Película praticamente deixou o mundo físico morto espiritualmente. Em outras, porém, a energia espiritual vaza através da Película e tenta abrir buracos cada vez maiores nessa barreira. A civilização é a maior aliada da Película. Como tentam controlar o ambiente, os seres humanos oprimem a Wyld e fortalecem a Weaver, empurrando o mundo espiritual para mais longe. A força relativa das crenças espirituais das pessoas dos países mais "desenvolvidos", em comparação aos do resto do mundo, serve de evidência para essa teoria.

Contudo, pode ser que ainda reste alguma esperança para a civilização. Os Andarilhos do Asfalto argumentam veementemente que é preciso promover a nova criatividade e conectividade das pessoas provocadas pelo advento da Internet. Entretanto, há muito mais vozes em outras tribos que clamam pela destruição das feridas e pelo fim da tempestuosa escalada tecnológica.

Todos os lugares da Terra possuem um nível de Película que varia entre dois e nove. É praticamente impossível percorrer atalhos em áreas com um alto nível de Película. As áreas nas quais a Película é fina permitem quase que acesso desimpedido aos que sabem percorrer atalhos.

Área	Película Típica
Laboratório científico	9
Centro da cidade	8
Maioria dos lugares	7
Interior, área rural	6
Profundezas da imensidão selvagem	5
Típico caern ativo	4
Caern poderoso	3
Os maiores caerns	2

Caerns

A Película varia de um lugar para outro. É mais forte em lugares de civilização e ciência, mais fraca em áreas primitivas e selvagens. Nas áreas onde ela é mais fraca, as energias espirituais entram livremente no mundo terreno. Fenômenos místicos e maravilhosos são comuns nesses lugares. Os lobisomens veneram esses locais sagrados que eles chamam de caerns. Protegem vigorosamente os poucos caerns remanescentes, formando seitas, grupos dedicados à proteção do caern. Eles também nutrem os espíritos do caern, que os auxiliam a proteger o local. Entretanto, os Garou estão perdendo essa guerra. Os indivíduos obtêm vitórias e as matilhas triunfam nas batalhas, mas a guerra tem seu preço. Inimigos em demasia e muito poucos lobisomens para combatê-los parecem ser a história dos milênios. Magos e espíritos saqueadores tentam se banquetear com a Gnose que satura esses locais. Lacaios da Weaver tentam destruir o meio ambiente natural, sufocando o local e afastando-o da Umbra. Os servos da Wyrm corrompem e deturpam esses lugares para seus próprios fins imundos e destrutivos.

Muitos caerns têm um propósito específico ou uma natureza espiritual, como a cura ou a guerra. Os espíritos em harmonia com essas naturezas reúnem-se no caern; alguns até mesmo são gerados nesses locais. Poderes podem ser invocados nesses lugares, conferindo aos Garou a habilidade de ampliar a esfera de influência do caern.

A Penumbra

Logo além da Película fica o esplendor desenfreado do mundo espiritual. A área da Umbra mais próxima ao Reino da Terra é chamada Penumbra. A Penumbra é o destino umbral mais comum dos Garou, que viajam por ali para combater espíritos malignos dedicados a corromper criaturas ou locais no mundo físico. A Penumbra, ou a Sombra da Terra, é um mundo fantasmagórico, cinzento e brumoso, iluminado apenas pelo brilho de Luna, o grande Celestino. A fase umbral de Luna corresponde diretamente à fase da lua no reino físico. Hélios não está presente, apesar de ser possível encontrar um pouco de luz solar em certos lugares durante o dia. O único outro objeto celestial a compartilhar o céu da Penumbra com Luna é a Estrela Rubra: a estrela soturna que muitos lobisomens chamam de o Olho da Wyrm, o arauto da Batalha Final.

Do mesmo modo, a Penumbra contém o material espiritual que corresponde à matéria física da Terra. Os únicos objetos materiais que aparecem no mundo espiritual são aqueles com grandes quantidades de energia espiritual. A matéria que resiste

à passagem do tempo na Terra ganha uma representação espiritual na Penumbra. Velhas árvores e prédios antigos têm equivalentes na Penumbra; as estruturas recentemente construídas e a vegetação mais nova, não. As energias da Wyld, da Weaver e da Wyrm tornam-se tangíveis neste Reino. Os espíritos da Wyld percorrem as áreas naturais, as teias da Weaver emergem do equipamento tecnológico e os Wyrmlings correm pelos cemitérios e pelas áreas poluídas.

É interessante que o espírito seja mais "real" que a matéria em alguns aspectos. O espírito de um objeto pode muitas vezes resistir à perda de seu corpo físico, mas o corpo físico não é capaz de suportar a perda de sua essência espiritual. Se for cortado na Terra, um velho carvalho pode durar um bom tempo na Umbra. Entretanto, se uma árvore viva for destruída na Umbra, sua contraparte mundana adoecerá e morrerá. De modo similar, os espíritos de espécies extintas, como os lobos pré-históricos, perduram nas profundezas da Umbra, mas, se todos os espíritos-águias do mundo espiritual fossem destruídos, as águias do mundo físico logo morreriam também.

As ruas e as florestas da Penumbra parecem soturnas e abandonadas, pois grande parte das criaturas racionais não se manifesta na Penumbra. Apenas pessoas espiritualmente evoluídas aparecem ali. Às vezes, os viajantes Garou vêem os espíritos de seres humanos que se escondem na Periferia. Apesar de os ataques a essas imagens penumbrais não provocarem danos duradouros a seus equivalentes físicos, eles podem fazer uma pessoa se sentir extremamente desconfortável, como se fosse assombrada por uma lembrança dolorosa.

A Penumbra está repleta de Domínios: pequenas zonas que correspondem a áreas tanto no Reino físico quanto na Umbra Rasa. Essas áreas tomam emprestado a energia e a definição de seus equivalentes na Umbra Rasa, o que lhes permite se manifestarem na Penumbra e no Reino de Gaia.

- **Buracos do Inferno:** Estes Domínios controlados pela Wyrm correspondem no mundo físico às áreas poluídas, como os depósitos de lixo tóxico. Mesmo as áreas de intensa poluição do ar podem se tornar Buracos do Inferno. Os Buracos do Inferno são habitados por Malditos, e as criaturas da Wyrm perambulam por esses Domínios, a caminho do Reino de Gaia, a partir da Umbra Rasa.
- **Domínios Abstratos:** Estes Domínios peculiares representam idéias ou conceitos abstratos, como "baixo" ou "sete". A maioria dos Garou não consegue compreender os Domínios Abstratos, embora os Portadores da Luz Interior afirmem ter adquirido grande discernimento meditando nesses lugares.
- **Domínios Sombrios:** Os Domínios Sombrios são uma mistura de áreas da Weaver/Wyrm que aparecem como paisagens urbanas poluídas e dominadas por teias.
- **Quimáreos:** Estes Domínios individualizados são lugares de sonho, abertos a todos os seres que sonham. Como os sonhos, eles podem ser delicadamente eufóricos ou indescritivelmente terríveis.
- **Ravinas:** As Ravinas são Domínios onde as energias de Gaia e da Wyld ainda são fortes. Aparecem como manifestações primitivas e vigorosas do mundo natural e são muitas vezes habitadas por árvores conscientes e animais falantes.
- **Trods:** Estes Domínios de energia feérica aparecem como anéis feéricos e monolitos. Essas áreas marcam os lugares que eram sagrados para as fadas antes de a invasão da Weaver as expulsar da terra. Às vezes, ainda é possível encontrar as fadas nesses locais.
- **Teias:** As áreas onde a Weaver invade a Penumbra são chamadas Domínios da Teia. As Teias correspondem a grandes cidades tecnologicamente avançadas, habitadas pelas Aranhas do Padrão e pelas Aranhas de Rede.

Regras para Caerns

Os caerns apresentam níveis que variam entre um e cinco. O nível mede a potência dos poderes e dos efeitos que podem ser invocados no local. Portanto, um caern de cura de Nível Um consegue aliviar e cicatrizar ferimentos menores, enquanto um caern de Nível Cinco poderia fechar miraculosamente os ferimentos mais graves e talvez até mesmo reviver os recém-falecidos. Quanto mais poderoso o caern, menor será a Película em seu coração.

Nível do Caern	Película	Distâncias das Pontes da Lua*
1	4	1.500 km
2	4	3.000 km
3	3	5.000 km
4	3	9.500 km
5	2	15.000 km

* A distância que uma ponte da lua pode percorrer dependerá do nível do caern onde o portal for aberto (não do caern de destino). Se a ponte da lua não for aberta num caern (por exemplo, uma ponte criada por um Luno ou outro espírito), sua distância máxima será de 1.500 km.

Tipos de Caerns

Tipo	Poder**	Espíritos Encontrados***
Todos	Abrir Ponte da Lua†	
Enigmas	Habilidade: Enigmas	Ilusão, Sombra, Espírito-camaleão
Gnose	Pontos de Gnose	Engling, Fantasma
Cura	Níveis de Vitalidade	Paz, Calma, Elemental da água
Liderança	Liderança, Intimidação	Guerra, Espírito-ave
Fúria	Pontos de Fúria	Guerra, Dor
Vigor	Dados de Absorção	Proteção, Guardião, Espírito-tartaruga
Força	Atributo: Força	Guerra
Urbano	Manha	Elemental da cidade
Visões	Visões oraculares	Espírito-ave
Vontade	Ptos. de Força de Vontade	Guerra, Espírito Ancestral
Sabedoria	Rituais, Expressão	Espírito-coruja, Espírito Ancestral
Wyld	Qualquer coisa	Wyldling

** Ganha-se um ponto/nível/dado por sucesso (veja *Ritual de Abertura de Caern*, pág. 157).

*** Esses são os espíritos encontrados com mais freqüência perto de caerns desse tipo. Entretanto, não há garantia de que sejam sempre encontrados. Outros espíritos podem também aparecer a critério do Narrador.

† Somente se os dois caerns em questão tiverem completado o Ritual de Abertura de Ponte com sucesso (pág. 157).

Noite

A noite é amiga dos Garou na Umbra. Quando a noite cai no mundo físico, a Umbra se torna o território de caça dos lobisomens que vagam pela paisagem lúgubre sob a luz de Luna. Apesar do maior número de espíritos ativos, poucos deles são malévolos. A maioria dos espíritos da Wyrm está em seus Domínios Sombrios, murmurando desejos perversos a seus hospedeiros humanos adormecidos. Assim como as Aranhas do Padrão, os espíritos da Weaver são presa mais fácil, pois encontram-se exauridos devido a seus afazeres diários. Por outro lado, os Garou se sentem revigorados depois de um dia de descanso. Com a ajuda mesmo que de um pouco de luar, eles levam a luta à porta de seus adversários.

• **Wyldings:** As áreas onde a Wyld toca a Terra são menos numerosas que as áreas das Teias. Alguns Wyldings existem na Penumbra, mas a maioria se encontra na remota Umbra Profunda. Nada é estável ou permanente nessas zonas em constante mudança, e a magia permeia o ar. Como seria de se esperar, os espíritos Wyldlings congregam-se nesses locais.

Alcançar/Percorrer Atalhos

Como é entrar na Umbra? É como mergulhar na água fria. Primeiro, você sente a pancada na água, ao romper a superfície. Depois, durante um breve instante, você fica paralisado enquanto sua mente e seu corpo tentam confrontar a mudança. Por último, você nada para a superfície, toma fôlego e tenta se acostumar à água. Ou talvez você entre em pânico, engula água e comece a se afogar. É isso que se sente.

O mundo espiritual fica apenas a um suspiro de distância. As crianças o pressentem, escondendo-se debaixo de suas camas à noite, ocultando-se nos bosques atrás de suas casas. Você o percorre em seus sonhos. É onde ficam os reflexos do outro lado do espelho. Para chegar lá, pare de andar para frente e para trás e simplesmente passe para o outro lado. É fácil assim.

Todos os lobisomens têm a capacidade de "alcançar" a Umbra ou "percorrer atalhos". Essa capacidade surge intuitivamente logo depois da Primeira Mudança. De algum modo, eles começam a sentir o mundo que os espera do outro lado do espelho. Passar de um mundo para o outro torna-se uma habilidade como andar; é algo que eles simplesmente são capazes de fazer.

Mas, é claro, a Película está no caminho e o lobisomem tem de forçar sua passagem através dela para percorrer atalhos. Na maioria dos lugares, o jogador tem de fazer um teste de Gnose contra o nível da Película. Se tiver sucesso, o personagem deslizará para o outro lado. Uma falha significa que ele não é capaz de forçar a passagem pelas teias desse local e precisa mudar de lugar para tentar novamente. Se tentar penetrar a Umbra no mesmo lugar, os espíritos da Weaver reforça-

rão a Película e a dificuldade aumentará em dois pontos para cada tentativa posterior. No entanto, o nível da Película nunca pode exceder 10. No caso de uma falha crítica, o personagem pode ficar aprisionado na Teia do Padrão, aparecer no meio de uma tempestade espiritual ou simplesmente desaparecer e ressurgir horas depois sem qualquer lembrança do tempo perdido. É importante observar que é impossível percorrer atalhos como uma ação conferida por Fúria. Afinal de contas, o personagem normalmente não pode usar Fúria e Gnose no mesmo turno.

A matilha pode indicar um único "desbravador de caminhos" para levar a matilha inteira para a Umbra. O jogador que interpreta esse personagem faz o teste uma vez pela matilha (geralmente o membro da matilha com a Gnose mais elevada recebe essa tarefa). Seu resultado afetará todos os companheiros. Somente as matilhas conseguem entrar na Umbra dessa maneira, e outros Garou que a acompanhem terão de percorrer atalhos usando a própria Gnose.

Sucessos	Tempo de Travessia
0	Falha; não pode tentar novamente durante uma hora
Um	Cinco minutos
Dois	Trinta segundos
Três+	Instantânea

Espelho, Espelho Meu

Os Garou encontraram uma maneira de tornar mais fácil a viagem para dentro e para fora da Umbra. Superfícies refletoras, prata polida, um tranqüilo tanque d'água e espelhos facilitam o ato de percorrer atalhos. Alguns dizem que esses auxílios permitem ao lobisomem se concentrar em seu verdadeiro eu e enxergar o próprio espírito. Outros acreditam tratar-se de buracos na Película e que refletem imagens porque o que jaz do outro lado não é visível na Terra. De qualquer maneira, o lobisomem com acesso a uma superfície refletora tem várias vantagens ao tentar percorrer atalhos. Primeiro, a dificuldade dos testes é reduzida em um ponto. Segundo, suas tentativas não alertam os espíritos da Weaver, de modo que, se ele falhar, poderá tentar novamente no mesmo lugar sem penalidades. Além disso, se o jogador sofrer uma falha crítica, a superfície refletora vai se partir, embaciar-se ou agitar-se e tornar-se instável em vez de deixar o personagem preso entre os mundos ou sujeito a lapsos de tempo. Os fomori experientes têm o hábito de quebrar os espelhos para que seus oponentes não consigam fugir. Uma superstição comum também sustenta que os lobisomens precisam de espelhos para emergir de "onde quer que provenham", o que é flagrantemente falso.

A Umbra Rasa

Quando o viajante umbral atravessa a Penumbra por uma ponte da lua, ele chega à Umbra Rasa. Essa área é um nevoeiro revolto, pontilhado por muitos Reinos, grandes e pequenos. Esses Reinos orbitam o Reino de Gaia, assim como Luna está em órbita em torno da Terra. Os Garou viajam para essas outras realidades a fim de interagir com seus totens ou implorar a ajuda dos poderes que as governam. Muitos desses soberanos são caprichosos e perigosos, mas possuem grande sabedoria.

Há treze grandes Reinos Próximos. Os Reinos Próximos são bolsões de imenso poder espiritual, limitados por uma membrana que contém suas energias. Esses Reinos parecem tão reais e substanciais ao viajante umbral quanto o mundo material ao viajante físico. Todos os sentidos e poderes dos Garou funcionam, embora com algumas ligeiras modificações em alguns Reinos. Cada Reino é governado por um conjunto de leis universais que determinam a realidade local. Pode haver até mesmo mais Reinos Próximos ainda não descobertos pelos Garou.

Além dos treze Reinos Próximos mais importantes, existem inúmeros Domínios, sub-Reinos e Zonas, entre eles a lúgubre Zona Onírica. Todos os Domínios relacionados para a Penumbra possuem Domínios maiores na Umbra Rasa. As Terras Natais das Tribos, representações da pátria ideal de cada tribo, estão entre os mais fortes desses Domínios na Umbra Rasa. Na periferia da Umbra Rasa, logo antes do início da Umbra Profunda, existem várias Vistas. As Vistas não são realmente Reinos, pois só é possível enxergá-las, e não adentrá-las. As Vistas são portais que permitem aos observadores enxergar personificações de conceitos abstratos como a morte, o caos e a estase. Dizem que são vislumbres dos Céus.

Os Reinos Próximos foram formados quando as poderosas e colossais energias da Tríade colidiram com as fracas mas extremamente diversificadas emanações do Reino de Gaia. Alguns Reinos Próximos são semelhantes às energias da Tríade que os formaram, enquanto outros são semelhantes às energias terrenas que lhes insuflaram vida espiritual.

Os Reinos Próximos

- **Abismo:** Na Umbra, atos de destruição extrema podem abrir fendas na própria tessitura do mundo espiritual. Os que sondam essas fissuras encontram uma saída seja de qual for o Reino em que possam estar para o interior de um fosso colossal, tão largo e profundo que parece um vazio infinito. Tudo o que cai no Abismo perde-se para sempre. Criaturas horrendas brincam nos precipícios que levam às paredes internas do Abismo. Até mesmo os mais poderosos Incarnae evitam este Reino a todo custo. Alguns Garou dizem que o Abismo é um câncer umbral e o primeiro sinal do Apocalipse iminente. Outros dizem que o próprio fundo dessa fenda aparentemente sem fim é a boca da própria Wyrm.
- **Campo de Batalha:** A glorificação da guerra pela humanidade criou o Reino do Campo de Batalha. Ali, espíritos guerreiros combatem medonhas recriações de todas as batalhas desde o Impergium até os conflitos no sudeste da Ásia. Placas apontam o caminho para cada batalha. Imagens de todas as guerras do mundo aparecem em anéis concêntricos que levam à Planície do Apocalipse: um vasto campo vazio que aguarda a batalha final. As dificuldades de todos os testes de frenesi ali diminuem em dois pontos, e os Garou que se juntam à batalha ganham um ponto de Fúria por turno de combate. Os Garou que tentam aprender os segredos de seus adversários visitam este Reino para observar os duplos umbrais de seus inimigos e combatê-los. Os Garou também visitam o lugar à espera de uma oportunidade para liberar sua Fúria.
- **Érebo:** Da mesma maneira que o Reino Etéreo fica nas alturas cosmológicas da paisagem umbral, as profundezas da Umbra contêm um outro mundo infernal. O Érebo é o Purgatório dos Garou, um lugar onde os lobisomens ardem num lago de prata derretida. Recebem ferimentos agravados, recuperando-se apenas a tempo de sofrer mais ainda. Uma grande criatura lupina de três cabeças impede os Garou de partirem. Os poucos que retornaram do Érebo raramente falam dele. Alguns acre-

ditam que este Reino é uma provação que queima suas vítimas até elas estarem fortes o bastante para a purificação.

• **Fluxo:** Um bolsão de pura energia da Wyld extravasou pelas poderosas barricadas da Tellurian, criadas pela Weaver, e gerou um imenso Reino do Fluxo na Umbra Rasa. Esse Reino é o próprio coração da Wyld, presumivelmente oferecido à Gaia para sustentá-La e impedir que a Weaver a asfixie por completo. Tudo é possível no Reino do Fluxo que está em constante mutação. O tempo muda de maneira imprevisível e os próprios Garou se transformam incontrolavelmente, mudando de uma para outra de suas várias formas. Os lobisomens podem aprender a manipular a própria tessitura do Reino do Fluxo e literalmente controlar a realidade mutante e desenfreada como se fossem deuses, ou podem enlouquecer tentando. Nenhuma entidade pode ser aprisionada ou controlada nesse local.

• **Cicatriz:** Os mundos, tanto o físico quanto o espiritual, mudaram para todo o sempre com a chegada da Revolução Industrial. Esse acontecimento influente criou ondulações na Umbra que deram à luz a enferrujada cidade umbral chamada Cicatriz. Ali, os ideais da indústria e da prosperidade foram corrompidos e tornaram-se a opressão que excrucia a alma. Esse reino é uma cidade imunda e melancólica, de cortiços cinzentos, favelas conspurcadas, fábricas ensurdecedoras e poluição sem fim. As fábricas de Cicatriz produzem muitos dos fetiches usados pelos lacaios da Wyrm no Reino de Gaia. Escapar é difícil, pois a Película em volta de Cicatriz tem nível 9.

• **Malfeas:** Este Reino é o lar da própria Wyrm, uma terra inculta e arruinada que exsuda corrupção espiritual. Viajar por Malfeas é a própria morte, pois nada que lá vive ajudaria um Garou. De fato, os lobisomens são grandes troféus para os poderosos Malditos que habitam esse Reino. Todo Garou ali capturado está destinado a um dia ou a uma eternidade de sofrimento antes de morrer ou ser forçado a dançar a própria Espiral Negra. Essa estrutura jaz no coração de um grande templo em Malfeas e é a fonte do nome, da causa e do poder dos Dançarinos da Espiral Negra. Uma viagem a Malfeas é equivalente a um suicídio lento e doloroso.

• **Pangéia:** A Terra passou muito tempo num estado primordial, e as energias espirituais daquela era deixaram uma marca duradoura na Umbra. Os éons gravaram Pangéia na tessitura da Umbra com uma força e uma solidez desconhecidas em qualquer outro Reino. É preenchida por imensos bosques, selvas virgens e florestas tropicais intactas. Todas as espécies que já viveram prosperam ali, até mesmo os titânicos dinossauros e um grande dragão Incarna, chamado a Serpente Anciã, ali tem seu covil. As forças da Wyrm têm tentado isolar Pangéia do resto da Umbra e muitos Garou sentem que esse Reino guarda o segredo da preservação do mundo depois do Apocalipse. Ali, todos os Garou recebem um ponto de Gnose ao amanhecer e todos os testes de Instinto Primitivo realizados em Pangéia são automaticamente bem-sucedidos.

• **País do Verão:** Alguns Garou insistem que o País do Verão é apenas um belo rumor. As lendas dizem que Gaia passou uma eternidade num estado de amor puro e incorrupto antes do primeiro cataclismo. Essa época criou um reflexo duradouro na Umbra: um mundo dolorosamente belo onde tudo é paz, graça e prazer. Nesse Reino, uma ilha ditosa em forma de crescente num belo mar azul, todas as criaturas têm em abundância os Dons de Gaia. Nenhum lobisomem encontra o País do Verão por escolha

própria; as lendas dizem que apenas aqueles que passaram por uma grande epifania e abraçaram o amor total de Gaia são levados para lá durante algum tempo. Todos os ferimentos, doenças e maldições são curados ali, embora alguns Filhos de Gaia insistam que os ferimentos foram cicatrizados pelo processo de cura interior que resultou na vinda do Garou em primeiro lugar.

• **Reino da Atrocidade:** Os seres humanos são capazes de infligir torturas e profanações horríveis a si mesmos e a outros seres, e o fazem com muita freqüência. A dor e a degradação que vertem dessas atrocidades deram forma a um Reino que espelha esse sofrimento. Todas as atrocidades praticadas na Terra — crueldade com animais, conversões religiosas sob o fio da espada, crianças maltratadas, violência sexual, genocídio — apresentam reflexos nesse lugar. Os Malditos ali procriam livremente em fossos larvais protegidos por Esguios. A única maneira de escapar deste Reino é solidarizar-se com o sofrimento das vítimas.

• **Reino Cibernético:** A rápida escalada da tecnologia e o tecnochoque por ela criado deram à luz este Reino da Weaver, um reflexo da ciência enlouquecida. Ali, a tecnologia domina os habitantes, que têm de se misturar a máquinas para sobreviverem. Metade dessa terra mecanicista é uma monstruosidade de vidro, concreto, plástico e aço, chamada a Interurbe; a outra é um mundo subterrâneo chamado o Poço. Os Andarilhos do Asfalto adoram o Reino Cibernético (apesar de também caminharem com cuidado por ali) e recorrem a seus segredos para produzir armas a serem usadas contra a Wyrm. Ali, os espíritos da Weaver são fortes e os espíritos da Wyld são praticamente desconhecidos.

• **Reino Etéreo:** O ápice cosmológico da Umbra é um teto infinito e abobadado de luz celestial que se estende desde a Película até a Umbra Profunda. Os Garou chegam facilmente ao Reino Etéreo viajando em direção ao "céu" umbral. Este Reino é o lar dos Incarnae Planetários, desde os Incarnae de Luna (Febe ou Sokhta) e Hélios (Hipérion ou Katanka-Sonnak) aos Incarnae dos próprios planetas. Este Reino é também o lar de poderosos espíritos do ar e das estrelas. Todas as pontes da lua passam pelo Reino Etéreo, e os aspectos umbrais dos planetas do sistema solar aparecem em seus céus. Aqui, os Celestinos sustentam as constelações dos maiores heróis. É também aqui que o profeta celestial do Apocalipse, a Estrela Rubra (Antélios) é mais brilhante.

• **Reino Lendário:** As lendas dos Garou são tão influentes que passaram a existir como sombras vivas. O Reino Lendário é um Reino compósito de mito e fantasia que incorpora todas as lendas de todas as tribos num mundo impossível. Cada tribo tem um território que corresponde grosseiramente a sua terra natal ancestral na Terra, e os Garou viajam para essas terras com o propósito de viver as vidas de seus ancestrais e, dessa maneira, aprender com o passado.

• **Toca dos Lobos:** Apesar de parecer praticamente idêntica ao mundo físico, a Toca dos Lobos está, na verdade, entre os mais estranhos Reinos Umbrais. É o único Reino no qual os Garou são radicalmente transformados. Ali, os lobisomens ficam aprisionados na forma Lupina, sem Dons, ritos nem fetiches num mundo onde os lobos, os predadores, são odiados e caçados. Somente seu poder de regeneração e sua Fúria protegem-nos dos seres humanos que os caçam com armas de fogo, helicópteros e equipamento de alta tecnologia. A única maneira possível de escapar é entendendo o lugar do lobo no mundo.

O Sonhar

A Zona Onírica é uma outra área umbral que parece transcender os limites "normais" da Umbra e estender-se para outras partes da Tellurian. Essa área é misteriosa até mesmo para os habitantes da Umbra. É um mundo de imenso poder, de imprevisibilidade assustadora e de um simbolismo poderoso (os Quimáreos são meros vislumbres desse lugar de sonho desenfreado). Mesmo os mais tenazes viajantes umbrais tratam a Zona Onírica com apreensão atípica.

A Zona Onírica poderia ser comparada a uma jóia multifacetada de extraordinária beleza que encerra a Umbra Rasa e faz fronteira com a Umbra Profunda. Os lobisomens dispostos a correr o risco podem evitar o resto da Umbra e entrar diretamente na Zona Onírica por meio de seus sonhos. Em vez de viajar *para fora* — para além da Película, pela Umbra Rasa e dali para a Umbra Profunda —, o viajante se volta para *o interior*, para seus sonhos, e emerge na fronteira entre as Umbras Rasa e Profunda. Os perigos deste mundo de sonhos transformados em realidade são óbvios, mas poucos atalhos se equiparam a este. Os Garou são também capazes de entrar na Zona Onírica viajando através dos Quimáreos.

Desligamento

Os lobisomens que passam tempo demais seja na Umbra ou longe dela podem sofrer de desligamento. Essa perigosa condição pode levar à loucura ou até mesmo à Harano. Os lobos solitários estão mais sujeitos ao desligamento que os membros de uma matilha. A cura para o desligamento é percorrer atalhos.

O Garou que permanece na Umbra durante um período extenso — mais de um mês lunar — começa a assumir qualidades semelhantes às dos espíritos. Ele parece mais efêmero, às vezes até mesmo transparente, para os outros lobisomens. Tem lapsos de memória em relação a sua vida anterior na Terra. Seu desejo de voltar para casa se desvanece e ele começa a encarar o tempo anterior a sua entrada na Umbra como um sonho ou um delírio. Com o passar do tempo, a condição piora. Alguns lobisomens desaparecem e nunca mais são vistos novamente. Outros enlouquecem quando são forçados a retornar à Terra e podem experimentar dor física provocada pelo choque do retorno. Por fim, o lobisomem torna-se uma entidade feita inteiramente de espírito, não muito diferente de um espírito ancestral particularmente bem definido. A carne se perde para sempre.

Por outro lado, os lobisomens que se recusam a entrar no mundo espiritual tornam-se gradualmente incapazes de readquirir Gnose. Perdem a habilidade de usar seus Dons. Tornam-se amargos e ofensivos. Geralmente, compensam a carência de energia espiritual com substâncias viciantes. Depois de um tempo, os pobres diabos tornam-se presas fáceis para a Wyrm. Embora seja raro um lobisomem se recusar a entrar na Umbra, alguns filhotes perdidos reprimem o que experimentaram depois da Primeira Mudança e devem ser observados cuidadosamente. Uma experiência particularmente ruim na Umbra pode também fazer com que um Garou se recuse a voltar lá. Por causa da perda de Gnose, esses Garou precisam que um companheiro de matilha os ajude a atravessar a Película.

A Membrana

Entre o mundo relativamente compreensível da Umbra Rasa e o mundo misterioso da Umbra Profunda encontra-se uma barreira chamada a Membrana. Essa barreira é como a Película, mas ainda menos porosa. Para passar pela Membrana, os Garou precisam chegar a um Ádito.

Alguns Portadores da Luz Interior afirmam que a Película e a Membrana são apenas duas camadas num recipiente sétuplo da Weaver que encerra o mundo espiritual. Acreditam que a Zona Onírica chega a cada uma dessas sete camadas e que, com alguma prática, é possível abrir brechas nas barreiras restantes, assim como entrar no Sonhar a partir da Terra e desse modo alcançar a Umbra Profunda.

Umbra Profunda

Para além dos muros do sono fica a Umbra Profunda, uma área onde a presença de Gaia é cada vez menos perceptível aos viajantes Garou. Ali, a realidade se rompe e a orientação fica difícil. Esse é o reino do abstrato, a fonte de conceitos alienígenas e de perspectivas estranhas. A Umbra Profunda é o lar da Wyld, da Weaver e da Wyrm, e somente os viajantes umbrais mais experientes se atrevem a viajar por ali. Luna percorre uma trilha que atravessa a Umbra Profunda e é uma das poucas luzes animadoras para os Garou errantes.

A Periferia

A parede da Película se dilata como um balão superinflado e deixa escapar pingos de energia espiritual em muitos lugares. Alguns lobisomens acreditam que essa exsudação é deliberada — uma manobra da Weaver para aliviar a pressão na Película e evitar que esta venha a explodir. Outros entendem isso como um sinal de que a Película não é infalível e que ainda pode desabar. Embora sejam de pouca utilidade para os lobisomens, esses minúsculos riachos espirituais podem conferir aos seres humanos um vínculo com o mundo do espírito que de outro modo não seria possível. O desejo humano de fazer uso de rituais, drogas, êxtase religioso, exercícios, meditação e até mesmo da dor e do prazer sexual para atingir um "estado mais elevado" é um anseio inconsciente pelo que os lobisomens chamam de Periferia.

Alguns lobisomens chamam a Periferia de "Penumbra da Umbra Profunda": a sombra secundária lançada pela Umbra Profunda no mundo físico. Quer seja ou não verdadeira esta afirmação, é verdade que a Periferia proporciona um estado alterado de consciência assim que é alcançada. As cores e as sensações tornam-se mais nítidas e mais brilhantes; a intuição e o discernimento florescem. Os artistas, os escritores e os poetas que tocam a Periferia consideram-na pura inspiração.

Essa inspiração, porém, não é necessariamente beatífica. Para cada Wordsworth que encontra o arrebatamento, há um Poe que encontra visões de desolação e tortura. Embora pareçam alucinações para outros, essas visões são bastante reais para a pessoa que toca a Periferia. Às vezes, podem até mesmo provocar trauma físico. Espíritos benignos podem até contatar seres humanos na Periferia, mas os Malditos e outros espíritos malévolos também podem alcançar os viajantes periféricos.

Infelizmente, as pessoas que usam drogas para entrar na Periferia serão incapazes de deixá-la se as visões forem ruins. Não conseguirão retornar ao mundo físico e voltar ao normal se suas mentes ou espíritos não forem capazes de lidar com a Periferia. Esse "aprisionamento" periférico pode provocar uma terrível desfiguração psíquica e um choque espiritual hediondo. Líderes espirituais carismáticos podem trazer uma congregação inteira para o interior da Periferia e provocar danos psíquicos em seus paroquianos, que geralmente não conseguem partir por vontade própria. As únicas pessoas que não correm risco de choque psíquico ao viajar para a Periferia são as que aprendem a entrar lá pela força de vontade pessoal. Essas almas afortunadas estão razoavelmente seguras porque detêm a capacidade de partir a qualquer momento.

Os seres humanos que passam algum tempo com os lobisomens têm mais chances de chegar à Periferia. Talvez seja um efeito colateral da natureza espiritual dos Garou, mas ninguém sabe ao certo. Não parece ter importância se a pessoa conhece a verdadeira natureza de um lobisomem.

A Umbra Negra

Poucos lobisomens sabem muita coisa sobre a Umbra Negra, o reino da morte. Quando um lobisomem morre, seu espírito retorna à Mãe Terra; alguns Garou persistem como espíritos ancestrais para orientar seus parentes, mas se diz que outros renascem em corpos diferentes. Por essa razão, a maioria dos lobisomens tem mais medo de morrer humildemente do que da morte em si.

Os seres humanos, por outro lado, temem a morte imensamente. Temem a dor, o desligamento, o oblívio. Temem que o castigo possa aguardá-los do outro lado. Alguns até mesmo temem descobrir que tudo em que sempre acreditaram estava errado. Temem deixar seus negócios inacabados; temem a idade, a fraqueza e a perda de controle. E, como dizem os Garou, esse medo coletivo da morte é o que criou a Umbra Negra.

Acredita-se que a Umbra Negra seja o jazigo final para muitos seres humanos. É um outro mundo cinzento, terrível, devastado por tempestades constantes e guerras horríveis entre os fantasmas famintos. Apenas alguns lobisomens — mais comumente os Peregrinos Silenciosos — ousam se aventurar na Umbra Negra em busca de sua sabedoria. Muitos filósofos Garou defendem que a Umbra Negra é uma das necessárias terças partes do mundo espiritual, a parte final que equilibra as Umbras Profunda e Média. Mas quase todos os lobisomens acreditam que os mortos humanos construíram esse lugar para si mesmos... E que façam bom proveito dele.

Viagem Umbral

O lobisomem percorre atalhos e entra na Penumbra na manifestação espiritual do lugar em que estava na Terra. Uma vez na Penumbra, ele pode caminhar fisicamente para outras áreas correspondentes às da Terra, apenas a um passo e a uma sombra de distância. Ele também pode se aprofundar mais pela Umbra. Pensamentos e sentimentos conduzem o lobisomem para o exterior, para além das sombras das coisas que ele conhece. Tudo o que ele tem a fazer é pensar em viajar para as profundezas do mundo espiritual. Isso é parecido com percorrer atalhos, mas não envolve a Película.

Os lobisomens se deslocam na Umbra como o fazem na Terra, geralmente caminhando ou correndo. O lobisomem atravessa o mundo espiritual e o cenário se desdobra e evolui a seu

redor, começando a assumir aspectos do local de destino à medida que o viajante dele se aproxima. Um lobisomem a caminho do Campo de Batalha pode descobrir que sua estrada começa a tomar a consistência de ossos pulverizados e o som de tambores distantes e disparos passam a envolvê-lo até ele não ter mais dúvidas de que está na estrada para o maior de todos os campos de batalha. Uma vez deixada para trás a Penumbra, a distância começa a perder o sentido. Espaço e tempo estão ambos sujeitos às flutuações da Wyld e podem mudar num piscar de olhos. As direções são praticamente aleatórias. Portanto, o único jeito de viajar em segurança sem se perder é encontrar um caminho.

Trilhas da Lua

Um dos muitos dons de Luna para seus filhos são as trilhas que cortam as brumas da Umbra. Uma trilha da lua aparece na Penumbra como um raio de luar. O lobisomem que tocar a luz pode se encontrar viajando num raio de luar com as brumas do mundo espiritual rodopiando a seu redor. Espíritos chamados Lunos protegem esses caminhos quando a lua está cheia. As trilhas são também mais fortes e mais fáceis de se encontrar nesse período. Entretanto, os Garou devem ser cautelosos ao lidar com os fantasmagóricos espíritos lunares durante a lua cheia. Eles são brincalhões e volúveis, e a lua do guerreiro eleva sua ira contra os inimigos de Luna. Essa ira pode, com a mesma facilidade, voltar-se contra um filhote antipático. Histórias sem fim falam de lobos arrogantes que exigiram o auxílio ou o serviço de um Luno e acabaram subitamente perdidos perto da Umbra Profunda. Espíritos terríveis gostam de se esconder à beira das trilhas da lua, longe o bastante para evitar os Lunos. Dada a oportunidade, a maioria deles adoraria simplesmente atrair um lobisomem desavisado para longe da trilha e para sua perdição. O principal adágio entre os experientes caçadores de espíritos é: "Não saia da trilha."

As trilhas da lua podem ser perigosas durante outras fases de Luna. Quando a lua do Theurge brilha na Umbra, as trilhas se distorcem de modo estranho, seja resistindo aos desejos dos viajantes, seja talvez dando ouvidos a seus desejos inconscientes, e não aos conscientes. O lobisomem acostumado a resolver enigmas será desafiado a seguir uma trilha da lua durante a lua crescente.

Quando chega a lua nova, as trilhas da lua não desaparecem inteiramente. Tornam-se filamentos sombrios e indistintos da luz de Luna. Os Lunos se escondem durante a lua nova, e espíritos hediondos e deturpados tomam posse das trilhas da lua. Poucas almas ousam percorrer as trilhas da lua durante esses períodos. Em vez disso, procuram outros caminhos umbrais.

Trilhas Espirituais

Uma outra maneira de viajar pela Umbra é encontrar uma trilha espiritual ou quarta. Quando os espíritos se deslocam pela Umbra, rompem as sombras e as brumas, criando uma trilha sobre a qual os Garou podem viajar. As trilhas espirituais não são tão confiáveis quanto as trilhas da lua, pois seguem o curso de um determinado espírito, seja ele extravagante ou perigoso. Se um Maldito destruir o espírito durante sua jornada, o lobisomem poderá se encontrar num beco sem saída ou ver-se seguindo a trilha espiritual do Maldito. Quando os ventos umbrais sopram, as trilhas espirituais desaparecem mais uma vez nas brumas. Se os ventos apagarem a trilha na qual viaja um lobisomem, a brisa vai impeli-lo para as profundezas da Umbra, talvez até mesmo para a beira do Abismo.

Portais

Os lugares antigos possuem muitos elos fortes. No passado, poderosos espíritos criaram portais entre os reinos da Umbra. Os portais transportam instantaneamente viajantes de um local para outro. São construções permanentes capazes de suportar qualquer força que um lobisomem possa empregar. Um dos mais famosos é o Portal Negro, uma passagem em arco feita de ferro oxidado que fica na Penumbra das terras altas gregas. Todos os que cruzam este Portal encontram-se quase que instantaneamente no centro do Érebo. Infelizmente, o conhecimento místico sobre a criação de portais há muito desapareceu. Embora os portais sejam o meio de transporte mais seguro e mais rápido pela Umbra, são também o mais raro. A descoberta de um novo portal daria a um Garou grande renome.

As Teias

As teias da Weaver mantêm todas as coisas juntas. Sem a Weaver, não haveria forma nem substância. Alguns lobisomens jovens ousam utilizar as teias como um tipo de auto-estrada. Com os Andarilhos do Asfalto mostrando o caminho, eles simplesmente encontram as teias da Weaver e forçam passagem pelas Aranhas do Padrão e outros espíritos. Esse método de viagem não é mencionado nas tradições dos Garou e poucos entre os mais velhos confiam nele. O método para percorrer as teias é um segredo muito bem guardado, mas, se um lobisomem for capaz de dominar as teias da Weaver, nada estará além de seu alcance.

Túneis da Wyrm

Por último, os agentes da Wyrm cavaram passagens escuras que atravessam a Umbra e a Película. Os túneis da Wyrm estão cheios de Malditos, e os Dançarinos da Espiral Negra utilizam-nos para se deslocar secretamente pelo mundo espiritual. Algumas matilhas corajosas se aventuraram nesses caminhos escuros, mas, se alguma delas retornou, não compartilhou com outros lobisomens os horrores que lá enfrentou.

Espiar

A maioria dos espíritos da Umbra não nos pode ver na Terra, tanto quanto nós não conseguimos vê-los. No entanto, existem alguns com habilidades especiais, como os Naturae ligados a uma área ou os espiões da Wyrm — e, por favor, não tente se esconder de seu totem —, mas, em geral, você está a salvo da bisbilhotice deles. Os observadores invisíveis de que você precisa estar ciente são outros lobisomens. Você já sentiu essa sensação. De repente, os pêlos de seu pescoço se eriçam e algo lá dentro diz: "Estou sendo observado." Você olha ao redor, mas não vê nada. Bem, talvez ninguém esteja lá... num sentido físico, pelo menos. Ainda estamos ligados à Terra; todos nós somos filhos de Gaia (num sentido amplo, é claro). De qualquer maneira, quero dizer que nós, lobisomens, podemos espiar a Terra a partir da Penumbra, logo além da cortina de veludo. O problema é que... se você está observando uma coisa, não está olhando para outra. A Umbra tem a mania de pegar você de surpresa.

— Rio Perolado, Theurge Filho de Gaia

Para fazer seu personagem espiar a Terra a partir da Umbra, o jogador precisa testar a Gnose do personagem contra o nível local da Película.

Se for bem-sucedido, o personagem enxergará uma versão monocromática e espectral do mundo físico, inclusive das pessoas e objetos que não deixam qualquer sombra espiritual na Umbra. O personagem não consegue discernir detalhes sutis, como jornais, por exemplo, a menos que tenha obtido vários sucessos. Ele também é capaz de ouvir ruídos vindos do outro lado, embora pareçam ecoar ou apresentar ligeiras distorções. O que é mais importante, os lobisomens descobrem que são capazes de farejar as coisas tão facilmente como se não estivessem na Umbra. Podem até mesmo rastrear a caça na Umbra.

A desvantagem é que um lobisomem ficará completamente alheio aos acontecimentos na Umbra enquanto estiver espiando, a menos que comece a perder níveis de vitalidade. Sua matilha não consegue se comunicar com ele, e os inimigos podem fazer com ele toda sorte de perversidades desde que não inflijam dano. Na Umbra, seus olhos brilham intensamente e sua expressão é de óbvia e intensa concentração. Os Andarilhos do Asfalto referem-se a essa condição usando a gíria LDT, que significa "longe do teclado".

Os lobisomens também são capazes de espiar a Umbra a partir da Terra, embora isso seja geralmente mais difícil. O jogador tem de fazer um teste de Gnose contra o nível da Película + 3 (máximo de 10). A desvantagem de se observar um mundo enquanto você ainda está em outro é a mesma, seja de que lado for. Depois que os personagens aprendem certos Dons, como Percepção do Invisível, espiar torna-se muito mais fácil.

Apesar de não conseguir espiar, a maioria dos espíritos tem outros métodos para descobrir o que se passa na Terra. Eles conseguem ver sinais na Penumbra de mudanças espirituais dramáticas. Os espíritos que têm vínculos diretos com a Terra, inclusive muitos espíritos de Gaia, de fato possuem a capacidade de espiar e estão perpetuamente cientes dos acontecimentos nas proximidades de seus territórios. Por exemplo, um espírito de caern sabe tudo o que acontece em seu caern. Os espíritos que têm essas capacidades não ficam alheios ao mundo circundante ao espiarem; conseguem facilmente dar conta dos dois conjuntos de percepções.

A Natureza dos Espíritos

A Umbra abriga uma desconcertante variedade de espíritos. São criaturas de pura força espiritual, sem laços com a carne e o sangue. Algumas delas têm estreitos laços de parentesco com os seres do mundo físico, mas muitas são exclusivas da Umbra e difíceis de se descrever em termos físicos.

Os espíritos não têm exatamente uma personalidade como se costuma entendê-la. Falta-lhes um certo grau de livre-arbítrio e eles acham impossível agir contra sua natureza. Seria impossível para um espírito-coelho investir corajosamente contra um grupo de agressores ou para um espírito do fogo resistir ao impulso de devorar combustível a ele ofertado, sem a poderosa coerção de uma terceira parte.

Os habitantes do mundo espiritual têm uma hierarquia clara. Os maiores espíritos exsudam ou criam espíritos inferiores, que involuem, por sua vez, e dão origem a espíritos ainda menores. Esses espíritos superiores são considerados patronos dos menores. Embora a maioria dos espíritos pareça ter patronos, os Garou desconfiam que certos espíritos desgarrados existam fora da cadeia de patronato espiritual.

Os lobisomens afirmam que o maior dos espíritos é Gaia. Abaixo dela está a Tríade: a Wyld, a Weaver e a Wyrm. Abaixo da Tríade estão os Celestinos, aparentados aos deuses. Abaixo dos Celestinos, estão os Incarnae: os senhores e reis do mundo espiritual. Seus servos, os Jagglings e os Gafflings, são como cavaleiros e vassalos.

Gaia

O sistema dos Reinos começa com Gaia e é limitado por Gaia. Muitos Garou afirmam que todas as coisas existentes na Tellurian pertencem a Gaia, apesar de alguns refutarem a noção de que seres malignos sejam verdadeiramente uma parte dela. O crescimento e o desenvolvimento de Gaia estão inextricavelmente ligados ao crescimento e ao desenvolvimento dos seres vivos em seu interior. Gaia ama todas as suas Criações e oferece-lhes aceitação e respeito puros e incondicionais. A vida é tanto uma manifestação de Gaia quanto uma celebração de sua glória. A morte é apenas uma transfiguração de sua energia, pois a criatura agonizante ascende a um novo estado do ser no ciclo cosmológico. Esse ciclo natural de vida e morte foi alterado por inteligências poderosas e isso, por sua vez, enfraqueceu Gaia. Ela também é enfraquecida e degradada pelo embate contínuo da Tríade. Os Garou se enfurecem com a violência que a Weaver e a Wyrm infligem a Gaia e dedicam suas vidas e almas a defendê-la, preservá-la e restaurá-la. Eles temem que o Apocalipse iminente possa sinalizar a destruição definitiva da Deusa Mãe.

Por Outro Lado...

Alguns Garou afirmam que a Tellurian é maior que Gaia e que pode haver outras "Gaias" no universo, representantes dos espíritos despertos de outros mundos distantes. Esses lobisomens — alguns dos quais realmente tentam empreender demandas em busca desses outros mundos — também afirmam que a Tríade é mais poderosa que Gaia, pois representa forças universais, e não forças do mundo. Apesar de não ser exatamente uma heresia, essa opinião não é uma bandeira popular na maioria das seitas.

A Tríade

Abaixo de Gaia em poder cósmico (ou pelo menos é o que se diz) estão as misteriosas e personificadas forças chamadas a Wyld, a Weaver e a Wyrm. De acordo com os Garou, essas entidades, conhecidas coletivamente como a Tríade, dão forma à eternidade e a controlam. A interação dessas forças espirituais e impessoais constitui a Tellurian e abrange tudo o que existe em seu interior.

Num nível basal, os membros da Tríade representam as forças da criação, do crescimento e da destruição, mas são muito mais do que isso. Representam o potencial, a materialização e a dissolução. Também personificam o caos, a ordem e o equilíbrio.

A Wyld

A criação tem início com a Wyld. A Wyld é a mudança em estado puro. Não é tanto o caos indiferenciado quanto a transmutação dos elementos. Revolve-se constantemente com a mudança, a adaptação e novamente a mudança. A Wyld vive de possibilidades: a Wyld *é* a possibilidade. Cada formiga e cada árvore contém uma partícula desse caos de possibilidades em seu espírito. Nenhum Theurge Garou, mago humano, ou espírito guardião jamais foi capaz de quantificar essa minúscula gota de eternidade.

Gaia extrai da Wyld o poder da potencialidade. De fato, alguns dizem que ela não poderia existir sem isso.

A Wyld é uma entidade plena, mas, sem a Weaver, ela perderia todas as formas que gerou. Estas retornariam à forja primordial no mesmo instante em que nascessem. Ter todas as formas, a todo o momento, é não ter forma. A vida sem limites não conhece a si mesma em todas as suas partes. Portanto, a Wyld é a menos personificada das três. Sua constante mutabilidade impede uma forma ou uma natureza verdadeira. A Wyrm também é essencial à Wyld porque destrói certos aspectos da Teia da Weaver e devolve à Wyld a matéria aniquilada.

Na Umbra Profunda, a Wyld pode ser o membro mais poderoso da Tríade: quase tão poderosa quanto Gaia. No Reino físico, entretanto, a Wyld é a menos poderosa das três. Sua própria essência, a possibilidade sem limites, é diariamente forçada a deixar o mundo físico em função do foco da humanidade na "lógica" e na "razão". Como a lógica é imposta a um mundo ilógico, há cada vez menos espaço para a magia da mudança espontânea. Apenas alguns raros locais de pura energia da Wyld ainda existem, e os Garou protegem-nos com seu sangue e o sangue de seus descendentes. Embora a Wyld perca influência no mundo físico a uma taxa constante, ela é inexpugnável em seu lar na Umbra Profunda. Lá, nenhum perigo pode ameaçá-la, pois qualquer inimigo é dissolvido e transformado em protoplasma primordial ao entrar em contato com a Wyld. Para adquirir o poder de atacar a Wyld em seu cerne, a Weaver ou a Wyrm precisam obter vitória no mundo físico. Para alguns Garou, essa esperança é a única promessa de que eles podem ainda vencer a guerra.

Os lobisomens veneram a Wyld, vêem-na como o símbolo da luta contra o Apocalipse e uma promessa de dias melhores. Seus Reinos pululam com incontáveis formas de vida. No mundo que cresce a partir da Wyld, qualquer coisa pode acontecer. Pode ser que os Garou, em menor número, combalidos e estrategicamente derrotados, ainda sejam capazes de prevalecer contra as forças que ameaçam devorar Gaia. A Wyld é uma esperança brilhante, uma promessa de mudança num mundo perverso de destruição entrópica.

Embora os Garou não possam esperar ajuda direta dessa força incomensurável — pois ela não conhece compaixão nem lealdade —, a Wyld pode se mostrar o maior aliado deles.

A Weaver

Da mudança imprudente da Wyld surgiu o crescimento ordenado. A Weaver selecionou seções da turbulenta criação e impediu que estas se dissolvessem e se transformassem num todo tumultuoso logo ao nascer. A criação indiferenciada foi assim estruturada e trancafiada na forma. Dessa maneira, a Weaver fiou os primeiros filamentos da estrutura que se tornaria a tessitura do universo: a Teia do Padrão.

E, com isso, tudo mudou. Onde havia forma, poderia haver crescimento e progresso. O significado era agora imposto ao potencial sem sentido. A infinidade inconstante cedera à eternidade duradoura. Então chegou a Wyrm e podou algumas seções da criação da Weaver. Os padrões perfeitos da Weaver eram agora imperfeitos, mas equilibrados. De acordo com os Garou, esse padrão é o verdadeiro ciclo cosmológico de caos, criação e destruição. Durou uma eternidade, mas foi completamente estilhaçado quando a Weaver ganhou consciência — ou, segundo alguns, enlouqueceu.

Uma teoria afirma que a Weaver tentou fiar toda a Wyld numa existência completamente padronizada. Esse objetivo gerou uma explosão criativa que enlouqueceu a Weaver. Ela olhou para a Teia e viu apenas loucura. A Wyrm, cansada de tentar manter o equilíbrio, ficou aprisionada na criação. A Wyrm ainda está lá, dizem esses teóricos, lutando para se libertar e destruir toda a criação a partir de dentro.

Outros dizem que a Weaver era muito mais calculista e que sua loucura é apenas sede de poder. A Weaver, dizem esses lobisomens, tentou fazer do progresso lógico e da permanência as pedras fundamentais da Tellurian. Uma vez estabelecida a causalidade, ela passou a impô-la a todas as coisas. A Wyrm era um obstáculo a esse processo, pois destruía segundo suas próprias regras, e não pelas regras da Weaver. Então, a Weaver aprisionou a Wyrm na Teia do Padrão e passou a controlar a destruição segundo suas próprias linhas de causalidade. Mas seu controle sobre a Wyrm não é absoluto, e o Grande Dragão ainda é capaz destruir cegamente, de acordo com um padrão distinto. Essa destruição limita o poder da Weaver, o que é cosmologicamente salutar, mas danifica Gaia, o que não é.

Os Andarilhos do Asfalto alegam que a Wyrm é a fonte do problema porque tentou destruir a Wyld por completo. Se a Wyld desaparecesse, nada mais poderia ser criado e a Wyrm destruiria tudo o que restasse. A Wyrm tentou usar a Weaver para enfraquecer a Wyld, aprisionando-a, mas a Weaver não conseguiria conter toda a infinidade. Ela girou o próprio fuso e enlouqueceu. A Wyrm caiu em sua própria armadilha e permanece lá até hoje. Entrementes, a eterna Wyld perdura. Os Andarilhos do Asfalto insistem que a Weaver está simplesmente tentando se defender e que detém a chave para impedir a Wyrm.

A maioria dos Garou concorda que a Weaver foi a primeira da Tríade a adquirir inteligência. Resta saber se essa inteligência foi o que a enlouqueceu ou se é um produto da loucura.

A Weaver agora tem um poder inimaginável. A estagnação e a deterioração substituíram o antigo equilíbrio entre padrão e caos. Quando suas Teias estiverem terminadas, toda a Tellurian estará amarrada em filamentos rígidos, inertes e imutáveis.

A Wyrm

A Wyrm é a terceira e última força da Tríade. Foi outrora a restauradora do equilíbrio, aquela que trazia harmonia e garantia que nem a ordem da Weaver nem o caos da Wyld prevaleceria sobre toda a realidade. Suspensa entre o Caos abaixo e a Teia do Padrão acima, a Wyrm removia tudo o que não fosse harmonioso.

Então, a Wyrm foi enredada na Teia do Padrão. Olhando para a loucura da Teia da Weaver, ela ganhou consciência e foi aprisionada no mortal jogo apocalíptico da Weaver. A Wyrm fragmentou-se em três personalidades e, por isso, nem sempre é capaz de coordenar suas ações.

Se a Wyrm era antes quem trazia a harmonia, agora é o arauto do Apocalipse, pois gera a entropia, a deterioração e a corrupção. Incapaz de destruir ostensivamente e com honra, ela destrói a partir de dentro. Os estudiosos dizem que ela tem três cabeças — a Fera da Guerra, a Wyrm da Destruição; a Devoradora de Almas, a Wyrm da Extinção; e a Wyrm Profanadora, a Wyrm da Violação. Ela destrói todos os que forem suficientemente fracos de espírito para sucumbir às tentações do ódio e da inveja. Mesmo seus desejos vis são poderosos o bastante para assumir

formas por conta própria, transformando-se nas poderosas Wyrms Instintivas do Ódio, da Luxúria, do Medo e de outros sentimentos terríveis. Com tantas cabeças, a Wyrm é mais uma hidra que um dragão, e é praticamente impossível decapitar todas as cabeças.

Alguns dizem que a Wyrm deu início ao grande desequilíbrio ao tentar usar a Weaver para calcificar a Wyld, reduzi-la a nada e desse modo libertar a Wyrm para destruir toda a criação. Agora, a Wyrm está presa em sua própria armadilha: um tributo aos riscos da cobiça.

Os Instintos e a cria da Wyrm encontraram muitos seres suficientemente fracos para se renderem à corrupção, de modo que agora ela tem muitos servos. Pelo fato de seu toque de decadência estar presente em todas as coisas, os murmúrios de seus servidores apelam ao lado perverso de todas as criaturas inteligentes. Portanto, sua doença se espalha pelos mundos físico e espiritual, onde ela venceu muitas batalhas e conquistou muitos Reinos.

Os lobisomens viajam para os Reinos da Wyrm: lugares que a destruição cega deixou completamente privados de Gaia. Os que lá habitam são escravizados ou destruídos pelos Malditos e Incarnae mais perversos. Se a Wyrm conseguir o que quer, o mundo inteiro será refeito dessa maneira, até que tudo seja destruído.

Celestinos

Abaixo da Tríade no poste totêmico cosmológico estão os Celestinos. Os maiores Celestinos são Luna, o espírito da Lua, e Hélios, o espírito do Sol. A forma mais compreensível de Gaia é a de um Celestino, embora alguns digam que esse espírito seja meramente o Celestino do planeta Terra. Os Theurges alegam que a verdadeira forma da Deusa é tão maior do que a Tríade que seria completamente incognoscível por quaisquer meios que não a bem-aventurança transcendental da união mística. Outros Celestinos são poderosos servidores da Tríade, mas suas formas são desconhecidas aos Garou. São conscientes e extremamente inteligentes. A maioria dos Celestinos reside em Reinos de sua própria criação, nos quais são onipotentes e oniscientes. Normalmente, apenas os Incarnae os visitam.

Algumas vezes, os Celestinos enviam avatares para se comunicarem com os lobisomens. Esses avatares são aspectos dos próprios Celestinos que os seres inferiores conseguem compreender e com quem são capazes de interagir. Contêm uma pequena quantidade do poder e da Essência do Celestino, mas mesmo esse fragmento de poder ainda os coloca entre os seres mais poderosos da Umbra. A verdadeira forma de um Celestino é inimaginável. É apenas por meio de um avatar que a comunicação entre eles e os seres inferiores pode ocorrer.

Para criar um avatar, o Celestino se obriga a aparecer numa forma limitada e finita. Devido a sua natureza quase infinita, o Celestino é capaz de ter muitos avatares ativos ao mesmo tempo. Esses avatares geralmente parecem onipotentes e oniscientes aos lobisomens que os encontram.

Incarnae

Os Incarnae estão um degrau abaixo dos Celestinos. Os Incarnae são lacaios, consortes, conselheiros e guerreiros que servem aos Celestinos e extraem poder de seus patronos. Alguns possuem os próprios Domínios, mas a maioria vive nos Reinos dos Celestinos. Esses espíritos poderosos definem um propósito e têm uma área específica de influência. Muitos desses espíritos acreditam ter o potencial para se tornarem Celestinos.

Os espíritos totêmicos são os Incarnae com os quais os lobisomens estão mais familiarizados. Eles orientam as tribos, as seitas e as matilhas de lobisomens. Esses servos de Gaia criam avatares para se comunicarem e interagirem com os Garou. Os totens de matilha são avatares de totens. Os avatares de totens lembram os Jagglings tanto na forma quanto nos poderes.

Apesar de ser significativamente menos poderoso que um Celestino, um Incarna é ainda imensamente poderoso e vasto, além de existir em inúmeros níveis. Em geral, pode-se esperar interagir com apenas um avatar de um Incarna, embora os Theurges contem lendas de grandes videntes que encontraram vários Incarnae na Umbra e partiram com uma compreensão mais verdadeira do poder.

Jagglings

A maioria dos espíritos perigosos que os lobisomens combatem na Umbra é composta de Jagglings. Entre esses espíritos estão monstruosidades tão imensas quanto as Aranhas do Padrão, os Vórtices e os Rastejantes Nexus. A maioria dos Jagglings serve a um Incarna, mas alguns obedecem diretamente aos Celestinos. São formados de uma parte da essência espiritual de seu patrono e, por isso, os Jagglings são bastante leais. Alguns desenvolvem livre-arbítrio (ou o recebem de seus patronos). Alguns Jagglings podem criar Gafflings, assim como os Incarnae os criaram. Alguns Jagglings ensinam Dons aos Garou, enquanto outros, como os Englings, podem fornecer Gnose a um seita inteira.

Gafflings

Na base da hierarquia espiritual estão os Gafflings. Esses espíritos são servos semi-racionais dos Jagglings. Seus mestres usam-nos como instrumentos e estão dispostos a sacrificá-los por um bem maior. Os Gafflings permanecem em constante comunicação com seu patrono e este às vezes assume total controle sobre eles. Muitos deles se sentem "completos" ao se deixarem dominar por seus patronos. São totalmente leais a seus mestres.

Alguns Gafflings são plenamente inteligentes, mas são as exceções, e sua existência costuma ser obra de misteriosas forças superiores.

Características dos Espíritos

Os espíritos normalmente não possuem Atributos nem Habilidades como as criaturas físicas. Possuem-nas apenas se aparecerem no mundo físico. Os espíritos simplesmente usam Força de Vontade, Fúria e Gnose para determinar se têm sucesso ou não nas ações. Também possuem Encantos que dão a eles diversos poderes. Ao invés dos níveis de vitalidade, apresentam um nível de Essência, que é a soma de Força de Vontade, Fúria e Gnose. As Características funcionam de maneira diferente para os espíritos em relação aos lobisomens. Por exemplo, o uso de pontos de Fúria não permite que os espíritos realizem

ações adicionais. Usar um ponto de Força de Vontade não dá ao espírito um sucesso adicional. A maneira como essas Características funcionam para os espíritos é descrita em detalhes a seguir.

Força de Vontade

Para um espírito, a Força de Vontade fornece coordenação e autocontrole sobre o pensamento e a forma. A Força de Vontade permite ao espírito realizar ações "físicas", como tentar atingir um inimigo, perseguir outro espírito ou voar pela Umbra. O espírito também usa sua Força de Vontade para resistir ao dano e pode absorver a maioria dos ataques com ela. Quase todos os espíritos possuem a capacidade de "absorver" dano em algum grau, apesar de aqueles com o Encanto Armadura serem mais resistentes. Como regra geral, se uma ação envolver Destreza ou Vigor no caso de uma criatura física, os espíritos deverão usar Força de Vontade. Os graus de dificuldade mais comuns são:

Dificuldade	Ação
3	ação fácil
5	ação razoavelmente simples
6	ação normal
8	ação difícil
10	ação praticamente impossível

Fúria

Alguns espíritos se referem à Fúria como "o fogo interior". A Fúria é como a fome para o espírito, um desejo de sobreviver e viver. Os espíritos atacam outros com sua Fúria, usando-a para afiar dentes e garras ou para energizar um ataque mais místico. Depois de utilizar Força de Vontade para atingir seu oponente, o espírito usará Fúria para determinar o dano. A Fúria funciona como o Atributo Força na maioria das ações.

A Fúria também determina a dificuldade para ferir um espírito. Se um lobisomem atingir um espírito, sua dificuldade nos testes de dano será igual à Fúria do mesmo. Essa dificuldade normalmente não é modificada, embora o Narrador tenha a palavra final, como sempre.

Gnose

Esta Característica mede a consciência cósmica de um espírito. Os espíritos usam Gnose para todos os testes Sociais e Mentais. Por exemplo, um torneio de charadas com um espírito poderia ser resolvido usando-se a parada de Raciocínio + Enigmas do inquiridor, resistida pela Gnose do espírito; vencerá quem conseguir o maior número de sucessos. Do mesmo modo, o espírito testaria sua Gnose ao tentar intimidar, assustar ou enganar um alvo.

Um valor elevado de Gnose também costuma ajudar com os Encantos.

Essência

A Essência mede a capacidade de sobrevivência de um espírito. Geralmente, é igual à soma de seus níveis de Fúria, Gnose e Força de Vontade (mas o Narrador pode ajustar a Essência para cima ou para baixo a fim de talhar os espíritos a seu gosto). Ao receber dano, o espírito perde pontos de Essência. Ao perder toda a sua Essência, o espírito "morre" e desaparece lentamente na Umbra. Os lobisomens podem aprisionar espíritos despojados de Essência dentro de fetiches ou recolher a Gnose dos mesmos, o que leva à destruição permanente desses seres. Do contrário, o espírito entrará num estado chamado Modorra e voltará a acumular Essência até reaparecer em algum outro lugar da Umbra.

Incarnae e Outros

Alguns espíritos, como os totens tribais, os Incarnae e os Celestinos, possuem poder além da compreensão. Podem assumir formas com Atributos e Habilidades, mas essas formas são meros vestígios de sua verdadeira magnitude. Os Narradores devem deixar de lado as regras para se adaptar aos caprichos desses seres. Para desafiar um desses espíritos superiores, os Garou terão de usar mais do que a força bruta. O saber antigo pode orientá-los em demandas ou levá-los até artefatos esquecidos com o poder de ferir esses seres. É por isso que a guerra do Apocalipse não pode ser facilmente vencida. Seria mais fácil extinguir o sol do que matar a própria Wyrm.

Encantos

Os Encantos funcionam de maneira semelhante aos Dons. A maioria dura uma cena, mas os Encantos voltados para o combate duram um turno por uso. De acordo com algumas tradições Garou, cada Encanto corresponde a um Dom capaz de ser aprendido por um lobisomem. Dizem até que os espíritos prometem ensinar Dons semelhantes a Encantos em troca de serviços dos Garou.

A lista a seguir serve como uma diretriz para os Narradores. Deve ser um ponto de partida para as habilidades mágicas dos espíritos nas crônicas. Muitos Encantos apresentam regras semelhantes, mas aparecem de formas diferentes. Por exemplo, Rajada poderia aparecer como espinhos que cortam o ar se usado por um espírito da natureza, enquanto um espírito elétrico provavelmente atingiria seus oponentes com raios. Seja criativo e divirta-se.

Encantos Comuns

Os Narradores e os jogadores podem presumir que qualquer espírito possui estes Encantos. Se um espírito não tiver uma destas habilidades, ele foi enfraquecido ou punido por seus patronos.

• **Materializar:** Este Encanto permite que um espírito assuma forma física na Terra. O espírito precisa ter uma pontuação de Gnose igual ou superior ao nível da Película da área. A forma física de um espírito tem a aparência exata do espírito na Umbra. O nível de Gnose do espírito é usado para todos os testes Sociais e Mentais. Os testes de Vigor e Destreza empregam a parada de Força de Vontade do espírito. Os de Força usam Fúria. Todas as regras para as Características dos espíritos na Umbra aplicam-se ao mundo físico. Os espíritos materializados não possuem Habilidades, mas supõe-se que suas paradas de dados levem o conhecimento do espírito em consideração. Em algumas circunstâncias, como no caso de um espírito-sapo tentando programar um computador, o Narrador deve dividir a parada de dados do espírito pela metade e elevar os graus de dificuldade para refletir a falta de conhecimento do espírito. As formas espirituais materializadas possuem níveis de vitalidade como a maioria das criaturas físicas. Os espíritos geralmente possuem sete níveis de vitalidade, mas o Narrador pode abrir exceções para coisas como espíritos-elefantes ou Malditos particularmente monstruosos. Se um

espírito "morrer" no Mundo Material, ele ficará automaticamente modorrento assim que retornar à Umbra. Muitos espíritos só usam este Encanto em circunstâncias extraordinárias. O mundo moderno está bem longe de mostrar hospitalidade a essa espécie.

• **Reformar:** Os espíritos são capazes de dissolver suas formas e de se transportarem para seus Domínios natais na Umbra. Os Andarilhos do Asfalto se referem a este Encanto como "regerar". O espírito leva um turno inteiro para tentar se reformar. O Narrador precisa conseguir um sucesso no teste da Gnose do espírito para este Encanto ser bem-sucedido. Os espíritos usam este Encanto para fugir de seus inimigos.

• **Sentido de Orientação:** A maioria dos espíritos possui um sentido natural para localizar as quartas (direções) do mundo espiritual e são capazes de viajar sem muita dificuldade. Eles podem criar ou encontrar trilhas espirituais à vontade. O Narrador faz um teste de Gnose pelo espírito a fim de localizar um determinado lugar ou indivíduo na Umbra. Entretanto, nem mesmo os espíritos são infalíveis, e uma falha crítica pode levá-los a um Reino implacável (especialmente se estiverem conduzindo uma matilha de lobisomens).

• **Sentir o Reino:** O espírito consegue sentir tudo o que acontece em seu Domínio, tanto na Umbra quanto na Terra, embora ainda sejam necessários sucessos em testes de Gnose no caso de detecções específicas. Este Encanto está geralmente associado aos Naturae, os espíritos dos bosques de Gaia, mas a maioria dos espíritos ligados a uma área possui essa habilidade. Espíritos descompromissados, sem elos diretos com a Terra, podem apresentar este Encanto, mas com a capacidade de sentir apenas seus antros nos Reinos da Umbra Rasa ou em seus Domínios natais.

Encantos Especiais

Veremos a seguir exemplos de Encantos possuídos por vários espíritos diferentes.

• **Abrir Ponte da Lua:** Cria uma ponte da lua para um local desejado. O espírito pode usar este Encanto independentemente de haver um caern presente. A ponte da lua chega a uma distância total de 1.500 quilômetros.

• **Armadura:** Este Encanto confere a um espírito uma certa medida de proteção. Usando dois pontos de Essência, o espírito ganha uma parada de absorção igual a sua Gnose durante o resto da cena.

• **Congelar:** O espírito é capaz de baixar drasticamente a temperatura na área próxima a ele. O espírito perde um ponto de Fúria durante o resto da cena, mas todos os que se encontram na área de efeito recebem automaticamente um número de dados de dano agravado igual ao valor recém-reduzido da Fúria do espírito. A critério do Narrador, o uso deste Encanto pode ter efeitos adicionais. Alguns espíritos do fogo possuem habilidades similares com as chamas que são mais poderosas do que o Encanto Criar Chamas.

• **Controle de Sistemas Elétricos:** O espírito pode exercer controle sobre um sistema elétrico. O Narrador testa a Gnose do espírito (dificuldade 3 a 9, dependendo da complexidade do sistema). Este Encanto pode permitir ao espírito sobrecarregar um sistema, desligá-lo ou manipulá-lo. O espírito pode, por exemplo, usar um sistema de segurança para abrir algumas portas e trancar outras.

• **Criar Chamas:** Com um sucesso num teste de Gnose, o espírito pode criar pequenos incêndios. A dificuldade varia (de 3 para pequenas chamas a 9 para conflagrações). As chamas precisam de combustível para continuar a arder.

• **Criar Vento:** O espírito é capaz de criar efeitos de vento. O Narrador testa a Gnose do espírito. A dificuldade varia: 2 no caso de uma brisa, 10 para um tornado.

• **Curar:** Este Encanto permite a um espírito curar seres físicos (como os Garou). O espírito é capaz de promover a recuperação de um número de níveis de vitalidade no máximo igual a sua Gnose. Portanto, um espírito com cinco pontos de Gnose consegue restaurar cinco níveis de vitalidade. O Narrador faz um teste de Gnose para o espírito contra uma dificuldade igual a 6, no caso de dano normal, e igual a 8 para dano agravado. Este Encanto pode ser usado apenas uma vez por cena e por alvo.

• **Curto-circuito:** O espírito pode provocar curtos-circuitos em sistemas elétricos (Gnose: dificuldade 6). Este Encanto é uma versão mais limitada de Controle de Sistemas Elétricos.

• **Espiar:** Os espíritos com este Encanto são capazes de espiar à vontade, não importa onde estejam, seja na Penumbra ou no mundo físico. Este Encanto é comum entre os espíritos nômades que não têm um Domínio próprio.

• **Estilhaçar Vidro:** O espírito é capaz de fazer com que tudo o que for feito de vidro na vizinhança se quebre (Gnose: dificuldade 6). Este encanto também pode provocar dano incidental.

• **Inundação:** O espírito é capaz de fazer com que as águas numa dada área se elevem rapidamente, provocando inundações. Isso requer a perda de um ponto de Essência.

• **Levitação:** O espírito consegue erguer uma criatura do tamanho de um homem em pleno ar, mas isso requer um sucesso num teste de Força de Vontade.

• **Metamorfose:** O espírito pode assumir a forma de qualquer coisa que desejar. Ele adquire apenas a forma e a aparência de sua nova forma, e não seus poderes nem suas habilidades. Se o espírito desejar aparecer como um indivíduo específico, o Narrador deve testar sua Força de Vontade para avaliar o sucesso.

• **Purificar os Domínios Sombrios:** Este Encanto é semelhante ao Ritual de Purificação pelo fato de purgar a corrupção espiritual das vizinhanças. O Narrador deve fazer um teste de Gnose pelo espírito contra uma dificuldade determinada pela força do Domínio Sombrio. A maioria dos espíritos tem um limite para este Encanto, como, por exemplo, ser capaz apenas de purificar bosques.

• **Rajada:** Este Encanto permite ao espírito direcionar sua Fúria contra os oponentes mesmo à distância. Dependendo do espírito, este efeito pode assumir formas diferentes. Alguns espíritos disparam rajadas de fogo contra seus alvos, enquanto outros usam vidro, raios e até mesmo enxames de insetos. O espírito provoca um número de dados de dano agravado igual a sua Fúria; nenhum teste é necessário para atingir o alvo. Entretanto, esse ataque drena um ponto de Essência do espírito.

• **Rastrear:** O espírito é capaz de rastrear infalivelmente sua presa. Este Encanto não é fácil de usar, e o espírito pode perder um ponto de Essência para ativá-lo.

• **Umbramoto:** O espírito é capaz de fazer a Umbra estremecer com tamanha intensidade que todos os que se encontram de pé são lançados ao solo. Devido à concussão espiritual, todos os que estiverem dentro do raio de ação do efeito receberão dano por contusão igual à metade do resultado do teste de Fúria do espírito, arredondado para cima.

• **Vôo Ligeiro:** Com este Encanto, o espírito consegue superar facilmente a maioria dos perseguidores, voando pela Umbra ao triplo da velocidade. O deslocamento máximo por turno é [sessenta mais (três vezes a Força de Vontade)] metros.

Encantos dos Malditos

A Wyrm confere estes Encantos a seus lacaios. Os seres aliados a Gaia, inclusive a maioria dos lobisomens, não conseguem aprender (e não se interessariam em aprender) Dons relacionados a estes Encantos.

• **Corrupção:** O espírito pode murmurar uma sugestão maligna ao pé do ouvido de um alvo e este tenderá a agir de acordo com essa idéia. O Narrador testa a Gnose do espírito contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. Este Dom pode ser usado através da Película.

• **Incitar o Frenesi:** O espírito é capaz de fazer um Garou entrar em frenesi. Teste a Fúria do espírito contra uma dificuldade igual à Força de Vontade do alvo. Aplicam-se todas as regras normais de frenesi.

• **Influência Maléfica:** O espírito é capaz de influenciar negativamente um alvo. Se o ataque do espírito for bem-sucedido, o jogador que interpreta o alvo fará imediatamente um teste de Força de Vontade. No caso de uma falha, as características negativas do personagem dominarão sua personalidade durante as horas que se seguirem. Uma falha crítica no teste de Força de Vontade torna permanente a influência maléfica sobre a personalidade.

Possessão: O espírito (geralmente um Maldito) é capaz de possuir um ser vivo ou objeto inanimado. A Possessão requer um sucesso num teste de Gnose (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). O número de sucessos corresponde à velocidade com que ocorre a possessão, de acordo com a tabela a seguir:

Sucessos	Tempo Despendido
1	seis horas
2	três horas
3	uma hora
4	quinze minutos
5	cinco minutos
6+	instantâneo

Durante o tempo que levar para possuir sua vítima, o espírito tem de encontrar uma parte escura e isolada da Umbra (geralmente um Domínio Sombrio) e lá permanecer, concentrando-se na possessão. Durante esse período, o espírito não pode realizar nenhuma outra ação. Caso se envolva em combate espiritual, o elo de possessão será rompido. É comum outros Malditos protegerem os espíritos que se encontram nesse estado, a fim de garantir que o processo de possessão não seja perturbado.

O espírito que tenha possuído alguém é capaz de manifestar certas características e habilidades fazendo uso do receptáculo que é o corpo da vítima. Esses seres humanos desafortunados são conhecidos como fomori (veja o Capítulo Nove). Essa relação é permanente, quer dizer, enquanto o hospedeiro humano viver.

Encantos da Weaver

Estes Encantos são conferidos aos espíritos pela Weaver. Envolvem fiar e fortalecer a Teia do Padrão. Os espíritos com estes Encantos também podem utilizar Sentido de Orientação para se orientarem no interior da Teia do Padrão.

• **Estática Espiritual:** O espírito pode aumentar em um ponto a Película de uma dada área. Se cooperarem entre si, os espíritos poderão elevar o nível da Película em três pontos no máximo. O espírito tem de permanecer na área para continuar a emitir a estática espiritual. Enquanto estiver distraído, todas as paradas de dados do espírito serão reduzidas em dois pontos.

• **Petrificar:** Este Encanto permite ao espírito prender um alvo na Teia do Padrão. O Narrador testa a Força de Vontade do espírito contra a Fúria do alvo. Cada sucesso subtrai um ponto dos Atributos Físicos da vítima (ou da Essência, no caso de espíritos). Quando a Essência ou os Atributos do alvo chegar a zero, a vítima será atada à Teia do Padrão e continuará assim até ser libertada. Em geral, os lobisomens podem ser libertados da Teia do Padrão por seus companheiros de matilha com uma boa dose de esforço. Os espíritos são mais difíceis de se liberar, mas a energia da Wyld deve dissolver a Teia do Padrão.

• **Solidificar a Realidade:** Este Encanto capacita o espírito da Weaver a fiar a Teia do Padrão e, desse modo, reforçar a imposição das leis e das regras da Weaver sobre os aspectos da Umbra. O poder requer apenas um teste de Força de Vontade. Cada sucesso torna o objeto ou espírito mais sólido, aumentando sua Essência ou os níveis efetivos de vitalidade à razão de um ponto por sucesso. O efeito dura cerca de um dia. Este Encanto só pode ser executado uma vez sobre um alvo até os efeitos passarem. Nem mesmo dois espíritos diferentes da Weaver conseguem lançar este Encanto mais de uma vez sobre o mesmo alvo. Muitas vezes, as Aranhas do Padrão lançam este Encanto umas nas outras antes de entrar em combate.

Encantos da Wyld

• **Desorientar:** O espírito é capaz de alterar completamente os pontos de referência e as direções com um teste bem-sucedido de Gnose (dificuldade igual a 6 ou ao nível da Película, o que for maior).

• **Romper a Realidade:** Com um sucesso num teste de Gnose, o espírito consegue desintegrar a realidade de uma substância e, desse modo, modificar-lhe a forma umbral. O espírito poderia, por exemplo, criar uma porta numa parede e atravessá-la. A dificuldade é determinada pela extensão da mudança pretendida e pelo grau de interesse, sensatez e inteligência da ação. O número de sucessos determina o tamanho da alteração realmente obtida. Uma falha ao lançar este Encanto faz com que o espírito perca um ponto de Essência. Uma falha crítica nesse teste é extremamente daninha e faz com que o espírito perca também um ponto de Gnose.

Modorra

Quando o nível de Essência de um espírito estiver baixo, ele começará a parecer transparente, como se não estivesse totalmente presente. Os espíritos se reabastecem de Essência entrando num estado de total inatividade chamado Modorra. Durante esse período, o espírito encontra um local retirado na Umbra e fica flutuando por ali, dormindo profundamente. Alguns acreditam que os espíritos sejam capazes de viajar para o próprio mundo dos sonhos, bem longe na Umbra Profunda.

Quando está modorrento, o espírito pode ser facilmente aprisionado por meio de um ritual, não importa sua disposição. Quando um espírito é aprisionado num fetiche, ele fica automaticamente modorrento e permanece nesse estado até ser liberado. O usuário ativa os poderes do fetiche, não o espírito. Um fetiche recém-criado não funcionará enquanto o espírito não readquirir sua Essência (o que pode levar muito tempo no caso dos espíritos mais poderosos).

Deslocamento

Todos os espíritos são capazes de voar (e flutuar) na Umbra. A distância máxima (em metros) que eles conseguem percorrer num turno é [vinte mais Força de Vontade].

A Umbra nem sempre é um reflexo geográfico exato do mundo físico; algumas vezes, metros e centímetros simplesmente não fazem sentido no mundo espiritual. O Narrador tem liberdade para distorcer as distâncias como achar melhor ao conduzir histórias na Umbra. Entretanto, a Penumbra (a zona diretamente ao redor da realidade física) de fato mantém distâncias análogas ao mundo físico, de modo que um metro sempre equivale a um metro.

Comunicação

Os espíritos e os seres físicos falam línguas diferentes. A comunicação espiritual não é tanto um idioma quanto um compartilhamento de sentimentos e pensamentos, uma compreensão mútua de intenções. Nem todos conseguem entender os espíritos. Para se falar com espíritos e entendê-los é necessário o Dom: Comunicação com Espíritos.

Os espíritos aliados aos Garou (como os Jagglings e os Gafflings de um totem tribal) podem falar a língua dos Garou se quiserem. Do mesmo modo, muitos outros espíritos também conhecem os idiomas humanos ou o dos Garou. A menos que esses espíritos decidam falar de modo que um Garou os compreenda, o lobisomem precisará ter o Dom apropriado para falar com eles. Os Dons que permitem controlar espíritos ou interagir com eles não exigem que o usuário entenda a fala dos espíritos ou que os espíritos entendam o usuário. Por exemplo, o funcionamento do Dom: Comandar Espíritos é mágico, não importa o que o comandante realmente venha a dizer.

Fetiches

Os Garou são capazes de aprisionar espíritos em receptáculos apropriadamente preparados chamados fetiches. O dono de um fetiche pode invocar o espírito que existe em seu interior para executar uma tarefa específica. Os poderes conferidos por um fetiche dependem em grande de parte da natureza do espírito em seu interior. A profusão de espíritos na Tellurian garante a possível existência de quase qualquer tipo imaginável de fetiche. Os lobisomens veneram os fetiches, tratando-os com a maior honra: tais são os termos do Acordo que obrigam os espíritos a servir aos Garou somente enquanto os Garou, em troca, honrarem os espíritos. É claro que os servos da Wyrm são capazes de aprisionar Malditos em seus fetiches repugnantes...

A maioria dos receptáculos de fetiches é feita de materiais naturais como madeira e barro, embora os fetiches dos Andarilhos do Asfalto sejam muitas vezes feitos de objetos tecnológicos. De modo semelhante, a maioria dos fetiches é portátil (ou então seriam de pouca utilidade). Muitos são adornados com penas, contas, fitas e entalhes que representam o espírito contido em seu interior, uma prática que tem a intenção de honrar o espírito que se encontra lá dentro. Alguns são armas, na verdade, como lanças simples, flechas ou majestosas klaives de prata.

Todos os fetiches são criados com o Ritual de Fetiche (veja a pág. 165). Essa criação quase sempre envolve um espírito voluntário. Entretanto, certos místicos aprisionam espíritos em fetiches

permanentemente, contra a vontade dos mesmos. Esses fetiches são quase sempre rebeldes e os Garou os consideram amaldiçoados.

Para usar um fetiche, o personagem tem primeiro de entrar em harmonia com o objeto, fazendo um teste de Gnose. A harmonização efetivamente une o fetiche àquele que o empunha, criando um vínculo espiritual que capacita o usuário a levar o fetiche para qualquer lugar da Tellurian e proporciona o conhecimento empático dos poderes do objeto. A dificuldade desse teste é o nível de Gnose do fetiche. O personagem que empunha o fetiche pode usá-lo desde que o jogador obtenha pelo menos um sucesso. Se o jogador não obtiver nenhum sucesso, seu personagem não poderá usar o fetiche e nem mesmo tentar novamente a harmonização até ter, de algum modo, feito um acordo com o espírito residente ("como" fica a critério do Narrador). A harmonização também "dedica" o fetiche àquele que o empunha, exatamente como se o Ritual de Dedicação do Talismã tivesse sido executado sobre o fetiche. Pelo fato de terem sua própria Gnose, os fetiches harmonizados não são levados em conta no cálculo do número máximo de objetos que um lobisomem pode ter dedicado a ele.

Toda vez que o usuário desejar utilizar um dos poderes de seu fetiche, o jogador deverá fazer um teste de Gnose (dificuldade igual ao nível de Gnose do fetiche) para "ativar" o poder. Uma outra alternativa é ele simplesmente usar um ponto de Gnose para ativar o poder automaticamente.

Para criar um tipo específico de fetiche ou amuleto, o Garou deve primeiro procurar um espírito relacionado à intenção do objeto. Por exemplo, um espírito de cura não entraria num fetiche como uma adaga de dente nem num amuleto como uma flecha Maldita. Um espírito da guerra, da dor ou da morte poderia. Os espíritos dos fetiches são quase sempre Gafflings.

Existe uma lista de exemplos de fetiches no Apêndice (págs. 301 – 303).

Amuletos

Os amuletos são versões mais simples dos fetiches, mais fáceis de se criar e de se usar, porém de efeito mais limitado. Assim como os fetiches, os amuletos são objetos que contêm espíritos. Requerem um teste de Gnose para serem ativados (e não para harmonização), mas os amuletos podem ser usados apenas uma vez. Depois de servir a sua função, o espírito de um amuleto escapará para a Umbra e o objeto perderá sua potência. Qualquer pessoa com Gnose pode usar amuletos. Os amuletos são criados com o Ritual de Compromisso. O lobisomem que conhece esse ritual pode persuadir espíritos com agrados ou até mesmo forçá-los a entrar em objetos, aprisionando-os ao invés de destruí-los. Os lobisomens consideram bem menos imoral forçar um espírito a habitar um amuleto porque o uso do mesmo é apenas temporário.

O amuleto tem Gnose igual à do espírito aprisionado. É possível criar um outro amuleto do mesmo tipo para cada sucesso adicional obtido no teste do Ritual de Compromisso. Por exemplo, três sucessos permitem a criação de três flechas Malditas. Geralmente, os Gafflings são aprisionados para se fazer amuletos, mas espíritos mais poderosos podem facilitar a criação de vários amuletos. O uso de espíritos superiores acrescenta automaticamente dois ou três amuletos ao número total, pois a essência do espírito pode ser aprisionada em mais de um objeto. Depois de criado, o amuleto persistirá até ser usado.

Existe uma lista de exemplos de amuletos no Apêndice (pág. 303).

— Deixe Urszula contar — propôs Siemon. — Mesmo sendo ela apenas Aparentada, seria difícil encontrar outra contadora de histórias tão boa.

A multidão ali reunida concordou e um jovem atirou mais lenha ao fogo quando a mulher ficou de pé diante da tribo e deu início à história.

Muitos anos atrás, vivia um grande conselheiro chamado Istvan Andrasfia. Dizem que ele é ancestral de nosso sábio Margrave Konietzko e que a sabedoria de Istvan foi passada adiante até o mais nobre de seus descendentes.

Istvan ascendeu a uma posição elevada na corte dos Presas de Prata numa época em que eles exerciam grande domínio nas terras dos magiares. O senhor de Istvan era chamado Kresimir Ievlev. No passado, talvez, Ievlev tivesse sido um soberano digno, mas seu coração se afastou do povo e querelas banais com os nobres da corte enfraqueceram seu poder. Entretanto, Kresimir não era um completo idiota. Quando Anya Borodovna, a adorável filha Aparentada de seu vizinho a oeste, chegou à idade de se casar, ele avidamente cortejou-lhe a mão, como o faria um homem muito mais jovem. Istvan, porém, viu que o rosto encantador da dama ocultava presságios sombrios e aconselhou veementemente seu senhor contra a união.

— Crede-me, meu senhor — disse Istvan —, o desejo de vosso coração não jaz ali. Se desejardes, deixai-me encontrar para vós uma mulher de graça e maturidade para aliviar vosso fardo com maiores comodidades. Muitas há que honrariam vossa casa.

Mas o orgulhoso Kresimir não quis ouvir. Precisava possuir Anya, ou morreria. Não havia alternativa.

Então, Istvan, sempre perspicaz e leal, garantiu que Borodin Iaroslavl, o general que era pai de Anya, recebesse das mãos de Kresimir o melhor dote e a promessa de uma centena de guerreiros Presas de Prata e Senhores das Sombras para lutar contra os inimigos dele. Anya se casou com Kresimir na lua nova seguinte.

Mas, logo depois das bodas, Anya mostrou sua verdadeira natureza. Megera era uma palavra demasiadamente gentil para ela. Um ano apenas após o casamento, Anya estava viúva; ela literalmente levara Kresimir ao túmulo com suas críticas constantes. Mas ela obtivera o prêmio que almejava: um filho, um instrumento para que o pai dela conquistasse terras e poder para sua tribo.

Isso não foi de bom agouro para o herdeiro de Kresimir, filho da primeira esposa, um menino forte e esperto de nome Tabor, nascido sob a meia-lua, vaticinado a ser de Sangue puro. Mas Anya não contara com Istvan. Ele se aproximou do futuro rei, ou *kiraly*, como se costumava dizer, e disse-lhe isto:

— Providenciarei para que Anya nunca mais vos incomode, mas deveis deixar-me tomar-lhe o filho e criá-lo como meu. E, doravante, deveis ouvir minhas palavras e seguir meus conselhos com mais atenção do que vosso pai.

Tabor confiava em Istvan acima de qualquer outra pessoa e concordou com os termos.

Na quinzena seguinte, a língua afiada de Anya praticamente se calou. Ela começou a ver sombras e rostos que ninguém mais era capaz de compreender, nem mesmo os Theurges. A outrora altiva mulher agora era uma sombra de sua antiga personalidade; ela não conseguia se lembrar de comer nem de se banhar, que diria cuidar de um bebê. Nos dias que se seguiram, Tabor circulou secretamente pela corte e descobriu que tinha muito mais amigos do que Anya. Eles jurariam lealdade a Tabor, pois sua agudeza de espírito os agradava. E ninguém achou ruim que o filho mais jovem do finado Kresimir fosse criado por um substituto tão bondoso e sábio como Istvan.

Como foi que esse perspicaz conselheiro conseguiu essas coisas? Não havia mágica nisso, pelo menos é o que contam as lendas. Ninguém sabe ao certo, apesar dos rumores de que o próprio Istvan Andrasfia conversava com vozes invisíveis em lugares escuros. Talvez ele tivesse aliados estranhos, ou quem sabe seus ancestrais viessem ajudá-lo pelo bem da terra. Seja como for, existem duas lições a serem aprendidas. Primeiro, nunca ignore o conselho de um meia-lua da linhagem de Istvan, pois é sempre bem fundado. E, segundo, se quiser que um rei Presa de Prata dê atenção a você, certifique-se de ter o filho ou o neto dele sob sua guarda. Como eles sabem muito bem, o sangue pode ser uma maldição tanto quanto uma benção.

Capítulo Oito: Contando Histórias

Os seres humanos contam histórias há muitos, muitos anos; as histórias são uma parte intrínseca das culturas, tanto avançadas quanto primitivas. Para os lobisomens, cuja sociedade está arraigada na tradição oral, num lugar em que cada nascer do sol pode significar o último dia na vida de um guerreiro, as histórias talvez sejam ainda mais importantes. As sagas dos lobisomens servem como registros dos feitos passados de glória e honra. Encontram-se no cerne do que significa ser Garou.

Então, agora você tem diante de si a tarefa monumental de ser o Narrador para um grupo de jogadores num jogo onde a história é tudo. Por onde começar? Como se faz isso, e bem? Quais são as recompensas da narração? E as armadilhas?

Quem é o Narrador?

Se você está lendo este capítulo, esperamos que seja *você*. As idéias e os conselhos que veremos a seguir são para os Narradores e não para os jogadores, pois estes geralmente se divertem mais quando não *conhecem* os detalhes de todas as tramas tortuosas ou como você as desenvolveu. Mas, para ser honesto, o Narrador é alguém que tem idéias para histórias e está disposto a despender tempo e energia no desenvolvimento dessas idéias para um grupo de jogadores. Esperamos que os ditos jogadores venham a lhe agradecer por seus esforços quando os roteiros forem bons e que sejam honestos quando esse não for o caso. Até os melhores Narradores podem aprimorar sua arte. E não se esqueça de que o Narrador mais inexperiente é capaz de conduzir histórias e tanto, enquanto os grandes mestres podem ter lá o seu dia infeliz e conduzir sessões bem ruins. Contar histórias é uma arte, e não uma ciência.

Como Narrador, é seu dever apresentar o enredo fundamental de cada sessão de jogo e da crônica como um todo. Você decide o conflito, delineia os antagonistas e assim por diante. Você também será exortado a assumir o papel de todos os personagens com quem os personagens dos jogadores virão a interagir ou se encontrar, desde os contatos aos anciões e às pessoas comuns que aparecerão no caminho deles (esses membros do elenco de apoio são geralmente chamados personagens do Narrador, por razões óbvias). E, é claro, você deve ser capaz de descrever o ambiente em torno dos personagens e decidir o resultado de todas as ações que eles realizarem. Contar histórias é trabalhoso, mas também é recompensador.

A Exposição das Histórias

A lição mais fundamental que você precisa aprender é a seguinte: de modo geral, exponha ao invés de contar. Você pode descrever o nascer da lua com detalhes minuciosos, mas será muito mais significativo para os jogadores se você o fizer em função dos personagens deles. O que sentem os jovens lobisomens ao ver o luar depois da Primeira Mudança? Qual é a diferença entre o último nascer da lua e este que agora presenciam, não sendo mais humanos? Talvez eles nunca tenham se dado ao trabalho de olhar para a lua antes. Fale aos jogadores sobre as dores lancinantes que os personagens sentem em seus corações ao contemplarem a beleza do luar. Se começar a falar das crateras ou da altura aparente da lua no horizonte, você estará relatando algumas coisas, mas não estará realmente expondo muita coisa. Entendeu a diferença?

Você precisa encontrar um meio-termo adequado, um estilo que funcione no seu caso. Detalhar com o que alguém (ou algo) se parece é igualmente importante. Imagine o que seus jogadores fariam se, ao descrever a estupefação e a inspiração deles diante da forma Crinos de uma Fúria Negra, você *simplesmente* esquecesse

Para Narradores Experientes

Sim, é com você que estamos falando! Sabemos o que está pensando: "Como é que *mais um* capítulo sobre narração poderia ajudar minha crônica?" E, de qualquer maneira, por que esses capítulos continuam mencionando coisas como tema, atmosfera e enredo?

Boas perguntas. Para responder à segunda pergunta primeiro, tenha em mente que nem todos os que compram este livro possuem a experiência e o conhecimento que você acumulou depois de anos jogando **Lobisomem: o Apocalipse**, outros jogos da White Wolf ou outros RPGs. Alguns desses caras são novatos que precisam de uma mãozinha para descolar umas idéias e organizar uma crônica. Portanto, uma boa parte do que consta deste capítulo foi projetado para atender às necessidades deles. Mas, fique tranqüilo, pois não vamos ignorar os veteranos. Junto com os princípios fundamentais, esperamos que você encontre alguns pontos de vista novos, novas idéias para histórias e talvez algumas sugestões de como dar vida a sua crônica. A função deste capítulo é inspirar o Narrador e levá-lo a novos patamares no desenvolvimento de personagens, na criação dos enredos e na interpretação. Se conseguirmos cumprir esse objetivo tanto com os recém-chegados quanto com os Narradores calejados, ficaremos felizes.

de mencionar que ela estava segurando um punhal de prata, do qual pingava o sangue do Vigia do caern...

Como Desenvolver uma Boa História

Infelizmente, as boas histórias não dão em árvores. A maioria dos Narradores concordaria que um jogo de primeira classe é mais ou menos quarenta por cento inspiração e sessenta por cento transpiração. Uma grande história precisa de uma combinação especial de personagens memoráveis, tanto os dos jogadores quanto os do Narrador, um enredo coeso, conflitos interessantes, ritmo consistente e um desfecho satisfatório. A má notícia é que você pode levar algum tempo para desenvolver essas composições e técnicas. A boa notícia é que a maneira mais fácil de melhorar suas histórias é narrar um maior número delas.

Personagens

Você e seus jogadores precisam estar contentes com os personagens principais da crônica. Se você não gosta do modo como um personagem está se desenvolvendo, não vai se inspirar a conduzir crônicas estreladas por esse personagem. Se não está feliz com o modo como o personagem dele é tratado, o jogador não vai curtir muito a brincadeira. Pior ainda, se vários jogadores tiverem personagens muito semelhantes uns aos outros, as coisas vão ficar chatas bem rápido. Ninguém quer um personagem imitador nem deseja competir pelo nicho do próprio personagem no jogo. No entanto, mesmo dentro das tribos há grande diversidade e muitas oportunidades de interpretação. O que você não precisa, no entanto, é um grupo no qual todos os jogadores desejam ser Galliards Roedores de Ossos, especialistas na música popular do estado norte-americano da Luisiana.

Ao criar personagens, a maioria dos jogadores concebe uma *persona* que tem uma história para contar no decorrer da sessão de jogo ou da crônica; essa história pode muito bem mudar com o tempo. Por exemplo, a história inicial de Evan Cura-o-passado, Philodox Wendigo, tratava de descobrir e aprender o que significava ser Garou. Agora que Evan conhece muito bem a sociedade Garou, sua história evoluiu e passou a se concentrar nos esforços do personagem para se tornar uma força transformadora na sociedade dos lobisomens. Antes um filhote perdido, hoje ele costuma orientar outros filhotes (como no Prólogo). Cada personagem de sua crônica deve ter um histórico interessante, um objetivo e também a possibilidade de causar impacto no próprio mundo.

Além disso, não esqueça que os defeitos e as peculiaridades ajudam a individualizar os personagens tanto quanto seus talentos exclusivos e suas personalidades únicas. E esses detalhes podem inspirar muitas idéias para histórias. Os personagens com passados conturbados proporcionam um material excelente para seus planos mais perversos.

Por último, não se esqueça de que todos gostam de ter os respectivos personagens nos papéis principais de vez em quando. Se o Ahroun de Jim acaba sendo o foco central dos roteiros mais marciais, tente planejar algumas sessões focalizando o Galliard de

Sobre os Jogadores

Isso pode soar arrogante, mas os bons jogadores são capazes de colocar uma história nos trilhos e os maus podem acabar com ela. E, se você for como a maioria dos Narradores, vai querer que sua crônica de **Lobisomem** seja boa. Você não tem tempo nem energia suficiente para escrever uma história só para vê-la desmoronar por causa de jogadores ruins. Por falar nisso, não estamos necessariamente falando de jogadores tímidos e inexperientes que pouco conhecem o sistema *Storyteller* ou o RPG em si. Com um pouco de cuidado, atenção e tempo, muitos desses caras acabam se tornando excelentes jogadores. Nem estamos falando dos bons jogadores que podem ter personagens problemáticos (isso geralmente se resolve tendo-se uma conversa franca com o jogador ou pedindo a ele para usar um personagem diferente). Não, estamos falando dos chatos, dos exibicionistas que gritam e berram seus solilóquios alegando estar "no papel" e forçam todos os demais a ficarem quietos. Esses jogadores são os que se importam tão pouco com o jogo que costumam não aparecer para jogar e sequer se incomodam de avisar você com antecedência, e depois têm um chilique quando o grupo joga sem eles. Provavelmente, depois de algumas sessões, você saberá dizer quem são os bons e os maus jogadores. Se você não souber, os outros jogadores provavelmente vão inteirá-lo.

Então, como você lida com um mau jogador? Primeiro, tente ser civilizado e converse com o jogador. Talvez ele não faça idéia de que está estragando a brincadeira. Os verdadeiros interessados pedem uma segunda chance e provavelmente a merecem. No entanto, se isso não funcionar, você terá uma tarefa mais difícil pela frente: remover o jogador. Às vezes, você pode simplesmente explicar que as coisas não estão dando certo e que você gostaria que ele se retirasse. Outras vezes, pode ser que você tenha de jogar com seu grupo sem ele saber, ou, infelizmente, desistir do jogo. Nunca é fácil ter problemas com jogadores, e cada situação apresenta uma série diferente de problemas. Lembre-se apenas de que as sessões serão aquilo que você e seus jogadores estão dispostos a fazer delas, e que o objetivo de *todos* é a diversão.

Mônica ou o Theurge de Joan. Uma das belezas de se interpretar os membros de uma matilha é que todos têm um papel importante uma vez ou outra.

Enredo

O enredo descreve os acontecimentos de uma história e a seqüência dos mesmos. É o planejamento básico de uma história, o que inclui todas as complicações que você venha a adicionar para torná-lo interessante. Ao levantar idéias para um jogo, muitos Narradores começam por rascunhar as várias etapas do enredo e depois incluem outros detalhes. Nesse sentido, narrar é muito semelhante a escrever um roteiro; você estabelece as cenas, e os jogadores entram com os diálogos. Outros Narradores começam desenvolvendo os vilões e depois escrevem um enredo a partir desse ponto. Sejam quais forem seus métodos preferidos, você precisa se lembrar de algumas coisas sobre os enredos e a criação de enredos.

Antes de tudo, apesar de talvez você desejar uma história linear, os jogadores raramente seguem um padrão pré-estabelecido de reações. Você pode ter todas as causas e os efeitos subseqüentes estabelecidos perfeitamente, mas seus jogadores poderiam facilmente decidir pular da cena três para a cena sete de seu plano astucioso; por isso, ao desenvolver o enredo, tente manter os acontecimentos um tanto quanto flexíveis. As linhas gerais são uma ferramenta útil para cumprir esse objetivo. Os jogadores ainda vão aparecer com idéias que jamais passaram pela sua cabeça, mas ser flexível vai ajudar muito quando eles decidirem passar duas horas do tempo de jogo numa busca inútil.

Uma maneira de continuar se acomodando aos caprichos dos jogadores e ainda ter uma história linear é estabelecer que alguns acontecimentos importantes do jogo ocorreram *antes* de os personagens aparecerem na cena. Essa tática é muito boa para criar mistérios; o artefato inestimável some antes de os personagens dos jogadores aparecerem na cena, e você sabe todos os detalhes sobre quem o levou e como. Agora cabe aos jogadores retroceder e descobrir o que realmente aconteceu. Eles têm a liberdade de decidir quem interrogar primeiro enquanto você tem a maioria dos fatos do mistério facilmente à mão, não importa por onde eles comecem.

Não se esqueça de que os enredos também preparam o caminho para cenas de suspense, seguidas de uma conclusão importante, de um clímax e, por fim, um desenlace. Então, você pode recomeçar tudo outra vez. Os enredos de sua crônica devem ser ciclos contínuos e sobrepostos nos quais os personagens estão sempre envolvidos numa ou noutra confusão e os jogadores estão sempre entusiasmados para descobrir o que vem a seguir.

Para se ter uma idéia de como o ciclo pode funcionar, vamos dar uma olhada no enredo de uma aventura criada para começar e acabar numa única sessão. O Narrador, Wayne, tem três jogadores cujos personagens — todos Filhos de Gaia — formam uma pequena matilha com outros dois personagens do Narrador. No início do jogo, o personagem de Buck, Francis Turning, chega em casa e encontra o Theurge da matilha (personagem do Narrador) morto e coberto de sangue. O colar de ossos do Theurge, que é um fetiche poderoso, sumiu e todos os espelhos da casa foram quebrados. Essa cena é o gancho que envolverá todos os personagens e também é um acontecimento importante da história. Wayne está contando com Francis para contatar os outros personagens e reuni-los. Wayne também lista alguns acontecimentos secundários que podem ou não ocorrer, dependendo dos jogadores. Talvez a polícia apareça, caso os personagens fiquem ali muito tempo. Ou, se os personagens tentarem arrastar o corpo pela porta da frente, os vizinhos podem vê-los e entrar em pânico. Mas, até aí, um deles pode se lembrar de ter visto um "tipo mal encarado" fazendo ponto ali no apartamento. Essa concessão pode dar aos jogadores pistas suficientes para começar a desconfiar que o Theurge foi assassinado por um dos Espirais Negras que vinham causando problemas no protetorado deles. Localizar a Colméia seria um outro acontecimento importante da história e provavelmente o clímax dessa aventura em particular.

Alguns Narradores gostam de fazer anotações detalhadas antes de uma sessão; outros preferem apenas esboçá-la. Se você é um Narrador novato, experimente várias maneiras de criar o enredo e descubra qual delas funciona melhor para você.

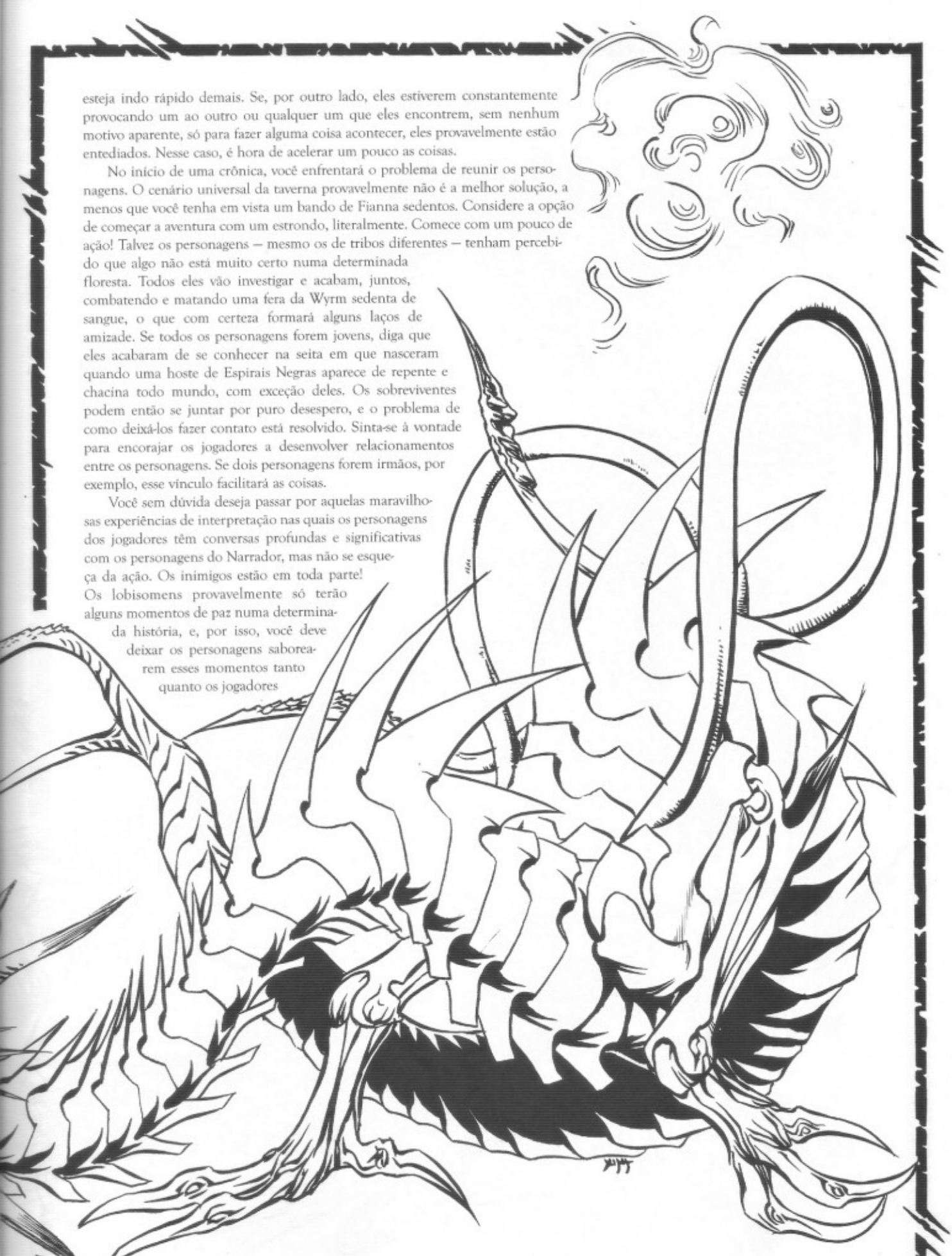
Ritmo

Infelizmente, você não conseguirá aprender a manter um bom ritmo a menos que narre algumas histórias. O ritmo é a velocidade com que você põe as coisas em movimento e é uma técnica importante do começo ao fim de uma sessão. Fazer os jogadores engolirem uma série rápida de acontecimentos até a atordoante conclusão é um erro fácil de se cometer. Se seus jogadores estão confusos ou parecem estar se esforçando ao máximo para *conversar* com os personagens do Narrador, pode ser que você

esteja indo rápido demais. Se, por outro lado, eles estiverem constantemente provocando um ao outro ou qualquer um que eles encontrem, sem nenhum motivo aparente, só para fazer alguma coisa acontecer, eles provavelmente estão entediados. Nesse caso, é hora de acelerar um pouco as coisas.

No início de uma crônica, você enfrentará o problema de reunir os personagens. O cenário universal da taverna provavelmente não é a melhor solução, a menos que você tenha em vista um bando de Fianna sedentos. Considere a opção de começar a aventura com um estrondo, literalmente. Comece com um pouco de ação! Talvez os personagens — mesmo os de tribos diferentes — tenham percebido que algo não está muito certo numa determinada floresta. Todos eles vão investigar e acabam, juntos, combatendo e matando uma fera da Wyrm sedenta de sangue, o que com certeza formará alguns laços de amizade. Se todos os personagens forem jovens, diga que eles acabaram de se conhecer na seita em que nasceram quando uma hoste de Espirais Negras aparece de repente e chacina todo mundo, com exceção deles. Os sobreviventes podem então se juntar por puro desespero, e o problema de como deixá-los fazer contato está resolvido. Sinta-se à vontade para encorajar os jogadores a desenvolver relacionamentos entre os personagens. Se dois personagens forem irmãos, por exemplo, esse vínculo facilitará as coisas.

Você sem dúvida deseja passar por aquelas maravilhosas experiências de interpretação nas quais os personagens dos jogadores têm conversas profundas e significativas com os personagens do Narrador, mas não se esqueça da ação. Os inimigos estão em toda parte! Os lobisomens provavelmente só terão alguns momentos de paz numa determinada história, e, por isso, você deve deixar os personagens saborearem esses momentos tanto quanto os jogadores



desejarem... enquanto se prepara para descrever uma emboscada da ADN na cena seguinte. Uma outra coisa a se lembrar é fazer um intervalo *antes* de passar à ação pesada. Deixe todos beberem alguma coisa e esticarem as pernas. Você não vai querer que seus jogadores se levantem e deixem a sala casualmente quando a grande batalha começar. Os intervalos também podem ajudar a manter o ritmo, principalmente se os personagens perderem o rumo das investigações. Isso dará a vocês algum tempo para reavaliar e reagrupar.

Assim que as histórias frouxamente conectadas começarem a se transformar numa crônica coesa, você se sentirá mais à vontade ao equilibrar sessões mais tranqüilas com outras cheias de ação. As batalhas gloriosas são muito divertidas quando se interpreta uma moto-serra de carne e osso com três metros de altura. Mas não se esqueça dos aspectos espirituais dos lobisomens. Assim que todos se sentirem confortáveis jogando em grupo, decida o que funciona melhor para você e para os jogadores. Talvez você prefira um equilíbrio perfeito entre batalha, ação, demandas oníricas e missões comoventes. Os jogadores podem ser verdadeiros monstros de combate que desejam noventa por cento de guerra e um mínimo de introspecção. Ou talvez eles sejam um grupo de sentimentalistas que desejam interpretar cada pequena tragédia e triunfo com profundidade. Seja qual for o caso, não se esqueça de pedir a opinião dos

jogadores. Eles são sua melhor fonte de informações para aperfeiçoar o ritmo das próximas sessões.

Instintos de Gaia

A natureza de **Lobisomem: o Apocalipse** é retratar um grupo de indivíduos que cooperam uns com os outros. Sem dúvida, as sessões com apenas um ou dois participantes são muito divertidas e podem realmente deixar os jogadores entusiasmados com os próprios personagens, mas a alma do jogo é a vida em matilha. Os Garou têm uma inclinação natural para se juntarem em matilhas e, portanto, certifique-se de que seus jogadores saibam disso de antemão. Os personagens *não* precisam gostar uns dos outros, mas ainda devem fazer de tudo para ajudar os colegas a se safarem de encrencas. É isso que significa fazer parte de uma matilha.

Conflito

O conflito é o que impele a história; dá aos personagens motivos para pensar e agir de certos modos. Se não houver conflito, sua história será uma chatice. O conflito não implica necessariamente rixas com um vilão, apesar de esse tipo de conflito ser provavelmente o mais comum. Também pode se referir às lutas interiores de um personagem e seus confrontos de interesse e opinião com outras pessoas. A lista que

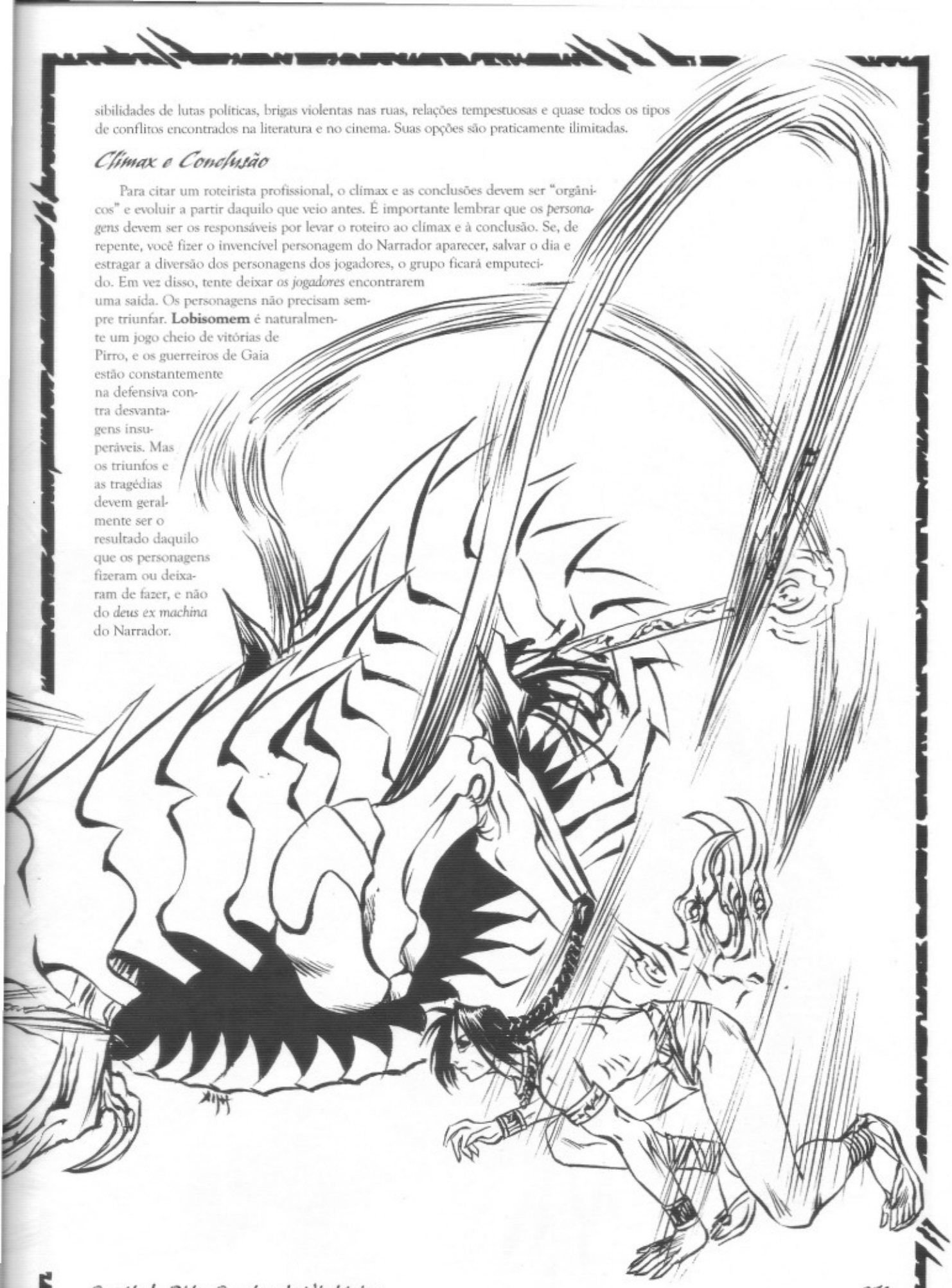
veremos a seguir descreve em detalhes alguns dos conflitos mais comuns de **Lobisomen: o Apocalipse**. Ao ler esta lista, porém, não se esqueça de que o conflito precisa ser mais pessoal que "o bem contra o mal". Como Narrador, sua tarefa será a de estabelecer o conflito de tal modo que ele seja significativo o bastante para envolver completamente os personagens na história.

Os bons conflitos nem sempre envolvem batalhas acirradas contra monstros de maldade absoluta. O conflito pode assumir muitas formas. A luta pela sobrevivência em ambientes hostis (selvagem, urbano ou até mesmo umbral), os confrontos com rivais em vez de inimigos declarados e a batalha entre o mundo selvagem e a tecnologia são todos possibilidades. Os obstáculos podem ser letais ou meramente perigosos, podem ser superados com violência ou por meio da astúcia. Os inimigos podem pertencer à Wyrm, à Weaver, à humanidade ou podem ser até amigos que viraram a casaca. **Lobisomem** está repleto de pos-

sibilidades de lutas políticas, brigas violentas nas ruas, relações tempestuosas e quase todos os tipos de conflitos encontrados na literatura e no cinema. Suas opções são praticamente ilimitadas.

Clímax e Conclusão

Para citar um roteirista profissional, o clímax e as conclusões devem ser "orgânicos" e evoluir a partir daquilo que veio antes. É importante lembrar que os *personagens* devem ser os responsáveis por levar o roteiro ao clímax e à conclusão. Se, de repente, você fizer o invencível personagem do Narrador aparecer, salvar o dia e estragar a diversão dos personagens dos jogadores, o grupo ficará emputecido. Em vez disso, tente deixar *os jogadores* encontrarem uma saída. Os personagens não precisam sempre triunfar. **Lobisomem** é naturalmente um jogo cheio de vitórias de Pirro, e os guerreiros de Gaia estão constantemente na defensiva contra desvantagens insuperáveis. Mas os triunfos e as tragédias devem geralmente ser o resultado daquilo que os personagens fizeram ou deixaram de fazer, e não do *deus ex machina* do Narrador.



James Joyce às vezes se referia ao clímax como uma "epifania", um ponto na história onde as coisas repentinamente fazem sentido ou se encaixam. Por exemplo, pode ser que a matilha de lobisomens finalmente descubra que a *Endron Oil* está por trás da tramóia para roubar a terra deles e, portanto, eles planejam dar um pau na empresa. Assim, eles chegam à epifania e então resolvem o problema deles. Uma batalha bem legal acerta as contas de uma vez por todas.

Desde que haja tempo para tanto, não se esqueça de dar aos personagens a oportunidade de cuidar um pouco de interesses mais pessoais depois dos acontecimentos importantes do jogo. Se Thomas Lovejoy, dos Uktena, morrer na batalha final, deixe os personagens darem a ele um enterro e um panegírico a fim de celebrar a vida desse Garou e a vitória final, se assim o desejarem. Faça com que todos digam algo sobre Thomas e suas grandes façanhas. Essas conclusões individuais ajudam a fortalecer os laços da matilha (e dos jogadores), além de oferecer oportunidades para a interpretação e o desenvolvimento dos personagens.

Como Criar a Atmosfera

A atmosfera deve transmitir emoção. É o sentimento e o tom de sua história ou crônica; compreende as pequenas coisas que você e seus jogadores podem fazer para acrescentar aquele algo mais e o toque criativo numa sessão de **Lobisomem**. É possível ter uma sessão legal sem a atmosfera apropriada? Claro que sim, mas se você acertar o tom, a atmosfera poderá elevar uma reles sessão de jogo ao nível das grandes aventuras.

Então, como é que se obtém essa atmosfera e, o mais importante, como se pode sustentá-la? Pode ser que os Narradores experientes conheçam melhor as pequenas coisas que ajudam a estabelecer a atmosfera, mas veremos a seguir uma lista de sugestões úteis.

Música e Som

Em seu cerne, **Lobisomem** trata do confronto entre a Wyrm, a Weaver e a Wyld, no qual a corrupção encontra o padrão diante dos indomáveis Garou. E eles fazem muito barulho! Cada um desses ramos da Triade possui os próprios aspectos de som e silêncio. Transmitir esses elementos a seus jogadores pode ajudar a estabelecer a atmosfera. Por exemplo, como pano de fundo para uma história que se passa no centro de uma cidade, escolha um *rock* industrial, resoluto e estático. Use músicas um pouco mais etéreas para aventuras nas imensidões selvagens. Talvez você queira preparar uma "trilha sonora" para suas histórias, algo que reflita as tribos e as personalidades dos personagens ou a atmosfera do caern natal deles.

Iluminação

Ninguém deve arruinar os olhos lendo no escuro, mas uma iluminação suave ou algumas velas podem estabelecer um tom agradável, particularmente para a interpretação e a discussão. Então, quando chegar a hora de desnudar as garras, você pode iluminar a sala um pouco mais.

Objetos Cenográficos

Mesmo quando se joga ao redor de uma mesa, os objetos cenográficos podem ser divertidos. Em vez de *contar* aos jogadores o que aconteceu na assembléia mensal, considere-a uma oportunidade de ouro para a interpretação e faça cada jogador segurar uma elegante taça de madeira quando chegar a vez dele de falar. Outros objetos sugestivos são mapas, cartas ou dossiês que representam a pesquisa realizada pelos personagens (todos completos, com "fotos" recortadas de revistas ou retiradas da Internet). Os fanáticos por Andarilhos do Asfalto vão adorar os impressos simulando telas de computador.

Comes e Bebes

A maioria dos jogadores precisa de uns salgadinhos por perto. Se você tiver tempo e os recursos necessários, por que não tentar algo que seria particularmente do apreço dos *personagens* lobisomens? A carne de caça já não é tão rara como costumava ser. E, se vocês forem mais chegados à comida chinesa, tudo bem. Os seres humanos, assim como os lobos, são criaturas sociais e, muitas vezes, uma refeição degustada na companhia dos jogadores proporciona uma ocasião para relaxar e discutir o jogo ou os planos futuros para a crônica.

Sessões ao Ar Livre

Nada se compara ao Narrador que conta sua história ao redor de uma fogueira enquanto a brisa fresca da floresta envolve a trupe. Quase dá para imaginar os uivos distantes dos lobisomens num ambiente desses. Então, deixe a salinha de jogo pelo menos uma vez no decorrer da crônica e experimente a generosidade da natureza. A maioria dos parques estaduais e nacionais norte-americanos possui instalações seguras para acampar ou cozinhar ao ar livre e, portanto, não há desculpa para não se apreciar os prazeres de uma sessão no meio do mato. Mas não custa lembrar que é só um jogo. É imperativo que você trate a si mesmo e aos outros com o máximo de cuidado, dignidade e respeito. Se o grupo quiser partir para a ação ao vivo, é bom lembrar que algumas regras devem ser seguidas à risca: sem contato; sem armas; jogar sempre numa área especialmente reservada e saber quando parar.

Visitas a Reservas Naturais ou ao Zoológico

Obviamente, é impossível examinar um lobisomem ao vivo e em cores; isto é um *jogo*, e não existem gran-

des monstros meio lobos, meio humanos. Mas os lobos certamente existem, e vale a pena passar algum tempo a observá-los. Como você pode descrever a postura de um Ahroun sobre as quatro patas ou compreender um personagem lupino se não tiver observado alguns lobos? Muitos zoológicos e reservas naturais em todo o mundo possuem *habitats* para esses grandes animais. E, se você não puder ir ao zoológico, pense na possibilidade de assistir a videos sobre lobos, reproduzir uivos no aparelho de som (o que também é uma boa trilha sonora para um jogo, desde que não tenha o acompanhamento daquelas músicas bregas) ou ler sobe o comportamento desses animais.

Atenção aos Diálogos

As melhores sessões de RPG são quase como peças improvisadas; todos incorporam os personagens e as falas fluem naturalmente dos lábios de cada jogador. Contudo, tornar isso real em sua crônica é algo mais fácil de dizer do que fazer. É possível manter a bola rolando se os personagens do Narrador tiverem o que falar durante a sessão. Ao desenvolver personagens do Narrador, sejam eles aliados ou inimigos, dedique alguns minutos a escrever algo sobre o modo de falar dessas pessoas. Elas usam gíria ou são sempre precisas e coloquiais ao conversarem? *Antes* de conduzir a sessão, pense em como você pode fazer Orlov, o Presa de Prata, soar completamente diferente de Três Olhos, o Dançarino da Espiral Negra.

Como Trabalhar com um Tema

O tema é sinônimo de objetivo, é a idéia geral por trás da história; é basicamente do que se trata sua crônica como um todo. O tema da maioria dos contos de fada, por exemplo, é o triunfo do bem sobre o mal. Os temas devem evoluir com o tempo e dar significado às ações e aos acontecimentos da história. Podem formar as idéias subjacentes aos enredos, mas os temas nunca devem dominar todos os aspectos da história que vocês estão narrando. Em outras palavras, os temas são grandes diretrizes, mas substitutos ruins para a engenhosidade dos personagens e a inspiração dos Narradores. Veremos a seguir alguns temas que você pode utilizar ao planejar as primeiras sessões de sua crônica de **Lobisomem**. Eles não são os únicos que se aplicam às sessões de **Lobisomem**. Esperamos que, a essa altura, você já tenha suas próprias idéias para os temas que gostaria de usar.

As Ferramentas do Narrador

Além dos objetos cenográficos para os jogadores, talvez você também queira ter alguns itens à mão para ajudar a contar a história. Algumas trupes talvez gostem de usar uma folha de plástico lavável e canetas multicoloridas à base de água para representar as batalhas. (Dica: teste sempre a caneta numa pequena área antes de qualquer coisa; mesmo algumas tintas supostamente removíveis são indeléveis sobre o plástico.) As miniaturas ajudam a colocar as coisas em escala e podem colaborar para esclarecer onde os personagens (e os vilões) se encontram no calor de uma luta. No caso de locais específicos, você pode adquirir um livro com as plantas baixas de vários edifícios ou até mesmo encontrar essas plantas na Internet (tente as palavras-chave "plantas baixas" para encontrar as URLs). Os guias de viagem também são recursos excelentes quando os personagens querem visitar locais onde nunca estiveram antes. Em suma, use todas as ferramentas que possam ajudar você a conduzir uma boa história.

Ciência Desvairada

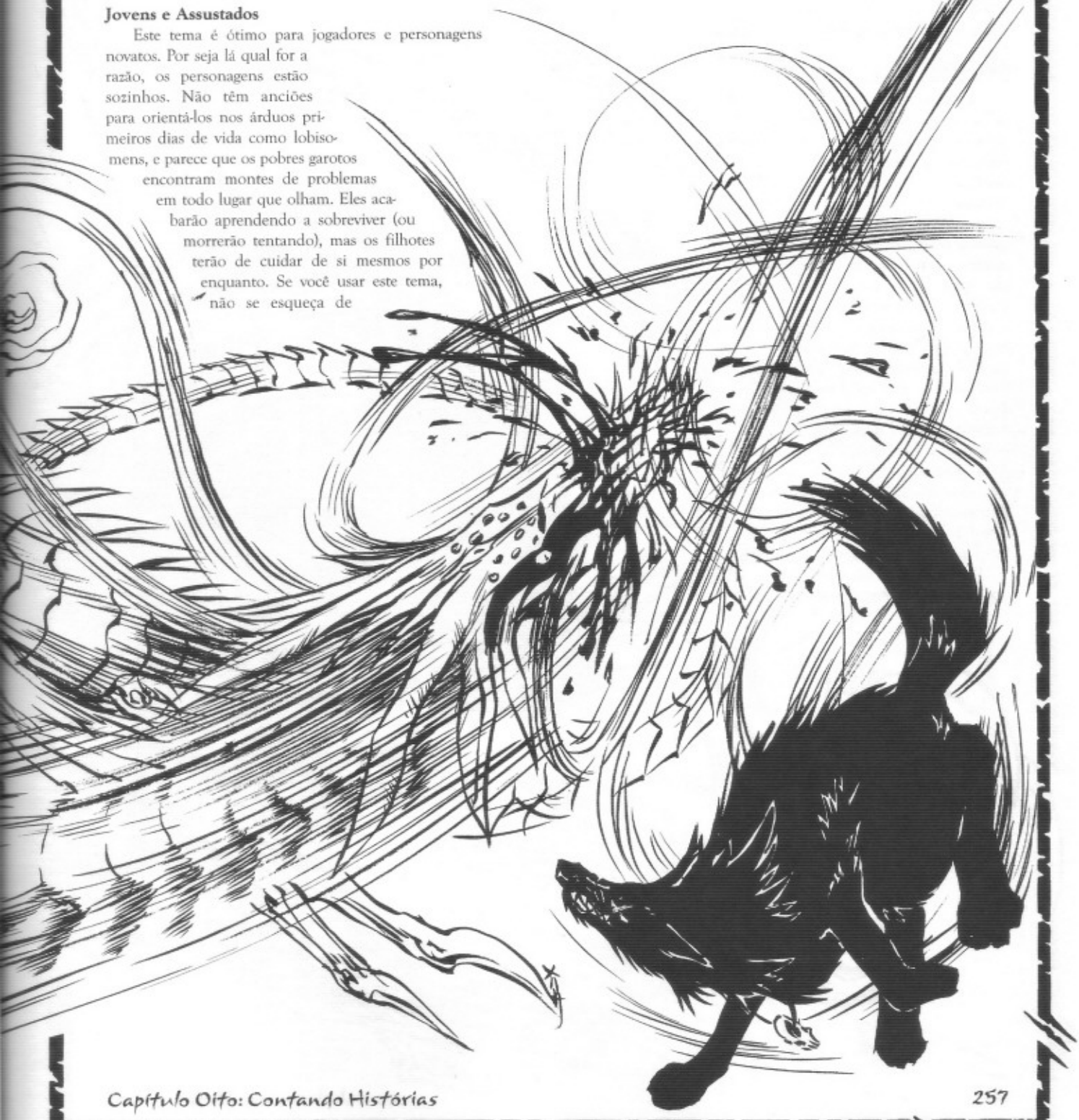
Quer sejam o estereótipo dos Andarilhos do Asfalto ou lupinos excêntricos com uma estranha afinidade pela Weaver, os personagens de uma crônica com este tema lidam com a fantasia científica, *high-tech* e bizarra. Os Narradores podem criar histórias de natureza mais *cyberpunk* ou seguir a trilha de Júlio Verne e de Edgar Rice Burroughs, levando os personagens a novos e estranhos mundos umbrais onde as coisas são *realmente* peculiares. Mas tome cuidado para não lançar os personagens num Reino diferente a cada sessão; por mais que estejam à procura de esquisitices, eles ainda são guerreiros de Gaia.

Jovens e Assustados

Este tema é ótimo para jogadores e personagens novatos. Por seja lá qual for a razão, os personagens estão sozinhos. Não têm anciões para orientá-los nos árduos primeiros dias de vida como lobisomens, e parece que os pobres garotos encontram montes de problemas em todo lugar que olham. Eles acabarão aprendendo a sobreviver (ou morrerão tentando), mas os filhotes terão de cuidar de si mesmos por enquanto. Se você usar este tema, não se esqueça de que ser jovem e inocente pode trazer a alegria da descoberta bem como a ameaça do perigo.

Predestinação

Algum espírito poderoso — talvez o totem pessoal de um personagem ou até mesmo a própria Gaia — tem um destino especial reservado para a matilha. Os personagens foram reunidos para cumprir uma profecia épica e para realizar coisas grandiosas e maravilhosas em nome dos Garou. Mas os personagens não sabem de nada! Podem ser heróis relutantes, preocupados com a inexorabilidade do destino. Ou talvez sejam



voluntários, mas se vejam impotentes em meio ao turbilhão da política tribal. Este tema é complexo e dá margem a diferentes tipos de aventuras.

Guardiões das Tradições

Mas, até aí, quem sabe um espírito ou totem tenha especificamente encarregado os personagens de *impedir* que se cumpra um certo destino que os lobisomens vêem cada vez mais próximo. Quem sabe eles tenham sido desafiados a preservar o *status quo* na sociedade Garou e impedir que a influência de forasteiros desintegre as tradições dos lobisomens. É claro que essa obrigação traria muitos dilemas interessantes para a matilha quando esta tivesse de lidar com seitas – dentro e fora da tribo – com opiniões diferentes. E não pense que este tema só exige personagens lobisomens velhos e rabugentos. Uma matilha jovem e irrequieta poderia ser exatamente aquilo que o espírito ou o totem está procurando.

Cenário

Quer o jogo ocorra no coração da cidade grande ou nas mais escuras planícies da tundra, passe algum tempo construindo um cenário interessante para a matilha. Qual é a aparência e o cheiro do lar dos personagens? Que Parentes, contatos e aliados estão por perto? Por que os personagens adoram esse lugar e o querem proteger? Qual é a forma do caern e quem é seu espírito protetor? Peça ajuda aos jogadores. Discutam algumas idéias sobre a divisa e as características especiais que eles gostariam de ver. Fale das posições que eles poderiam manter na seita e separe algum tempo para planejar outros detalhes da estrutura política da mesma; isso também é parte do cenário. Por fim, quando as histórias se passarem na seita, recorra a suas melhores técnicas narrativas para ajudar os jogadores a visualizarem de fato o que "lar, doce lar" significa para os personagens.

Por que um cenário rico e detalhado é particularmente importan-

te em **Lobisomem: o Apocalipse**? Considere simplesmente a natureza dos lobos. São criaturas territoriais que dependem de todos os sentidos. Ao construir os cenários, é uma boa idéia pensar não apenas na aparência dos lugares, mas também nos cheiros, nos sons e nos sabores. Em segundo lugar, se você fizer os jogadores se importarem com o cenário, a tendência é que qualquer coisa que venha a ameaçá-lo seja levada muito mais a sério.

Quem é Quem na Seita

Apenas para rápida referência, aqui está uma lista de pessoas que você deve detalhar ao criar a seita natal ou outras seitas importantes visitadas pelos personagens.

As posições mais importantes numa seita são:

Conselho de Anciões: o órgão governante de uma seita.

Grande Ancião: geralmente um Philodox; o lobisomem que fala pelo conselho.

Vigia: o principal guardião do caern; geralmente um Ahroun.

Guardiões: os assistentes do Vigia.

Mestre do Ritual: o líder de todas as cerimônias e rituais; geralmente um Philodox ou um Theurge.

Vigia do Portão: o contato das outras seitas; aquele que monitora a ponte da lua.

Vigia da Terra: mantém o caern e a divisa em boas condições.

Mestre do Desafio: supervisiona *todos* os desafios, não apenas os marciais.

Entre as posições secundárias temos:

Mestre do Uivo: lidera o Uivo de Abertura das assembléias; geralmente um Galliard.

Conjurador da Wyld: implora as graças do totem da seita; geralmente um Theurge.

Caçador da Verdade: geralmente um Philodox; media as disputas e julga os criminosos.

Menestrel: geralmente um Galliard; é o contador de histórias.

Inimigo da Wyrm: lidera o festim que conclui as assembléias; geralmente um Ahroun.

Da História para a Crônica

Quando os jogadores começarem a implorar por sessões mais freqüentes, telefonar para contar a história secreta da seita ou aparecer a sua porta às quatro da manhã com um monte de histórias narradas em primeira pessoa, parabéns. Você está a meio caminho de transformar uma série de sessões pouco relacionadas numa verdadeira crônica. Agora, você tem mais trabalho pela frente. É hora de começar a forjar elos entre as sessões isoladas, conectar histórias e traçar alguns objetivos de longo prazo para os personagens e os vilões.

Como Entrelaçar as Histórias

Uma técnica que os escritores utilizam para entrelaçar histórias é imaginar o conto todo como uma seqüência de clímaces. Os acontecimentos vão se seguindo até cada clímax, chegam à conclusão e depois as coisas prosseguem a partir daí. A maioria dos romances tem pelo menos três pontos culminantes importantes e, talvez, um ou dois secundários. Digamos que Wayne vem conduzindo algumas sessões aleatórias de **Lobisomem: o Apocalipse** para uma matilha mista de personagens, algo que ele quer transformar numa crônica. O tema atual é "Jovens e Assustados", mas ele também quer passar ao tema "Predestinação". Ele propõe dois ou três acontecimentos cruciais, o que essencialmente vai promover os meta-enredos e algumas histórias "tapa-buracos" entre eles. Wayne também percebe que podem ser necessários outros tapa-buracos, principalmente quando os personagens desenvolverem as próprias necessidades e interesses, e é assim mesmo que tem de ser. A última coisa que ele deseja é que os jogadores se sintam como se estivessem sendo impelidos por um rígido planejamento.

Mas como o Narrador desenvolve um meta-enredo? Bem, depois de umas quatro histórias, a matilha sem dúvida fez alguns inimigos na Pentex. Por isso, Wayne decide que, talvez lá pelo fim do oitavo episódio da crônica, vai ocorrer algum tipo de confronto definitivo com a Pentex. Trata-se de um primeiro clímax muito bom, sendo o meta-enredo alguma coisa do tipo "os personagens tornam-se inimigos da Pentex". Recolher as pontas soltas depois dessa confusão também vai ser divertido. Mas, nesse tempo todo, enquanto o confronto com a Pentex toma forma, Wayne deseja começar a trabalhar numa história secundária, mas igualmente intrigante: uma demanda desafiadora para um dos personagens, o que pode ser o segundo meta-enredo. Ele narra uma aventura solo para esse jogador e introduz alguns personagens do Narrador importantes. Depois, alguns outros membros da matilha também se envolvem. Assim, quando acharem que terão um pouco de paz

depois de dar um pau na Pentex, os lobisomens repentinamente terão uma demanda para mantê-los ocupados. E então Wayne começa a tramar aventuras paralelas para outros personagens da matilha, e assim por diante. O que acabará acontecendo é que Wayne sempre terá em andamento uma ou duas grandes linhas narrativas e outras duas ou três menores; são histórias que vão se sobrepondo e levam a pontos culminantes estabelecidos com mais ou menos cinco ou seis episódios de antecedência. Portanto, os personagens nunca terão um verdadeiro momento de paz... e os jogadores nunca ficarão entediados.

Os Narradores devem considerar duas coisas importantes ao transformar uma série de histórias frouxamente conectadas numa verdadeira crônica. Antes de tudo, lembre-se de que os Narradores precisam gostar dos personagens e estar inspirados a conduzir aventuras para eles. Se as coisas estiverem tomando o rumo de uma crônica e você *esperar* até a sexto ou a sétima sessão para dizer a um jogador que o personagem dele é chato, você vai se arrepender. Pior ainda, se você não disser a ele como se sente e ainda assim conduzir aventuras solos legais para todos, menos para ele, prepare-se para mais aborrecimentos. Se você perceber que seus jogadores querem uma crônica coesa ao invés de apenas uma séria de histórias ocasionais, faça um favor a todos e trate de gostar tanto dos jogadores quanto dos personagens.

A segunda questão envolve tempo e energia. Conduzir uma crônica exige mais tempo e inspiração do que os cinco ou dez minutos despendidos numa brincadeira nas noites de sexta. E não há nada de *errado* com você nem com os jogadores se vocês preferirem um jogo com muitos testes e lançamentos dos dados. Mandem ver! Mas, se os jogadores estiverem implorando por uma crônica, fique sabendo que as necessidades deles serão mais sofisticadas. Eles vão esperar que você satisfaça as necessidades de interpretação do grupo, e não os impulsos dignos de uma calculadora.

Obrigado pela Lembrança

Quer tenha a sorte de conduzir sessões semanais de **Lobisomem** ou possa reunir a galera apenas uma vez por mês, você vai querer manter contato com os jogadores de algum modo e garantir que todos estejam por dentro do jogo. O correio eletrônico é uma maneira conveniente e fácil de contatar os membros da trupe individualmente ou como um todo. Você pode representar cenas "extra-oficiais" com cada personagem ou ter uma idéia do que todos querem fazer na próxima sessão (esse tipo de contato também permite que você trace seus próprios planos com base nas respostas deles). Se o *e-mail* não resolver, você sempre pode recorrer ao bom e velho telefonema ou ao encontro para o almoço. Se não for possível contatar os jogadores entre as sessões, considere a possibilidade de começar cada novo jogo com uma recapitulação da aventura anterior. Os jogadores podem contá-la a partir do ponto de vista dos próprios personagens, usando suas anotações, ou você pode fornecer um breve resumo escrito. Tomar nota das citações dos personagens dos jogadores durante o jogo é uma maneira particularmente divertida de recapitular.

Antagonistas Memoráveis

A esta altura, você já notou que o conflito é um elemento crucial numa boa crônica. Os bandidos, os anti-heróis, os vilões, ou seja lá qual for o nome, geralmente são essenciais para o conflito, mas uma conceituação pobre dos antagonistas é capaz de arruinar até mesmo os melhores enredos e cenários. Os antagonistas devem ser críveis, intimidadores e genuínos, ainda que menos importantes do que os personagens dos jogadores.

Como Completar os Esboços

Ao criar os antagonistas, comece por considerar alguns conceitos básicos. Quem (ou o que) está por trás deles? Eles próprios são poderosos ou não passam de empregados a serviço de um vilão maior? São de origem sobrenatural? Se assim for, que poderes eles possuem e como esses poderes afetarão os lobisomens física e psicologicamente? Quais são as motivações dos antagonistas? Seu antagonista é apenas um monstro fanático e fora de controle, criado para dar vida à cul-

minante seqüência de combate, ou ele é um astuto cientista da ADN que você tem a intenção de transformar num inimigo poderoso e recorrente?

Em seguida, pense em alguns parâmetros e descrições cruciais. Não se atenha à aparência física do antagonista. Obviamente, você deve saber que o antagonista desta semana — GalKorr, o Execrável Serviçal da Wyrm — tem quatro metros de altura, presas envenenadas, uma pele escamosa e verde como jade, mas avance um pouco mais na descrição. Qual é o cheiro de GalKorr? Esse detalhe seria de muito interesse para os lobisomens. Ele é capaz de falar? Nesse caso, qual é o som da voz dele? Ele possui alguma característica vagamente antropomórfica, como tufos emaranhados de pêlos ou imensas e flácidas glândulas mamárias? O que torna GalKorr *tão* incrivelmente grotesco a ponto de os personagens (e quem sabe os jogadores) se lembrarem dele mesmo depois de lhe arrancarem o coração para fazer mingau?

Se você estiver criando um antagonista para durar várias sessões (e logo você estará), seria aconselhável dedicar ainda mais tempo ao histórico do mesmo. Vejamos um exemplo: a Dra. Betsy Rook, uma cientista da ADN. Você começa a escrever uma aventura para sua trupe e decide que eles terão de resgatar Martha, uma Parenta que foi levada para um reduto da ADN infestado pela Weaver. Martha vale o esforço, pois está esperando um filho, e nenhum lobisomem, em sã consciência, gostaria que um bando de criaturas da Weaver mexesse com seu filho (ou sua legítima companheira, por falar nisso). De qualquer modo, você decide ser bastante cruel com os personagens e faz com que eles sejam meros otários nas mãos da ADN: Martha é apenas a isca para atraí-los até um labirinto de testes que a ADN preparou para os lobisomens. Os personagens chegam lá, prontos para dar um pau na Weaver, e têm de abrir caminho pelo labirinto insolúvel, persuadidos e engambelados pela voz de uma vaca condescendente que soa nos alto-falantes. Talvez eles consigam tirar Martha de lá sã e salva, mas terão encontrado uma inimiga na Dra. Rook. Então, por que a Dra. Rook é tão canalha? Por que ela humilha os lobisomens?

Bem, e se a Dra. Rook tiver boas razões para pesquisar essas aberrações doentias? Talvez um de seus entes queridos tenha ficado meio louco depois de ser atacado por lobisomens (ou "cães selvagens", como foi publicado num jornal da cidade). Talvez ela queira se vingar, ou pode ser que ela precise de respostas para ajudar seu ente querido e garantir que ninguém mais seja ferido do mesmo jeito. E não se esqueça dos motivos práticos. A boa doutora pode simplesmente querer a informação por razões científicas. Por outro lado, pode ser que a Dra. Rook simplesmente tenha uma veia sádica que precisa ser saciada de vez em quando... Em todo caso, quando você tiver certeza de que deseja desenvolver um vilão para uma ou duas histórias, dedique algum tempo para dar-lhe vida tanto quanto aos mais simpáticos personagens do Narrador na crônica. Você descobrirá que isso torna os antagonistas memoráveis, e os jogadores se lembrarão deles muito tempo depois de sua primeira aparição.

Adversários ou Inimigos?

Algumas das melhores histórias apresentam tanto adversários quanto inimigos. Mas qual é a diferença? Não são ambos obstáculos diante das metas dos personagens? Como é que um adversário às vezes pode ser um aliado?

Os adversários podem ser reflexos sombrios dos heróis ou simplesmente os campeões de uma causa divergente, porém não menos nobre. São antagonistas porque muitas vezes são competidores, lutam pelos mesmos recursos, terras ou interesses que os personagens. Em **Lobisomem**, muitas tribos são adversárias, embora não sejam totalmente inimigas. Os membros da Cria e as Fúrias podem tentar arrancar as cabeças uns dos outros numa assembléia, mas, apesar da rabugice, são aliados numa guerra total contra a Weaver ou a Wyrm. Uma maneira de pensar nos adversários é que eles *poderiam* ser os personagens dos jogadores numa crônica ambientada num mundo ou num cenário diferente.

Os inimigos, por outro lado, possuem pouquíssimas qualidades redentoras. Podem ser retratados em *nuances* como os adversários, mas estas são muito mais sombrias. Talvez eles tenham uma boa razão para fazer coisas terríveis, mas isso não é uma justificativa legítima. É muito provável que sua trupe jamais quisesse interpretar personagens inimigos, a menos que se tratasse de uma aventura para uma única sessão (como usar fomori sacrificáveis ou outros agentes da Wyrm e da Weaver, o que poderia ser muito divertido). Os inimigos podem e devem ser complexos, mas talvez faltem a eles os deliciosos dilemas morais que os adversários trazem para a crônica.

Um bom jogo apresenta um equilíbrio salutar entre adversários e inimigos. Mas, cuidado: é muito mais difícil transformar um inimigo em adversário do que o contrário. Poucos jogadores ficarão felizes se você fizer um inimigo totalmente maligno começar *repentinamente* a agir como se estivesse dominado pelo remorso ou pela culpa (pense nisso como a "Síndrome de Darth Vader"). Se você quiser uma coisa desse tipo, invista o tempo que for necessário para fazer essa transição por meio de uma seqüência lógica de acontecimentos. O mesmo vale para os adversários que se tornam inimigos. Se eles optarem pelo lado perverso da vida, mostre aos jogadores que há razões interessantes e válidas para uma mudança tão infeliz.

Registros

Quem é que fica com as fichas de personagem e as anotações do jogo? Pode parecer uma pergunta trivial, a menos que você seja o Narrador de um grupo que costuma esquecer metade das fichas em casa no dia do jogo. Os bons Narradores dizem que é necessário comprar algum tipo de pasta para os personagens e um caderno para a crônica. Os fichários são muito bons porque você pode adicionar e remover as informações com facilidade. Os fichários com bolsos na frente e atrás são úteis para armazenar recortes ou impressos. Um calendário também ajuda a evitar o problema do: "Ei, quando foi aquele último jogo, setembro ou dezembro?". Você poderia até mesmo anotar a fase da lua, o que é algo essencial para os lobisomens!

Por último, considere a possibilidade de fazer algum tipo de lista com os detalhes de outros personagens encontrados no jogo. Você vai achar muito bom ter registrado como os personagens irritaram um certo guerreiro Presa de Prata quando chegar a hora de tramar algumas novas complicações para a crônica. Os jogadores vão achar *extremamente* benéfico recordar, por exemplo, que fizeram um grande favor àquele ancião Uktena quando se meterem em encrenca com os Presas de Prata.

Toques Finais

Lembre-se disto: os antagonistas são provavelmente as fontes mais comuns de conflito a aparecer nas crônicas e podem gerar ou destruir um bom enredo. Um erro comum é empregar muitos antagonistas ou fazê-los aparecer muito cedo na crônica. Se, por exemplo, você vai ter dois ou três antagonistas principais, não os deixe abrir o jogo de uma vez só. Mantenha *algumas* coisas em segredo. Do mesmo modo, não os faça previsíveis demais. Ao descrever o grupo avançado da Pentex que se aproxima, a última coisa que você vai querer é que os jogadores digam: "Olha, é o Bob Delta e seus capangas. Não se esqueçam de que estão todos carregando latas de *spray* de pimenta! Hora de ligar os ventiladores à pilha, companheiros!".

Já deu para entender, né?

Uma Nota Sobre Experiência

Conferir pontos de experiência e Renome exige equilíbrio. Se você der pouco, os personagens vão progredir tão devagar que levarão anos para subir de posto. E, sejamos francos, alguns daqueles Dons de nível mais alto são muito legais! Entretanto, se der pontos demais, você corre o risco de transformar até mesmo bons jogadores em frutinhas e, ainda por cima, acabar conduzindo um jogo chato. Em resumo, tudo bem que os personagens cresçam e se desenvolvam constantemente, mas também é legal que eles percebam que não são invenciveis.

Quando os personagens estiverem prontos para subir de posto, certifique-se de que eles sigam os procedimentos gerais da tribo no tocante aos desafios. Aproveite essa oportunidade para reforçar o fato de que cada lobisomem é membro de uma matilha, e que a matilha é maior do que a soma de seus membros. Quanto mais elevado o posto a ser alcançado, mais difíceis devem ser as provas. Essas provas poderiam facilmente constituir os acontecimentos centrais de uma seção inteira da crônica.

Histórias Clássicas de Lobisomens

As opções que veremos a seguir são idéias para histórias que você poderá usar assim que tiver resolvido o problema de reunir os jogadores. Estas idéias foram criadas para uma ou duas sessões de jogo e podem ou não refletir o tema que você quer desenvolver. Alguns elementos essenciais da crônica podem surgir a partir dessas sessões — coisas como antagonistas recorrentes, aliados interessantes e objetivos dos personagens — se você e os jogadores tiverem sorte.

O Prelúdio e a Primeira Mudança

A dor e a alegria da Primeira Mudança são diferentes para cada lobisomem, e mesmo os jogadores veteranos podem apreciá-las. No caso dos novos jogadores, é essencial interpretar o prelúdio e a Primeira Mudança dos personagens deles. Pense em como *realmente* seria, emocional e psicologicamente, descobrir

que você era quase inteiramente diferente de seus vizinhos. Além do mais, imagine o fardo de se ter uma missão tão séria e um bando de parentes nada amorosos. Este é um bom começo para qualquer crônica.

Rituais de Passagem

Assim como a Primeira Mudança, é legal narrar a história do Ritual de Passagem no início da crônica. O ideal é que os ritos estejam relacionados aos personagens (e tribos) específicos do jogo. Talvez você queira deixar todos os personagens participarem do mesmo ritual ou então dividi-los em dois grupos para dar a todos um pouco mais de atenção individual. Escolha tarefas que sejam pertinentes à tribo em questão. O Ritual de Passagem de um membro da Cria pode ser trazer a cabeça de um monstro da Wyrm ou sobreviver uma noite num bairro barra-pesada sem usar as garras. O de uma Fúria Negra pode ser defender uma mulher Aparentada e seu filho, usando de astúcia e força. Talvez o jovem Uktena tenha de retornar à matilha com parte de algum conhecimento oculto. E assim por diante.

Combater a Wyrm

Os lobisomens representam muito, muito mais do que simplesmente morte e carnificina; são criaturas espirituais, criativas e passionais. Mas, 'perai, eles *estão* muito bem preparados para causar destruição. E nada deve ressaltar mais esse instinto assassino do que enfrentar a Wyrm e todas as suas depredações.

É possível que um dia a Wyrm tenha sido uma força em equilíbrio com a Weaver e a Wyld, mas não é isso o que acontece hoje em dia. Sejam discretos ou ostensivos, a Wyrm e seus lacaios provavelmente serão a causa de muitos infortúnios nas vidas dos personagens e, portanto, empregue-os com boa vontade. Os confrontos com os lacaios da Wyrm dão grandes aventuras isoladas para aqueles dias em que você não teve tempo de preparar um jogo detalhado.

Pontinhos de Crédito

Você quer que seus jogadores *realmente* se envolvam nas vidas dos personagens? Você não se importa de dar um ou dois pontos de experiência a mais? Considere a possibilidade de dar alguns pontinhos de crédito por qualquer esforço complementar que os jogadores vierem a investir no desenvolvimento de seus personagens. De que tipo de coisa estamos falando? A biografia escrita e completa de um personagem é um bom exemplo. Peça ao jogador para entregar a você uma página ou duas sobre quem é o personagem, de onde ele vem e que aventuras ele viveu no passado. Um relatório do prelúdio do personagem, se não for representado no jogo, também é útil. Pense, por exemplo, como pode ser interessante a genealogia de um Presa de Prata. O jogador pode simplesmente traçar a genealogia de seu personagem como uma oportunidade para conseguir um ponto de experiência a mais (sugerimos um ponto para cada "projeto"). Um projeto desse tipo também é um *ótimo* lugar para procurar um pouco de inspiração. Com que então Ibraim, o Peregrino Silencioso, tinha uma companheira que desapareceu no Marrocos? Parece um ótimo começo para uma história. Se um dos jogadores tiver um diário, isso também valerá uma recompensa. Os pequenos detalhes da crônica que talvez você tenha esquecido podem ser tão úteis para você quanto para os jogadores. Esses projetos para ganhar pontinhos de crédito também fazem com que os jogadores forneçam uma boa lista de coisas que gostariam que os personagens deles fizessem, o que é sempre uma boa maneira de mantê-los interessados e envolvidos no jogo.

Combater a Weaver

Você já viu uma peça de tecido num tear? Pode ser uma obra de arte de beleza espontânea. Em meio a sua loucura, entretanto, a Weaver fia teias estáticas e inflexíveis que restringem a Wyld em todas as suas formas. Não cometa o erro de ignorar a ameaça potencial da Weaver. Dos confrontos rápidos com as Aranhas do Padrão às longas batalhas com os desonestos cientistas da ADN, a Weaver representa uma ameaça quase tão terrível quanto a Wyrm. As histórias que envolvem a Weaver devem ser rígidas e centradas. No mundo da Weaver, tudo não passa de um fio numa tapeçaria, e os Narradores devem pensar nos enredos que envolvem os lacaios da Weaver como estruturas com interligações e diversas camadas.

Sobre Lobos e Homens

Os lobos são uma espécie em lento processo de extinção. É verdade que estão reaparecendo em algumas regiões do mundo, mas seu território está sumindo com crescimento da humanidade. As histórias podem facilmente envolver conflitos dos lobisomens e de seus aliados lobos com os invasores humanos. Considere os problemas decorrentes da compra por uma família de rancheiros dos dez mil acres de terra que uma matilha de Garras Vermelhas chama de lar. Como esses lupinos reagirão? Como a matilha dos personagens poderá ajudar? Esse tipo de história deve ter um alto teor emocional. Não se esqueça de que os lobisomens não são simplesmente lobos, nem simplesmente humanos.

Sanguessugas

A mácula da Wyrm, a expansão urbana, o parasitismo, as antigas vendetas, a competição por recursos, os hábitos alimentares depravados... Existem inúmeras razões para que vampiros e lobisomens sejam inimigos naturais. Com o desenrolar de sua crônica, você pode decidir abrir algumas exceções, mas a regra quando um lobisomem encontra um Sanguessuga é que tenha início a mortandade. As duas sociedades estão em campos opostos no que se refere à maioria das facetas de suas existências e meios de sobrevivência. As tensões devem ser marciais (e de fato o são), mas não se esqueça de que há um constante conflito social e intelectual envolvido. E, se um Sanguessuga ousar enfiar as presas, digamos, num Parente, isso será motivo para um ou dois confrontos desagradáveis.

O Inimigo de Meu Inimigo

Ameaças comuns produzem estranhos aliados. Este tipo de história ajuda a fazer com que certas tribos ou matilhas deixem de lado a inimizade recíproca durante algum tempo a fim de combater uma ameaça maior. Você pode se divertir com as ocasionais réplicas vigorosas entre os personagens (algo que os jogadores devem curtir) ou até mesmo com uma luta rápida pela dominância antes do grande e desagradável inimigo aparecer.

A Vida em Matilha

Você e os jogadores precisarão de um intervalo de vez em quando. Se for esse o caso, pense na possibilidade de narrar a história de um "dia na vida da matilha". Este tipo de história gira em torno de como é caçar o alimento, criar os jovens ou até mesmo dizer adeus a um ancião que parte em sua última e honorável demanda.

Parentes

Os Parentes são ganchos maravilhosos para aventuras, principalmente para introduzir um pouco de romance na crônica. Que lobisomem não defenderia seus companheiros, filhos ou irmãos? E alguns personagens Aparentados simplesmente parecem *anelar* o longo e doloroso sofrimento. Embora você não deva utilizá-los em demasia, os Parentes funcionam muito bem como vítimas da Wyrm ou da Weaver que precisam ser resgatadas ou curadas. Os Parentes vingativos também dão inimigos surpreendentemente astuciosos, pois alguns deles conhecem detalhes importantes sobre os lobisomens.

Assembléias

As assembléias constituem um dos acontecimentos que fortalecem os laços da matilha. Só para recapitular, as assembléias envolvem uma seqüência de eventos: o Uivo de Abertura, o Céu Interno (contato com os espíritos tribais), a Quebra do Osso (negócios), o segmento de Histórias e Canções e o Festim. Uma sessão divertida entre aventuras pode ser uma assembléia de seita na qual os personagens relatam o que realizaram e qual será seu próximo objetivo.

Mistérios do Passado

Quem disse que todos os inimigos e desafios precisam vir do presente? Imagine o que poderia acontecer se a matilha de lobisomens topasse com a tumba selada de uma velha e até então desconhecida criatura da Wyrm. A complicação não seria apenas combater a terrível criatura, mas também explicar como libertaram o monstro.

Demandas

As demandas em diversas etapas são ótimas para estruturar uma longa seção da crônica. Você também poderia usar este começo de história como uma exigência da ascensão na hierarquia Garou. Fazer com que os heróis busquem os Três Espíritos Ancestrais Mais Antigos dos Wendigo, ou mesmo algo mais palpável, pode mantê-los ocupados durante várias sessões. As demandas são ótimas oportunidades para ampliar a crônica, fazendo-a passar das lutas medonhas de todos os dias à sobrevivência num reino de deslumbramento muito além da realidade cruel. Constituem a chave para aquele lado espiritual da sociedade dos lobisomens que não pode ser ignorado, o cerne daquilo que molda a jornada de todos os heróis.

O Odioso Chamado do Dever

Nem todas as obrigações são fáceis de cumprir, e sinta-se à vontade para maquinar aventuras que façam sangrar os corações dos personagens. Imagine como seria difícil cumprir a ordem do líder da seita de perseguir e matar um antigo membro da matilha (talvez o personagem aposentado de um jogador ou um estimado personagem do Narrador) que tenha sucumbido à Wyrm ou à Weaver. É fácil dizer que a tarefa é um mal necessário, que é uma benção para a vítima e tudo o mais, mas não há nada mais difícil do que matar um camarada.

Em Busca dos Jovens

Quando os personagens lobisomens já tiverem alguma experiência, é possível que os anciões os designem para encontrar filhotes perdidos. A história poderia se transformar numa série de

aventuras tanto urbanas quanto rurais. Os personagens poderiam descobrir aliados e inimigos de matilhas diferentes ou, quem sabe, outros habitantes do Mundo das Trevas. Um dia, porém, eles devem encontrar um ou mais lobisomens jovens e inocentes e estar preparados para agir como mentores.

Política Suja

Os Garou, apesar de toda a sua honra, não estão imunes às maquinações políticas. Afinal de contas, eles se encontram em graves dificuldades e estão dispostos a fazer praticamente qualquer coisa para preservar suas terras e seu modo de vida. Se seus jogadores estiverem interessados em política, conduza-os em direção a objetivos interessantes como conquistar novos territórios para a seita, arranjar casamentos intertribais lucrativos ou assumir a direção de empresas úteis. Essas táticas não são mais exclusivas dos Andarilhos do Asfalto.

Aplacar os Espíritos

Talvez o totem da matilha tenha abandonado os personagens por alguma razão misteriosa, sem que aparentemente nenhum deles tivesse cometido uma falta. A matilha agora precisa descobrir por que o totem partiu e o que pode ser feito para aplacá-lo e trazê-lo de volta ao caern. Este tipo de aventura exige muita conversa e talvez boas relações com outras matilhas, tribos ou espíritos, além de dar aos jogadores a oportunidade de resolver alguns enigmas e de pensar um pouco. Ânimos exaltados e garras expostas serão de pouco valor neste caso.

Técnicas Narrativas

Você pode utilizar várias técnicas (aqueles "recursos clássicos" da literatura) para aprimorar suas histórias. Tome cuidado apenas para não virar o barco. Afinal de contas, isto ainda é um jogo de interpretação, e não um romance barato. Seja cuidadoso com alguns elementos, como o lobo em pele de cordeiro, para que sua criatividade não desequilibre o jogo... nem enfureça demasiadamente os personagens.

Sonhos e Retrospectos

Se você quer transmitir informações importantes aos personagens, retrospectos de acontecimentos anteriores e seqüências de sonho bem elaboradas são a melhor maneira de fazer isso sem que os personagens do Narrador precisem entregar o ouro. Decida se você quer que o personagem (ou os personagens) seja(m) capaz(es) de reagir durante um sonho ou um retrospecto, depois descreva as cenas com detalhes claros. Pense a respeito da fonte dos sonhos ou dos retrospectos. Foi a dádiva de um totem? A orientação obtida numa busca por visões? Também leve em consideração em que grau você gostaria que as informações fossem explícitas ou vagas. O que você der a eles provavelmente não responderá todas as perguntas, mas precisa ser o bastante para orientá-los corretamente.

Presságio

O presságio é uma outra maneira de fornecer pistas e sugestões aos personagens sobre os futuros acontecimentos da crônica. O ideal é que o presságio seja empregado com *sutileza*. Você não precisa ficar martelando os jogadores com isso. Digamos, por exemplo, que você queira pressagiar o fato de que a união da seita está se desintegrando. Espalhe rumores e boatos com esta intenção durante as sessões de jogo. Talvez dois Guardiões de caern se envolvam numa rusga para ver quem serve melhor ao Vigia. Pode ser uma discussão insignificante, mas é um sinal de que as coisas não andam muito bem. Depois, faça outros indícios de tensão aparecerem na assembléia mensal. Todos esses sinais devem mostrar aos personagens que nem tudo vai bem em casa e talvez eles devam fazer algo a respeito. A criação de uma certa atmosfera também pode colaborar com a técnica do presságio. Ao tocar uma música melancólica, você estará dizendo aos jogadores que as próximas horas não serão todas de doçura e luz.

Simbolismo e Mitologia

Lobisomem: o Apocalipse está repleto de mitos e símbolos culturais. A sociedade Garou é uma miscelânea complexa de muitos povos diferentes, todos com uma rica história oral e/ou escrita. Portanto, pesquise um pouco sobre esse passado. Use a poesia e a épica mitológicas para criar a atmosfera e anime-se a contar algumas histórias. Dependendo da tribo de lobisomens em questão, talvez você queira usar a literatura clássica grega, a eslava, a irlandesa, a nórdica ou a dos índios norte-americanos como fonte de inspiração. Não esqueça tampouco que você pode unir o presságio ao simbolismo. Pense na importância que o nome de uma pessoa ou de um lugar pode ter, e qual é a implicação dessa importância para os personagens. Encontrar na estrada um viajante chamado Loki ou Coiote só pode significar alguma coisa...

Cenários Alternativos

Se você tiver tempo, energia e inspiração para tanto, considere a possibilidade de situar a crônica no passado histórico ou no futuro próximo. Talvez você queira narrar uma história ambientada nas colônias norte-americanas durante a guerra de independência. Os personagens combateriam os lobisomens de posição política contrária, além dos Puros e da Wyrm. Ou talvez você queria avançar a crônica até o Apocalipse de fato, quando os gumes implacáveis da Weaver afligirão as mentes dos personagens e a Wyrm tentará consumir seus corações. Certifique-se de que os jogadores estejam de acordo com essa mudança importante antes de tentá-la. Pode ser que eles queiram criar personagens alternativos. No passado histórico, eles podem até mesmo querer interpretar os ancestrais de seus personagens.

Lobos em Pele de Cordeiro e Pistas Falsas

Ah, vá em frente e deixe os Senhores das Sombras *agirem* como canalhas gananciosos e manipuladores. É isso mesmo o que você quer. Mas, e se eles não forem tão maus assim? Apesar dos estereótipos (e, de qualquer modo, por que você vai confiar em estereótipos?), talvez as motivações deles *sejam* puras. Só não deixe os jogadores sacarem a verdade logo de cara! É muito divertido empregar pistas falsas e coisas similares, como os lobos em pele de cordeiro. Uma pista falsa é basicamente um elemento da história que parece ser uma coisa, mas na verdade é outra, como acontece quando um herói parece ser um vilão. É algo criado para tirar os jogadores da pista do verdadeiro inimigo ou para fazer com que eles percam o fio da meada. Por exemplo, se o delicado e afável Senhor das Sombras aparecer para cortejar a moçoila Fianna, os parentes dela (interpretados por sua trupe) podem ficar possessos, imaginando que ele está atrás de alguma coisa. E você deve encorajar a paranóia deles. Mas talvez ele esteja procurando o ensandecido guerreiro Fianna que entregou a matilha de Senhores das Sombras à Pentex. Pode apostar que os personagens dos jogadores gostariam muito de saber algo a respeito! O lobo em pele de cordeiro já é um pouco mais complexo. É geralmente um perso-

nagem "muito bem disfarçado" que acaba entregando os personagens dos jogadores ao inimigo, ou então ferra com eles de alguma outra maneira quando eles menos esperam. Os melhores lobos em pele de cordeiro são introduzidos no início de uma crônica e só vêm à tona muitas sessões depois.

E o Tempo Passa

Com o andamento da crônica — e esperamos que ela seja longa e bem-sucedida —, você precisará garantir que as coisas continuem interessantes. Veremos a seguir alguns conselhos para ajudá-lo a manter a crônica com o passar dos anos.

Comunicação

Conversar com seus jogadores — e ouvi-los — é vital. Dê-lhes a devida atenção quando eles vierem até você com idéias, mesmo que esses planos nem sempre sejam adequados. Você provavelmente encontrará mais inspiração nas idéias dos jogadores do que com a leitura de dezenas de livros. Faça da comunicação uma constante em sua crônica, e você será recompensado com grandes idéias e jogadores felizes.

Intervalo!

Não se preocupe se suas idéias acabarem se esgotando. A melhor coisa que você e seus jogadores podem fazer nesse ponto é dar um tempo. Talvez alguém mais queira narrar e, assim, você pode ter a oportunidade de jogar (o que mantém você em contato com o outro lado, o dos receptores). Depois você poderá recolher as linhas narrativas e voltar a narrar quando estiver pronto. Se as coisas aparentemente estão rumando para o fim da crônica, não se sinta obrigado a imaginar logo um desfecho vigoroso. Leve o tempo que precisar para garantir que a última parte da crônica seja a melhor de todas.

Alternância de Narradores

Uma opção que pode ajudar a aliviar o esgotamento de idéias é dividir a crônica com um co-Narrador. Enquanto isso, talvez você queira assumir o controle do personagem dele ou de um personagem do Narrador. Entretanto, a menos que você divida todos os aspectos da crônica em duas partes, você inevitavelmente acabará compartilhando alguns segredos com o co-Narrador. Por outro lado, talvez ele tenha algumas idéias para levar os personagens numa direção totalmente diferente. Mantenha contato com ele enquanto você for o jogador e dê-lhe o mesmo *feedback* que você esperaria receber se ainda estivesse no comando. Mas não detone as idéias nem o estilo de narração dele só porque não são iguais aos seus.

Novos Jogadores

Se sua crônica for divertida, novos jogadores inevitavelmente vão querer se juntar ao grupo. Como você vai lidar com essa situação? É melhor saber responder essa pergunta *antes* que ela se apresente. Uma possibilidade é pedir ao novo jogador que use um personagem do Narrador. Isso permite que você, os outros jogadores e o novato concedam uns aos outros um período de teste. Se as coisas correrem bem, talvez o novato possa então criar um personagem normal, mas com as habilidades ajustadas para que não haja uma diferença muito grande em relação aos outros membros da matilha. Quando novos jogadores entrarem no jogo, narre algumas aventuras para um ou dois deles de cada vez, apenas para que eles possam sentir como andam as coisas em seu mundo. Contar as aventuras anteriores da matilha também pode inteirá-los mais rapidamente. Não vá convidar o primeiro que encontrar na rua para se juntar a uma crônica em andamento, mas não se esqueça de que os novos jogadores podem realmente trazer novas idéias e dar nova vida ao jogo.

Outras Publicações

Lobisomem: o Apocalipse tem uma série de ótimos suplementos que podem aprimorar sua crônica. Não se trata de propaganda, e sim de uma sugestão de fontes de inspiração. Lembre-se, porém, de que nenhum livro de referência vai se encaixar perfeitamente na crônica que você já está narrando. Ao contrário, você terá de passar algum tempo decidindo quais elementos vai querer usar e quais omitir. Mas os livros de referência podem poupar tempo valioso ao fornecer-lhe os parâmetros de alguns personagens (muito úteis naqueles combates inesperados ou em diálogos profundos) e histórias prontas. Muitas publicações também detalham vários aspectos da vida dos lobisomens e podem oferecer idéias para histórias ou sugerir rumos interessantes para sua crônica que vão além dos limites físicos de um livro básico de regras. Um conselho: a menos que você esteja dividindo as obrigações de Narrador com outro participante, a trupe se divertirá mais se *não* ler todos os outros livros de referência. Lembre-se de que o elemento surpresa é importante para se contar uma boa história.

Cruzamentos

Deixamos a parte mais divertida — e também a pior — por último. Quando bem executados, os cruzamentos de **Lobisomem: o Apocalipse** com outros jogos do Mundo das Trevas podem ser extremamente divertidos. Entretanto, é bom saber no que você está se metendo. Antes de mais nada, você precisa dominar as regras. Os Dons dos lobisomens são diferentes das Disciplinas vampíricas, da Magia Verdadeira e coisas do gênero. Os apêndices da maioria dos livros básicos de regras trazem sugestões sobre como lidar com cruzamentos e, portanto, estude-as com atenção. Em seguida, prepare algum tipo de motivo plausível para que o cruzamento ocorra em sua história. Sem dúvida, Cassius, o vampiro, pode ser um ótimo personagem, mas por que ele precisa falar com lobisomens? Pense com muito cuidado sobre isso para que Cassius não acabe como uma mancha gosmenta na calçada antes de fazer seu importante solilóquio. Não se esqueça de que algumas relações já são parte da cosmologia Garou, como, por exemplo, as relações entre os Peregrinos Silenciosos e os fantasmas ou entre as fadas e os Fianna. Por último, e o *mais importante*, tenha em mente que só um conjunto de crenças cosmológicas, visões de mundo e temas deve dominar. Como você está jogando **Lobisomem**, provavelmente deve ser o dos Garou ou alguma versão híbrida que você tenha elaborado *cuidadosamente*. Lembre-se, por exemplo, de que as diversas criaturas sobrenaturais enxergam praticamente tudo através de lentes diferentes. A magia da Vida dos Verbena, a Disciplina Obeah e o Dom Toque da Mãe podem cicatrizar ferimentos, mas a aparência e a sensação de cada uma dessas façanhas místicas devem ser bem diferentes. A do lobisomem deve ser inteiramente compreensível e natural, enquanto as outras são estranhas e talvez até um pouco assustadoras. Mais do que isso, quanto mais estranhas você fizer as coisas parecerem, mais confusos ficarão os jogadores do Mundo das Trevas, mesmo os experientes. Esta é a sua diversão: nada se compara à cara de uma jogadora ao perceber que aquela gracinha de garoto que a personagem dela andava paquerando é, na verdade, um cadáver ambulante.

СЕРЕБРЯНЫЙ
КЛЫК

O sangue faz sua cabeça latejar, clama por satisfação. O coração arde como uma fornalha. Cada centímetro dos longos cortes em seu flanco grita de agonia. O gosto pungente e avinagrado do sangue de seus inimigos enche-lhe a boca. O autocontrole lhe escapa, cede à pressão da Fúria. Ele é capaz de sentilos todos a seu redor.

Ele está em menor número. Os uivos dos companheiros de matilha ecoam semidistintos em seus ouvidos, mas eles estão longe demais. Príncipe Solene, a arma de seu avô — um metro e vinte de prata cuidadosamente forjada e endurecida com um ritual, uma das três espadas honoráveis da casa dos Inimigos da Wyrm —, Príncipe Solene está a três metros de distância, cravando um dos Dançarinos numa coluna de concreto, como um alfinete a transfixar uma borboleta no papelão. Os pés do Dançarino pendem, longe do chão: o monstro agora se encontra na forma humana, um cadáver excepcionalmente patético e pequeno. Se ele tivesse entre os dedos o punho de Príncipe Solene, nada seria mais fácil do que retirar a grã-klaive do concreto e deitar fora o cadáver como a um saco de úmidas folhas outonais.

Mas são três metros. Ou um quilômetro, tanto faz.

Só lhe resta arranhar e morder, rasgar a carne com suas garras e sentir os ossos se partirem entre suas mandíbulas. Os músculos se retesam em contato com a muralha de carne e pêlos negros que o envolve. O calor úmido que ensopa suas mãos é intensificado por um novo borrifo quente e, em algum lugar de seu cérebro, o cheiro de sangue fica mais forte.

Sangue em demasia. Escorre por sua garganta, mancha sua pelagem, salpica-lhe os ferimentos doloridos. O animal dentro dele está uivando, gritando por mais. Ele fecha os olhos e se prepara, malgrado ele mesmo, para ser sobrepujado pelo borrão incandescente...

Então, ele sente uma alteração no ar: mais fresco, menos denso. Ele cospe alguma coisa — uma pata ou uma mão? — e toma um pouco de fôlego. O estacionamento começa a entrar em foco. Os Dançarinos estão circulando, os corpos rentes ao chão, as caudas vacilantes, as gargalhadas de hiena agora mais impertinentes, mais ansiosas. Sua visão se aclara ainda mais e ele reconhece um deles: mesmo na forma Glabro, o rosto bem definido da moça, a garota que disse ser uma Peregrina Silenciosa ao abordá-lo na noite anterior, é inequívoco.

Os rosnados familiares de seus companheiros ecoam de um lado e de outro. Os Dançarinos replicam com um uivo galhofeiro e desafiador, mas a postura deles trai o medo que sentem.

Ele não uiva em resposta. Não, ele inspira e concentra sua vontade. Quase instantaneamente, ele sente a explosão de dor em seus dedos, a agonia da carne que grita em protesto. O novo brilho prateado de suas garras reflete as luzes bruxuleantes do estacionamento. Cessam os uivos dos Dançarinos.

Entoando o Hino de Guerra, Albrecht salta adiante.

Capítulo Nove: Antagonistas

O Dragão que Rói as Raízes do Mundo

Os servos da Wyrm estão em todo lugar. Muitos são voluntários e racionais, mas outros tantos ignoram seu verdadeiro papel na Terra. Na verdade, a Wyrm não está por trás de todas as atrocidades, todos os crimes e todo e qualquer dano ao meio ambiente. Essas ações sem dúvida fortalecem a Wyrm, mas somente porque ela e seus filhos se alimentam desses atos, e não porque os tenham provocado. Pode ser até que a inspiração para um assassino serial cometer seus crimes não venha de fora, mas, no devido tempo, esses atos sanguinários atrairão Malditos como um cadáver atrai moscas.

Os lobisomens existem para combater a Wyrm não só onde ela viver, mas também onde ela proliferar. Mesmo que não seja um dos fantoches da Wyrm, uma empresa que libera uma quantidade incalculável de poluentes no ar a cada ano ainda assim serve aos propósitos do Grande Dragão e deve ser impedida. Para alguns Garou, é difícil discernir que nem todas as ameaças cheiram à coisa da Wyrm e nem todas as coisas que cheiram à Wyrm são ameaças. A nova geração de Garou precisa enxergar essa diferença e agir com sabedoria e propriedade em função desse conhecimento.

Melhor prevenir do que remediar.

Dançarinos da Espiral Negra

Cerca de dois mil anos atrás, uma outra tribo fazia parte da Nação Garou. Eram os Uivadores Brancos — uma tribo selvagem, relacionada aos pictos e aos Fianna — e eles caíram nas garras da Wyrm. Tentando destruir os servos da Wyrm, eles foram convencidos a dançar a Espiral Negra que fica no centro de Malfeas, o lar umbral da Wyrm. Completamente desvirtuados e insanos, eles ficaram conhecidos como os Dançarinos da Espiral Negra. Poucos Garou pronunciam esse nome espontaneamente e costumam demonstrar asco (ou pena) por seus irmãos decaídos.

Há séculos os Dançarinos da Espiral Negra vivem no subterrâneo entre os imundos e cancerosos filhos da Wyrm. Seus caerns, chamados Colméias, estão alojados em sistemas labiríntiformes de cavernas, a maioria deles repletos de lixo industrial e coisas monstruosas. O centro da Colméia geralmente ostenta Fogueiras Tóxicas radioativas, ou o "Sangue da Wyrm". Os Dançarinos da Espiral Negra costumam nascer muito próximos às Chamas Tóxicas, o que induz uma elevada taxa de mutações na tribo. Graças a suas práticas indiscriminadas de reprodução, uma grande porcentagem nasce impura, o que produz arremedos extremamente distorcidos dos guerreiros escolhidos de Gaia.

A maioria dos Dançarinos da Espiral Negra é composta de criaturas hediondas e perturbadoras. Suas formas humanas costumam parecer pálidas e doentias, com cabelos gordurosos ou desalinhados e pele descorada. Muitos apresentam feridas abertas e supurantes devido à exposição constante às Chamas Tóxicas. Na forma Crinos, costumam ter cabeças semelhantes às das hienas; mandíbulas imensas das quais escorre saliva; presas bestiais, serrilhadas e tortas. As orelhas são pontudas e glabras como as de um morcego. Os olhos geralmente ostentam um brilho maligno, verde ou vermelho. A pelagem dos Dançarinos é desigual e geralmente tem a cor branca dos albinos ou assume um tom verde acinzentado. Muitos Dançarinos entalham na própria pele símbolos místicos de louvor à Wyrm, o que produz um tecido cicatricial

que arde com uma luminescência suave e doentia. A aparência das formas Hispo e Lupina não é tão anormal, e algumas delas lembram os lendários "cães espectrais", com pelagem resplandecente e olhos brilhantes. Alguns Dançarinos da Espiral Negra podem parecer normais e até mesmo exibir uma beleza sobrenatural... Até você olhar nos olhos deles e ver a loucura infecciosa que jaz lá dentro.

Os Dançarinos veneram Curiango como totem tribal e imitam-lhe o pio alucinado durante as caçadas. Muitos seres humanos e outras criaturas ouviram o pio de Curiango em seus últimos momentos de sanidade antes de servirem de brinquedos, reprodutores ou sacrifícios para os filhos da Wyrm. A tribo da Espiral Negra é assim chamada devido a um labirinto serpeante e enlouquecedor que fica no coração do lar umbral da Wyrm. Os decaídos dançam a Espiral Negra e recebem da Wyrm dádivas de poder e insanidade ao se aprofundarem nessas passagens retorcidas. Esse ritual de iniciação é o primeiro ato que todo Dançarino executa como membro da tribo e é o mais sagrado de todos os feitos. Eles dançam com uma reverência tal que deixaria seus primos gaianos horrorizados.

Os Dançarinos da Espiral Negra apresentam praticamente as mesmas características de qualquer outro Garou e podem aprender Dons de raça e de augúrio como for apropriado. Muitos Dançarinos são impuros, mas um bom número deles nasce de acasalamentos com seres humanos e lobos raptados, e é por isso que a tribo continua viável. A maioria dos membros da tribo é deformada, o que facilita a confusão com os impuros. Séculos de endogamia e de exposição à energia irradiante da Wyrm produziram mutações em boa parte da tribo, independentemente da raça. Os Dons tribais lembram mutações físicas, mas alguns recorrem diretamente à capacidade da Wyrm de provocar a insanidade. Os Malditos, muitas vezes elementais tóxicos ou espíritos de desejos malignos, ensinam os Dons dos Dançarinos da Espiral Negra (inclusive os de raça e de augúrio). Vejamos a seguir alguns exemplos:

• **Cabeça de Rato (Nível Um)** – O Dançarino é capaz de se espremer em qualquer abertura com mais de dois centímetros de diâmetro. O uso deste Dom costuma atarantar observadores desavisados. Espíritos-ratos corrompidos ensinam este Dom.

Sistema: O jogador que interpreta o Dançarino faz um teste de Gnose. Se for bem-sucedido, o personagem conseguirá passar por qualquer abertura com mais de dois centímetros de diâmetro. Isso normalmente leva apenas um turno, dependendo do tamanho da abertura. O Dom continuará ativo até o Garou passar o corpo todo pelo espaço apertado.

• **Garras Tóxicas (Nível Um)** – O Dançarino é capaz de fazer com que suas garras exsudem lixo tóxico, recobrindo-as com uma gosma cinza-esverdeada e mórbida. Os ferimentos provocados por essas garras costumam deixar cicatrizes de aparência doentia.

Sistema: Este Dom exige o investimento de um ponto de Fúria e um turno de total concentração. Durante o resto da cena, as garras do Dançarino provocarão mais um dado de dano e deixarão um resíduo da mácula da Wyrm em qualquer coisa que vierem a cortar.

• **Sentir a Wyrm (Nível Um)** – Como o Dom dos impuros (pág. 135).

• **Aterrorizar (Nível Dois)** – O Dançarino com este Dom é mais intimidador e apavorante do que o normal. Um sorriso escarninho é tão eficiente quanto um rugido.

Sistema: Faça um teste de Carisma + Intimidação (a dificuldade é a Força de Vontade do alvo). Se você for bem-sucedido, as dificuldades de todos os testes Sociais contra o alvo escolhido serão reduzidas em um ponto, mas só se a intimidação puder influir no resultado a favor do Dançarino. A dificuldade do alvo para atingir o Dançarino em combate também será elevada em um ponto.

• **Couro da Wyrm (Nível Dois)** – O Dançarino pode empregar este Dom para transformar sua pele numa coisa coriácea, encaroçada, detestável e repulsiva que confere a ele proteção adicional contra ferimentos. Assim que passar o efeito deste Dom, o couro será descartado, escorrerá pelo corpo do Dançarino da Espiral Negra como se fosse uma gosma borbulhante e deixará apenas uma gororoba semi-sólida e fedorenta no chão.

Sistema: O Dançarino precisa usar um ponto de Fúria para ativar o Couro da Wyrm, e o jogador terá de fazer um teste de Vigor + Sobrevivência. Cada sucesso vai conferir ao Dançarino mais um dado de absorção. O efeito do Dom persistirá até o fim da cena. Até isso acontecer, outros Garou poderão encontrar o rastro do Dançarino a uma dificuldade dois pontos mais baixa devido ao fedor gerado pelo poder.

• **Orelhas de Morcego (Nível Dois)** – Este Dom permite ao Dançarino da Espiral Negra utilizar um sonar parecido com o dos morcegos. Ele pode agir na mais completa escuridão sem nenhuma penalidade. Os Dançarinos da Espiral Negra com este Dom têm orelhas grandes e semelhantes às de um morcego. Mesmo na forma Hominídea, eles apresentam orelhas anormalmente grandes. Espíritos-morcegos corrompidos ensinam este Dom.

Sistema: Este Dom pode ser neutralizado com a geração de ultra-sons desconcertantes. Os Garou que passarem num teste de Percepção + Prontidão (ou Instinto Primitivo na forma Lupina) ouvirão o sonar. Com três ou mais sucessos, é possível determinar a localização exata do Dançarino.

• **Patágios (Nível Dois)** – O Dançarino é capaz de protrair de sob os braços grandes fraldas de pele que lembram as membranas de um esquilo voador. Quando não estiverem em uso, as membranas geralmente se recolhem aos braços e aos flancos do Dançarino, onde não é possível detectá-las.

Sistema: O Dançarino estica os braços e salta de uma certa altura. Ele é capaz de planar a quarenta quilômetros por hora, mas o jogador terá de passar num teste de Destreza + Esportes (a critério do Narrador) para evitar a perda de altitude.

• **Baba de Fúria (Nível Três)** – Um líquido nocivo e esverdeado começa a espumar na boca do Dançarino. Os olhos se arregalam e giram nas órbitas, mostrando a esclerótica. O Dançarino gane, late e uiva desvairadamente (e incontrolavelmente) como se estivesse tomado por uma loucura raivosa e contagiosa.

Sistema: O jogador que interpreta alguém mordido por um Dançarino usando este Dom precisa ser bem-sucedido num teste de Vigor (dificuldade 8; 6, se o Garou possuir Resistência a Toxinas), do contrário o personagem entrará num frenesi raivoso (de fato, o personagem estará sob a Influência da Wyrm; veja a pág. 191).

• **Cicatrizes Ardentes (Nível Três)** – Os Dançarinos da Espiral Negra costumam entalhar em seus corpos cicatrizes estilizadas que representam sua devoção à Wyrm. Com este Dom, o Dançarino pode recorrer a essa devoção para infligir ferimentos horríveis a seus adversários. Quando invocado, este Dom faz as cicatrizes do Dançarino reluzirem com um brilho doentio que quase parece entrar lentamente pelos olhos, nariz, boca e ouvidos da vítima, calcinando-a por dentro e deixando queimaduras terríveis que imitam as próprias cicatrizes do Dançarino.

Sistema: O Dançarino precisa agarrar o alvo e o jogador tem de gastar dois pontos de Fúria e fazer um teste de Raciocínio +

Instinto Primitivo (dificuldade igual ao Vigor da vítima +2). Cada sucesso provocará um nível de dano agravado, não passível de absorção. No corpo da vítima, esse dano aparecerá como uma imagem idêntica das cicatrizes brilhantes do Dançarino. Essas marcas da Wyrm podem se transformar numa terrível desvantagem social e talvez seja necessário algum esforço para removê-las.

• **Doppelgänger (Nível Quatro)** – Como o Dom dos Andarilhos do Asfalto (veja a pág. 144).

• **Injetar Veneno (Nível Quatro)** – Quando o Dançarino invoca este Dom, suas presas ficam negras de peçonha e seu hálito se torna ainda mais fétido que o normal. A peçonha mata seres humanos e animais lentamente, e a vítima é afligida por uma agonia terrível à medida que o veneno se espalha por seu corpo. O poder de regeneração dos Garou os protege da dor e da morte subseqüente, mas isso prejudica sua rápida taxa de recuperação.

Sistema: Se, depois de um ataque com mordida bem-sucedido, você ainda infligir dano após a absorção, faça um teste de Gnose pelo Dançarino (a dificuldade é igual ao Vigor da vítima, ou o Vigor +2 se a vítima possuir Resistência a Toxinas). Cada sucesso inibirá a regeneração da vítima durante uma hora. Quando usado em seres humanos ou animais, o veneno subtrairá um ponto de todos os Atributos Físicos a cada hora. Se a Força ou a Destreza chegarem a zero, a vítima não conseguirá se mover sem auxílio. Se o Vigor chegar a zero, a vítima terá uma morte dolorosa e suja. A toxina pode ser detida apenas por meios sobrenaturais. O Dom: Toque da Mãe (dificuldade normal) pode neutralizá-la à razão de um para um em termos de sucessos, mas o Garou que o empregar terá de investir um ponto de Gnose para cada sucesso.

• **Avatar da Wyrm (Nível Cinco)** – O Dançarino assume uma aparência horrenda, talvez até uma faceta da própria Wyrm (se bem que uma das pequenas). O Dançarino aumenta em tamanho, a pele se torna escamosa e adquire um tom cinza-esverdeado, e as garras crescem, tornando-se lâminas serrilhadas e traiçoeiras das quais escorre veneno. O uivo torna-se um rugido aterrorizante. Apenas um Incarna Maeljin, um dos mais poderosos avatares da Wyrm, pode ensinar este Dom.

Sistema: Use um ponto de Gnose e um ponto de Fúria. O Dançarino tem de se concentrar durante um turno inteiro, ao final do qual ocorrerá a transformação. O Dançarino muda automaticamente para a forma Crinos (se é que já não estava nessa forma), acrescenta mais um ponto a todos os Atributos Físicos e ganha outro nível de vitalidade Escoriado. Além disso, suas garras infligem um dado a mais de dano e os ferimentos assim provocados não são passíveis de absorção. Por último, trate o Delírio como se os efeitos sobre os espectadores fossem três níveis mais intensos. Este Dom dura uma cena inteira. Se o Dançarino per-

der somente um nível de vitalidade até o fim da cena, este será recuperado quando ele voltar ao normal.

• **Chamas Tóxicas (Nível Cinco)** – O Dançarino consegue arremessar bolas de fogo de uma coloração verde e doentia contra seus inimigos. Por constituírem o próprio sangue da Wyrm, as Chamas Tóxicas são muito perigosas para os lobisomens. Em geral, provocam mutações horrendas e mortíferas, além de macular terrivelmente a vítima. É impossível se esquivar das Chamas Tóxicas: elas se movem com uma inteligência maliciosa. É possível apenas resistir a elas.

Sistema: Faça um teste de Destreza + Esportes, levando em consideração os modificadores-padrão de combate à distância. A vítima resiste com Vigor (dificuldade 8) e seu teste deve igualar ou exceder o número de sucessos do Dançarino. Se a vítima falhar, a influência das Chamas Tóxicas provocará uma mutação. Trate cada sucesso excedente como um nível de dano agravado para fins de recuperação/rejeição da mutação. Esse dano não é passível de absorção (o teste de resistência é o teste de absorção). O lobisomem afligido por esse mal pode desenvolver olhos adicionais (inúteis), perder toda a pelagem e os cabelos, ficar temporariamente cego, mudo ou anósmico (sem qualquer sentido de olfato ou paladar). Até rejeitar as mutações e passar por um Ritual de Purificação, ele será identificado como um indivíduo maculado pelo Dom: Sentir a Wyrm.

• **Disfarçar a Mácula (Nível Cinco)** – O Dançarino com este Dom consegue ocultar a mácula da Wyrm de todos os sentidos ou Dons capazes de detectá-la.

Sistema: Use dois pontos de Gnose e faça um teste com a parada de Aparência + Lábia do Dançarino (dificuldade 8). O efeito dura uma cena. Os Senhores das Sombras podem ainda detectar a mácula da Wyrm – com Sentir a Wyrm (dificuldade 8) – de um Dançarino disfarçado dessa maneira.

Os Sacramentos da Wyrm

Os Dançarinos da Espiral Negra, assim como todas as outras tribos, possuem sua própria lista de rituais para ocasiões especiais. Na maioria dos casos, os efeitos dos rituais no jogo são idênticos àqueles indicados para os Garou, com a diferença que foram desvirtuados de acordo com as necessidades da Wyrm, e os Malditos respondem aos Theurges dos Dançarinos.

A diferença não é uma questão de regras, mas de descrição. Ao considerar como um Dançarino da Espiral Negra vai utilizar um ritual, tenha em mente que será uma profanação e uma corrupção de tudo aquilo que os Garou mais prezam. Contudo, para os Dançarinos, trata-se de um ato sagrado realizado com reverência e respeito. Esse fato deve tornar o ritual ainda mais aberrante e perturbador para os espectadores.

Fomori

Os fomori (singular: fomor) não são seres humanos normais que escolheram, voluntariamente ou não, entregar-se à Wyrm. Eles passam por um processo semelhante à possessão, no qual um Maldito se une a eles e os distorce para que assumam uma forma mais adequada a um servo da Wyrm. Eles adquirem grande poder, mas isso sempre tem um preço. Praticamente todos os fomori apresentam deformações físicas e são canibais irracionais que rondam depósitos de lixo tóxico, aterros sanitários, trechos envenenados da natureza, canos de esgoto esquecidos ou outras tubulações. Alguns conservam um resquício de sagacidade e livre-arbítrio, além de uma aparência quase humana, e esses poucos se infiltram na sociedade humana em nome da Wyrm.

Não é "Detectar Maldade"

Sentir a Wyrm é um Dom útil para encontrar pessoas, lugares e coisas maculadas. Sem dúvida, é muito bom para desentocar um fomor ou um Maldito na hora certa, mas não é uma bússola infalível que identifica "coisas para matar". Os monstros da Wyrm que precisam ser mortos não são invisíveis ao Dom, mas Sentir a Wyrm também localiza (em vários graus) pessoas que ingeriram alimento maculado, crianças molestadas e qualquer coisa que atraia Malditos, pois esses espíritos simplesmente procuram a desgraça e a dor para delas se alimentarem. A mácula é mais do que a cor de uma alma. Como fumaça de cigarro, ela adere aos que se vêem repetidamente no lugar errado e na hora errada.

Os Narradores devem se lembrar de que Sentir a Wyrm é apenas mais uma ferramenta no repertório de um Garou. Não é a palavra final e nunca teve a intenção de ser. Serve como um ponteiro, mostra ao Garou onde começar, mas não necessariamente qual pode ser a solução. O Garou que detecta a mácula da Wyrm num abrigo para mulheres maltratadas talvez perceba o alimento maculado doado ao abrigo, alguns Malditos que se alimentam da raiva e da frustração das mulheres ou talvez a mácula residual que alguém adquiriu vivendo nas proximidades de um depósito de lixo tóxico. Sem investigação, é difícil identificar a causa da mácula. O Garou que ataca e mata todas as almas maculadas no abrigo não resolve nada – ou pior, faz o serviço pela Wyrm –, mas o Garou que tenta encontrar a causa e lidar com o problema está muito mais perto de resolvê-lo.

A melhor maneira de empregar Sentir a Wyrm é como um gerador de ganchos para histórias, e não como um "Detector da Wyrm" infalível que capacita o Garou a avistar o perpetrador do mal e desmembrá-lo antes de a história ter sequer começado. Lembre-se de que muitos servos da Wyrm têm meios para se esconder desses insignificantes Dons de Nível Um e que revelar a verdadeira causa dos aparentes problemas deve ser desafiador e divertido.

O processo de se tornar um fomor é uma experiência traumática, mesmo para aqueles afetados em menor grau. O fomor conserva sua personalidade e consciência, mas a fusão com um espírito malévolo distorce sua psique de maneiras extremamente desagradáveis. Se a pessoa já era corrupta, violenta ou insana, o monstro resultante será verdadeiramente psicótico.

Algumas organizações empregam (ou podem até mesmo criar) fomori, mas a maioria dos Garou não tem idéia de qual seria a fonte definitiva dessas criaturas. Muitos se organizam em unidades paramilitares e são usados como tropas de choque contra os Garou.

Em alguns fins-de-mundo, os fomori às vezes formam unidades familiares que compartilham uma mutação particularmente singular e grotesca advinda da prestação de serviços à Wyrm. Os Garou tentam exterminar esses mórbidos enclaves sempre que os encontram, mas as famílias geralmente estão bem entrincheiradas onde quer que tenham decidido viver. A maioria é pouco inteligente, mas tem astúcia e malícia de sobra.

Atributos: Força 3+, Destreza 2+, Vigor 3+, Carisma 1+, Manipulação 1+, Aparência (geralmente) 0, Percepção 2, Inteligência 1+ e Raciocínio 1+.

Habilidades (típicas): Briga 1 a 3, Esquiva 1, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 1 ou 2, Furtividade 1, Sobrevivência 2 e Ocultismo 1.

Descrição: Os fomori quase sempre parecem inumanos, de uma maneira clara e repulsiva. Alguns são capazes de circular na sociedade humana sem chamar muita atenção. Outros conseguem ocultar suas deformidades com roupas volumosas. Muitos fomori fedem; alguns são tão cheirosos quanto um ser humano que tenha vivido na própria imundície durante semanas. Os seres humanos nem sempre são sensíveis a esses odores, mas os Garou os detectam quase sempre, principalmente nas formas Crinos, Hispo ou Lupina.

Poderes: Todos os fomori ganham poderes ao se fundirem com Malditos. Você encontrará algumas sugestões na lista a seguir, mas sinta-se à vontade para acrescentar outras. A maioria dos fomori é resistente o bastante para absorver dano letal como se fosse contundente, e alguns conseguem até mesmo absorver dano agravado com dificuldade igual a 8. Entretanto, aqueles cujas "modificações" são estritamente de natureza mental ou psíquica podem não ter tanta sorte.

Equipamento: Em geral, roupas esfarrapadas e alguns objetos afiados (dano igual a Força +1). Os fomori com treinamento e equipamento paramilitar possuem fuzis de assalto, facas de combate, coletes à prova de balas ou armaduras de tropa de choque, rádios etc.

Poderes dos Fomori

A maioria dos fomori tem dois ou três poderes. Alguns possuem cerca de cinco, e só os excepcionalmente amaldiçoados apresentam mais do que isso. Cada poder distorce a forma do fomor de maneiras progressivamente mais perturbadoras. Tome cuidado para não juntar poderes demais num único fomor.

A lista a seguir não é de modo algum completa e, portanto, sinta-se à vontade para criar outros poderes a seu bel-prazer. Estes são simplesmente exemplos da vasta gama de mutações repulsivas que os Malditos conseguem infligir ao corpo humano. Ao criar novos poderes para os fomori, não se esqueça de que são sempre inumanos (e costumam ser bem patentes). Geralmente são repugnantes ou aterradores e cobram um certo preço do usuário (seja um curto período de vida devido a tumores cancerosos ou a incapacidade de interagir com a sociedade humana normal devido a uma aparência particularmente horrível). Pouquíssimos poderes dos fomori são particularmente impressionantes por si só, mas a maioria pode ser empregada com mais eficiência quando vários fomori se juntam contra um lobisomem.

• **Couro Blindado** – A pele do fomor é áspera e coriácea ou dura e escamosa, ou talvez secrete algum tipo de gosma repugnante que torna os ataques inofensivos.

Sistema: Este poder confere ao fomor mais três dados de absorção. Além disso, permite-lhe absorver dano agravado com dificuldade igual a 6.

• **Dom** – O fomor pode adquirir um Dom de Nível Um ou Dois dos Ahroun, dos hominídeos ou dos Dançarinos da Espiral Negra. Se a ativação do Dom exigir Fúria ou Gnose, o fomor poderá usar Força de Vontade para tanto (a menos que tenha adquirido Fúria ou Gnose de algum modo). Esses Dons distorcem o fomor de maneiras estranhas: Persuasão pode dar ao fomor uma aparência sobrenatural e perfeita (quase como a de uma boneca), enquanto Espírito da Batalha pode dotá-lo de tiques nervosos e uma necessidade paranóica de observar atentamente os arredores.

• **Força Sobrenatural** – Os músculos do fomor apresentam um desenvolvimento anormal e formam as protuberâncias mais estranhas e perturbadoras. Podem ainda apresentar espasmos bizarros. Nos casos mais repugnantes, o fomor pode parecer não ter pele nenhuma!

Sistema: Este poder acrescenta quatro pontos ao Atributo Força do fomor.

• **Garras e Presas** – O fomor tem algum tipo de armamento natural perverso. Em alguns casos, o poder se manifesta como garras e presas (muito parecidas com as dos Garou). Em outros casos, o fomor pode desenvolver esporas ósseas que se projetam dos pulsos e cotovelos, espinhos farpados que se espalham por todo o corpo ou chifres compridos e implacáveis.

Sistema: O fomor pode usar em combate qualquer tipo de manobra que envolva garras ou mordidas, e seus ataques provocam (Força +1) de dano agravado. Essas armas "naturais" não podem ser disfarçadas, o que dificulta a imersão do fomor na sociedade humana.

• **Imunidade ao Delírio** – Muitos fomori são resistentes ou imunes ao Delírio. Talvez os horrores infligidos durante a transformação os imunizem ou talvez a parte do cérebro que recorda o Impergium tenha sido extirpada.

Sistema: Os fomori resistentes adicionam cinco pontos a sua Força de Vontade para fins de resistência ao Delírio. Os fomori imunes não sofrem quaisquer efeitos. Todas as tropas de choque são imunes.

• **Membros Adicionais** – Os fomori costumam apresentar um ou mais apêndices adicionais, geralmente na forma de tentáculos ou de uma grande quantidade de gavinhas. Esses membros adicionais muitas vezes brotam dos lugares mais esquisitos, como um braço a mais que cresce da coxa de um fomor ou um tentáculo elástico e comprido (seis metros ou mais) em lugar da língua. Alguns membros precisam ser guardados em algum lugar, como uma bolsa no pescoço ou no ventre, o que dá ao fomor um pescoço volumoso ou um ventre excepcionalmente saliente.

Sistema: O fomor ganha três dados adicionais sempre que tentar se engalfinhar com alguém e pode tentar o engalfinhamento mesmo à longa distância, dependendo da forma assumida pelos membros.

• **Mutação Bestial** – O corpo do fomor se transforma em algo monstruoso. Cada fomor assume uma forma diferente e nenhuma delas é agradável aos sentidos. Costumam apresentar odores fétidos, elementos escamosos ou gosmentos e emitir ruídos terríveis e apavorantes que saem de uma ou mais bocas distorcidas ou de algum outro orifício inidentificável. Use a imaginação.

Sistema: Este poder confere aos fomori dois pontos adicionais em cada Atributo Físico (e a Aparência é automaticamente 0). Este poder geralmente se manifesta em combinação com os poderes Garras e Presas e Membros Adicionais.

• **Odor da Tríade** – O fomor consegue disfarçar sua natureza como criatura da Wyrm envolvendo-se na essência da Wyld ou da Weaver. Cada uma dessas essências conta como um poder.

Sistema: As tentativas de detectar o fomor com Sentir a Wyrm ficam sujeitas a uma dificuldade maior (10). Os Andarilhos do Asfalto são capazes de desmascarar o Odor da Weaver à dificuldade normal, e os Garras Vermelhas podem desmascarar o Odor da Wyld de modo similar. Em outros casos, os Dons que detectam a Weaver ou a Wyld perceberão o fomor como se ele fosse um servo do respectivo membro da Tríade.

• **Olhos da Wyrm** – Os olhos do fomor têm algo de grotesco. Talvez sejam facetados como os de uma mosca ou a pupila tenha uma forma estranha (oval, quadrada ou amorfa e mutan-

te). O fomor é capaz de dilatar ou alterar seus olhos de alguma maneira repugnante e revelar imagens da perdição da Wyrm.

Sistema: Quem olhar nos olhos do fomor terá de passar num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para não ficar paralisado de horror durante [cinco menos o nível de Raciocínio] turnos (mínimo de um turno). O fomor não pode se mover nem atacar ou realizar qualquer outra ação que interrompa o contato visual, caso contrário a vítima se libertará. Seus companheiros podem atacar sem essa restrição. A vítima continuará paralisada enquanto o fomor permanecer imóvel e sustentar o poder.

• **Regeneração** – O fomor se recupera de ferimentos com uma rapidez inacreditável até para os lobisomens. Entretanto, as feridas nunca se fecham perfeitamente e deixam cicatrizes. Ocasionalmente, a regeneração provoca tumores que se espalham com cada ferimento sucessivo. O fomor que tenha sobrevivido a diversas lutas provavelmente terá uma aparência bastante mórbida.

Sistema: O fomor se recupera de dano letal e por contusão à mesma taxa que os Garou (veja a pág. 188). É impossível reparar o dano agravado normalmente, mas a recuperação se dá a razão de um nível de vitalidade por dia. Os fomori com capacidades regenerativas sofrem de alterações metabólicas e são obrigados a ingerir várias vezes a quantidade normal de alimento de que um ser humano precisaria para sobreviver (alguns chegam a precisar de carne humana). Além disso, aqueles que não morrem em combate acabam morrendo de câncer alguns anos depois de se tornarem fomori.

• **Selvageria** – O fomor com este poder enche-se de uma fúria semelhante à dos lobisomens. Ele consegue direcionar sua raiva interior e usá-la em combate para lutar contra os inimigos da Wyrm com maior eficácia.

Sistema: O fomor tem cinco pontos de Fúria que ele pode usar exatamente como qualquer Garou o faria. A desvantagem é que ele também está sujeito ao frenesi e à Maldição.

• **Sentidos Alterados** – Os olhos do fomor foram alterados de modo a perceber comprimentos de onda que nenhum ser humano deveria perceber. Ele é capaz de detectar espectros de luz que enlouqueceriam qualquer pessoa normal de tanta ansiedade e terror.

Sistema: Na verdade, este poder confere ao fomor a capacidade de enxergar através da Película. Faça um teste de Percepção contra a dificuldade apropriada. Quanto mais maculada for a área, mais fácil será a proeza. O fomor com este poder também conseguirá identificar lobisomens e outros metamorfos durante uma cena e ele verá a forma Crinos sobreposta à forma corrente. O fomor também será capaz de identificar os servos da Wyrm com um olhar apenas. A ativação dos dois primeiros poderes exige um ponto de Força de Vontade, mas o último está sempre ativo. Quando ativado o poder, os olhos do fomor emitem um brilho de cor sobrenatural (um vermelho mesmerizante, um verde-vômito ou um amarelo nauseabundo). Do contrário, a única característica identificadora é o fato de o fomor nunca piscar. Os fomori com este poder tendem a perder rapidamente o que resta de sua estabilidade mental.

• **Toque Fúngico** – Os órgãos internos e os sistemas nervoso e cardiovascular do fomor foram substituídos por um fungo infeccioso e fedorento. O fomor pode infectar uma vítima ao tocá-la ou, em alguns casos raros, exalar uma nuvem de esporos viscosa e repugnante.

Sistema: O jogador que interpreta a vítima precisa ser bem-sucedido num teste de Vigor (dificuldade 7) ou então o personagem perderá um ponto por dia em todos os Atributos Físicos,

bem como na Aparência, à medida que o fungo começar a recobrir gradualmente seu corpo. Durante esse período, seu odor será repulsivo e intolerável a qualquer pessoa com um nariz sensível. Ele sentirá dolorosas cólicas intestinais, pois o fungo dissolverá seus órgãos internos e os substituirá, expelindo o que não for necessário para a transformação. A infecção pode ser curada somente por meios sobrenaturais (como um fetiche de cura, um espírito apropriado ou os Dons: Toque da Mãe e Resistência a Toxinas).

O fomor pode usar um ponto de Força de Vontade para recobrir seu corpo com um muco fúngico, o que infligirá uma penalidade de dois dados a todos os atacantes que travarem combate com ele devido ao fedor nauseabundo. Eviscerar o fomor não provoca a liberação dos esporos, mas inflige a penalidade de dados acima a todos que se encontrarem nas proximidades. O fomor também pode soprar esporos sobre o alvo, mas perderá um nível de vitalidade devido a dano letal.

• **Tumores Venenosos** – O corpo do fomor cobre-se de tumores pustulentos. O pus é sempre inacreditavelmente nocivo ou corrosivo e costuma se apresentar em cores nauseantes e inadequadas.

Sistema: Sempre que o fomor for atingido com uma arma afiada (o que inclui garras), esse líquido repulsivo borrifará o atacante, que deverá absorver três dados de dano letal imediatamente (o dano será agravado se os tumores forem de natureza ácida). Se morder o fomor, o atacante receberá cinco dados de dano letal. Se o fomor for atacado com uma arma branca, o atacante terá direito a um teste de Destreza para tentar evitar o jato de pus. Se falhar nesse teste, o personagem receberá o dano. As balas só farão com que o atacante seja salpicado com pus se ele estiver muito perto (num raio de dois metros ou coisa assim). Outras pessoas envolvidas em combate próximo com o fomor podem ser borrifadas, a critério do Narrador.

• **Voz da Wyrm** – A língua do fomor foi alterada para assumir alguma forma estranha. Em alguns deles, ela se torna comprida e adquire a aparência de uma lesma; outros têm uma língua semelhante à das serpentes. Alguns fomori simplesmente têm as línguas substituídas por uma grande quantidade de pequenos e inquietos tentáculos. Em nenhum dos casos a transformação afeta a capacidade de fala do fomor, mas sua voz pode assumir uma qualidade áspera, sibilante ou simplesmente estranha. Ele pode usar sua língua alterada para falar o idioma da própria Wyrm.

Sistema: Quando o fomor entoar as sílabas vis da Litania Negra, todos os que forem capazes de ouvi-lo terão de passar num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) para não perder metade de seus pontos de Gnose (calculado a partir da Gnose total, não da atual). Este poder só pode ser usado uma vez por confronto contra uma determinada vítima (seja essa utilização bem-sucedida ou não) e não funcionará contra os servos da Wyrm. O fomor também pode lamber os oponentes e infligir dois dados de dano agravado, não passíveis de absorção.

Outros Seres Sobrenaturais

Vampiros

Há milênios, os lobisomens e os vampiros travam guerras sangrentas em todo o mundo. Para os lobisomens, o único Sanguessuga bom é o Sanguessuga queimado até as cinzas, e as cinzas espalhadas aos quatro ventos. Enquanto a maioria dos Garou prefere as imensidões selvagens, os vampiros são criaturas urbanas. Eles sobrevivem e prosperam com sangue humano e não poderiam sobreviver na natureza, mesmo que não existissem os lobisomens, prontos para chaciná-los ao primeiro sinal de uma intromissão. Muitos Garou culpam os vampiros pela invasão descontrolada da natureza outrora indomada promovida pelos centros urbanos.

Os vampiros não são criaturas indefesas. O sangue que roubam dos rebanhos humanos lhes confere uma variedade impressionante de poderes exclusivos. Torna-os muito mais rápidos e fortes, principalmente se eles tiverem acabado de se alimentar. O vampiro pode usar o sangue roubado para aumentar seus Atributos Físicos à razão de um ponto para cada ponto de sangue investido. A maioria dos vampiros só pode aumentar seus Atributos Físicos até o nível 6, apesar de alguns anciões poderosos rivalizarem com um Garou na forma Crinos. Eles também podem usar um ponto de sangue para se recuperarem de dano letal ou por contusão (o dano por contusão é reduzido à metade antes da absorção). São necessárias várias noites de intensa alimentação para se recuperar de ferimentos agravados. Os vampiros recebem ferimentos agravados das garras e dos dentes de um lobisomem, do próprio sol (trate como fogo), do fogo ou de certos Dons ou Encantos.

Os vampiros ficam frenéticos como os Garou caso sejam provocados. O jogador faz um teste de Força de Vontade para resistir ao frenesi. Se for insultado, ameaçado com a morte ou a dor, ou então humilhado, ele precisará de pelo menos três sucessos para resistir e não atacar a causa de sua aflição. Se for exposto ao fogo ou à luz do sol, ele terá de passar no teste para não fugir aterrorizado (como no frenesi da raposa). O número de sucessos necessário depende da magnitude da ameaça. A exposição à luz do sol sempre exige três sucessos.

Dons: O nível dos Dons se refere aos Dons de níveis mais elevados que um vampiro possui. Esses poderes não são realmente "Dons", e sim meros simulacros dos poderes exclusivos do vampiro. Os vampiros não possuem Fúria nem Gnose e, portanto, não apresentam qualquer ligação com o mundo espiritual. Na verdade, sua condição de mortos-vivos parece dar a eles uma ligação espiritual inferior à de um ser humano normal.

Os poderes vampíricos geralmente envolvem manipular as mentes e os sentidos de seus alvos, ou então recorrem às sombras das redondezas para fins de dissimulação ou ataque. A maioria é de uso discreto e ameaçador.

Sinta-se à vontade para acrescentar novos poderes apropriados aos vampiros (transformar-se em lobo, escalar paredes como uma aranha, força ou velocidade sobrenatural etc.). Use aquilo que parecer apropriado ao personagem. **Vampiro: a Máscara** pode lhe trazer alguma inspiração mas, ao narrar **Lobisomem**, não se sinta obrigado a usar somente esses poderes ou os Dons listados nesta seção.

Por serem mortos-vivos, os vampiros recebem apenas metade do dano (após absorção) de ataques que provocam dano por contusão. Além disso, todos os vampiros possuem uma habilidade similar ao Dom: Induzir Esquecimento que lhes permite beber do sangue de seres humanos e apagar as lembranças de suas vítimas com relação ao ataque.

Vampiros Jovens: Os Sanguessugas que ainda não chegaram a um século de não-vida pertencem a esta categoria. São os "adolescentes" da sociedade dos vampiros, ainda imaturos em poder e conhecimento. É bem provável que os lobisomens encontrem vampiros mais jovens devido à falta de conhecimento destes

últimos sobre o mundo que os cerca (e, em alguns casos, à falta de um instinto aprimorado para evitar os Garou).

Criação de Personagens: Atributos 7/5/3, Habilidades 13/9/5, Antecedentes 7, Força de Vontade 7, Dons 3 e Pontos de Sangue 10-15.

Atributos Sugeridos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 2 e Raciocínio 3.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 1, Computador 2, Esquiva 3, Armas de Fogo 2, Intimidação 2, Investigação 3, Liderança 3, Ocultismo 2, Furtividade 2 e Lábia 3.

Dons Sugeridos: Olho de Cobra, Sentidos Aguçados, Persuasão, Resistência à Dor e Fitar.

Descrição: Um vampiro se parece muito com um ser humano normal, mas tem a pele fria e pálida. Os Garou na forma Lupina quase sempre reconhecem a verdadeira natureza do morto-vivo. Os vampiros cheiram a sangue velho e à decomposição: sem a ajuda de poderes sobrenaturais, o vampiro típico nunca será confundido com um ser humano pelo olfato de um lobisomem. Os vampiros tampouco têm pulsação nem a menor necessidade de respirar (exceto para falar). A maioria dos vampiros tenta acompanhar a moda de uma ou outra subcultura. É fácil encontrar aqueles que gostam de alta-costura, tatuagens, *piercings*, roupas de couro e assim por diante.

Dicas de Interpretação: Os vampiros jovens têm paixões ardentes e egos inflados. Estão sempre preparados para reagir aos insultos da pior maneira possível. Muitos nunca encontraram um lobisomem antes e podem entrar em pânico assim que virem a forma Crinos. Aqueles que percebem o perigo que estão correndo usam seus poderes e sua engenhosidade para tentar escapar.

Antigos: Os antigos acreditam ser os senhores da noite em suas respectivas cidades. Esses velhos Sanguessugas sobreviveram a pelo menos três séculos de desafios trazidos pela não-vida. São incomparavelmente astutos, perversos e manipuladores. Suas tramas são tão complexas que fazem os Senhores das Sombras chacoalharem as cabeças de frustração ao tentarem desenredá-las.

Criação de Personagens: Atributos 12/9/6, Habilidades 20/12/8, Antecedentes 15, Força de Vontade 10, Dons 5 e Pontos de Sangue 20-30.

Atributos Sugeridos: Força 4, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 5, Manipulação 6, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 5 e Raciocínio 4.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Briga 1, Esquiva 1, Etiqueta 5, Investigação 5, Liderança 4, Lingüística 4, Medicina 2, Armas Brancas 3, Ocultismo 5, Política 4 e Lábia 4.

Dons Sugeridos: Olho de Cobra, Blá-blá-blá, Sentidos Aguçados, Bloqueio Mental, Persuasão, Resistência à Dor, Imposição, Fitar e Loucura.

Descrição: Como seus equivalentes mais jovens, o vampiro antigo é um cadáver ambulante. Mais uma vez, o cheiro de decomposição é fraco, mas se mistura ao odor de sangue velho. Os antigos preferem usar roupas que fazem lembrar o tempo em que ainda respiravam. Entretanto, o antigo inteligente só aparece em

público vestindo roupas modernas (mais uma vez, com alguns toques que fazem recordar seus dias de juventude).

Dicas de Interpretação: Os vampiros antigos demonstram uma arrogância insolente para com o que eles consideram seres inferiores. Eles têm um certo respeito salutar pela destruição que até mesmo um único lobisomem é capaz de causar aos mortos-vivos e, portanto, é improvável que venham a incitar diretamente um Garou a agir com violência. Muitos estão totalmente dispostos a usar os Garou em suas tramas maquiavélicas e costumam ter mais sucesso do que os lobisomens gostariam de admitir. Os antigos geralmente espalham agentes por toda a infraestrutura de uma cidade (prefeitura, polícia, cartórios, vampiros mais jovens etc.) e podem usar esses contatos para evitar o confronto direto com seus inimigos.

Magos

Os magos são seres humanos de aparência normal capazes de moldar a realidade por meio da aplicação direta da vontade. Os magos usam seu poder como bem entendem, o que pode facilmente levá-los a conflitos com lobisomens.

Muitos Garou encaram os magos como usurpadores do poder legítimo de Gaia, a criadora. Para eles, a magia versátil e poderosa empregada pelos magos é direito exclusivo do Celestino, e eles adorariam ver os vaidosos magos conhecerem um pouco de humildade. O fato de alguns magos tentarem atacar os caerns dos Garou em busca de energia espiritual (e, com isso, vários são exauridos) não ajuda a melhorar a reação dos lobisomens.

Os magos praticam um grande número de tradições. Alguns usam estilos muito ritualizados, recorrem a espíritos poderosos e pedem-lhes favores, enquanto outros praticam sistemas xamânicos mais informais. Os métodos de alguns magos insanos parecem não ter a menor consistência e, quando esses bruxos aparecem, são tão perigosos quanto qualquer Vórtice ou Rastejante Nexus. Raríssimos Garou possuem parentes entre os magos (e quando os têm, são poucos). Os magos Aparentados são considerados mais confiáveis que outros, mas espera-se que eles auxiliem os lobisomens e respeitem as necessidades da Nação Garou, ou então...

Alguns magos terríveis servem à corrupção e à destruição e levam-nas consigo aonde quer que vão. Muitos são tentadores discretos que preferem conduzir outras pessoas pela florida estrada da perdição. Quando ameaçados ou enfurecidos, tornam-se inimigos formidáveis. Muitos têm pactos com Malditos poderosos e são capazes de invocar esses espíritos se houver necessidade. Alguns também criam fomori para servir como soldados a serem usados contra seus inimigos. Quando encontram um desses magos deturpados, os lobisomens não param por nada até matá-lo.

Os magos temem algum tipo de força vingativa que os atinge quando se tornam arrogantes e orgulhosos demais. Os magos que reconhecem e respeitam essa força usam a magia de maneira discreta e geralmente sem que ninguém mais perceba. Os magos que tentam efeitos vistosos ou espetaculares (principalmente em lugares públicos, onde as pessoas normais podem vê-los) costumam receber ferimentos misteriosos (eles explodem, o sangue esguicha de seus olhos, a pele cai e alguns chegam a desaparecer sem deixar rastro). Os Garou simplesmente consideram esse castigo justo e apropriado: é a mão de Gaia (ou a da Weaver) que os força a se comportarem.

Dons: Os magos comandam uma gama ampla e versátil de poderes muito diferentes daqueles empregados pelos espíritos poderosos. Dada essa versatilidade, empregar Dons para simular a magia é uma proposição problemática. Os magos tendem a se especializar em uma ou mais esferas de influência. No âmbito dessas esferas, o mago pode realizar qualquer coisa, desde que consiga sucessos suficientes num teste de magia (a dificuldade varia de 5 a 8, dependendo da abrangência do efeito). Os efeitos insignificantes exigem apenas um sucesso. Os efeitos perceptíveis exigem dois sucessos, e um efeito razoavelmente poderoso, capaz de ferir ou matar um alvo, requer três sucessos. Quatro sucessos permitem ao mago afetar diversos alvos de uma só vez, e cinco ou mais permitem resultados incríveis. O efeito geralmente assume a forma de um acidente ou de uma coincidência. O mago pode escolher tornar o efeito óbvio, mas ele sofrerá uma espécie de reação igual a um nível de dano letal, não passível de absorção, para cada sucesso. No caso de uma falha crítica, ele receberá um nível de dano agravado para cada 1 obtido nos dados e poderá até desaparecer no interior de um outro reino durante um bom tempo.

A magia normalmente não inflige dano agravado a não ser que o ataque assuma a forma de fogo, eletricidade, lixo tóxico, prata ou energia mágica em estado puro (esta última sempre sujeita o mago a uma reação).

Geralmente, os magos têm acesso a uma ou duas das seguintes esferas: Espírito (capaz de penetrar a Umbra ou conjurar e comandar espíritos), Elementar (consegue manipular a terra, o fogo, a água e o ar), Entropia (o controle do destino, da decomposição e da sorte), Viagem (teletransporte ou vôo), Adivinhação (enxergar lugares distantes, o passado ou o futuro), Vida (consegue transformar a si mesmo ou outras pessoas, curar a si mesmo ou outras pessoas). Sinta-se à vontade para adicionar outras esferas que parecerem apropriadas.

• **Xamã:** Ele é Parente dos Garou e ajuda quando pode (ou deve), mas nem mesmo seu parentesco consegue vencer a desconfiança que muitos anciões sentem em relação a gente como ele. Alguns Garou radicais acreditam que os magos humanos que praticam a magia xamanística ou natural estejam tentando roubar-lhes o devido direito como escolhidos de Gaia ao tentarem imitá-los.

Criação de Personagens: Atributos 8/6/4, Habilidades 15/10/5, Antecedentes 10, Força de Vontade 8 e Parada de Magia: 5.

Atributos Sugeridos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 5, Inteligência 3 e Raciocínio 3.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Esquiva 2, Empatia 2, Enigmas 3, Etiqueta (Espíritos) 4, Expressão 3, Lingüística 1, Medicina 2, Armas Brancas 1, Ocultismo 5 e Rituais 4.

Esferas Mágicas Sugeridas: Espírito, Adivinhação e Vida.

Descrição: Parente dos Uktena, a pele escura e o patuá crioulo denotam suas origens na Luisiana. Na maioria das circunstâncias, ele prefere se misturar à multidão. Entretanto, ao se preparar para celebrar um ritual, ele pode assumir um aspecto bastante dramático, adornando-se com seus instrumentos ritualísticos (uma cartola, uma garrafa de rum, uma bengala e um *smoking*).

Dicas de Interpretação: Ele aprendeu os segredos do vodum, mas demonstra alguma devoção, mesmo que da boca para fora, aos totens dos lobisomens (pelo menos quando os parentes estão por perto). Ele se mostrará amistoso até ter motivos para agir de outra maneira. O tratamento que os lobisomens anciões lhe dispensam quase o fez perder o respeito filial e, para convencê-lo a mudar de idéia, a matilha terá de se esforçar bastante.

Corruptor: O Corruptor é um mago cuja ambição pelo poder o levou a procurar alianças com criaturas mais sinistras. Ele manobra com cuidado e prefere não enfrentar seus inimigos diretamente. Ao contrário, ele procura aqueles que possuem desejos impetuosos e ajuda a realizá-los por um preço elevado. Ele já entregou a alma a seu mestre maligno e parte do pacto exige que ele forneça outras. Para seu azar, ele não ficou inteiramente feliz com a troca. Ele tem aquilo que pediu, mas agora vive praticamente na escravidão. O Corruptor sacrificou seu livre-arbítrio por algumas quinquilharias e um pouco de poder (que agora ele percebe que poderia ter obtido por conta própria), e seu rancor é compreensível.

O Corruptor sabe que angariou inimigos jurados pelo simples fato de ter se aliado ao mal. Ele se cerca de seguidores, parasitas e pessoas que possam servir de escudo contra os que almejam sua destruição e seus bens. Felizmente, o mestre lhe deu algumas defesas. Uma dessas defesas é um bando de fomori leais que dele depende para o fornecimento de refeições diárias de carne humana fresca.

Criação de Personagens: Atributos 9/7/5, Habilidades 16/12/8, Antecedentes 10, Força de Vontade 6 e Parada de Magia: 6.

Atributos Sugeridos: Força 2, Destreza 2, Vigor 4, Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 4 e Raciocínio 3.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Esquiva 2, Condução 2, Empatia 3, Etiqueta 4, Expressão 3, Intimidação 2, Investigação 2, Liderança 2, Armas Brancas 2, Ocultismo 3, Performance 2, Rituais 3 e Lábia 4.

Esferas Mágicas Sugeridas: Adivinhação, Entropia e Espírito.

Descrição: Sempre imaculado. Ele mantém um aspecto distinto para impressionar as outras pessoas que encontra. Sua preferência é um terno branco de três peças de Perry Ellis.

Dicas de Interpretação: O Corruptor está arrependido, mas o rancor só o impele ainda mais rumo à perdição. A noção que tem do próprio destino só serve para encorajá-lo a levar outras pessoas a seguirem o mesmo caminho, na vã esperança de que isso de algum modo venha a amenizar a própria sorte quando o mestre reclamar-lhe a alma. Ele sempre usa de fala mansa e toma cuidado para nunca perder a cadência das frases. Mas ele não é ladino como um desonesto negociante de carros usados, e sim genuinamente amigo e prestativo... até conseguir o que deseja.

Cadáveres Ambulantes

Como resultado do aparecimento da Estrela Rubra, muitas coisas mudaram para pior. Uma dessas mudanças é que os mortos começaram a perambular, isto é, sem se tornarem vampiros. Cadáveres de verdade começaram a se erguer de seus túmulos e a agir de acordo com seus próprios planos (alguns dos quais parecem não ter nada a ver com a vida pregressa do corpo). Os Peregrinos Silenciosos mais cultos dizem que os espíritos malévolos dos mortos conseguiram de algum modo entrar nas terras dos vivos e reclamaram corpos para si mesmos, mas ninguém sabe ao certo o motivo.

Alguns têm a mácula da Wyrm, mas isso não parece corresponder à malícia ou à destrutividade do espírito que anima o cadáver. Como as aparições não são espíritos da Tríade (cujas três forças estão vinculadas ao universo dos vivos), é difícil julgar como uma delas vai agir ou reagir com base no que um simples Dom é capaz de detectar.

Todos os cadáveres ambulantes são impelidos a cumprir um ou outro objetivo e não toleram qualquer tipo de interferência. Como conseguem suportar uma grande quantidade de dano antes de ficarem incapacitados e já que conseguem se recuperar até mesmo dos ferimentos mais dolorosos num curto período de tempo, eles podem às vezes se tornar uma ameaça real para uma matilha de lobisomens.

Em alguns casos, é possível e aceitável descobrir o que deseja o morto, pois ele deixará o mundo dos vivos ao cumprir seu objetivo. Infelizmente, a maioria dessas metas não é fácil de se alcançar e a tendência é que sejam incompatíveis com muitas opiniões dos lobisomens (mas nunca se sabe; um cadáver ambulante que quisesse exterminar centenas ou milhares de seres humanos de uma só vez poderia ganhar a simpatia de um Garra Vermelha). A verdade é que a maioria dos Garou encara os cadáveres ambulantes como uma aberração que deve ser corrigida o mais rápido possível. Os lobisomens simplesmente não acreditam numa cosmologia que aceita o direito à existência dessas criaturas.

Dons: Os cadáveres ambulantes não costumam ter muitos poderes esotéricos. Eles tendem a apresentar uma força sobrenatural, são resistentes e rápidos, e alguns possuem poderes mentais que afligem os sentidos dos vivos. A energia que ativa seus poderes vem do Páthos (uma forma de energia espiritual semelhante à Gnose). Também podem usar um ponto de Páthos para recuperar um nível de vitalidade. Os cadáveres ambulantes readquirem Páthos dedicando-se a seus objetivos, de modo que é praticamente impossível detê-los quando estão empenhados na tarefa.

Reencarnado: O espírito que anima o cadáver é o de uma moça assassinada (juntamente com o noivo) enquanto acampava. Ela se lembra claramente do bando de ululantes homens-feras que irromperam no acampamento, despedaçaram tudo e aterrorizaram as duas desafortunadas vítimas antes de desmembrá-las. Ela não retornou em seu próprio corpo, mas isso não tem importância desde que ela destrua os monstros que a mataram.

Criação de Personagens: Atributos 9/6/3, Habilidades 13/9/5, Antecedentes 3, Força de Vontade 8 e Páthos 10.

Atributos Sugeridos: Força 5, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3 e Raciocínio 4.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 3, Briga 4, Computador 2, Esquiva 4, Armas de Fogo 3, Intimidação 2, Investigação 2, Ocultismo 1, Furtividade 3 e Sobrevivência 3.

Dons Sugeridos: Ela ganha três sucessos automáticos em qualquer teste relacionado à Força (incluindo-se os de avaliação de dano), e seus socos causam dano letal. Ela pode usar um ponto de Força de Vontade para ganhar três ações adicionais durante um turno e tem três dados adicionais de absorção (pode absorver dano agravado). Ela tem dez níveis de vitalidade e não estará sujeita a nenhuma penalidade até atingir o último (nesse ponto, ela cairá e ficará no chão até ser capaz de se recuperar dos ferimentos ou até seu corpo ser destruído). Ela também tem Comunicação Telepática, Comunicação Onírica e Materialização de Sonhos.

Descrição: Ela tem feições encovadas e descarnadas, cabelos louros e fibrosos que provavelmente não são lavados desde que ela se arrastou para fora do túmulo. Ela veste as roupas igualmente

sujas que roubou de uma loja de saldos. Na cidade, ela se mistura com os moradores de rua.

Dicas de Interpretação: O objetivo dela é encontrar e matar os monstros que a assassinaram e também o namorado. Infelizmente, ela não sabe diferenciar uma forma Crinos de outra e tentará matar qualquer matilha de lobisomens. Assim que tiver avistado as presas, ela tentará se armar de maneira apropriada para o confronto inevitável e, enquanto isso, assombrará os sonhos deles com visões do crime perpetrado contra ela.

Infelizes

Muitos seres sobrenaturais vagam pela Terra, mas alguns deles passaram por maus bocados recentemente. O Apocalipse cobra seu preço e algumas criaturas talvez já tenham sucumbido à aproximação do fim.

Aparições

Os espíritos dos mortos sofreram muito nos últimos tempos. Uma terrível tempestade varreu suas terras, destruiu seus refúgios e impeliu os mortos com uma força devastadora. À luz dessas mudanças, os poucos lobisomens capazes de viajar pela Umbra Negra agora o fazem raramente, quando muito.

Fadas

As fadas são espíritos do mundo natural, gerados pela imaginação humana e pelos lugares puros e tranqüilos das imensidões selvagens. Nos tempos modernos, a Weaver acorrenta a mente da humanidade e a Wyrm macula os sonhos humanos. Restam poucos lugares puros e tranqüilos (se tanto). Apenas os Fianna alegam ter qualquer tipo de relação com o povo encantado, e seus relatos fazem pouco sentido para as outras tribos.

Espíritos

Nem todos os espíritos da Tellurian são afetuosos com os Garou. Muitos são ostensivamente perigosos. Os candidatos óbvios a inimigos são os Malditos, mas nem mesmo os filhos da Wyld são sempre amáveis com os Garou.

Weaver

Os inúmeros filhos da Weaver habitam os ramos labirintiformes da Teia do Padrão, servindo em grande parte para reforçar o domínio da Weaver sobre a realidade. Muitos espíritos da Weaver têm a aparência de aracnídeos ou formas e padrões geometricamente precisos.

Os Malditos são os inimigos mais comuns dos Garou, mas os espíritos da Weaver são os mais perigosos. Representam a encarnação da estase e a impõem onde quer que estejam. Todos os espíritos da Weaver possuem o Encanto: Solidificar a Realidade.

Vetores de Estase

Os Vetores de Estase só apareceram recentemente, mas qualquer Garou que já tenha encontrado um deles e sobrevivido provavelmente deseja que eles tivessem permanecido no lugar de onde saíram. Somente alguns poucos apareceram até agora, mas pode-se esperar mais deles no futuro.

Um Vetor de Estase é capaz de forçar qualquer coisa ao redor dele a se manter num estado imutável. Isto é, é mais difícil alterar qualquer coisa nas proximidades enquanto ele estiver operando. Os Vetores são atraídos por lugares e seres ligados fortemente à Wyld. Eles só aparecem se uma grande ruptura ferir a Tellurian. São despachados para deter o problema e reparar qualquer dano à Película ou à tessitura da realidade.

Os Vetores de Estase são geômidas, o que significa que eles assumem a forma de sólidos geométricos incrivelmente precisos. Manifestam-se como formas extremamente complexas que se alteram lentamente à medida que drenam toda a possibilidade e todo o caos das vizinhanças. Seu odor é perceptível apenas no sentido de que carecem completamente de qualquer odor identificável. De fato, seus Encantos, quando em uso, tendem a remover todos os odores da área afetada (pois os cheiros são apenas impurezas no ar). Quando muito, um Garou captaria uma completa esterilidade ao farejar um Vetor ou qualquer coisa tocada por ele.

Os Vetores de Estase geralmente trabalham com as Aranhas Caçadoras ou outros espíritos agressivos da Weaver. Eles paralisam todas as coisas, e as aranhas destroem seja lá qual for a causa das rupturas. Depois de reparadas as rupturas e eliminada a causa, eles partem.

Força de Vontade 10, Fúria 6, Gnose 10 e Essência 26

Encantos: Sentido de Orientação, Petrificar, Materializar, Solidificar a Realidade e Estase.

- **Estase:** O Vetor de Estase é uma personificação espiritual do conceito de "imutabilidade". Ao influenciar um lugar, ele literalmente impõe a estase a todas as coisas que se encontram dentro de sua área de influência.

A estase pode impedir o uso de outros poderes sobrenaturais (embora o espírito deva visar cada poder individualmente). O poder simplesmente falha ou é desativado e depois permanece inacessível durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos no teste de Força de Vontade do espírito (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Se não obtiver nenhum sucesso, o Vetor de Estase não desativará o poder.

No caso de um sucesso num teste de Gnose (dificuldade 8), este Encanto pode forçar quaisquer ou todas as criaturas num raio de dez metros a retornar a suas formas naturais (os Garou retornam às formas raciais, os espíritos metamorfoseados retornam a suas formas verdadeiras e assim por diante). Este Encanto também anula quaisquer Dons que possam alterar a forma de um Garou (como o Dom do Spriggan). Este uso do Encanto dura um turno inteiro.

O Vetor pode usar este Encanto para aumentar o nível da Película até 10 com um teste de Força de Vontade. O nível da Película aumenta em um ponto a cada dois sucessos e o efeito dura uma cena inteira.

Por último, usando um ponto de Essência por hora, o Vetor de Estase remove todas as imperfeições, os sinais de degeneração ou as irregularidades das vizinhanças. As plantas deixam de crescer, o vento pára e as criaturas vivas entram lentamente em hibernação. Na Umbra, o Vetor fia uma teia de estase cada vez maior ao redor de si mesmo, e todos aqueles aprisionados na mesma simplesmente deixam de mudar, seja isso bom ou ruim. A cada hora, a área afetada aumenta gradualmente (a critério do Narrador). Enquanto o espírito mantiver o efeito, o nível da Película aumentará em um ponto a cada duas horas. Quando o

Vetor de Estase deixar de usar o poder, o nível será reduzido à taxa de um dia para cada hora de duração do efeito.

Aranhas do Padrão

As Aranhas do Padrão são os servos da Weaver mais numerosos e mais comumente encontrados. Trabalham incessantemente para fiar e fortalecer a cada vez maior Teia do Padrão. Primordialmente operárias, as Aranhas do Padrão costumam enxamear sobre aqueles que atacam a Teia do Padrão e petrificam-nos no interior da mesma por toda a eternidade.

Muitos outros tipos de espíritos aracnídeos servem à Weaver, e a maioria deles evoluiu a partir das Aranhas do Padrão. Cada um deles tem um propósito específico e trabalha para alcançar esse objetivo, abandonando todo o resto. Eles tentam lidar com as interrupções e seguem em frente.

Força de Vontade 6, Fúria 4, Gnose 6 e Essência 16.

Encantos: Petrificar e Solidificar a Realidade

Aranhas Caçadoras

A Weaver muitas vezes precisa de assassinos eficientes, e é aí que entram as Aranhas Caçadoras. Elas se manifestam como criaturas mecânicas feitas de aço negro e com muitas pernas. Os oito olhos emitem um brilho azul e eletrificado e dotam a Aranha Caçadora com um campo visual de 360 graus. Aproximadamente metade das pernas da Caçadora é equipada com armas como, por exemplo, lâminas de fio monomolecular, *lasers*, lança-chamas, fuzis de assalto e armas de atordoamento. Literalmente qualquer arma tecnológica imaginável poderia ser usada por um desses monstros. Cheiram a óleo fresco e metal quente.

As Aranhas Caçadoras sempre agem em bandos de duas, três, cinco ou sete unidades. Cada grupo tem apenas uma mente orientadora, o que permite a coordenação perfeita das unidades. Observar um bando dessas criaturas em combate pode ser uma experiência aterrorizante e perturbadora, pois uma aranha completa o ataque da outra com perfeição, tudo no mais absoluto silêncio.

Força de Vontade 8, Fúria 10, Gnose 6 e Essência 24.

Encantos: Rajada (raios), Materializar, Solidificar a Realidade e Rastrear.

Wyld

Os Wyldlings são os filhos da Wyld. A maioria deles prefere a Umbra Profunda, onde a Weaver não consegue confinar suas naturezas caóticas na estagnada Teia do Padrão. Normalmente, os Wyldlings aparecem como turbilhões cambiantes de matéria e energia sobrenaturais. Seu odor muda constantemente, dos cheiros mais vis possíveis ao distinto crepitar do ozônio e todos os odores intermediários.

Todos os Wyldlings possuem o Encanto: Romper a Realidade, o que os torna muito perigosos na Terra ou próximos a ela. Apesar de sua afiliação à Wyld, poucos lobisomens gostam de encontrar qualquer um de seus caprichosos espíritos.

Vórtices

Os Vórtices estão entre os Wyldlings mais poderosos. São temidos, respeitados e evitados tanto pelos Garou quanto por outros espíritos. O Vórtice aparece como uma imensa implosão de matéria sólida, líquida e gasosa, misturada a plasma ardente, em constante movimento giratório e espasmódico. É difícil olhar para um Vórtice durante muito tempo sem sofrer alucinações e intensas dores de cabeça.

Os Vórtices costumavam freqüentar o mundo físico mas, com a intensificação do domínio da Weaver sobre a realidade, eles se retiraram para a Umbra Profunda. São caprichosos, imprevisíveis e têm pontos de vista completamente alienígenas.

O Vórtice personifica todas as possibilidades e probabilidades. Por isso, seus ataques sempre causam dano agravado e não passível de absorção.

Força de Vontade 8, Fúria 8, Gnose 10 e Essência 26.

Encantos: Sentido de Orientação, Romper a Realidade, Desorientar, Materializar, Reformar e Metamorfose.

Wyldlings Inferiores

O Wyldling Inferior não é tão poderoso e nem tão alienígena quanto o Vórtice. Mesmo assim, é um espírito extremamente perigoso e imprevisível. De vez em quando, dispõe-se a ajudar os lobisomens, servindo-lhes como guia ou em outros assuntos, mas quase sempre pede algo em troca (nem sempre algo que o lobisomem vá compreender).

Mesmo que tenha concordado com um pacto, o Wyldling Inferior nem sempre cumpre sua parte. Os Wyldlings Inferiores são conhecidos por usarem os pactos com os Garou para fazerem com que estes se percam (indo parar em Domínios Sombrios ou nos covis de poderosos Malditos), muitas vezes com o propósito de conseguir que os lobisomens façam algo por eles. Os lobisomens não devem em nenhuma circunstância confiar num Wyldling Inferior.

Os Wyldlings Inferiores se manifestam como padrões cambiantes e confusos e geralmente parecem ser apenas parcialmente materiais. Seu odor, como o dos Vórtices, pode variar do repulsivo e pungente ao crepitar distinto do ozônio e à doçura açucarada.

Força de Vontade 4, Fúria 7, Gnose 6 e Essência 40.

Encantos: Sentido de Orientação, Romper a Realidade, Materializar e Metamorfose.

Wyrm

Os Malditos são os vis lacaios espirituais da Wyrm. Eles assumem incontáveis formas, pois a destruição, o engodo e a corrupção adotam muitas formas em todo o mundo. Alguns Malditos são avatares ou personificações de princípios como o ódio, a doença ou o assassínio; outros são simplesmente entidades destrutivas aleatórias. Os Malditos são, talvez, os maiores e mais numerosos inimigos dos Garou.

Todos os Malditos pertencem exclusivamente à Wyrm, e destruí-los é o único método garantido de livrar uma área de sua influência. Os Malditos são atraídos por impulsos e sentimentos perversos e destrutivos e juntam-se nos lugares onde essas emoções predominam. Sua presença tende a purificar e a reforçar essas emoções, mas eles não são a única causa dessas coisas. Os Malditos se alimentam de emoções destrutivas e corruptoras e usam a energia para instilar sentimentos mais fortes nas pessoas que se encontram a seu redor.

Os Malditos se materializam em formas apavorantes que provocam um efeito similar ao Delírio na maioria dos seres humanos. Alguns sentem um prazer especial em assumir as formas mais terríveis e perturbadoras possíveis a fim de provocar um medo ainda maior.

A maioria dos Malditos tem o Encanto Possessão, além de um poder específico ou uma série de poderes baseados no conceito que eles personificam. Um espírito do assassínio poderia ter, por exemplo, o Encanto Rajada ou Corrupção. Os poderes variam muito de um Maldito para outro. Alguns são capazes de controlar ou influenciar emoções enquanto outros têm a capacidade de imunizar temporariamente os seres humanos contra o Delírio (permitindo-lhes enfrentar os lobisomens). Outros ainda têm a capacidade de espalhar a corrupção viva por toda a Tellurian. Muitos Malditos preferem encorajar os seres humanos a fazerem o trabalho por eles em vez de agirem diretamente. É mais fácil para os Malditos encorajar e manipular os seres humanos que já estão moralmente comprometidos de algum modo do que controlar alguém com princípios fortes no tocante ao certo e ao errado.

O Narrador deve deixar sua imaginação correr solta ao criar os Malditos, desde que seus poderes reflitam os conceitos ou os pecados que eles representam. Os poderes dos Malditos devem ter algum tipo de exigência para serem ativados, como o investimento de Essência ou testes de Gnose. Os poderes da maioria dos Malditos se concentram na corrupção ou na mutação, e os lobisomens que lutam contra eles arriscam a vida e a alma.

É fácil cair na armadilha de responsabilizar os Malditos por todas as formas de maldade humana. Não faça isso. Os Malditos procuram o mal já existente e tentam torná-lo pior. São parasitas, na melhor das hipóteses, e sua especialidade é trazer à tona o que já existe, não criar algo a partir do nada. A maioria dos Malditos simplesmente não é capaz da crueldade imaginativa na qual os seres humanos se superam.

Rastejantes Nexus

Poucos lacaios da Wyrm são tão temíveis e poderosos quanto o terrível Rastejante Nexus. Alguns Theurges acreditam que essas criaturas alienígenas provêm de muito além da realidade conhecida. A própria presença de um Rastejante Nexus corrói e deteriora a tessitura da realidade. Em seu estado natural, o Rastejante Nexus se manifesta como um cintilar negro no ar; um zumbido chilreado em *vibrato*; um arrepio na pele, como quando alguém raspa as unhas numa lousa; e um odor miasmático que lembra uma doença cancerosa. Se necessário, ele pode se materializar como todo e qualquer tipo de avatar asqueroso e apavorante.

Os Rastejantes Nexus são inteligentes, por assim dizer. Apesar de autoconscientes, seus processos mentais são alienígenas, mesmo para servos da Wyrm. Os outros lacaios do Grande Dragão se sentem pouco à vontade perto dos Rastejantes Nexus e tendem a evitá-los em circunstâncias normais. Quando em combate, os Rastejantes Nexus raramente usam táticas que façam algum sentido e muitas vezes empregam táticas "ilógicas". Esse fato provavelmente é o que ajudou alguns lobisomens a sobreviver a confrontos com Rastejantes Nexus. Os Rastejantes Nexus são verdadeiras forças da natureza. São mais semelhantes aos tornados ou aos terremotos do que aos outros Malditos.

Se quiserem, os Rastejantes Nexus podem assumir formas verdadeiramente vis, repulsivas e apavorantes. Os seres humanos fogem aterrorizados assim que põem os olhos no monstro, como se estivessem sob o efeito do Delírio. Ao avistar a coisa

pela primeira vez, os jogadores que interpretam Garou terão de passar num teste de Força de Vontade para que os personagens não sejam submetidos ao frenesi da raposa. O Rastejante Nexus cerca-se de uma grande quantidade de apêndices e armamentos: bocas com inúmeras fileiras de dentes afiados como agulhas e braços adicionais recobertos de farpas peçonhentas.

Força de Vontade 6, Fúria 10, Gnose 10 e Essência 26.

Encantos: Sentido de Orientação, Materializar (que confere doze níveis de vitalidade), Reformar e Distorcer a Realidade.

• **Distorcer a Realidade:** Por serem criaturas de pura entropia, os Rastejantes Nexus são capazes de alterar a realidade com um teste bem-sucedido de Força de Vontade (dificuldade 7). Um sucesso permite alterações razoavelmente insignificantes: criar uma ilusão embaciada e indistinta, acender uma pequena fogueira, mudar as características faciais de um indivíduo ou baixar a temperatura de uma pequena área.

Com três sucessos, o Rastejante é capaz de provocar alterações mais drásticas no ambiente ou em alvos específicos. Entre essas alterações estão: transformar um piso de pedra num líquido viscoso, transformar qualquer objeto de aço em prata, transformar o suor de um adversário num ácido corrosivo, criar uma ilusão que afeta dois sentidos quaisquer ou escurecer completamente uma área. O Rastejante também pode lançar raios de energia entrópica em estado bruto que causam três dados de dano agravado (faça um Teste de Força de Vontade para atacar e use as complicações normais do combate à distância).

Se obtiver cinco sucessos, o Rastejante conseguirá produzir efeitos realmente espetaculares: transformar os ossos de uma pessoa em lama ou madeira podre, transformar o ar em monóxido de carbono ou gás de mostarda, apagar toda a face de um alvo (e todos os órgãos dos sentidos) ou então recriá-la de maneiras bizarras, criar uma ilusão que afete todos os sentidos ou transformar em prata tudo o que estiver dentro de uma área do tamanho de uma sala. Os raios entrópicos deste nível de poder infligem seis dados de dano agravado.

Psicomaquias

As Psicomaquias são espíritos para quem o medo, o pânico e o horror são um manjar dos deuses. Esses Malditos procuram indivíduos perturbados e depravados e os possuem, obrigando-os a externarem impulsos primitivos e fantasias perversas. A Psicomaquia não é capaz de simplesmente possuir qualquer pessoa e corrompê-la, mas pode facilmente possuir um indivíduo já depravado e dar a ele um empurrãozinho.

As manifestações físicas são sempre extremamente perversas. Vêm equipadas com navalhas, presas, escalpelos, grampos cirúrgicos e outros instrumentos para infligir dor e morte. As Psicomaquias cheiram a morte, raiva e ódio, tudo misturado num miasma de fúria desvirtuada.

Força de Vontade 7, Fúria 10, Gnose 8 e Essência 25 (+1 a cada morte provocada pelo hospedeiro, sem contar as mortes que a Psicomaquia causar diretamente).

Encantos: Sentido de Orientação, Corrupção, Materializar e Possessão.

Esguios

Os Esguios constituem uma das muitas raças de Malditos guerreiros que servem à Wyrm. São monstros de fúria e violência incontidas que servem não como corruptores, mas como soldados. Na Umbra, aparecem como espíritos semifísicos e demoníacos, com garras e presas afiadas como navalhas. Os esguios são semiquadrúpedes e parecem caminhar encurvados. Essa má postura não lhes atrapalha os movimentos de maneira alguma.

Os Esguios matam. São literalmente os espíritos do assassínio. Vivem em função do momento em que a vida da vítima chega ao fim e se divertem com a destruição e a carnificina que provocam. Os bandos de Esguios costumam se entregar a frenesis de morte e desmembramento. Eles se divertem às custas da vítima com um humor negro e maldoso.

Os Esguios se manifestam de uma maneira bastante peculiar. O Esguio não consegue simplesmente atravessar a Película; ele precisa encontrar um hospedeiro e possuí-lo. A menos que o Esguio seja expulso de algum modo (por meio de exorcismo, muito provavelmente), a vítima se transformará num Esguio em 48 horas. Da possessão inicial até a transformação final, o hospedeiro começará a exibir muitas características do Esguio, como hábitos anti-sociais, uma disposição sórdida, um temperamento irritadiço e violento e um desejo ávido por carne vermelha crua e sanguinolenta. Depois de 48 horas, a transformação física se completa. O hospedeiro torna-se uma figura delgada e demoníaca, de pele acinzentada, com garras e presas afiadas como navalhas e um cheiro de amônia e sangue. Assim que o Esguio abandonar o corpo (por qualquer razão que seja), o hospedeiro voltará a sua forma normal e terá de se defrontar com a carnificina que provocou (pior ainda, ele se lembrará de todos os seus atos).

Força de Vontade 6, Fúria 10, Gnose 4 e Essência 20.

Encantos: Incitar o Frenesi e Possessão.

Agências Humanas

No decorrer da História, os seres humanos buscaram o desconhecido, o diferente, o monstruoso e o bizarro. Dependendo do que encontraram e dos motivos por trás da busca, eles estudaram seus achados ou destruíram-nos.

Inspirados

Apareceram nos últimos anos, com o surgimento da Estrela Rubra e de outros presságios, alguns seres humanos imunes ao Delírio e a empunhar armas flamejantes. Entretanto, os Garou não sabem ao certo o que são esses seres humanos. Eles não são magos nem Parentes e parecem tão surpresos com os lobisomens quanto os lobisomens com eles. De fato, apesar de sua natureza incomum, eles parecem bastante ignorantes quanto às especificidades de quaisquer criaturas sobrenaturais. Os Garou visionários esperam que essa ignorância mude com o tempo – isto é, se é que ainda resta algum tempo.

Esses caçadores geralmente aparecem por perto de fomori, Dançarinos da Espiral Negra e outros servos da Wyrm (às vezes enquanto os Dançarinos combatem os Garou ou até mesmo quando os Dançarinos estão simplesmente cuidando das próprias vidas). Não importa o que provoca a aparição dos caçadores, poucos deles reagem com indecisão. Eles atacam os monstros que se encontram nas proximidades: às vezes têm sucesso, mas ocasionalmente perdem feio. Em ocasiões ainda mais raras, eles atacam os Garou, geralmente aqueles que entram nas cidades e agridem seres humanos sem provocação aparente, embora alguns casos raros tenham acontecido nas imensidões selvagens.

Os Garou não sabem ao certo qual é o significado do aparecimento desses caçadores, mas a maioria concorda que esses seres humanos incomuns devem representar algum tipo de sinal do Apocalipse iminente. Os fatalistas da Nação acreditam que Gaia tenha escolhido os caçadores para substituir os Garou, mas essas

vozes dissidentes são geralmente silenciadas ou ignoradas. A maioria dos lobisomens ainda não está ciente dessa nova raça de perigosos seres humanos.

Dons: Os Inspirados raramente têm mais do que dois ou três poderes, sendo que poucos deles podem ser traduzidos para Dons equivalentes. Todos possuem uma Característica especial chamada Convicção, que geralmente apresenta níveis entre três e cinco pontos, mas em alguns casos chega a dez (entretanto, somente os inspirados mais experientes e perigosos possuem tantos pontos). O inspirado pode usar um ponto de Convicção para ignorar o Delírio, todas as ilusões e todos os poderes, Dons e Encantos baseados em influência ou controle mental. Além disso, ele consegue perceber os Garou como algo incomum ou enxergar os Malditos que possuem os corpos de seres humanos (mas ele talvez não enxergue a Umbra).

Alguns inspirados podem usar Convicção para inibir poderes sobrenaturais (jogue a parada de Força de Vontade do inspirado contra a do alvo num teste resistido). A cada sucesso excedente do inspirado, o alvo não poderá usar nenhum Dom, Encanto ou outro poder durante um turno. Mas o alvo ainda conseguirá mudar de forma normalmente.

Outros podem usar Convicção para fazer com que um objeto (geralmente uma arma) irrompa em chamas e provoque dano agravado. Essas chamas são invisíveis a outros seres humanos, mas são muito dolorosas para os Garou. Uma arma dessas inflige um dado adicional de dano.

Uma habilidade comum dos inspirados é marcar uma criatura sobrenatural e mais tarde segui-la até seu covil. Faça um teste de Força de Vontade (a dificuldade é igual à Força de Vontade do alvo). Cada sucesso dá ao inspirado um dia para rastrear o Garou. Quando necessário, use Convicção ou faça um teste de Força de Vontade em lugar de Fúria e Gnose.

Segundo essas diretrizes, são apropriados os Dons que envolvem a anulação de poderes sobrenaturais e a proteção contra poderes sobrenaturais ou efeitos sensoriais. Nenhum inspirado, entretanto, é capaz de Sentir a Wyrm, a Wyld ou a Weaver. Eles não enxergam a Tríade e só agem contra aqueles que agem contra os seres humanos.

Governos

Não é de surpreender que várias agências governamentais do mundo todo tenham departamentos dedicados a estudar fenômenos anômalos (leia-se: "acontecimentos sobrenaturais"). A maioria desses departamentos está de fato muito longe da verdade. Concentram-se em estudar a possibilidade de existência de poderes psíquicos como PES, telecinesia e controle da mente. Em geral, poucos seres humanos empregados pelo governo têm muita informação a respeito do sobrenatural, de modo que o Véu continua intacto.

Uma dessas agências é a Divisão de Assuntos Especiais (DAS) do FBI. No começo dos anos 1950, Charles Horner (um agente federal de longa data) e o Dr. Emil Zotos (o psiquiatra pessoal de J. Edgar Hoover e um dos membros do conselho de Estratégia Psicológica do Exército Norte-americano) convenceram Hoover da existência de seres sobrenaturais. Eles propuseram a criação de um ramo semi-autônomo do FBI para lidar com isso. No inverno de 1952, a Divisão de Assuntos Especiais passou a existir.

Nos primeiros anos, o departamento secreto prosperou. Com o fim da década de 1950, os presidentes posteriores acharam pouco necessário continuar custeando a DAS, e esta foi encolhendo com o passar do tempo. Essa falta de apoio se deve tanto à dificuldade de convencer os políticos a custear investigações sobre a paranormalidade quanto a várias dificuldades que o departamento enfrentou (como o colapso nervoso do penúltimo diretor em 1993).

Nos últimos anos, ressurgiram os relatos de atividade sobrenatural: desde os mortos que deixaram os túmulos até o caso de um homem que demonstrou poderes paranormais na TV ao vivo e anunciou a existência de conspirações sobrenaturais para controlar os governos do mundo. Apesar de reconhecerem esses relatos com relutância, alguns congressistas norte-americanos (liderados pelo Senador Jesse T. Grubbholb) ofereceram, em segredo, apoio e financiamento à DAS. A DAS se encontra no momento numa posição operacional bem melhor do que a dos últimos trinta anos, mas ainda está longe de alcançar a eficiência de seus dias de glória na década de 1950.

Os funcionários da DAS estão cientes da existência de lobisomens, fantasmas e vampiros, e pesquisam contramedidas apropriadas para cada uma dessas criaturas. Portanto, eles têm como conseguir lança-chamas, balas de prata, estacas de madeira e outras armas estranhas conforme a necessidade. Os agentes podem requerer (e esperar obter) poder de fogo realmente pesado quando necessário.

Os "Homens de Preto" da DAS investigam os relatos cada vez mais freqüentes de atividade sobrenatural e, se possível, fazem algo a respeito. Graças à experiência anterior, a DAS tem um esboço bastante preciso da típica reação humana ao Delírio e observa os noticiários e os relatórios policiais em busca de ocorrências desses relatos.

- **Agente do Governo:** Os agentes podem provir de qualquer uma das agências "sopa de letrinhas" (NSA, CIA, FBI etc.). Nem todos esses agentes pertencerão necessariamente à DAS, pois as atividades que eles investigam podem parecer, a princípio, estar em suas respectivas jurisdições. Os agentes geralmente trabalham em grupos de duas ou mais pessoas e sempre têm uma boa dose de autoridade ou apoio.

Criação de Personagens: Atributos 7/5/4, Habilidades 12/8/5, Antecedentes 7 e Força de Vontade 6.

Atributos Sugeridos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4 e Raciocínio 3.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 1, Computador 1, Esquiva 1, Condução 2, Expressão 1, Armas de Fogo 2, Intimidação 2, Investigação 3, Direito 3, Liderança 2, Furtividade 2, Lábia 1 e Ciência 1.

Descrição: Os agentes do governo são pessoas alinhadas e bem vestidas. Costumam usar ternos e óculos escuros para obter maior poder de intimidação.

Dicas de Interpretação: Os agentes do governo são eficientes e às vezes até amáveis. São policiais com amplos poderes e não se acanham em utilizar os ditos poderes se tais usos forem justificados. Os agentes tentarão assumir o controle da situação o mais rapidamente possível e com o menor rebuliço. Isso nem sempre é possível e pode ferir os egos dos representantes da lei locais.

Empresas

Na maioria dos casos, as empresas são antagonistas indiferentes ou acidentais para os Garou. Sem dúvida, muitas poluem Gaia de maneiras imperdoáveis, mas ignoram todas as conseqüências espirituais do mal que provocam (não que isso as livre de alguma coisa). Na melhor das hipóteses, são otários. Na pior, são oportunistas gananciosos.

As diretorias das empresam servem inconscientemente à Weaver ou à Wyrm, ou a ambas, na maioria dos casos. Os Garou devem reparar o dano que as empresas causam e impedir que provoquem mais depredações. No entanto, à taxa com que a industrialização humana se expande, a tarefa parece tão impossível quanto conter o oceano era para o Rei Canuto.

CyberSolutions

A *CyberSolutions* é uma empresa de pesquisa e desenvolvimento, interessada principalmente em criar próteses para pessoas com deficiências congênitas incapacitantes ou que tiveram os membros amputados. Dedica-se à pesquisa sobre a interface da mente e do corpo humanos com componentes eletrônicos, permitindo assim ao cego ver, ao surdo ouvir e ao aleijado caminhar.

Infelizmente, parece que a empresa desenvolveu uma tecnologia muito mais avançada do que revela ao resto do mundo e vende seus projetos avançados para a criação de algum tipo de supersoldado. Em mais de uma ocasião, as matilhas de lobisomens encontraram ciborgues com uma série de armas acopladas, além de força, velocidade e durabilidade inumanas. Muitas vezes, eles servem como seguranças ou agentes de coação em operações corporativas ou governamentais supersecretas.

Alguns anciões Garou alegam que essa tecnologia avançada é, na verdade, a magia distorcida pela Weaver, mas os lobisomens mais jovens não costumam entendê-la nesses termos.

• **Soldado Ciborgue:** As empresas humanas raramente criam estas monstruosidades, mas os poucos que existem são um perigo para os Garou. A maioria dos lobisomens (exceto, talvez, os Andarilhos do Asfalto) vêem a fusão de carne humana com a tecnologia da Weaver como uma coisa terrível.

Criação de Personagens: Atributos 8/5/3 (os Físicos são sempre primários), Habilidades 11/7/4, Antecedentes 3 e Força de Vontade 3.

Atributos Sugeridos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2 e Raciocínio 3.

Habilidades Sugeridas: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Armas de Fogo 4 e Armas Brancas 3.

Dons Sugeridos: Os ciborgues geralmente possuem armadura (três dados adicionais de absorção), garras ou lâminas retráteis (Força +1 ou +2 de dano) e Força aumentada (dois pontos adicionais). Alguns foram preparados com reflexos aguçados (duas ações por turno, padrão). Todos possuem Sentidos Cibernéticos (como o Dom dos Andarilhos do Asfalto, pág. 144). Alguns possuem fuzis de assalto (AK-47 ou equivalente) instalados no interior de seus corpos.

Descrição: Os ciborgues podem parecer pessoas comuns. Eles recebem uma aparência humana para poderem se passar por seres humanos normais. A maioria veste roupas muito boas. As roupas executivas caras (mas não feitas sob medida) são a norma.

Dicas de Interpretação: Frios, eficientes e desapaixonados. A tendência dos ciborgues é ter uma mente estreita e concentrar-se no objetivo específico estabelecido por seus criadores e donos.

Amálgama do Desenvolvimento Neogenético

O Amálgama do Desenvolvimento Neogenético (ADN) é uma empresa de ações e fundos privados que se concentra na engenharia genética, no mapeamento do genoma humano e na caça aos lobisomens. O ADN está ciente da existência dos Garou e empenha-se em campanhas agressivas para caçar e aprisionar o maior número possível dessas criaturas para sua pesquisa. O ADN concentra-se principalmente na pesquisa genética (e está muito interessado em corrigir deficiências e doenças congênitas) e encara os lobisomens como algum tipo de aberração genética. Os pesquisadores do ADN vêem a licantropia como uma doença a ser curada, não como uma raça espiritual com a missão de proteger a natureza.

O ADN envia suas equipes aparelhadas com armas e venenos químicos criados para inibir a metamorfose ou a regeneração licantrópica. Assim que subjugam um lobisomem, levam-no ao laboratório, onde ele passará por uma intensa bateria de testes preparados para isolar o "gene da licantropia". Até agora, eles não descobriram a seqüência que provoca essa "doença". Assim que o fizerem, esperam usar o conhecimento para melhorar a condição humana. Sem dúvida, a capacidade de regeneração, mesmo sob condições limitadas, seria um grande benefício.

Para as equipes de apreensão, use as Características fornecidas para "A Mão do Morto", mas dê a elas armas projetadas para incapacitar e aprisionar os lobisomens, e não matá-los.

A Mão do Morto

Várias matilhas chocaram-se com equipes bem aparelhadas e fortemente armadas de fomori, seres humanos com poderes incomuns e o ocasional Dançarino da Espiral Negra. São treinadas em táticas das forças especiais militares e, geralmente, supridas com balas de prata e armas biológicas melhoradas sobrenaturalmente para serem usadas contra alvos Garou.

A maioria dos Garou desconhece a fonte desses agentes, mas os que já trocaram figurinhas acham no mínimo perturbadora a idéia de um campo de treinamento que coloca nas ruas esquadrões de fomori matadores de lobisomens. Felizmente, esses assassinos não são tão comuns e geralmente só confrontam as matilhas envolvidas numa operação (como, por exemplo, cortar o barato de uma empresa nada ambientalista ou interferir com as operações madeireiras do Noroeste do Pacífico). Eles ainda não conseguiram seguir nenhuma matilha até seu caern. Quando capturados — pelo menos até agora —, eles se matam antes de serem interrogados.

Uma dessas equipes de imensa notoriedade entre os lobisomens jovens é o esquadrão conhecido como "A Mão do Morto". Sua insígnia traz quatro cartas de baralho: dois ases pretos e dois oitos pretos, exibidos orgulhosamente em todos os seus uniformes (e, em alguns casos, em roupas civis e bonés). Logo abaixo das cartas está o número "108".

A equipe é composta inteiramente de seres humanos normais. Todos os seis foram treinados em táticas antilobisomem e carregam armamento apropriado para cada tarefa. Todos os seis membros são imunes ao Delírio, mas essa imunidade não os torna estúpidos. São treinados para a eficiência, não para o suicídio. Além disso, apesar de eles não serem nem possuídos, nem fomori, nem qualquer outra coisa que obviamente pertença à Wyrm, o Dom: Sentir a Wyrm detecta um leve grau de mácula em cada um deles.

O esquadrão, de fato, tem uma certa rotatividade regular, pois perde um ou dois membros por ano em combate. Em compensação, os componentes são sempre muito bem remunerados (adicional por insalubridade ou coisa melhor).

A escalação atual do esquadrão é:

• Damon Moore — Damon é um antigo membro da SAS australiana (posto: capitão). Ele passou doze anos nas forças armadas australianas antes de dar baixa. Nos seis anos desde então, ele lide-

rou A Mão do Morto em numerosas batalhas contra lobisomens e sobreviveu (cheio de cicatrizes, em alguns casos). Uma vez, ele matou um lobisomem enfiando uma faca de caça feita de prata no coração do monstro. A pele do lobo serve-lhe de tapete em seu apartamento. Damon é também um experiente atirador de elite (Carisma •••, Armas de Fogo e Armas Brancas •••• e Liderança •••).

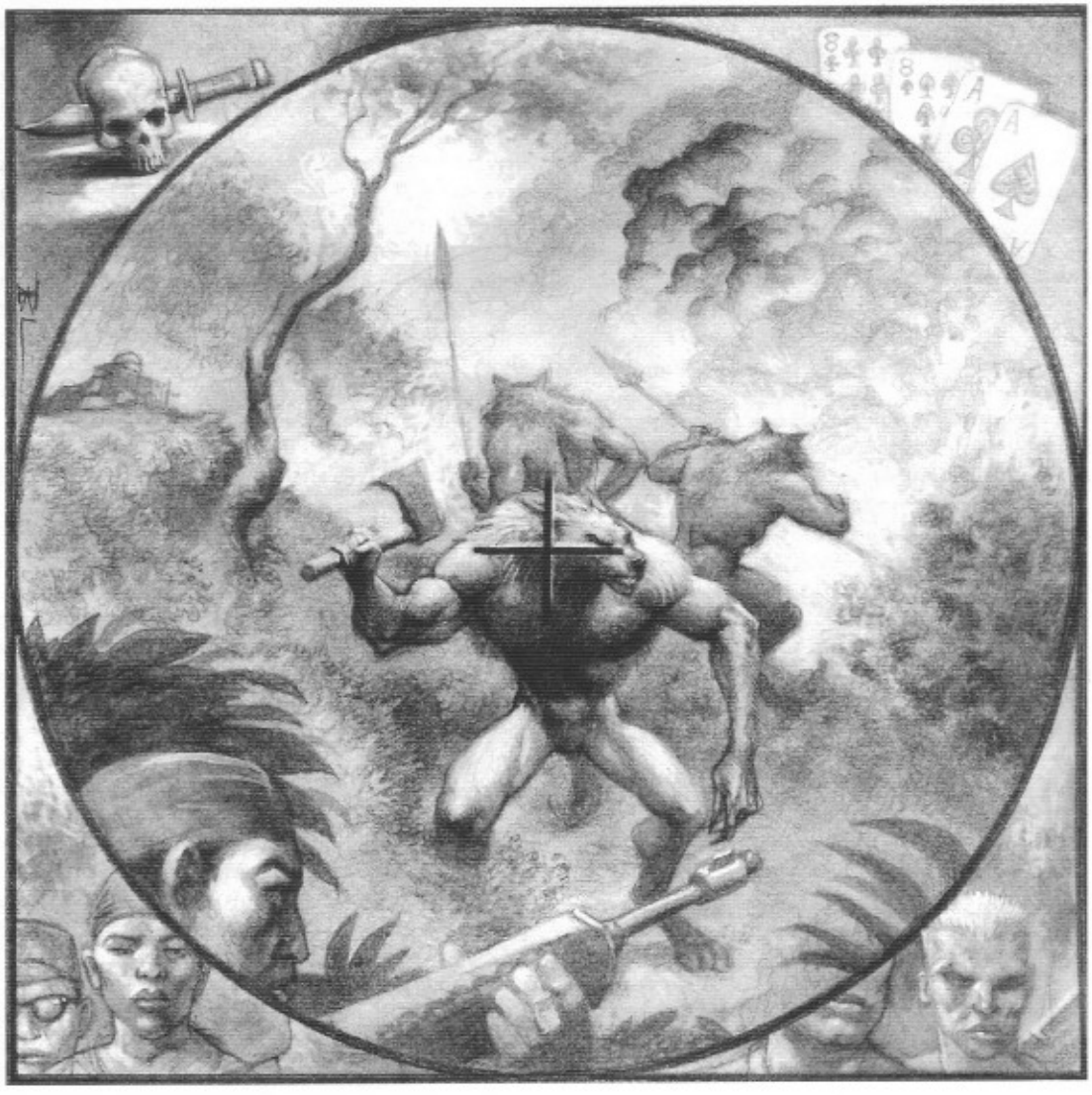
• Jan Boetcher — Jan pertenceu anteriormente ao exército sul-africano. Depois de seis anos de serviço, ele decidiu tentar a sorte em outro lugar. Encontrou-a nos Estados Unidos e foi recrutado para A Mão do Morto muito pouco depois disso. Ele é membro da equipe há três anos. Jan é especialista em armas de fogo (não tão bom quando Damon, mas é melhor rastreador) e também é treinado para pilotar helicópteros (Pilotagem •• e Sobrevivência •••).

• Joseph Markham — Joseph é o outro atirador do esquadrão. Faz oito meses que ele se juntou ao grupo, sendo o mais novo membro da equipe. Originalmente um guarda florestal, ele pediu demissão depois de encontrar uma criatura grande, semelhante a um urso. Ele não se lembra claramente do acidente, exceto que atirou na coisa três ou quatro vezes antes de fugir. Um mês depois de sua demissão, ele entrou para A Mão do Morto e agora tem um bom palpite sobre o monstro que encontrou na floresta (Sobrevivência ••• e Força de Vontade 8).

• Travis Hearst — Travis passou oito anos no exército dos Estados Unidos como pára-quedista e especialista no tratamento de traumatismos. Assim que deu baixa, entrou para o serviço florestal com a intenção de trabalhar como bombeiro aéreo (um bombeiro que salta de pára-quedas para combater queimadas em áreas remotas e incêndios em edifícios). Ele trocou esse emprego incrivelmente perigoso por algo um pouco mais emocionante: combater lobisomens. Faz pouco mais de três anos que ele é membro d'A Mão do Morto e recomendou Joseph Markham, um antigo colega do serviço florestal, para a equipe (Medicina •••).

• Arthur Farnsworth — Arthur, na verdade, está no esquadrão há mais tempo que qualquer um dos membros atuais, tendo sobrevivido desde a fundação da equipe, em 1990. Arthur serviu com os Fuzileiros Navais de Sua Majestade (sargento) até a invasão das Malvinas em 1982. Ele viveu vários anos como mercenário até se juntar ao esquadrão "A Mão do Morto". Arthur é especialista em armamento pesado (Armas Pesadas ••••).

• Brad Williams — Brad serviu na polícia de Nova York durante vários anos como um dos melhores peritos em desarmamento de bombas da cidade. Infelizmente, ele foi forçado a se aposentar cedo devido a alguns escândalos no departamento. Ao invés de permitir que se desperdiçassem os talentos de William, Moore o trouxe para o esquadrão como perito em explosivos e armadilhas (Demolições •••).



Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2 e Raciocínio 2.

Habilidades (típicas): Prontidão 2, Esportes 3, Briga 2, Esquiva 3, Condução 2, Armas de Fogo 3, Liderança 1, Armas Brancas 2, Furtividade 2, Segurança 2 e Sobrevivência 2.

Força de Vontade: 6.

Poderes: Os membros do esquadrão "A Mão do Morto" são todos seres humanos normais com treinamento excepcional. Esquadrões similares podem ter fomori como membros, e estes possuem os poderes apropriados a sua espécie.

Como foi mencionado anteriormente, todos os membros do esquadrão são imunes ao Delírio.

Equipamento: Uniformes camuflados (o que for apropriado para o ambiente no qual se encontram no momento), colete à prova de balas, fuzil de assalto (com balas de prata), pistola, faca de combate de prata (tratada com um processo de manufatura incomum que a endurece para o uso em combate), rádios (sinal codificado), *spray* de pimenta, granadas de fragmentação (com fragmentos de prata) e granadas biológicas (melhor utilizadas com um lança-granadas). Em seres humanos e animais normais, o agente biológico é uma forma excepcionalmente virulenta do Ebola; no caso dos Garou, ele inibe a regeneração (trate como Injetar Veneno, pág. 274; os efeitos duram [seis menos Vigor] horas).

Dicas de Interpretação: A Mão do Morto é uma unidade de combate altamente treinada. Os soldados elevam o trabalho de equipe à categoria de ciência. Não costumam agir estupidamente (mas ninguém é perfeito). Em geral, eles conseguem se coordenar tão bem quanto uma típica matilha de lobisomens, ou até melhor. Individualmente, cada um deles tem confiança suprema em suas habilidades (alguns diriam ser excesso de confiança). Entretanto, os seres humanos normais e os fomori têm lá seus atritos, de modo que equipes mistas podem perder um pouco de eficácia devido a essa rivalidade.

Fora esses problemas, a primeira vez em que uma matilha enfrentar A Mão do Morto, a coordenação e a habilidade tática dos soldados deve oferecer surpresa e perigo real. Interprete-os com inteligência e cuidado. Eles são treinados para matar máquinas furiosas de destruição sobrenatural com três metros de altura e agirão de acordo com esse treinamento. É mais improvável que entrem em pânico ao enfrentar uma matilha de Garou. Pouquíssimos estão dispostos a se envolver numa briga de faca com um lobisomem, que dirá sobreviver à experiência.

Apesar da mácula e da imunidade ao Delírio, os membros do esquadrão "A Mão do Morto" desconhecem a Tríade, Gaia, a causa dos Garou ou quem seus empregadores podem ou não representar. São parte de uma força paramilitar de segurança e fazem seu trabalho da melhor maneira possível.

Outros Grupos

Existem várias outras agências dedicadas a encontrar e destruir seres sobrenaturais, ou simplesmente aprender mais sobre eles. Uma dessas agências é a Inquisição Católica (também conhecida como a Sociedade de Leopoldo). A Sociedade de Leopoldo existe há séculos como uma ordem semi-secreta dentro da Igreja Católica, e acredita-se que atualmente seja uma organização acadêmica. Os Inquisidores vêem o sobrenatural como prova da atividade demoníaca na Terra. Alguns acreditam (como os lobisomens) que essa atividade é um sinal de que o fim está próximo. Pouquíssimos Inquisidores caçam lobisomens — não devido a alguma simpatia pela causa dos Garou, mas simplesmente porque poucos têm a vontade e a força moral necessárias para enfrentar um lobisomem na forma Crinos no mano a mano. Além disso, os Inquisidores quase sempre espreitam as cidades, onde podem encontrar sua caça preferida (vampiros), e é simplesmente improvável encontrar lobisomens por lá.

Um outro grupo humano, este composto inteiramente de estudiosos e aventureiros, dedica-se a estudar e catalogar o sobrenatural. O Arcano, uma sociedade secreta consagrada a registrar a história não revelada do mundo, raramente procura lobisomens para entrevistas ou observações (pelas mesmas razões que a Inquisição). Os poucos que o fazem raramente encontram alguma coisa. Os que encontram algo raramente retornam.

Os passos de Stuart rangiam alto no silêncio da noite. Soavam ansiosos e deslocados, como se não soubessem exatamente onde estavam depois de tão longa ausência. Stuart afastou bruscamente essas preocupações. Atravessou a estrada, colocou uma das mãos sobre o portão e saltou-o sem esforço, como sempre fizera desde menino.

Colum o encontrou a meio caminho estradinha acima. Seu passo era desapressado, a espingarda vinha pendurada ao ombro. Nem o rosto nem a voz traíram qualquer emoção pela volta do rapaz.

— Stuart — ele cumprimentou.

— Pai, que bom que você 'tá aqui. Não vi o caminhão e receei que você tivesse ido à cidade. Eu...

— Ellen pegou o caminhão. Foi pro cinema. Ela vai ficar chateada de não ter te visto — o tom de voz deixava claro que ele não sentiria o mesmo.

Stuart tentou imaginar Ellen dirigindo. Quando ele partira, ela não tinha mais que... Vasculhou a memória, mas não conseguiu quantificar exatamente. Isso o incomodava. Ele se apressou em ocultar seu embaraço:

— Pai, escuta, preciso de ajuda. Tem esse...

— Sua mãe vai bem, obrigado por perguntar — o tom de Colum era duro, implacável. — Ela sente muito sua falta. Está sempre falando do filho dela, o Jornalista.

— Ótimo — Stuart resmungou, nada à vontade. — Mas, olha, eu queria que fosse só uma visita social, mas é realmente importante. Eu...

— Quando um garoto vem pra casa, ele pergunta pela mãe. Vai, agora. Some.

Colum fez um gesto com a espingarda.

— Mas, pai, eu... Esquece, esquece.

Stuart deu-lhe as costas e despediu-se com um aceno furioso.

— Eu nem sei por que ainda volto pra cá. Droga, eu sabia que ia ser assim. É sempre assim. Toda vez que tento...

— Colum? Com quem 'cê 'tá falando aí fora? Deixar as pessoas de pé na estrada! Por que isso?

— Ele já 'tá indo, Margaret. Volta pra dentro que eu cuido disso.

O metal da arma refletia o luar.

— Stuart! — Margaret irrompeu pela porta de tela e desceu a escada da frente numa azáfama de saias compridas. — Mas por que você não telefonou pra avisar que vinha? Eu teria preparado alguma coisa pra você, querido. Colum, por que não me disse que Stuart estava aqui? Ah, bem, deixa pra lá. O importante é que você 'tá aqui agora e este é seu lugar. Vá entrando agora mesmo que eu arrumo alguma coisa pra você comer. Você 'tá magro como um frango d'água. O que é que eles te dão pra comer naquele escritório lá no jornal? Meu Deus, como é bom ter você em casa! Vem já, eu vou só... Ué, qual é o problema, filho?

Ela o tomara pelo braço e começara a arrastá-lo na direção da casa. Ele a acompanhara instintivamente e já dera três ou quatro passos antes de se recompor e fincar os pés no chão.

— Mãe, pai, é um assunto... Vocês sabem, um assunto de *família*...

A voz de Colum não aceitava objeções.

— Vá lá pra dentro, rapaz. Converse com sua mãe. Tem bolo de Coca-cola na mesa. Ela fez com carinho, então você vai sentar e comer. Não entendo como ela sempre sabe quando você vem, mas ela sabe.

— Colum, querido, por que você não vai até a casa dos Jennings e vê se ali entre vocês não dá pra juntar uns primos pra procurar a tal ovelha perdida? Isso, querido.

Resmungando, ele se inclinou para beijar-lhe as maçãs do rosto e, relutantemente, acenou para Stuart com a cabeça.

— Vê se toma conta da sua mãe. O velho Jennings andou atirando em alguma coisa duas noites atrás. Disse que parecia um pouco com um urso, mas chiava e gemia como o velho trator dele. Velho louco FDP. 'Tô de volta de manhã.

Colum levou a espingarda ao ombro e, confiante e sem pressa, partiu quintal afora. Stuart acomodou-se no alpendre e pôs-se a desenhar mentalmente os nós e as rachaduras tão familiares dos degraus de madeira. Estradas num mapa que levavam invariavelmente para casa.

Apêndice: Aliados e Munição

Os Portadores da Luz Interior

Durante muito tempo, os Portadores da Luz Interior constituíram uma das tribos da Nação Garou. Permaneciam em grande parte às margens da sociedade Garou, dedicando-se muitas vezes às próprias demandas, apesar de continuarem acessíveis e dispostos a auxiliar seus companheiros quando necessário. Entretanto, seus hábitos introspectivos tinham lá suas desvantagens. Havia pouquíssimos deles. Não tinham tantos Parentes quanto as tribos mais simples, como os Fianna ou os Roedores de Ossos, e eram raros os que se convertiam aos ideais relativamente esotéricos dos Portadores da Luz. Ao final do segundo milênio da era cristã, os Portadores da Luz eram pouco menos de quinhentos, sem qualquer perspectiva de recuperação.

O pior golpe, segundo a maioria dos relatos, foi a queda do Monastério Shigalu, no Tibet. Os Portadores da Luz tinham poucos caerns e Shigalu era um dos mais fortes. E, graças aos esforços concentrados de uma corrupta divisão militar chinesa e de poderosos reforços da Wyrm, o mais resistente baluarte da tribo foi destruído em menos de uma semana. O âmago da tribo foi atacado e seus membros se achavam muito dispersos para agirem em harmonia. Obviamente, era preciso fazer alguma coisa para que os Portadores da Luz recuperassem seu centro.

Depois de refletirem e falarem com seus pupilos, os anciões da tribo chegaram à conclusão de que suas necessidades e as da Nação Garou não eram as mesmas. Num grande conclave, os mais estimados anciões dos Portadores da Luz informaram educadamente às outras tribos de que eles estavam se retirando da Nação e reunindo-se para curar a si próprios. Esse pronunciamento gerou reações variadas, do choque à solidariedade, passando pelo ultraje, mas os anciões dos Portadores da Luz não mudaram de idéia.

– Enquanto estivermos feridos e dispersos – disseram eles –, não teremos qualquer utilidade para vocês ou para nós mesmos. Apesar de sabermos que vocês nos ajudariam se pedíssemos, nossa cura deve vir de dentro. Perdoem-nos.

Desde a secessão dos Portadores da Luz, todos os filhotes da tribo recém-Mudados celebraram os Rituais de Passagem longe das outras tribos. Muitos membros da tribo estão retornando a suas terras natais na Índia e no Himalaia, pois esperam encontrar algum consolo no território ainda não corrompido que lá pode restar. A tribo leva muito a sério a necessidade de se reconstruir para se mostrar digna do desafio da Batalha Final. Aos Garou só resta rezar para que eles encontrem a tempo seja o que for que estejam procurando.

Totem Tribal: Quimera, um poderoso espírito do sonho e de forma variada.

Força de Vontade Inicial: 5.

Restrições de Antecedentes: Os Portadores da Luz não podem adquirir Fetiche nem Recursos. Seus aliados são quase sempre de fora da Nação Garou.

Mais informações sobre os Portadores da Luz Interior podem ser encontradas no livro **Werewolf Storyteller Companion**.

Dons dos Portadores da Luz Interior

A busca dos Portadores da Luz por discernimento e sabedoria levou-os naturalmente às profundezas do reino espiritual. Seus Dons são um subproduto de sua inclinação para as visões e as charadas, bem como uma conseqüência de sua busca por métodos não letais de combate.

- **Equilíbrio (Nível Um)** – O Portador da Luz é capaz de caminhar sobre qualquer saliência, corda etc., não importa quão delgada ou escorregadia esta seja. Os espíritos do vento ensinam este Dom.

Sistema: Não é necessário teste nem investimento de pontos. A dificuldade de escalada é reduzida em três pontos.

- **Sentir a Wyrm** – Como o Dom dos impuros.
- **Toque da Queda (Nível Um)** – Como o Dom dos Ahroun.
- **Força Interior (Nível Dois)** – Após uma breve meditação, o Garou consegue converter sua raiva interior numa determinação férrea. Os espíritos ancestrais dos Portadores da Luz ensinam este Dom.

Se desejar, o Narrador pode permitir que os jogadores criem personagens Portadores da Luz exatamente como outros jogadores criariam personagens de outras tribos. Em geral, presume-se que esses Portadores da Luz decidiram permanecer na Nação Garou. Naturalmente, os personagens Portadores da Luz já existentes também podem escolher por si mesmos dedicar sua atenção à tribo ou a suas seitas e a seus companheiros de matilha atuais. Entretanto, esses personagens são exceções. São vistos com algum grau de desconfiança por muitos outros Garou, que temem que eles possam desaparecer num momento crítico, bem como por seus companheiros de tribo, que desaprovam esse apego a influências externas.

Sistema: O Garou se concentra durante cinco minutos; o jogador faz um teste de Raciocínio + Enigmas (dificuldade 8). Cada sucesso converte um ponto de Fúria num ponto de Força de Vontade.

• **Harmonia com a Superfície (Nível Dois)** – O Portador da Luz é capaz de se harmonizar com o ambiente circundante e, assim, adquirir a habilidade de caminhar à velocidade normal sobre superfícies como lama, água, neve e areia movediça sem sofrer quedas nem deixar rastros. Os espíritos de pequenos animais que as outras tribos costumam não notar (como os coelhos, os pardais e os camundongos) ensinam este Dom.

Sistema: O Garou se concentra durante um turno; o jogador faz um teste de Destreza + Esportes. Os efeitos duram uma cena.

• **Claridade (Nível Três)** – Este Dom confere a capacidade de enxergar através da neblina ou da escuridão total e até mesmo reconhecer ilusões ou a invisibilidade. Um espírito do vento ensina este Dom.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Enigmas (dificuldade 7). Se o Portador da Luz tentar desmascarar a ilusão de uma outra pessoa, o número de sucessos obtido pelo ilusionista deverá ser igualado ou superado pelo Garou.

• **Golpe Piedoso (Nível Três)** – O Garou é capaz de subjugar um adversário em combate sem machucá-lo. Um espírito-mangusto ensina este Dom.

Sistema: O Garou usa um ponto de Gnose para se sintonizar com o corpo do adversário. Se o golpe seguinte (com a mão ou com uma arma) atingir o adversário e provocar dano, *antes* do teste de absorção, o jogador poderá fazer um teste de Percepção + Medicina (dificuldade igual à parada de Raciocínio + Esquiva do oponente). Um ou dois sucessos nesse teste farão o oponente desmaiar e ficar indefeso no turno seguinte. Três ou mais sucessos vão paralisar o adversário durante a cena inteira. Este Dom não provoca dano real.

• **Atingir o Vazio (Nível Quatro)** – Como o Dom dos Filhos de Gaia.

• **Consciência Sobrenatural (Nível Quatro)** – O Portador da Luz harmoniza todos os seus sentidos com o ambiente circundante e adquire uma consciência sobrenatural das ações de seu oponente, o que lhe permite antecipá-las de alguma maneira. Um espírito do vento ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Gnose e faz um teste de Percepção + Esquiva (dificuldade 7). Todas as paradas do oponente para atingir o Garou serão reduzidas num número de dados igual ao número de sucessos. Essa penalidade será aplicada mesmo se o Garou não puder prever o ataque. O efeito dura uma cena.

• **Ataque Circular (Nível Cinco)** – Os maiores dentre os Portadores da Luz não temem lutar nem mesmo contra uma horda de oponentes. São capazes não apenas de evitar os ataques de seus adversários como também de direcionar esses ataques contra outros inimigos. O Portador da Luz com este Dom é capaz até de redirecionar os ataques de um único adversário contra ele mesmo. Um espírito do vento ensina este Dom.

Sistema: O jogador usa um ponto de Força de Vontade e faz um teste de Raciocínio + Esquiva (dificuldade igual a [Raciocínio + 3] do oponente, ou ao [Raciocínio mais alto + 3], caso ele esteja enfrentando vários adversários). O lobisomem tem de estar empenhado em combate próximo ou deve ser atacado por dois ou mais adversários durante um tiroteio. Cada sucesso capacita o Garou a evitar e redirecionar um ataque. Este Dom conta como uma ação. O Portador da Luz não pode usar este Dom várias vezes num único turno nem empregar Fúria no mesmo turno (embora possa realizar ações múltiplas da maneira usual).

Por exemplo, um Portador da Luz com Raciocínio 4 e Esquiva 4 está lutando com seis adversários, todos eles com Raciocínio 2. O jogador lança oito dados contra uma dificuldade igual a 5. Ele obtém quatro sucessos, e o Portador da Luz redireciona quatro ataques. Cada um dos agressores cujos ataques foram redirecionados lançaria os dados para atingir uns aos outros ou algum outro adversário do lobisomem, à escolha do Portador da Luz. Dois adversários atacariam normalmente, mas o Garou ainda conseguiria se esquivar desses ataques (se o jogador tivesse separado algumas ações múltiplas...).

• **Sabedoria do Vidente (Nível Cinco)** – Contemplando o céu noturno durante uma hora, o Portador da Luz é capaz de encontrar entre as estrelas a resposta para praticamente qualquer pergunta. Um Chimerling ensina este Dom.

Sistema: O jogador que interpreta o Garou usa um ponto de Gnose e faz um teste de Inteligência + Enigmas (dificuldade 7). Se for bem-sucedido, o jogador poderá fazer ao Narrador qualquer pergunta simples e esperar uma resposta honesta. A clareza da informação dependerá do número de sucessos, e é raro alguém conseguir uma reposta completa e direta.

Espíritos

Os Garou podem encontrar uma variedade infinita de espíritos (sejam insignificantes ou poderosos, hostis ou amistosos) e encoraja-se o Narrador a criar quaisquer outros espíritos adequados a sua crônica.

Totens de Matilha

Um dos primeiros e mais fortes vínculos a unir um grupo de lobisomens numa matilha é a associação com um espírito totêmico. Apesar de os membros da matilha escolherem o totem que os representa melhor, na realidade é o totem que adota a matilha. Os totens geralmente se referem aos Garou por eles escolhidos como seus "filhos".

Os espíritos totêmicos costumam ser Incarnae, normalmente espíritos animais, mas muitas matilhas têm seres mitológicos, forças elementares ou outros espíritos como totens. Quando o totem escolhe a matilha, ele envia um representante Jaggling, conhecido como um avatar totêmico, para assistir à matilha. A devoção dos Garou dá poder ao totem e a seu avatar, suas ações promovem os objetivos do totem. Em troca, o totem confere alguns de seus poderes à matilha.

A maioria dos totens pertence a uma das quatro categorias seguintes: respeito, guerra, sabedoria e astúcia. As três primeiras estão relacionadas, de modo geral, ao renome dos Garou; a última é bem menos popular entre os Garou, pois o guerreiro astuto nem sempre é tão honrado ou sábio.

Custos em Pontos de Antecedente e Características

O Antecedente Totem permite aos personagens "comprar" um espírito totêmico que será associado à matilha deles.

Obviamente, apenas um totem pode ser associado à matilha. A menos que haja alguma coisa especificada em contrário, todos os bônus e todas as penalidades serão aplicados imediatamente assim que o totem aceitar a matilha.

As Características são concedidas uma vez por turno e estão disponíveis a um membro da matilha por vez. O membro da matilha com o poder designa quem poderá usá-lo no turno seguinte, passando-o efetivamente a outro companheiro. Os bônus de Atributos e Habilidades são acrescentados à parada de dados do membro da matilha naquela Característica, mesmo se o dito membro não tiver pontos na Característica. Ordinariamente, as premiações de renome são em pontos temporários, conferidos no momento em que a matilha é aceita pelo totem (a menos que haja alguma coisa especificada em contrário).

Por exemplo, todos os membros da matilha do Falcão ganham dois pontos de Renome temporário ao serem aceitos por Falcão. A cada cena, um membro da matilha recebe três pontos adicionais em sua parada de Liderança pelo tempo que desejar até "concedê-los" a um outro companheiro. Quatro pontos de Força de Vontade também estarão disponíveis durante a história, e qualquer membro da matilha poderá usá-los até que sejam todos gastos.

Investindo-se mais pontos de experiência, o totem pode se tornar mais poderoso e ampliar o acesso da matilha a seus poderes. Além disso, os totens de matilha podem ensinar Dons relacionados a sua afiliação e a seus poderes. Unicórnio, por exemplo, pode ensinar Dons de cura. O totem também pode permitir que seus filhos empreguem um determinado Dom sem propriamente ensiná-lo a eles. Um exemplo é Urso, que permite a suas matilhas empregar o Dom: Toque da Mãe sem exigir que elas mesmas o aprendam.

Ninhadas de Espíritos Totêmicos

Os espíritos Incarnae geralmente apresentam uma série de espíritos inferiores a eles aliados. Esses espíritos, conhecidos coletivamente como uma ninhada, são respeitosos e de algum modo subservientes ao mestre da ninhada. A maioria dos espíritos de uma ninhada estará de algum modo relacionada ao tema do totem. A ninhada de Falcão geralmente consiste de espíritos-aves; a ninhada de Rato é composta de espíritos relacionados aos ambientes urbanos e suburbanos, como os espíritos-guaxinins, os espíritos da pilha de lixo ou ainda os espíritos-vira-latas.

A matilha que se encontra nas boas graças de seu totem pode esperar que as negociações com os espíritos da ninhada correspondente sejam mais fáceis. Por outro lado, ofender um espírito provavelmente acenderá a ira do Incarna a cuja ninhada o espírito pertence.

Além dos benefícios, há também algumas restrições que a matilha adotada deve seguir para permanecer nas boas graças do totem. Essas restrições são chamadas Dogmas. Os Garou que não cumprirem o Dogma serão isolados do totem de sua matilha e terão de passar por um Ritual de Contrição para retornar às boas graças do espírito. Com isso, eles perderão *todos* os benefícios do totem, inclusive as Características adicionais e o acesso aos Dons não aprendidos. As matilhas que infringirem várias vezes os desejos do totem poderão se ver completamente abandonadas.

Veremos a seguir alguns dos totens mais comuns e suas afiliações. Vários totens são também associados a tribos, mas os membros da tribo não ganham as Características relacionadas para cada totem. Apenas as matilhas aliadas aos avatares desses totens (que são os responsáveis por direcionar os poderes conferidos) ganham os bônus. As tribos se beneficiam do patronato e da sabedoria do totem tribal. Muitas vezes, é o espírito que os filhotes encontram durante o Ritual de Passagem e que lhes ensina os Dons tribais.

Totens de Respeito

Estes grandiosos espíritos representam a virtude e a honra, e os lobisomens voltam-se para eles sempre que precisam de conselho no que se refere à liderança e à diplomacia. Alguns dos maiores líderes dos Garou foram e são seguidores dos totens de respeito.

Avô Trovão

Custo em Pontos de Antecedente: 7.

Assim como seus filhos, os Senhores das Sombras, Avô Trovão é mais temido que respeitado pelos outros Garou. Trovão é paciente e discreto, raramente envia seu próprio avatar às matilhas. Ao contrário, ele ordena que um de seus Corvos da Tempestade zele por seus filhos.

Características: As matilhas de Trovão podem recorrer a cinco pontos adicionais de Força de Vontade por história e ganham três dados de Etiqueta. Todos os membros da matilha também podem ganhar mais dois dados de Intimidação ao invocarem Trovão. Muitos Senhores das Sombras vêem pouca diferença entre o respeito e o medo. Cada membro da matilha também ganha um ponto de Renome por Honra. Os Senhores das Sombras acompanharão as ações da matilha com bastante interesse.

Dogma: Avô Trovão ordena que seus filhos concedam a seus iguais e a seus rivais nada além do devido e merecido respeito.

Cervo

Custo em Pontos de Antecedente: 6.

O Grande Cervo é um espírito antigo, muito mais velho que os Fianna que alegam tê-lo como totem. Está associado à masculinidade, à virilidade e à força bruta da natureza. Luz e escuridão encontram-se ambas no Cervo. Ele concedeu aos Garou a afinidade com a natureza e ensina responsabilidade para com os seres humanos, mas também é o mestre da Caçada Selvagem. De vez em quando, um avatar de Cervo aparece aos Garou perdidos e os leva para um lugar seguro ou os auxilia de outra maneira.

Características: As matilhas de Cervo podem recorrer a três dados adicionais de Força de Vontade por história, ganham três dados numa parada de Sobrevivência e um dado nas paradas de Vigor para corridas de longa distância. Cada membro ganha três pontos de Renome por Honra. Os Fianna sempre os tratarão com afeto, e os espíritos das fadas e os changelings também os respeitarão.

Dogma: Os filhos do Cervo devem sempre demonstrar respeito pela caça e executar uma Oração pela Presa depois de uma caçada bem-sucedida. Os filhos do Cervo devem sempre auxiliar as fadas.

Falcão

Custo em Pontos de Antecedente: 5.

Assim como os Presas de Prata a quem serve, Falcão é um espírito muito nobre. Seus olhos penetrantes examinam os corações dos Garou, e ele recompensa e inspira os valorosos e os honrados. Sendo um totem de respeito, Falcão une os Presas e, por conseguinte, também os Garou. Os boatos sobre o desempenho pouco autêntico dos Presas de Prata nos últimos tempos mancharam ligeiramente a reputação de Falcão.

Características: As matilhas escolhidas por Falcão ganham três dados de Liderança, bem como quatro pontos adicionais de Força de Vontade por história. Cada membro da matilha também ganha dois pontos de Renome por Honra.

Dogma: Para os filhos de Falcão, a desonra é pior que a morte; eles nunca podem se dar ao luxo de perder Honra permanente. Caso isso aconteça, eles terão de desfazer o mal-feito ou celebrar um Ritual de Contrição e, além disso, expiar a ofensa atirando-se contra um poderoso lacaio da Wyrm. Embora seja um ataque suicida, o sangue deles lavará os nomes manchados.

Pégaso

Custo em Pontos de Antecedente: 4.

Como as Fúrias Negras que abriga sob suas asas, Pégaso se preocupa principalmente em proteger os lugares sagrados. Aparece a suas matilhas como um cavalo alado de olhos ardentes e ensina Dons associados às viagens e ao ar. Devido à rivalidade entre as Fúrias Negras e a Cria de Fenris, Pégaso jamais aceitará uma matilha que tenha como membro mesmo que apenas um Fenrir.

Características: Os filhos de Pégaso podem recorrer a três pontos adicionais de Força de Vontade por história e ganham três dados numa parada de Empatia com Animais. Cada membro da matilha ganha dois pontos de Renome por Honra. As Fúrias Negras tratarão a matilha com afeto.

Dogma: Os Garou escolhidos por Pégaso devem sempre ajudar as fêmeas de todas as espécies, particularmente as fêmeas jovens.

Totens da Guerra

Estes totens são espíritos da batalha, da tática e da Fúria. Os guerreiros ancestrais ou os espíritos predadores são os totens da guerra mais comuns. Naturalmente, os guerreiros são os principais seguidores desses totens, apesar de batedores e até mesmo curandeiros (no caso de Urso) aliarem-se a esses espíritos sedentos de sangue. Apesar de não angariarem o mesmo tipo de respeito entre os Garou como outros totens, sua assistência é inestimável no campo de batalha.

Fenris

Custo em Pontos de Antecedente: 5.

Há mais de mil anos, os escandinavos falavam do voraz Deus-Lobo Fenris, uma fera temida até mesmo pelos outros deuses. Ele é poderoso, sedento de sangue e não concede nem espera misericórdia. O patrono da Cria de Fenris é o totem de um guerreiro; ele desdenha a fraqueza e escolhe apenas as matilhas que costumam encharcar suas espadas e garras com o sangue dos adversários.

Características: As matilhas de Fenris ganham mais um ponto num Atributo Físico (Destreza, Força ou Vigor, à escolha do indivíduo), mesmo se isso elevar o nível acima de 5. Cada membro da matilha ganha dois pontos de Renome por Glória. A Cria de Fenris respeita um pouco mais os seguidores de seu totem tribal e os testa com freqüência, convidando-os para Caçadas Selvagens e batalhas contra inimigos poderosos.

Dogma: Fenris exige que seus seguidores nunca percam a oportunidade de se envolver numa luta digna.

Grifo

Custo em Pontos de Antecedente: 4.

Grifo lamenta pelas espécies extintas, e a fúria que ele nutre contra os seres humanos — tantas vezes assassinos de espécies inteiras — une-o a seus filhos Garras Vermelhas. Sempre faminto, sempre caçando, Grifo ataca como um raio e mata sem hesitação.

Características: Sendo um caçador veloz e vigilante, Grifo confere três dados a uma parada de Prontidão. Como símbolo do aspecto acipitrino de Grifo, os membros da matilha são capazes de se comunicar com aves de rapina sem recorrer a um Dom. Cada membro da matilha ganha dois pontos de Glória. Os Garras Vermelhas respeitam os seguidores de Grifo.

Dogma: Os filhos de Grifo não podem se associar aos seres humanos. Grifo dificilmente aceitaria um Garou hominídeo entre seus filhos.

Javali

Custo em Pontos de Antecedente: 5.

Javali é temido pelos caçadores, e por bons motivos. Ele é bravo demais para ignorar um desafio, feroz demais para se entregar numa luta e genioso demais para morrer de boa vontade. Muitas matilhas jovens e combativas, particularmente as da Cria de Fenris e as dos Fianna, escolhem Javali como seu totem.

Características: Sendo um entusiástico rufião, Javali confere a suas matilhas dois pontos de Briga; cada membro da matilha também recebe mais um ponto de Vigor.

Dogma: Os filhos de Javali não devem caçar nem comer javalis.

Rato

Custo em Pontos de Antecedente: 5.

Silencioso e rápido, Rato é perito em táticas de guerrilha. Rato luta para enfraquecer, aleijar e por fim sobrepujar os adversários, mas, quando se encontra acossado, pode ser igualmente brutal.

Características: Os filhos de Rato podem recorrer a cinco pontos de Força de Vontade por história. Rato ensina a tirar vantagem da mordida, o que reduz em um ponto a dificuldade de todos os testes de mordida. A matilha também subtrai um ponto das dificuldades de todos os teste que envolvem ações furtivas ou silenciosas. Os Roedores de Ossos respeitam e ajudam os filhos de Rato (mas não arriscarão as próprias vidas). Os Ratkin serão mais tolerantes com a matilha.

Dogma: Os filhos de Rato não devem matar animais daninhos.

Urso

Custo em Pontos de Antecedente: 5.

O Grande Urso é sábio em tempos de paz e feroz na guerra. Ele é um renomado mestre da cura e dos rituais místicos. Os Garou não vêem este totem com bons olhos devido a uma certa desconfiança em relação aos verdadeiros filhos dele, os homens-ursos Gurahl.

Características: Os filhos de Urso ganham três pontos de Medicina. A Força de cada um dos membros da matilha é aumentada permanentemente em um ponto, e todos eles podem usar o Dom: Toque da Mãe uma vez ao dia. A matilha também ganha a capacidade de hibernar durante um máximo de três meses sem alimento nem água.

Os Garou com este totem são respeitados pelos homens-ursos e também por certos povos animistas. Entretanto, o mesmo não se dá com os outros Garou. Todos os membros da matilha perderão cinco pontos de Renome temporário por Honra, se o tiverem. Além do mais, eles terão de subtrair um ponto de quaisquer premiações temporárias de Renome por Honra que vierem a receber. Os membros da matilha precisarão se esforçar muito mais para provar que são honrados.

Dogma: Urso não pede nada a seus filhos Garou. O fato de implorarem a graça deste espírito já lhes custou o respeito de seu próprio povo.

Wendigo

Custo em Pontos de Antecedente: 7.

Coberto com um manto de gelo, a rugir como o vento e a devorar os corações dos inimigos: esse é Wendigo, o espírito canibal do norte gelado. Ele ensina os Garou a serem tão implacáveis quanto a tempestade, a aproveitarem a fria amargura de seus corações e a transformá-la em fúria letal.

Características: Cada membro da matilha ganha cinco pontos de Fúria por história, não importa seu nível real de Fúria. Cada membro da matilha também ganha dois pontos de Renome por Glória. Apesar de respeitar os filhos de Wendigo, a tribo Wendigo não costuma confiar neles, pois Wendigo é imprevisível.

Dogma: Os filhos de Wendigo devem sempre ajudar os povos animistas em necessidade.

Totens da Sabedoria

Estes espíritos são os guardiões dos segredos místicos. Os Garou que se aliam a eles aprendem a descobrir as verdades ocultas e os Dons raros. Os Garou mais práticos não confiam neles, mas aqueles que buscam respostas no desconhecido encontram amigos entre os totens da sabedoria.

Barata

Custo em Pontos de Antecedente: 6.

Barata, dizem os Andarilhos do Asfalto mais arrogantes, é o totem da era moderna. Certo é que Barata é rápida, resistente e persistente. Raro é o canto da cidade no qual não se possa encontrar sua parentela.

Características: Cada membro da matilha subtrai dois pontos das dificuldades que envolvem computadores, eletricidade e ciências. A matilha ganha três dados nos testes para ativar Dons que afetam a tecnologia. Além disso, a matilha de Barata é capaz de entrar na Umbra e visualizar dados armazenados em mídia ou em movimento nos cabos apropriados (com um sucesso num teste de Gnose).

Dogma: Os membros da matilha se esforçam para não matar baratas.

Coruja

Custo em Pontos de Antecedente: 6.

Por ser um observador silencioso, Coruja ataca sem aviso e no escuro. Assim como os Peregrinos Silenciosos que reivindicam a proteção do totem, Coruja guarda um saber secreto. O totem também está associado aos segredos da morte e à obscura Umbra Negra. Há quem acredite que as corujas sejam espíritos vingativos dos mortos.

Características: Os filhos de Coruja muitas vezes são dotados de capacidades premonitórias que lhes permitem detectar o perigo e determinar a localização de lugares místicos há muito esquecidos. Ao entrar na Umbra, cada um dos filhos de Coruja ganha asas, o que lhes permite voar de um lugar para outro. Os filhos de Coruja subtraem dois pontos de todas as dificuldades que envolvem ações furtivas, o silêncio ou a quietude. A matilha ganha três dados ao utilizar qualquer Dom que envolva ar, viagens, movimento ou escuridão. Cada membro da matilha ganha dois pontos de Sabedoria. Os Peregrinos Silenciosos podem aparecer misteriosamente para ajudar a matilha quando ela estiver em perigo. Os Ratkin e os filhos de Rato não se dão bem com os filhos de Coruja devido à natureza predatória deste totem.

Dogma: Coruja pede que a matilha deixe nos bosques pequenos roedores amarrados ou indefesos para ele e sua espécie.

Corvo

Custo em Pontos de Antecedente: 5.

Corvo é talvez a mais inteligente das aves. Ele gosta de brincar, atrai os lobos e depois voa para longe quando eles tentam pegá-lo. Corvo é sábio, pois ele se alimenta sem precisar caçar, segue os lobos e escolhe o que comer entre as presas abatidas por eles. Ao encontrar um animal morto na neve, ele invoca o lobo para abrir a carcaça. Corvo é o companheiro do lobo desde tempos imemoriais; ele encontra a comida, banqueteia-se com os caçadores e ensina-lhes valiosas lições com suas brincadeiras (afinal, quem quer parecer tolo tentando capturar o pássaro que não pode ser capturado?). Corvo também é o totem da fartura, pois garante que nada falte aos lobos, embora ele próprio esteja sempre faminto.

Características: Corvo confere a suas matilhas três dados adicionais de Sobrevivência, um ponto de Lábia e um ponto de

Enigmas. Cada membro da matilha ganha um ponto de Sabedoria. Os homens-corvos são solidários aos Garou que seguem Corvo.

Dogma: Corvo espera que seus Filhos não carreguem dinheiro, pois devem confiar em sua providência.

Quimera

Custo em Pontos de Antecedente: 7.

Quimera, o totem dos Portadores da Luz Interior, é um espírito enigmático; é a misteriosa Mulher de Muitas Faces que estimula a busca pela sabedoria interior que existe por baixo de inúmeras camadas de enigmas e ilusões.

Características: Os filhos de Quimera podem se disfarçar ou dissimular alguma outra coisa quando estão na Umbra (teste de Gnose, dificuldade 7). Quimera também ensina a encontrar a verdade por trás de um emaranhado de ilusões; a matilha ganha três dados de Enigmas e um de Percepção. Cada membro da matilha subtrai dois pontos de todas as dificuldades que envolvem charadas, interpretação de sonhos ou enigmas. Cada membro da matilha ganha também dois pontos de Renome por Sabedoria. Os Portadores da Luz sem dúvida vão reparar na afiliação da matilha, mas isso não necessariamente influenciará a opinião deles sobre a mesma.

Dogma: A matilha deve buscar o esclarecimento, mas Quimera não impõe qualquer outro tipo de restrição.

Uktena

Custo em Pontos de Antecedente: 7.

Uktena é um antigo espírito da água, com características de serpente, corça e puma. É um espírito dos leitos dos rios e dos lugares escuros que conhece muitos segredos ocultos.

Características: Uktena lançará sobre cada um de seus filhos uma defesa mágica protetora enquanto eles estiverem na Umbra, o que acrescentará três dados a todos os testes de absorção. Uktena ensina o saber secreto a seus filhos, de modo que cada membro ganha dois pontos de experiência adicionais por história; esses pontos só podem ser usados para melhorar Enigmas, Ocultismo, Rituais, Dons ou qualquer outro tipo de conhecimento místico. Além disso, cada membro ganhará dois pontos de Sabedoria ao ser aceito por seu novo totem.

Os Garou mais práticos desconfiam dos misteriosos hábitos de Uktena. As dificuldades nos testes sociais aumentarão em um ponto quando eles interagirem com lobisomens de outras tribos que não os Uktena ou os Wendigo. Os Garou da tribo Uktena tratam os membros da matilha como irmãos.

Dogma: Uktena pede que seus filhos recuperem saber, objetos, lugares e animais místicos tomados pelos lacaios da Wyrm.

Unicórnio

Custo em Pontos de Antecedente: 7.

Unicórnio, o totem dos Filhos de Gaia, é um sábio espírito de paz, pureza, cura e harmonia. Ela é a personificação do amor ditoso e abrangente de Gaia.

Características: Os filhos de Unicórnio ganham sua velocidade na Umbra e podem se deslocar ao dobro da velocidade normal. Subtraem dois pontos de todas as dificuldades que envolvem cura e empatia, mas acrescentam dois pontos a todas as dificuldades para ferir outros Garou que não pertençam à Wyrm. A matilha ganha três dados ao usar Dons de cura, força e proteção. Cada membro da matilha ganha três pontos de Renome por Sabedoria. Os Filhos de Gaia sempre ajudam a matilha e geralmente a apóiam em disputas.

Dogma: Os filhos de Unicórnio devem ajudar e proteger os fracos e os oprimidos (desde que isso não ajude a Wyrm).

Totens da Astúcia

Como regra, os Garou não vêem a trapaça e a dissimulação com bons olhos, de modo que os totens da astúcia são razoavelmente raros. Nos dias de hoje, entretanto, um número cada vez maior de jovens Garou começa a adotar novos modos de pensar a fim de combater as ameaças que enfrentam. Mas, caso eles decidam se associar a esses espíritos espertos, vão descobrir que os Garou tradicionalistas e mais "respeitáveis" não confiam muito neles.

Coiote

Custo em Pontos de Antecedente: 7.

Coiote é o trapaceiro consumado. É um fora-da-lei, mais Ragabash que os Ragabash. Completamente imprevisível, notavelmente folgazão e às vezes até mesmo tolo, Coiote é um guerreiro esperto e um mestre do logro.

Características: Coiote dá a suas matilhas três dados adicionais de Furtividade, três pontos a mais de Manha, um ponto de Lábia e um ponto de Sobrevivência. Ele sempre consegue encontrar seus filhos onde quer que estejam (isto é, essa habilidade não precisa ser adquirida com pontos adicionais de Antecedente).

Apesar de astuto, Coiote não é considerado particularmente sábio. Cada membro da matilha subtrai um ponto de toda Sabedoria temporária recebida. Se algo der errado, todos culparão a matilha, não importa quem seja o responsável. Os filhos de Coiote têm lá seus problemas, mas pelo menos nunca ficam entediados.

Dogma: Coiote nem pensaria em cercear seus filhos.

Cuco

Custo em Pontos de Antecedente: 6.

O cuco põe seus ovos nos ninhos de outras aves. Então, o pinto empurra os outros ninhegos para fora do ninho, e os pais adotivos o criam sem desconfiar de nada. Do mesmo modo, os filhos de Cuco são mestres na infiltração, capazes de entrar em caerns, nos escritórios da Pentex e até mesmo nas Colméias dos Espirais Negras sem enfrentar oposição. Por serem espias e manipuladores excepcionais, os filhos do Cuco costumam ficar com os fetiches mais estimados e as melhores acomodações de uma seita, o que lhes angaria o ressentimento dos Garou mais "merecedores".

Características: Cuco confere a suas matilhas um ponto adicional de Manipulação e dois pontos de Lábia. Além disso, ele concede o poder de passar despercebido. O jogador que interpreta o membro da matilha que recebeu esse poder faz um teste de Manipulação + Lábia (dificuldade igual ou superior a 6, dependendo da eficiência com que o Garou se infiltrou no grupo). Para alguém notá-lo, será necessário conseguir mais sucessos num teste de Percepção + Prontidão do que os obtidos pelo jogador que interpreta o Garou. Os guardas supõem que o membro da matilha seja "um dos nossos" e mesmo um oficial de posto elevado não pensará duas vezes sobre o "técnico" ou o servente que se encontra ali no canto. Caso o personagem atraia atenção para si mesmo (atacando alguém ou falando em voz alta, por exemplo), o jogador terá de passar no teste mais uma vez e imediatamente, só que agora submetido a uma penalidade igual a +2 sobre a dificuldade, ou então o personagem perderá o benefício.

Dogma: Os filhos de Cuco são oportunistas que geralmente tentam melhorar a situação da matilha às custas dos outros. Os Garou cientes da afiliação da matilha vão se mostrar bastante desconfiados. Os membros da matilha perdem dois pontos temporários de qualquer premiação de Renome por Honra.

Raposa

Custo em Pontos de Antecedente: 7.

Raposa gosta de confundir tanto as presas quanto os inimigos, seja um coelho que não vê o perigo se aproximando ou uma matilha de perdigueiros que o persegue até um vespeiro. Ele adora ganhar a confiança dos oponentes para depois aprisioná-los em suas armadilhas ardilosas. Se a armadilha também ensinar uma lição ao adversário, tanto melhor.

Características: Para confundir ainda mais os oponentes (que, deve-se ressaltar, nem sempre são inimigos), Raposa ensina a seus seguidores: Furtividade 2, Lábia 2 e Manha 2. Ele também confere a cada membro da matilha um ponto de Manipulação.

Dogma: Raposa pede apenas que seus filhos não participem da caça à raposa e que sempre ajudem raposas submetidas a essas perseguições. A maioria dos outros Garou acha que os filhos de Raposa não são dignos de confiança; os membros da matilha recebem um ponto temporário a menos em qualquer premiação de Renome por Honra.

Naturae

Os espíritos mais comumente encontrados pelos Garou são os espíritos da natureza. Alguns são espíritos de animais mortos que ainda não retornaram ao ciclo da vida; outros são gerados pela importância (ou pela crença nessa importância) de um lugar ou de uma coisa.

Tempos atrás, a Umbra estava repleta de espíritos ativos, e cada riacho, árvore e pedra, cada *coisa* tinha um espírito vivo a ela ligado. Agora, a Umbra se encontra em grande parte estéril e descaracterizada. Existem poucos espíritos da natureza e a maioria deles está sob os efeitos da Modorra.

O Narrador pode presumir que todos os espíritos relacionados a seguir possuem os Encantos Sentido de Orientação e Reformar, além dos que estiverem listados.

A Caçada Selvagem

A Caçada Selvagem é a personificação da fúria e um instrumento da vingança de Cervo. É considerada por alguns como a "bomba nuclear tática" dos Fianna, pois eles podem recorrer a ela quando encurralados pela Wyrm. A Caçada nunca é convocada levianamente, pois os Garou podem ser apanhados e consumidos por ela.

O Caçador e sua matilha não são tanto entidades específicas quanto a energia espiritual em estado selvagem. Se for "exterminada", a Caçada desaparecerá na Umbra e reaparecerá mais tarde, caso seja invocada.

O Caçador: O Caçador, um poderoso Jaggling a serviço de Cervo, manifesta-se como um homem alto e adornado com chifres de gamo que segue seus cães de caça.

Força de Vontade 10, Fúria 10, Gnose 5 e Essência 40.

Encantos: Armadura, Materializar e Rastrear.

Os Cães de Caça: Os Cães de Caça normalmente são nove (mas podem chegar a 27), todos Gafflings a serviço do Caçador, com pelagem negra e olhos brilhantes como uma chama fria e verde. Podem facilmente acompanhar um Garou na forma Lupina e são incansáveis.

Força de Vontade 6, Fúria 7, Gnose 2 e Essência 18.

Encantos: Materializar e Rastrear.

Corvos da Tempestade

Os Corvos da Tempestade, os mais conhecidos servos espirituais de Avô Trovão, são os olhos e os ouvidos do totem. Estão sempre em contato com Trovão e costumam servir como avatares do totem de matilha.

Força de Vontade 9, Fúria 7, Gnose 6 e Essência 22.

Encantos: Criar Vento e Rastrear.

Espíritos Animais

Os Garou estão intimamente ligados aos espíritos animais. Os espíritos animais lembram um arquétipo ideal da espécie que representam. Existem muitas variedades de espíritos animais, demasiadas para serem relacionadas neste livro; muitas outras desapareceram com a extinção das espécies.

Além do fato de que esses espíritos podem ensinar muitos Dons aos Garou, é sempre sábio apaziguá-los depois de caçar sua espécie como alimento. Os Garou acreditam que os espíritos animais têm Incarnae totêmicos aos quais os Wendigo e os lupinos se referem como os Pais Animais. Dizem que os Pais Animais observam seus filhos a partir de suas pousadas na Umbra Rasa. Não mostrar o devido respeito aos espíritos animais pode atrair a ira do respectivo Pai Animal, que pode impedir a reprodução desse animal no mundo físico. Um decréscimo na população de cervos, por exemplo, levaria os lobos a passar fome.

Veremos a seguir alguns exemplos de Gafflings animais:

• **Cervo**

Força de Vontade 4, Fúria 4, Gnose 6 e Essência 14.

Encantos: Nenhum Encanto especial.

• **Falcão**

Força de Vontade 10, Fúria 6, Gnose 5 e Essência 21.

Encantos: Vôo Ligeiro.

• **Serpente**

Força de Vontade 5, Fúria 6, Gnose 8 e Essência 19.

Encantos: Olhar Paralisante (como o Dom de Nível Três dos Senhores das Sombras).

Filhos das Clareiras

Os Filhos das Clareiras são espíritos das árvores. Na Umbra, aparecem no interior das árvores como figuras de suave luminescência que vestem túnicas. A manifestação de um Filho das Clareiras depende da localização da árvore no reino físico. Na natureza, o espírito parece imponente e poderoso; próximo a um cruzamento de tráfico intenso, o espírito parecerá encardido e abandonado. Durante a primavera e o verão (para os Filhos de árvores decíduas), os Filhos das Clareiras têm os olhos brilhantes e estão atentos a tudo o que acontece ao redor deles; no fim do outono e no inverno, eles se tornam preguiçosos e apáticos. Os Filhos das Clareiras são geralmente Gafflings ou Jagglings, mas os mais velhos podem ser Incarnae.

Se forem abordados por um Garou amistoso, os Filhos das Clareiras podem transmitir um pouco de seu considerável conhecimento sobre os acontecimentos que presenciaram. Entretanto, quanto mais uma árvore tiver sido contaminada por um Domínio Sombrio ou enredada pela Teia do Padrão, mais distorcida e menos confiável será a informação.

Força de Vontade 7, Fúria 3, Gnose 8 e Essência variável (20 para uma árvore nova, 35 para um carvalho maduro, 50+ para uma sequóia antiga).

Encantos: Purificar os Domínios Sombrios e Sentir o Reino.

Lunas

Estes espíritos, os Jagglings mais comuns de Luna, manifestam-se como fitas cintilantes de luz delineadas em dourado ou azul. Comunicam-se com os Garou por empatia, giram ou ondulam mais rapidamente quando entusiasmados. Seus poderes crescem e minguam como a lua. Durante a lua cheia, eles podem ser poderosos mas bastante imprevisíveis.

Os Lunos possuem o poder de abrir qualquer ponte da lua à vontade e são capazes de criar pontes da lua para os Garou que o requisitarem. Em geral, eles apresentam uma disposição favorável aos Garou, desde que os lobisomens não sejam muito mandões. Mas, durante a lua cheia é impossível prever para onde o espírito enlouquecido pela lua irá mandá-los.

Força de Vontade 8, Fúria 4 (8 durante a lua cheia), Gnose 7 e Essência 19-23.

Encantos: Abrir Ponte da Lua.

O Wendigo

O avatar de Wendigo se manifesta como um humanóide azul com grandes garras e presas, olhos ardentes e, no lugar dos pés, cepos negros e semelhantes a cascos. Quando invocado para cumprir uma missão de vingança, Wendigo pode correr pelo céu a oitenta quilômetros por hora enquanto rastreia a caça. Se tiver sucesso, ele matará o alvo e devorará seu coração; se for frustrado de alguma maneira, ele encontrará quem o invocou para devorar-lhe o coração em lugar do da vítima. Ele pode ser invocado com o Dom dos Wendigo: Invocar o Espírito Canibal.

Força de Vontade 7, Fúria 10, Gnose 5 e Essência 32.

Encantos: Rajada (Gelo), Criar Vento, Congelar, Materializar e Rastrear.

Espíritos Ancestrais

Os Garou são fiéis a sua tribo e a Gaia até a morte... e também na outra vida. Os espíritos daqueles que morreram há muito tempo aguardam na Umbra, observam as explorações de seus descendentes e estão sempre prontos para auxiliar os vivos com conhecimento e sabedoria ou talvez emprestar-lhes sua perícia em combate.

A maioria dos espíritos ancestrais reside nas terras natais de sua tribo na Umbra. Alguns podem também ser encontrados próximos ao caern da seita ou até mesmo aprisionados em poderosos fetiches. Os Garou que encontram um espírito ancestral podem pedir auxílio ou Dons, como acontece com os outros espíritos (mas o ancestral muitas vezes pode favorecer seus descendentes). O Garou com o Antecedente Ancestrais pode implorar que o espírito possua-lhe o corpo temporariamente, dotando-o com a habilidade e o conhecimento do ancestral.

Os espíritos ancestrais seriam de fato os espíritos dos Garou mortos? Alguns acham que sim, embora muitos acreditem que eles sejam as lembranças e as personalidades dos lobisomens falecidos a envolver espíritos efêmeros. Acreditam que os verdadeiros espíritos retornaram ao seio de Gaia para renascer.

Os Garou falecidos não são os únicos espíritos ancestrais que os lobisomens encontram; os espíritos humanos às vezes aparecem, particularmente se forem Parentes. Entretanto, eles quase nunca são tão poderosos quantos os espíritos dos lobisomens, pois os Garou possuem espíritos muito mais fortes.

Os espíritos ancestrais variam bastante em habilidade, dependendo tanto de seu poder antes da morte quando de sua força de vontade. Vejamos a seguir um exemplo de espírito Garou:

Força de Vontade 6, Fúria 8, Gnose 7 e Essência 21.

Encantos: Os Encantos estão relacionados a seus Dons tribais, de augúrio e de raça. Por exemplo, um Ahroun pode possuir o Encanto Armadura, um lupino poderia ter o Encanto Rastrear e um Andarilho do Asfalto pode ter poderes similares aos de um elemental da eletricidade ou de uma Aranha de Rede.

Elementais

Como o nome sugere, estes espíritos são a manifestação dos elementos brutos que constituem todas as coisas.

Durante séculos, os elementais dividiram-se nas categorias clássicas: terra, fogo, água e ar. Recentemente, outros foram descobertos, como a eletricidade e o metal. Os Andarilhos do Asfalto negociam regularmente com elementais do vidro e do plástico (são raros, se é que existem, os elementais no sentido que a palavra "elemento" assume na tabela periódica: nunca foram encontrados elementais do sódio ou coisa parecida). Os elementais diferem bastante em poder, sendo que alguns não passam de Gafflings insignificantes e outros têm poderes semelhantes aos dos Incarnae. Seguem-se exemplos de elementais secundários:

Elementais da Terra

Estes espíritos geralmente se manifestam como várias rochas ligadas numa forma vagamente humanóide ou simplesmente como uma saliência ambulante no solo.

Força de Vontade 10, Fúria 4, Gnose 5 e Essência 20.
Encantos: Armadura, Materializar e Umbramoto.

Elementais do Fogo

Estes espíritos inconstantes se manifestam normalmente como uma coluna rodopiante de chamas.

Força de Vontade 5, Fúria 10, Gnose 5 e Essência 20.
Encantos: Rajada (Chamas) e Criar Chamas.

Elementais da Água

Estes elementais costumam aparecer como um mero "espessamento" num corpo d'água, mas de vez em quando assumem forma semelhante à humana.

Força de Vontade 6, Fúria 4, Gnose 10 e Essência 20.
Encantos: Purificar os Domínios Sombrios, Inundação e Curar.

Elementais do Ar

Quando materializados, estes espíritos raramente são visíveis, exceto quando em meio a contaminantes como o pó ou a fumaça.

Força de Vontade 3, Fúria 8, Gnose 7 e Essência 18.
Encantos: Criar Vento e Levitação.

Elementais do Vidro

Estes espíritos geralmente aparecem como numerosos estilhaços de vidro organizados numa forma humanóide.

Força de Vontade 4, Fúria 7, Gnose 7 e Essência 18.
Encantos: Rajada (Estilhaços de Vidro), Materializar e Estilhaçar Vidro.

Elementais da Eletricidade

Estes espíritos geralmente se manifestam como arcos elétricos, Fogo de Santelmo ou bolas de raios.

Força de Vontade 6, Fúria 7, Gnose 5 e Essência 18.
Encantos: Rajada (Raio), Controle de Sistemas Elétricos e Curto-circuito.

Espíritos Enigmáticos

A maioria dos espíritos com que os Garou lidam estão ligados a algo concreto e compreensível, como um tipo de animal ou planta. Alguns deles, porém, não apresentam essa ligação. Por falta de uma referência, eles costumam ser difíceis de se compreender. Contudo, alguns Garou sábios se depararam com esses enigmas espirituais e saíram do encontro mudados para melhor.

Chimerlings

Os Chimerlings são Jagglings do totem Quimera. São a manifestação dos Enigmas e mudam de forma a seu bel-prazer. Eles aparecem aos Garou ao final de demandas por sonhos ou freqüentam os sonhos para conferir Dons ou transmitir mensagens que o destinatário raramente compreende.

Força de Vontade 3, Fúria 5, Gnose 10 e Essência 18.
Encantos: Metamorfose.

Englings

Os Englings, Jagglings de Gaia, são espíritos de Gnose que os Garou caçam durante as assembléias. Depois da captura, agradece-se ao Engling por ter se sacrificado para fortalecer os Garou. Se a cerimônia for executada de maneira apropriada, os participantes vão readquirir toda a sua Gnose e o Engling vai se rematerializar em algum outro lugar da Umbra. Veja a *Caçada Sagrada*, pág. 128, para mais informações sobre a caça de Englings.

Força de Vontade 5, Fúria 1, Gnose 10 e Essência 16.
Encantos: Nenhum Encanto especial.

Curiosi

Estes Gafflings se manifestam como uma pequena série aninhada de esferas filigranadas a pairar logo acima do solo. Os Theurges e muitos Portadores da Luz Interior passam horas estudando esses espíritos a fim de descobrir o verdadeiro padrão que eles encerram no interior de suas coloridas esferas rodopiantes. Geralmente, é necessário um ponto de Gnose para fisgar um Curiosus, mas resolver o enigma com sucesso (Percepção + Enigmas, dificuldade 9) confere ao Garou um ponto de Gnose e um ponto temporário de Força de Vontade por sucesso.

Aqueles que meditam sobre esses espíritos acabam se dando conta de que o Curiosus tem fascinação por seres não espirituais e os observará enquanto eles o observarem.

Força de Vontade 5, Fúria 3, Gnose 9 e Essência 17.

Encantos: Iluminar (ilumina uma área de quinze metros de diâmetro ou muda a cor da luz).

Epiphlings

Estes espíritos personificam uma idéia ou conceito, como a paz, a inveja, a morte ou a velocidade. Apesar de acharem os Epiphlings mais compreensíveis que os Chimerlings, os Garou não estão bem certos da posição desses espíritos na hierarquia espiritual. Tendo estudado esses espíritos mais intimamente do que qualquer outra tribo, os Portadores da Luz sugerem que os Epiphlings são a essência do pensamento puro e da manifestação dos ideais platônicos. Se eles proliferam a partir dos pensamentos e das emoções geradas no reino físico ou provêm de algum outro lugar na Umbra, isso é uma questão ainda em aberto. Além de aprender Dons com esses espíritos, os Garou costumam aprisioná-los em fetiches. O Narrador pode criar características apropriadas para os Epiphlings, que são geralmente encontrados como Gafflings.

Exemplos de Fetiches

Os fetiches são classificados por nível, correspondendo ao Antecedente Fetiche. Os personagens com esse Antecedente podem escolher um ou mais desses objetos (até um número máximo igual a seu nível no Antecedente). Mais uma vez, lembre-se de que os fetiches que exigem testes de ativação (como as adagas de dente e os sinos de capela) não podem ser usados no mesmo turno em que o usuário empregar Fúria.

Os Narradores devem usar a lista que veremos a seguir como base para criar os próprios fetiches, mantendo em mente as informações do Capítulo Sete (*Fetiches*, pág. 240) e a seção de rituais do Capítulo Quatro (Ritual de Fetiche, pág. 165). Os fetiches devem ser objetos raros e estimados, incomuns entre os lobisomens. A presença de fetiches em demasia na crônica pode dar aos jogadores a sensação de que precisam de "objetos mágicos" para terem personagens poderosos. O lobisomem deve depender primeiro de suas próprias garras e presas para retalhar a caça.

Flauta da Harmonia

Nível Um e Gnose 5.

Entalhada em nogueira-amarga, esta pequena flauta tem como decoração várias penas miúdas de aves canoras. Quando ativada e tocada (o que requer um teste de Performance), a flauta emite uma melodia harmoniosa e encantadora que desperta lembranças antigas de paz, de um tempo anterior à Ruptura. Quando uma criatura agressiva ouve a canção, o Narrador deve ter sucesso num teste de Fúria para a criatura não deixar de lutar. As criaturas sem Fúria não conseguem resistir aos efeitos da flauta. Qualquer criatura que ouvir o som ainda será capaz de se defender se for atacada. O poder da flauta afeta apenas quem estiver escutando a música. Assim que a música parar, vale tudo.

Para criar uma flauta da harmonia, o Garou tem de aprisionar um espírito da paz, da calma ou da água, ou então aprisionar um espírito-ave.

Pele de Símio

Nível Um e Gnose 6.

Este fetiche algo horripilante é, apesar de tudo, muito útil para os Garou impuros e lupinos que desejam ter uma vida mais fácil e ocultar suas verdadeiras naturezas. Quando ativado, o fetiche – que assume a forma de um pedaço de pele de símio (ou de um ser humano) tatuada com um glifo – torna a forma Hominídea de um impuro ou de um lupino idêntica a de um Garou hominídeo. Enquanto estiver na forma Hominídea, o lobisomem não receberá dano especial da prata (embora isso reduza sua Gnose), mas não será capaz de se regenerar normalmente. Um espírito ancestral hominídeo tem de ser aprisionado neste fetiche.

Localizador de Espíritos

Nível Dois e Gnose 5.

Este fetiche é um lingote de ferro suspenso por um cabelo humano. Quando o usuário ativa o fetiche e se concentra num espírito específico, o lingote aponta a direção correta. Este fetiche só serve para rastrear espíritos.

Para criar um localizador de espíritos, deve-se aprisionar no interior do lingote um espírito predador ou um espírito que tenha o Encanto Rastrear.

Adaga de Dente

Nível Três e Gnose 6.

Estas adagas são sempre cuidadosamente entalhadas a partir de um dente ou de uma presa de um grande animal. Depois de atingir o oponente, o lobisomem poderá ativar sua arma. Se ele for bem-sucedido, o espírito aprisionado dentro da adaga de dente "morderá" ainda mais a ferida, o que duplicará o número de sucessos dos dados de dano. O dano é agravado.

Para criar uma adaga de dente, é preciso aprisionar um espírito-serpente ou um espírito da guerra, da dor ou da morte no interior da lâmina.

Pele de Maldito

Nível Três e Gnose 7.

Este minúsculo pedaço de um espírito Maldito é cuidadosamente envolvido em tecido e usado como um amuleto. Quando ativado, faz com que todos os espíritos malévolos, principalmente os Malditos, reajam ao usuário como se este fosse uma alma amiga: um "lobo em pele de Maldito", digamos assim. Se o usuário realizar qualquer ação contra seus "camaradas" Malditos, o disfarce será imediatamente desfeito. Estes fetiches não conseguem enganar Incarnae nem espíritos mais poderosos.

Sinos de Capela

Nível Três e Gnose 6.

Quando ativado, este sino tubular em miniatura emite sons de sinos ao vento. Nenhum espírito consegue se materializar num raio de trinta metros a menos que seja convidado a fazê-lo. Este fetiche geralmente protege os caerns ou os lares de fêmeas grávidas Aparentadas.

Para criar os sinos de capela, é necessário aprisionar um espírito de proteção ou um espírito-tartaruga no interior de um sino tubular.

Véu de Febe

Nível Três e Gnose 7.

Este fetiche é um pequeno pingente dourado em forma de meia-lua, geralmente usado em volta do pescoço, suspenso por

Outras Armas-fetiches

A maioria das tribos tem suas próprias armas tradicionais além da klaive. As Fúrias Negras empunham machados de dupla-face chamados *labrys*, alguns dos quais uivam quando são usados contra oponentes masculinos. Os Wendigo do Norte longínquo possuem lanças-fetiches que encerram terríveis e temíveis espíritos árticos ou da tempestade. Os Fianna possuem grandes machados, imensas armas antigas e pesadas demais para um ser humano. Os Andarilhos do Asfalto estão na vanguarda do combate moderno. Fazem fetiches de pistolas e armas de alta tecnologia, que guardam com o fervor que as outras tribos devotam a suas espadas antigas. Os Roedores de Ossos costumam ter facas de fácil dissimulação que não apresentam o brilho da prata, mas cortam fundo e, às vezes, também espalham uma forte infecção. Os Narradores devem adaptar todos os fetiches à crônica, mas, no caso das klaives e das armas sagradas, isso é especialmente importante. Essas armas possuem grande significado cultural entre os Garou, e armas diferentes da klaive podem ser igualmente importantes, se não mais, para uma determinada tribo.

uma forte tira de couro. À noite, quando o pingente é ativado, o usuário desaparece completamente durante um minuto para cada sucesso. Nem as criaturas terrenas nem os espíritos são capazes de detectar o usuário, exceto pelo tato. O véu continuará a cobri-lo até o prazo expirar ou o usuário remover o fetiche.

Para criar este fetiche, é preciso aprisionar um Luno, um espírito-camaleão, um espírito da ilusão ou das sombras no interior do pingente.

Apito Espiritual

Nível Quatro e Gnose 8.

Quando ativado e assoprado, este apito de marfim emite um grito queixoso que provoca uma dor imensa em todos os espíritos que se encontram no campo de visão do usuário. Todos os espíritos presentes devem fazer um teste de Gnose e conseguir um número de sucessos igual ou superior ao número de sucessos obtidos pelo usuário para não fugir do grito. O poder deste fetiche é direcional; os espíritos que se encontram atrás do usuário não precisam fazer o teste de Gnose.

Para criar um apito espiritual, é necessário aprisionar um espírito-coruja-das-torres, um espírito da loucura ou da discórdia no interior do apito de marfim.

Dissimulador

Nível Quatro e Gnose 6.

Este talismã de âmbar contém um único cabelo humano. Quando ativado, faz com que todos os seres humanos que estiverem olhando para o lobisomem acreditem que ele é um ser humano normal, não importa sua forma atual. Entretanto, este fetiche não mascara suas ações; se ele arrancar a garganta de um inimigo, os seres humanos o verão como um psicótico canibal.

Para criar um dissimulador, é preciso aprisionar um fantasma, um espírito da ilusão ou um espírito trapaceiro no interior do talismã de âmbar.

Klaive

Nível Quatro e Gnose 6.

As klaives, as armas típicas da raça dos lobisomens, são adagas-fetiches de desenho particular, feitas para serem usadas tanto na forma Hominídea quanto na forma Crinos. O lobisomem que porta uma klaive perde um ponto de seu nível efetivo de Gnose,

graças à prata. Um espírito da guerra geralmente é aprisionado no interior da klaive, permitindo à arma infligir dano agravado em adversários não-Garou. Sem o espírito, a klaive não provocaria dano agravado (pelo menos não nas criaturas não vulneráveis à prata). Entretanto, o Garou não precisa se harmonizar com uma klaive que não contenha um espírito.

Ameaçar outro lobisomem com uma klaive é considerado um ato grave, pois o duelo de klaives é quase sempre até a morte. Não obstante, os duelos de klaives entre os Garou estão se tornando perigosamente comuns à medida que aumenta a tensão dos Últimos Dias. Os anciões reclamam que muitos desses artefatos sagrados estão nas mãos de jovens descuidados que não vêem nada de mal em utilizá-los nas tarefas do dia-a-dia. Os lobisomens jovens argumentam que muitas klaives são guardadas para rituais e grandes demandas ao invés de serem usadas para fatiar os corações de seus inimigos.

A dificuldade para atacar com uma klaive é igual a 6 e a arma provoca Força +2 de dano. Por se tratar de uma arma de prata, os lobisomens não são capazes de absorver esse dano a menos que estejam em sua forma racial.

Grã-klaive

Nível Cinco e Gnose 7.

Estas poderosas armas brancas são as klaives dos heróis lendários. Do tamanho de espadas, essas armas de prata provocam um dano imenso. O lobisomem que porta uma grã-klaive perde dois pontos de seu nível efetivo de Gnose. Geralmente, um espírito da guerra é aprisionado no interior de uma grã-klaive, permitindo que esta inflija dano agravado em adversários não-Garou. A grã-klaive sem o espírito não é um fetiche, e sim apenas uma arma de prata.

As grã-klaives são muito raras e geralmente estão ligadas a linhagens específicas de Garou, principalmente entre os Presas de Prata, os Fianna e os Senhores das Sombras. Além do usual espírito da guerra, um segundo espírito – por exemplo, um espírito do fogo que pode acrescentar dados de absorção contra o fogo quando a klaive for ativada, ou um espírito ancestral que pode fornecer pontos adicionais numa Habilidade como Ocultismo ou Sobrevivência – às vezes é aprisionado no interior da grã-klaive. O espírito secundário raramente se importa com o fato de dividir o fetiche com outro espírito, pois essas armas são o auge da honra.

A dificuldade para atacar com uma grã-klaive é igual a 7 e a arma provoca Força +4 de dano. Por ser uma arma de prata, os Garou não são capazes de absorver esse dano exceto em sua forma racial.

Os lobisomens, principalmente os jovens, que possuem uma grã-klaive atraem a atenção de espíritos poderosos e de outros Garou. Os anciões geralmente questionam a audácia do jovem que ousa portar uma arma tão sagrada, enquanto seus iguais podem cobiçar-lhe o poder e a atenção.

Amuletos

Os fetiches são objetos raros cuja criação exige grande esforço, mas os amuletos são muito mais comuns. Até mesmo um Garou razoavelmente inexperiente pode criar um amuleto. Veremos a seguir uma lista de exemplos de amuletos. O Narrador deve se sentir à vontade para criar mais deles, tendo em mente que são sempre objetos de um único uso e que nunca devem ser tão poderosos quanto um fetiche equivalente.

Brilho da Lua

Gnose 8.

Este amuleto é um único raio de luar aprisionado num pequeno cristal. Ao embarcar numa jornada pela Umbra, o usuário pode ativar este amuleto de Luna. Enquanto o talismã for carregado, a jornada será segura. O cristal vai se estilhaçar assim que o Garou chegar a seu destino. Este amuleto afasta apenas o perigo incidental. Se um espírito poderoso e hostil estiver à caça do lobisomem, o Garou já terá mais problemas do que este amuleto é capaz de resolver.

Apenas um Luno pode fornecer energia para um amuleto do brilho da lua.

Escama da Wyrm

Gnose 8.

Este sinete goza de alguma proteção contra o poder da Wyrm. Os servos da Wyrm reverterão para suas formas verdadeiras se o sinete for ativado na presença deles. Alguns Garou acreditam que esse ato alerta a Wyrm sobre a existência do sinete, mas, de qualquer maneira, o amuleto será consumido por uma chama esverdeada imediatamente após o uso.

Para criar uma escama da Wyrm, um espírito da Wyrm tem de ser aprisionado no interior do sinete.

Flechas Malditas

Gnose 4.

Estas flechas de ponta de obsidiana caçam Malditos, quer eles estejam visíveis ou não, como se fossem mísseis teleguiados. Atingem os Malditos automaticamente e infligem três dados de dano agravado. Além disso, a ferroada de uma flecha Maldita é tão dolorosa que todos os Malditos atingidos uivam de agonia. Às vezes, os espíritos da Wyrm conseguem perceber a presença desses amuletos e agir antes que o arqueiro os dispare.

Para criar uma flecha Maldita, é preciso aprisionar um espírito da guerra, do ar ou da dor no interior da flecha.

Pó da Morte

Gnose 6.

Quando partido, ativado e espalhado sobre o corpo de uma criatura morta recentemente (no prazo de um dia), este pequeno pote de pó permite ao usuário comunicar-se com o espírito do cadáver. Os Peregrinos Silenciosos às vezes dão esses amuletos a seus filhotes para ajudá-los a obter conhecimento.

Para criar o pó da morte, é necessário aprisionar um espírito da morte, da comunicação ou da adivinhação no interior do pote.

Selo da Lua

Gnose 5.

Este pequeno selo de cera traz o sinete da lua cheia. Quando ativado e atirado diante de qualquer lobisomem, o jogador que o interpreta deve ter sucesso num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para o personagem não mudar imediatamente para a forma Lupina. Este amuleto também funciona com Dançarinos da Espiral Negra e outros metamorfos, fazendo com que mudem para sua forma animal.

Para criar um selo da lua, é necessário aprisionar um Luno em seu interior. Pode-se também usar um espírito da Wyld, um espírito da mudança ou um espírito-lobo.

Sombra da Noite

Este amuleto é destilado a partir da própria essência da noite. Quando ingerido, uma onça (cerca de trinta gramas) deste líquido transforma o corpo de quem o bebe em sombra, tornando-o virtualmente invisível na escuridão. Apenas o observador que procura ativamente o usuário pode fazer um teste para avistá-lo. Esse efeito dura apenas uma hora. Existem versões mais fracas deste amuleto que duram apenas até a virada da hora seguinte.

Para criar uma sombra da noite, um espírito da noite ou da escuridão deve ser aprisionado no interior de um frasco.

Epílogo

Sinto muito por ter me desencontrado de vocês, velhos amigos. Sinto muito por ter me desencontrado de todos vocês. Mas o dever não espera o momento mais conveniente, não é? Eliphas não precisou dizer uma palavra; eu já sabia que, se vocês não estavam na corte, é porque tinham assuntos a tratar em outro lugar. Todos temos nossas obrigações, que devem ser atendidas para que vivamos de acordo com nossa própria honra.

Perdoem-me. Sei que isso deve soar muito atípico, divagador como sou. Acho difícil me expressar no papel, incapaz de olhar nos olhos de meus amigos.

Quando retornarem, e sem dúvida quando lerem isto, vocês já estarão sabendo. Sim, minha tribo decidiu deixar a Nação Garou, pelo menos por uns tempos. Mas, com a Estrela Rubra a brilhar no céu, duvido que nossos assuntos tenham se resolvido antes do início da batalha final. Não foi uma decisão unânime. Achei e disse que era uma péssima manobra, mas não posso faltar com a obrigação para com minha tribo ou com nossas terras natais e o que resta de nossos Parentes. Então, deixei a casa aos cuidados de meu amigo Shakar e estou retornando com meus anciões para falar com nossos novos aliados e para ver por mim mesmo se essa decisão será ou não frutífera.

Mari e Albrecht: posso ouvi-los agora. Por favor, concedam a meus companheiros de tribo o benefício da dúvida e façam o mesmo por mim. Eu *vou* voltar. Meu lar não fica na Índia nem no Himalaia. Nasci aqui e sinto que meu maior dever jaz nestas montanhas: um dever para com esta terra e para com o povo que aqui vive. Hei de voltar, mesmo que isso signifique retornar já tão perto do Fim que eu possa ser tomado por um arauto da própria batalha final.

Digam aos outros. Evan, peço isso a você em particular porque você tem o dom das palavras, tão raro entre nós. Diga aos outros que os Portadores da Luz decidiram se retirar da Nação Garou, mas que eles não poderiam abrir mão de ser Garou e jamais o fariam. Lembre-se de que alguns de nós ficarão para trás, preferindo os vínculos com a Nação à fidelidade tribal. Diga aos outros que esses Portadores da Luz ainda são seus aliados, que aqueles que partiram ainda são seus aliados, mesmo que tenhamos escolhido um campo de batalha diferente, um campo de batalha que deve ser defendido agora ou será perdido para sempre.

Eu queria ter mais tempo. Tive de pedir a Eliphas papel e caneta, e causou-me pesar ser forçado a escrever isto em vez de esperar por vocês e conversar pessoalmente.

Mas receio que o tempo é algo que nenhum de nós tem mais.

Gaia esteja com vocês, meus amigos. Espero vê-los novamente em pessoa, uma vez mais.

Antonine

Apêndice da Edição Brasileira

Você tem em mãos a edição revisada de **Lobisomem: o Apocalipse**. Algumas regras mudaram em maior ou menor grau. A cronologia do Mundo das Trevas foi atualizada e acontecimentos importantes abalaram a sociedade dos lobisomens, para não dizer o universo como um todo. Bem, é o que se poderia esperar de uma edição revisada. O tempo passa, os fãs levantam dúvidas, fazem sugestões, reclamam disso ou daquilo; as equipes de criação e desenvolvimento vão fazendo os ajustes necessários nas regras, na ambientação e no texto. Mudanças.

Aqui no Brasil, nós nos deixamos afetar por essa atmosfera revisionista e aproveitamos a ocasião para rever também uma parte da terminologia em português. Algumas mudanças eram mesmo necessárias, como "Lua Gibosa", por exemplo, que é o termo mais preciso para fazer referência à lua dos Galliards. A existência de uma alternativa mais adequada levou-nos a alterar termos importantes, como é o caso do Dom "Palma de Trovão", que a partir de agora será conhecido como "Aplauso Trovejante". Muitas vezes, a questão era apenas padronizar a grafia, como em "Philodox" e "fomori", ou então encontrar uma forma escrita menos complexa, como no caso de "Psicomaquia".

No entanto, depois de uns vinte títulos em português, traduzidos e preparados por inúmeras pessoas diferentes, a principal motivação para a revisão era unificar a terminologia de **Lobisomem**. Entre "klaive" e "adaga ritual", optamos pela primeira, o que nos obrigou a transformar "grande adaga" em "grã-klaive". Como boa parte dos espíritos da Umbra apresentava designações consagradas e terminadas com o sufixo "-ling", resolvemos utilizar essa regra morfológica como padrão, daí a alteração de "Quimérico" para "Chimerling".

Por fim, os termos de jogo e os elementos da narrativa comuns ao cenário do Mundo das Trevas foram padronizados e, não só em Lobisomem como também em outros livros básicos da linha *Storyteller*, teremos "Performance", "Engambelação" e "atmosfera" em lugar de "Atuação", "Tagarelice" e "clima".

A edição revisada é canônica, ou seja, todas as publicações da linha **Lobisomem: o Apocalipse** em português seguirão daqui em diante a terminologia estabelecida neste livro. A fim de facilitar as coisas para você que vai fazer a transição da edição anterior para a edição revisada ou pretende utilizar o material de referência já publicado no Brasil com o novo **Lobisomem**, preparamos uma lista com as alterações mais importantes. O.k., deixamos de mencionar os "DEs" que mudaram para "DAs" ou "DOs", ou vice-versa, mas temos certeza de que você descobrirá sozinho as mudanças mais sutis.

A lista se divide em três grandes categorias: termos do universo ficcional, com uma menção especial aos preceitos da Litania; termos de jogo e termos relacionados à narrativa. Em cada categoria, os termos foram organizados segundo sua "ordem de importância", o que é algo um tanto subjetivo, mas talvez ajude você a localizar as mudanças mais importantes logo de imediato. A coluna "Termo(s) alternativo(s)" relaciona variantes que podem ser encontradas na edição anterior e em outras publicações de referência em português. Também listamos os termos originais em inglês e uma breve descrição para não haver problemas de comunicação ("Ei, aquele lance dos homens-ursos também chama 'território umbral'?"). Vale lembrar que nem todas as entradas desta lista são mudanças propriamente ditas; muitas vezes elas representam apenas a escolha de uma das variantes encontradas.

Universo Ficcional

Termo desta edição	Termo(s) alternativo(s)	Termo em inglês	Descrição
A Laceração do Véu	O Lasceramento do Véu	*The Rending of the Veil*	Ritual
Aplauso Trovejante	Palma de Trovão; Palma do Trovão	*Clap of Thunder*	Dom
Campeador de Parentes	Parente das Lágrimas; Buscador de Parentes; Cativante-de-Parentes	*Kin-Fetch*	Espírito
Dominância	Predominância	*Dominance*	Princípio que rege a hierarquia social dos lobisomens
Fomori	Fomores	*Fomori*	Seres humanos ou animais a serviço da Wyrm
Grã-klaive	Grande adaga	*Grand Klaive*	Fetiche
Klaive	Adaga ritual	*Klaive*	Fetiche
Lua Gibosa	Lua Minguante	*Gibbous Moon*	Augúrio
Luno	Lua; Luna	*Lune*	Espírito
Marco	Pedra de Trilha; Trilha de Pedras	*Pathstone*	Pedra mística necessária para abrir uma ponte da lua
Philodox	Filodox	*Philodox*	Augúrio
Véu de Febe	Véu de Fobos	*Phoebe's Veil*	Fetiche
Abrir Objetos	Abrir Selos	*Open Seal*	Dom
Aranha do Padrão	Aranha Padrão	*Pattern Spider*	Espírito
Árvore do Mundo	Árvore-Mundo; Mundo-Árvore	*World Tree*	A Terra, segundo os Garou
Bênção de Luna	Bênção da Lua	*Luna's Blessing*	Dom
Cálice Externo	Calyxo Exterior	*Outer Calyx*	Conselho das Fúrias Negras
Cálice Interno	Calyxo Interior	*Inner Calyx*	Conselho das Fúrias Negras
Cervo	Gamo; Veado	*Stag*	Totem
Changeling	Ser feérico; fada	*Changeling*	Fada aprisionada em corpo humano
Colméia	Hive; Enxame	*Hive*	Caern subterrâneo dos Dançarinos da Espiral Negra
Comunicação com Animais	Falar com Animais	*Beast Speech*	Dom
Comunicação com Espíritos	Falar com os Espíritos	*Spirit Speech*	Dom
Comunicação Telepática	Telepatia	*Mindspeak*	Dom
Debilitar o Corpo	Abalo Corporal; Debilitar Corpo	*Body Wrack*	Dom
Dom do Spriggan	Dom do Baiacu	*Gift of the Spriggan*	Dom
Faro Para a Forma Verdadeira	Sentir Odor de Forma Verdadeira	*Scent of the True Form*	Dom
Fraquezas Fatais	Erro Fatais	*Fatal Flaw*	Dom
Harmonia	Sintonia	*Attunement*	Dom
Invocar a Brisa	Convocar a Brisa	*Call the Breeze*	Dom
Luz das Fadas	Luz Feérica	*Faerie Light*	Dom
Maculados pela Wyrm	Corrompidos; contaminados pela Wyrm	*Wyrm-tainted*	Indivíduos, animais, lugares, objetos etc. que foram corrompidos pela Wyrm
Matilha de Sombras	Sombra; Matilha das Sombras	*Shadow Pack*	Dom
Parente Fada	Parente Feérico	*Faerie Kin*	Dom
Percorrer atalhos	Abrir atalhos	*(To) Step sideways/Stepping sideways*	Entrar no mundo espiritual

Termo desta edição	Termo(s) alternativo(s)	Termo em inglês	Descrição
Psicomaquias	Psycomachiae; Psicomachiae	*Psychomachiae*	Espírito (Maldito)
Rastejante Nexus	Rastejador Nexus; nexus rastejante	*Nexus Crawler*	Criatura da Wyrm
Remodelar Objeto	Moldar Objeto	*Reshape Object*	Dom
Resistência à Dor	Resistir à Dor	*Resist Pain*	Dom
Simular o Cheiro de Água Corrente	Sentir Odor de Água Corrente; Simular Odor de Água Corrente	*Scent of Running Water*	Dom
Simular Odor de Homem	Odor de Ser Humano	*Smell of Man*	Dom
Tartaruga do Mundo	Tartaruga-Mundo	*World Turtle*	O mundo espiritual, segundo os Garou
Teia do Padrão	Teia de Idéias; Teia Padrão	*Pattern Web*	A tessitura do universo
Toque da Queda	O Toque da Decadência	*Falling Touch*	Dom
Uivo da Banshee	Uivo do Banshee	*Howl of the Banshee*	Dom
Chimerling	Quimérico	*Chimerling*	Espírito
Demanda	Cruzada	*Quest*	A missão de uma matilha
Febe	Phoebe	*Phoebe*	Incarna de Luna
Kenning	Imposição; o carpir	*Kenning*	"Kenning" é um tipo de metáfora utilizado pelos bardos e escaldos
Modorra	Soneca	*Slumber*	Estado de um espírito desprovido de Essência
País do Verão	Terra do Verão	*Summer Country*	Reino da Umbra
Ravina Umbral	Clareira da Umbra	*Umbral Glen*	Região da Umbra oculta pelo "Ritual da Ravina Encoberta"
Ravinas	Clareiras	*Glens*	Domínios da Penumbra.
Ritual de Dedicação do Talismã	Ritual de Dedicação a um Talismã	*Rite of Talisman Dedication*	Ritual
Território Umbral	Recanto	*Den Realm*	Território de um Bastet na Umbra
Umbra Negra	Umbra Sombria	*Dark Umbra*	O reino da morte
Valquírias	Valkírias	*Valkyrias*	Campo da Cria de Fenris
Wyrms Instintivas	Instintos de Wyrm	*Urge Wyrms*	Aspectos da Wyrm que representam sentimentos fortes
Acordo*	Pacto	*Pact*	Acordo estabelecido entre os espíritos e os Garou
Aviso de Aproximação da Wyrm	Aviso sobre a Aproximação da Wyrm	*Warning of the Wyrm's Approach*	Uivo
Cavaleiros do Ferro	Caçadores do Ferro	*Iron Riders*	Andarilhos do Asfalto
Chamado de Caça	Chamado para a Caçada	*Call to Hunt*	Uivo
Corvo da Tempestade	Corvo das Tempestades	*Stormcrow*	Espírito
Curiango	Noitibó	*Whippoorwill*	Totem
Devoradora de Almas	Devorador de Almas; Comedor-de-Almas Devoradora-de-Almas;	*Eater-of-Souls*	Aspecto da Wyrm Triática
Domínio Sombrio	Malsã; Reino Sombrio; Regiões Sombrias	*Blight*	Área corrompida
Fera da Guerra	Fera-da-Guerra; Besta-da-Guerra	*Beast-of-war*	Aspecto da Wyrm Triática
Festim	Celebração	*Revel*	Fim de uma assembléia
Frenesi da raposa	Frenesi Raposa	*Fox frenzy*	Tipo de frenesi
Guardiões dos Homens	Sentinelas dos Homens	*Warders of Men*	Andarilhos do Asfalto
Membros Adicionais	Membros Extras	*Extra Limbs*	Poder dos fomori.
Pégaso	Pégasus	*Pegasus*	Totem
Reformar	Reforma	*Re-form*	Encanto
Reino Cibernético	Mundo Cibernético	*CyberRealm*	Reino da Umbra
Ritual de Passagem	Rito de Passagem	*Rite of Passage*	Ritual
Saudação à Lua	Saudação da Lua	*Greet the Moon*	Ritual
Saudação ao Sol	Saudação do Sol	*Greet the Sun*	Ritual
Selvageria	Selvagem	*Berserker*	Poder dos fomori
Toda-poderosa Grana	O Poderoso Dólar	*Almighty Dolla'*	Totem
Vórtice	Vórtex	*Vortex*	Espírito
Wyldling Inferior	Wyldling Menor	*Lesser Wyldling*	Espírito
Wyrm Profanadora	Wyrm Corruptora; Corrupção de Wyrm	*Defiler Wyrm*	Aspecto da Wyrm Triática
Aparição	Espectro	*Wraith*	*Criatura sobrenatural*
Bugigangas	Coisas	*Stuff*	Objetos cobiçados pelos Roedores de Ossos
Chacal	Filhote de chacal	*Jackal-hound*	Garou vitimado pelo ritual "Voz do Chacal"
Cortar o barato	Encrencar; macaquear	*Monkeywrenching*	"Sabotar"
Esguio	Sgrag	*Scrag*	Espírito (Maldito)
Estrangeiro da Wyrm	Intruso de Wyrm	*Wyrmcomer*	Os colonizadores europeus, segundo os Uktena
Grande Dragão das Trevas	Grande Serpente da Escuridão	*Great Serpent of Darkness*	*A Wyrm, segundo os Fenrir*
Grupo avançado da Pentex	Primeiro Grupo da Pentex	*Pentex First Team*	Antagonistas
Hipérion	Hyperion	*Hyperion*	Incarna de Hélios
Lobo pré-histórico	Lobo dire	*Dire wolf*	Descrição de um Garou na forma Hispo
Lobo Progenitor	Primeiro Lobo	*Progenitor Wolf*	O primeiro Garou
Longa Corrida	Corrida Longa	*Long Run*	Nome atribuído à tarefa física "Corrida de Longa Distância"
Lua Cambiante	Mudança de Lua	*Shifting Moon*	Garou que muda de augúrio
Matilha de Caça	Matilha Caçadora	*Hunting Pack*	Matilha formada durante o ritual "A Caçada"
Medusas	Medusa	*Medusae*	Totem
Membro Atrofiado	Membros Deformados	*Withered Limb*	Deformidade de impuro
Mulher de Muitas Faces	Fêmea das Muitas Faces	*She of Many Faces*	Epíteto do totem Quimera
Naturae	Naturais	*Naturae*	Espíritos
Pangéia	Pangea; Pangaea	*Pangaea*	Reino da Umbra
Peregrinos Silenciosos	Os Silenciosos	*Silent Striders*	Tribo
Planície do Apocalipse	Pradaria do Apocalipse	*Plain of the Apocalypse*	O local da Batalha Final
Serpente Arco-íris	Serpente do Arco-íris	*Rainbow Snake*	Totem
Tempo do Sonho	Hora do Sonho	*Dreamtime*	Época ou lugar mítico dos Bunyip
Tolice de Actéon	Folia de Actéon	*Actaeon's Folly*	Ritual (A Laceração do Véu)

*Reservamos "Pacto" (em inglês, *Concord*) para fazer referência ao compromisso firmado entre as tribos ao fim do Impergium para que homens e lobos vivessem em paz.

A Litania

Termo desta edição	Termo(s) alternativo(s)	Termo em inglês	Descrição
Não Te Acasalarás Com Outro Garou	Não Cruzarás com Outro Garou	*Garou Shall Not Mate With Garou*	–
Combate a Wyrm Onde Ela Estiver e Sempre Que Proliferar	Combaterás a Wyrm Onde Quer Que Ela Esteja e Sempre Que Proliferar; Combaterás a Wyrm Onde Quer Que Ela Esteja e Sempre Que Ela Proliferar	*Combat the Wyrm Wherever It Dwells and Whenever It Breeds*	–
Respeita o Território do Próximo	Respeitarás o Território do Próximo	*Respect the Territory of Another*	–
Aceita Uma Rendição Honrosa	Aceitarás uma Derrota Honrada; Aceitarás uma Rendição Honrada; Aceitarás uma Rendição Honrosa	*Accept an Honorable Surrender*	–
Submete-te aos Garou de Posto Mais Elevado	Submeter-te-ás aos Garou de Posto Mais Elevado	*Submission to Those of Higher Station*	–
Oferece o Primeiro Quinhão da Matança aos de Posto Mais Elevado	Darás o Primeiro Quinhão da Matança ao de Posto Mais Elevado	*The First Share of the Kill for the Greatest in Station*	–
Não Provarás da Carne Humana	Não Comerás a Carne dos Humanos; Não Comerás Carne de Humanos	*Ye Shall Not Eat the Flesh of Humans*	–
Respeita Aqueles Inferiores a Ti: Todos Pertencem a Gaia	Respeitarás Aqueles Inferiores a Ti – Todos são Filhos de Gaia; Respeitarás Aqueles Que São Inferiores a Ti, Todos São Filhos de Gaia	*Respect Those Beneath Ye - All Are of Gaia*	–
Não Erguerás o Véu	Não Levantarás o Véu	*The Veil Shall Not Be Lifted*	–
Não Serás Um Fardo Para Teu Povo	Não Serás Fardo Para teu Povo; Não Serás um Fardo Para teu Povo; Não Serás Fardo para o teu Povo	*Do Not Suffer Thy People to Tend Thy Sickness*	–
Não Desafiarás o Líder em Tempos de Guerra	Não Desafiarás teu Líder em Tempo de Guerra; O Líder Não Poderá Ser Desafiado em Tempos de Guerra	*The Leader May Not Be Challenged During Wartime*	–
Pode-se Desafiar o Líder a Qualquer Momento em Tempos de Paz	Em Tempos de Paz, o Líder Poderá Ser Desafiado a Qualquer Momento; O Líder Poderá Ser Desafiado em Tempos de Paz.	*The Leader May Be Challenged at Any Time During Peace*	–
Não Tomarás Qualquer Atitude Que Provoque a Violação de um Caern	Não Desempenharás Nenhuma Ação que Cause a Violação de um Caern; Não Praticarás Nenhuma Ação que Cause a Violação de um Caern	*Ye Shall Take No Action That Causes a Caern to Be Violated*	–

Características e Regras

Termo desta edição	Termo(s) alternativo(s)	Termo em inglês	Descrição
Etiqueta	Protocolo	Etiquette	Habilidade
Performance	Atuação	*Performance*	Habilidade
Instinto Primitivo	Impulso Primitivo	*Primal-Urge*	Habilidade
Engalfinhamento	Agarrar	*Grapple*	Complicação do combate próximo
Engambelação	Tagarelice	*Fast-Talk*	Tarefa social
Esgueirar-se	Rastejar	*Sneaking*	Tarefa física
Façanhas ao Volante	Dirigir Ousadamente	*Stunt Driving*	Tarefa física
Jogo	Ludismo	*Gamecraft*	Tarefa mental
Mandíbula de Ferro	Fincar Mandíbula	*Jaw Lock*	Manobra especial
Proteção	Armadura	*Armor*	Complicação geral do combate
Apontar	Apontando contra um alvo	*Targeting*	Complicação do combate à distância
Ataques Pela Retaguarda/ Pelos Flancos	Ataques Laterais e Pelas Costas	*Flank and Rear Attacks*	Complicação do combate próximo
Ceder a Vez	Ceder	*Yielding*	Ação reflexa
Escalada	Escalar	*Climbing*	Tarefa física
Mirar	Apontar	*Aiming*	Complicação do combate à distância
Rastreamento	Rastrear	*Track*	Tarefa mental
Saltos	Saltar	*Jumping*	Tarefa física
Besta interior	Fera Interior	*Beast Within*	Um dos empregos da Fúria
Demonstrações de Força	Proezas Físicas	*Feats of Strength*	Ações que exigem testes de Força
Dificuldade da Transformação	Dificuldade de Mudança	*Shift Difficulty*	Dificuldade para uma Garou mudar de forma
Dissimulação	Ocultabilidade	*Conceal*	Propriedade de certas armas
Nível da Proteção	Nível de armadura	*Armor Rating*	Categoria de proteção
Ossificação Inadequada	Ajustamento Ósseo Impróprio	*Improper Bone Setting*	Cicatriz de batalha

Narrativa

Termo desta edição	Termo(s) alternativo(s)	Termo em inglês	Descrição
Atmosfera	Clima	*Mood*	Elemento das histórias
Cena	Seqüência	*Scene*	Unidade de tempo de @N:jogo
Cenário	Ambiente	*Setting*	Elemento das histórias
Enredo	Trama	*Plot*	Elemento das histórias

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer a todos os Narradores e jogadores de **Lobisomem: o Apocalipse** que aguardaram ansiosamente o lançamento da edição revisada em português. Obrigado por não nos deixarem esquecer que essa ansiedade era imensa. Isso nos motivou a fazer o melhor possível. É nosso sincero desejo que a espera tenha valido a pena.

Cabe aqui também um agradecimento especial a Solon M. Soares, Rafael S. Assis e Jaime D. L. Rodriguez Cancela, que ajudaram bastante no processo de preparação deste livro apesar de seus nomes não constarem dos créditos.

Que Gaia esteja com todos vocês!

Devir Livraria

Índice Analítico

A

Abismo 228
Absorção de dano 206
Ação evasiva 210
Ações 170-175, 177, 196
  múltiplas 173, 193
  prolongadas 174, 177
  reflexas 171, 177
  resistidas 174, 177
Adaga de dente 301
Ádito 53
ADN 53, 287
Afogamento 188
África 47
Agentes do governo 286
Ahroun 33, 67
Alcançar veja *Percorrer atalhos*
Alcance 208
Aliados 120
Amálgama do Desenvolvimento Neogenético veja ADN
América do Norte 46
América do Sul 47
Amuletos 241, 303
Ancestrais 120
Andarilhos do Asfalto 33, 68-69
Antagonistas humanos 285-289
Antártica 48
Antecedentes 95, 98, 101, 120-123
Antélios 53, 225, 230
Aparência 98, 108
Aparições 282
Apito espiritual 302
Apocalipse 53
Aranhas Caçadoras 283
Aranhas do Padrão 283
Arcos 207
Armas Brancas (Habilidade) 115
Armas brancas (parâmetros) 210
Armas de arremesso 208
Armas de Fogo (Habilidade) 115
Armas de fogo (parâmetros) 207
Arrancar pêlos 212
Às cegas 206
Asfixia 188
Ásia 48
Assembléias 43-45, 53
Ataque feroz 213
Ataque pela retaguarda 209
Ataque pelos flancos 209
Atmosfera 252
Atordoamento 206
Atração animal 199
Atributos 95, 97, 107-110
Atributos Físicos 107
Atributos Mentais 109
Atributos Sociais 108
Audiências 43
Augúrio 33, 53, 62, 63-67, 100
  veja também *Ahroun, Galliard, Philodox, Ragabash* e *Theurge*.
Austrália 48
Aviso de Aproximação da Wyrm 45
Axô Trovão 294
Axis mundi 222

B

Barata 296
Briga 111
Brilho da lua 303
Bunyip 35
Buracos do Inferno 226

C

Caçada 202
Caçada Selvagem, a 298
Cadáveres ambulantes 281-282
Caerns 36, 53, 225
  da Wyrm 50
Campo de Batalha 228
Canção de Escárnio 45
Cântico de Desafio 46
Capítulo 170
Características 94
Carisma 108
Celestinos 53, 236
Cena 170, 177, 193
Cenas de ação 194
Cerco 213
Cervo 294
Chamado de Caça 46
Chamado de Socorro 46
Chimerlings 300
Chiminage 55
Chute 209
Cicatriz 229
Cicatrizes de Batalha 189-190
Cidades 27
Ciência 120
Cobertura 208
Coiote 298
Combate 204-213
  Combate à distância 204, 206-208
  Combate próximo 204, 208-213
Computador 117
Conceito 96
Conclave 43, 53
Condução 114
Conhecimentos 117
Contatos 121
Corrida de longa distância 197
Corrupção 50, 53
Coruja 296
Corvo 296
Corvos da Tempestade 298
Cosmologia Garou 34
Covil da Wyrm 53
Credibilidade 199
Cria de Fenris 33, 70-71
Criação de personagens 94-104
  Exemplo 104-107
  Resumo 100-102
Crinos 32, 53, 204
Croatan 35
Crônica 95, 170, 260, 269
Cuco 298
Curiosi 301
CyberSolutions 287

D

Dados 171
Dançarinos da Espiral Negra 50, 272-275
Dano 186-190, 205-206
  agravado 186, 206
  letal 186, 206
  por contusão 186, 206
Dano devido à quedas 188
Deformidades de impuro 60-61
Defrontação 41, 200
Delírio 32, 54, 192
Demonstrações de Força 197
Desarmar 209
Desligamento 230
Destreza 107
Dificuldade 172, 177
Direito 118
Dissimulador 302
Divisa 53
Doenças 188
Domínio 54
Domínios Sombrios 54, 226
Domínios Abstratos 226
Dons 95, 98, 101, 132-154
  – Dons de augúrio
    Ahroun 142-143
    Galliard 140-142
    Philodox 139-140
    Ragabash 137-138
    Theurge 138-139
  – Dons raciais
    Hominídeos 133-134
    Impuros 134-136
    Lupinos 136-137
  – Dons tribais
    Andarilhos do Asfalto 143-144
    Cria de Fenris 144-145
    Fianna 146
    Filhos de Gaia 146-147
    Fúrias Negras 148
    Garras Vermelhas 149
    Peregrinos Silenciosos 149-150
    Portadores da Luz Interior 292-293
    Presas de Prata 150-151
    Roedores de Ossos 151-152
    Senhores das Sombras 152
    Uktena 153
    Wendigo 154
  – Relacionados por nome (nível)
    A Mão dos Senhores da Terra (4) 153
    Abrir Objetos (1) 137
    Abrir Ponte da Lua (3) 138
    Acalmar (2) 147
    Adaptação (3) 150
    Agonia Visceral (3) 148
    Alcançar a Umbra (5) 150
    Amigo na Necessidade (3) 151
    Andarilho da Ponte (4) 141
    Aplauso Trovejante (2) 152
    Aproveitar a Vantagem (1) 152
    Areia Movediça (4) 149
    Armadura de Luna (2) 147, 150, 152
    As Mil Formas (5) 138, 148
    Assimilação (5) 134
    Ataque Circular (5) 293
    Aterrorizar (2) 273
    Atiçando a Fornalha da Fúria (4) 142
    Atingir o Vazio (4) 147, 293
    Aura de Confiança (1) 152
    Aura do Sol (5) 148
    Avatar da Wyrm (5) 274
    Baba de Fúria (3) 273
    Banir o Totem (3) 153
    Banquete Sangrento (3) 154
    Beijo de Hélios (5) 142
    Bênção de Luna (4) 138
    Blá-blá-blá (2) 146
    Bloqueio Mental (4) 150
    Boneco Vodu (5) 153
    Cabeça de Rato (1) 273
    Camuflagem (1) 154
    Canção da Fúria (3) 141
    Canção da Grande Fera (5) 137
    Captura à Distância (4) 139
    Casulo (4) 134
    Cavar (2) 135
    Chama Tremulante (1) 150
    Chamado da Wyld (1) 140
    Chamado da Wyrm (2) 141
    Chamado do Dever (2) 140
    Chamado Para a Caçada (5) 146
    Chamas Tóxicas (5) 275
    Cicatrizes Ardentes (3) 273
    Claridade (3) 293
    Comandar Espíritos (2) 138
    Comunicação 141, 149
    com Animais (1)
    Comunicação 138, 153
    com Espíritos (1)
    Comunicação Mental (3) 135
    Comunicação Onírica (2) 141
    Comunicação Telepática (1) 141
    Consciência Sobrenatural (4) 293
    Controle de Máquinas Complexas (3) 144
    Controle de Máquinas Simples (1) 143
    Coração da Fúria (3) 142
    Coração de Gelo (5) 154
    Coup de Grace (3) 147
    Couro da Wyrm (2) 273
    Criar Elemento (1) 135
    Culinária (1) 151
    Debilitar o Corpo (4) 148
    Defesa Contra Espíritos (4) 134
    Definhar Membro (4) 135
    Descobrir Calcanhar-de-aquiles (3) 140
    Deter a Fuga dos Covardes (2) 144
    Determinação (2) 140
    Diagnosticar (1) 143
    Direcionar a Tempestade (3) 152
    Disfarçar a Mácula (5) 275
    Distrações (2) 141
    Dom do Porco-espinho (4) 135
    Dom do Spriggan (5) 146
    Dom do Totem (5) 136
    Dom dos Elementos (5) 137
    Doppelgänger (4) 144, 274
    Drenagem Espiritual (4) 139
    Embaçamento da Própria Forma (1) 137
    Empanturrar-se (4) 149
    Empatia (2) 150
    Equilíbrio (1) 292
    Espírito Amigo (3) 147
    Espírito da Batalha (2) 142
    Espírito do Pássaro (2) 153
    Espírito do Peixe (2) 153
    Exorcismo (3) 139
    Falar com os Espíritos do Vento (2) 154
    Fantasma (4) 146
    Faro Para a Forma Verdadeira (1) 139
    Faro Para Grandes Distâncias (4) 140
    Favor do Elemental (3) 144, 149
    Feridas Abertas (4) 152
    Fitar (2) 133
    Força Interior (2) 292
    Fragilizar Corpos (4) 138
    Fraquezas Fatais (1) 152
    Frio de Neve Nova (4) 154
    Garras Afiadas (1) 142, 144
    Garras de Prata (3) 142, 150
    Garras Tóxicas (1) 273
    Garras-ferrões (4) 148
    Gerar Ignorância (2) 137, 149, 151
    Golpe Piedoso (3) 293
    Gremlins (3) 138
    Grito de Gaia (4) 145
    Grude (1) 151
    Hálito da Wyld (1) 148
    Harmonia (4) 144, 150, 151
    Harmonia com a Superfície (2) 293
    Horda do Valhalla (5) 145
    Imposição (4) 140
    Imposição do Dominador (4) 152
    Induzir Esquecimento (2) 137
    Infestar (4) 151
    Injetar Veneno (4) 274
    Inquietação (3) 134
    Inspiração (1) 142
    Invisibilidade (3) 153
    Invocação da Wyld (5) 148
    Invocar a Brisa (1) 154
    Invocar Aranha de Rede (5) 144
    Invocar Elemental (4) 153
    Invocar o Espírito Canibal (4) 154
    Invocar os Espíritos da Tempestade (5) 154
    Ira de Gaia (3) 150
    Jogos da Mente (5) 141
    Lobotomia Animal (5) 139
    Loucura (5) 136
    Luz das Fadas (1) 145
    Madeira Viva (5) 148
    Maestria (4) 150
    Maldição de Éolo (2) 148
    Maldição de Lícaon (5) 149
    Maldição do Ódio (2) 135
    Materialização de Sonhos (5) 141, 154
    Matilha de Sombras (5) 152
    Mecânica do Caos (5) 144
    Medo Verdadeiro (2) 142
    Mente Animal (2) 149
    Mesmerizar (5) 140
    Mestre do Fogo (1) 133
    Misericórdia (1) 146
    Modelagem de Espírito (5) 139
    Mordida de Fenris (5) 145
    Mordida de Ferro (4) 142
    Mortalha (1) 153
    Nas Garras do Falcão (1) 150
    Nome do Espírito (3) 136, 139
    Número de Tiro (1) 143
    O Grande Salto (3) 150
    O Lobo Bate à Porta (1) 149
    Obediência (5) 152
    Odor Repugnante (2) 151
    Olhar Paralisante (3) 152
    Olho de Cobra (3) 141
    Olho Vermelho (4) 146
    Olhos de Gato (3) 135
    Orelhas de Morcego (2) 273
    Parede de Granito (5) 140
    Parente Fada (3) 146
    Pasmar (3) 147
    Patágios (2) 273
    Patas de Filhote Recém-nascido (5) 150
    Percepção do Invisível (3) 139
    Persuasão (1) 133, 145
    Perturbar Tecnologia (2) 134
    Pés de Gato (3) 136
    Poder de Thor (3) 145
    Portal da Lua (5) 150
    Raiva Primordial (1) 135
    Rei dos Animais (2) 140
    Remodelar Objeto (3) 139, 144, 147, 151, 154
    Resistência à Dor (1) 146, 151
    Resistência a Toxinas (1) 149
    Resistência de Mensageiro (2) 137
    Roer (4) 134
    Romper o Véu (5) 138
    Roubar Poderes (5) 144
    Rugido do Predador (2) 140, 154
    Sabedoria das Antigas Tradições (3) 293
    Sabedoria do Vidente (5) 136
    Salto da Lebre (1) veja *Salto da Lebre Canguru*
    Salto do 145
    Sangue Venenoso (3) 144
    Semblante de Fenris (1) 136
    Senso do Sobrenatural (2) 136, 148
    Sentidos Aguçados (1) 144
    Sentidos Cibernéticos (2) 136
    Sentir a Caça (1) 142
    Sentir a Prata (2) 137, 148, 149
    Sentir a Presa (2) 135, 138, 148, 149, 150, 273, 275, 293
    Sentir a Wyrm (1) 153
    Sentir Magia (1) 149
    Silêncio (1) 137, 149
    Simular o Cheiro de Água Corrente (1) 133
    Simular Odor de Homem (1) 144
    Sobrecarga de Energia (2) 151
    Sobrevivente (5) 141
    Teatro de Sombras (4) 149
    Terreno Irrastreável (3) 138, 147
    Toque da Mãe (1) 142, 293
    Toque da Queda (1) 151
    Turba (5) 146
    Uivo da Banshee (2) 145
    União com a Terra (4) 149
    Velocidade do Pensamento (1) 150
    Velocidade Mais Rápida que o Pensamento (4) 154
    Vento Cortante (2) 139
    Verdade de Gaia (1) 137, 148
    Vida Animal (4) 151
    Vingador de Luna (5) 149
    Vingança de Gaia (5) 136
    Visão Olfativa (2) 139
    Visões (2) 143
    Vontade Inabalável (5) 132
  Como aprender Dons

E

Elementais 299-300
Empatia 112
Empatia com Animais 114
Encantos 237-240
  Abrir Ponte da Lua 238

Armadura 238
Congelar 238
Controle de Sistemas Elétricos 238
Corrupção 239
Criar Chamas 238
Criar Vento 239
Curar 239
Curto-circuito 239
Desorientar 240
Espiar 239
Estase 282
Estática Espiritual 239
Estilhaçar Vidro 239
Incitar o Frenesi 239
Influência Maléfica 239
Inundação 239
Levitação 239
Materializar 237
Metamorfose 239
Petrificar 240
Possessão 239
Purificar os Domínios Sombrios 239
Rajada 239
Rastrear 239
Reformar 238
Romper a Realidade 240
Sentido de Orientação 238
Sentir o Reino 238
Solidificar a Realidade 240
Umbramoto 239
Vôo Ligeiro 239
Encontrão 209
Engalfinhamento 209
Engambelação 200
Englings 127, 300
Enigmas 117
Enredo 246
Entreato 170, 177, 193
Envelhecimento 61, 190
Epiphlings 301
Érebo 228
Escalada 196
Escama da Wyrm 303
Escárnio 211
Esgueirar-se 199
Esguios 285
Especializações 98, 108
Espiar 233
Espíritos 234-240
Características dos espíritos 236-240
Comunicação 240
Elementais 299-300
Espíritos animais 298
Espíritos da Weaver 282-283
Espíritos da Wyld 283
Espíritos enigmáticos 300-301
Naturae 298-300
veja também *Malditos*, *Celestinos*, *Gaffings*, *Incarnae* e *Jogglings*
Espíritos ancestrais 299
Esportes 111
Esquiva (Habilidade) 111
Esquivar-se 205
Essência 237
Estados Físicos 186
Estados Mentais 190
Estrela Rubra, a veja *Antélios*
Etiqueta 115
Europa 47
Exemplo de jogo 213-217
Experiência 95, 180-181, 265
Expressão 112

F

Façanhas ao volante 199
Fadas 282
Falcão 294
Falhas críticas 172, 177
Falsificação 201
Febe 55
Fenrir veja *Cria de Fenris*
Fenris 295
Feras 28, 54
Ferimentos 186
Festim 45
Fetiche (Antecedente) 121
Fetiches 240-241, 301-303
Fianna 33, 72-73
Filhos das Clareiras 299
Filhos de Gaia 33, 74-75
Filhotes 30
Flauta da harmonia 301
Flechas Malditas 303
Fluxo 228
Fogo 188
Fomori 52, 54, 275-278
Força 107, 197
Força de Vontade 95, 98, 128-129, 237
Formas 203-204
Frenesi 190-191
Frenesi da raposa veja *Frenesi*
Frenesi selvagem veja *Frenesi*
Fúria 27, 95, 98, 125-126, 191, 205, 237
Fúrias Negras 33, 76-77
Furtividade 116

G

Gaffings 54, 236
Gaia 28, 54, 234
Galliard 33, 66
Garras 209
Garras Vermelhas 33, 78-79
Glabro 54, 203
Glória 124
Glossário de termos de jogo 177
Glossário de termos Garou 53-55
Gnose 27, 95, 98, 127-128, 237
Grã-klaive 210, 303
Grifo 295
Grito de Alerta 46
Grito de Vanglória 46
Guerra da Fúria, a 28

H

Habilidades 95, 97, 110-119, 177
Harano 54
Hierarquia Garou 40
Hino de Guerra 46
Hispo 54, 204
História 170, 260
História Garou 28
Hominídea (forma) 32, 54, 203
Hominídea (raça) 30, 54, 59
Honra 124

I

Idéias para histórias 265-269
Idioma Garou 45
Imobilização 206
Impergium 28, 54
Impura (raça) 32, 54, 59
Incapacitar 210
Incarnae 54, 236, 237
Influência da Wyrm, sob a 191
Iniciativa 195
da matilha 194
Inspirados, os 285
Instinto Primitivo 113
Inteligência 110
Interpretação de sonhos 201
Interrogatório 200
Intimidação 113, 200
Investigação 118

J

Jogglings 54, 236
Javali 295
Jogo 202
Justiça Garou 40

K

Kenning 54
Klaive 54, 210, 302

L

Lábia 113
Lacaios da Wyrm 272-278
Liderança 115
Lingüística 118
Litania 37, 54
Lixo tóxico 189
Lobisomens 22, 26, 29-30
Localizador de espíritos 301
Lua Cheia veja *Ahroun*
Lua Crescente veja *Theurge*
Lua Gibosa veja *Galliard*
Lua Nova veja *Ragabash*
Luna 54
Lunos 299
Lupina (forma) 32, 54, 204
Lupina (raça) 30, 54, 61

M

Magos 280-281
Maldição de Desonra 46
Maldição, a 191
Malditos 49, 54, 282-285
Malfeas 229
Mandíbula de ferro 210
Manha 113
Manipulação 108
Manobras especiais 210-211
Mão do Morto, a 287-289
Material de referência 23
Matilha 42, 54, 99, 102
Medicina 118
Meia-lua veja *Philodox*
Membrana, a 54, 231
Mentor 121
Mito da Criação, o 223
Mitos sobre os lobisomens 22
Modorra 240
Mordida 208
Mover-se 196
Movimento 208
Mudança de forma 196, 203-204
Mundo espiritual veja *Umbra*

N

Narrativa 21, 244-269
Natureza 27
Níveis 171, 177
Níveis de vitalidade veja *Vitalidade*
Noite 227

O

Ocultismo 119
Ofícios 114
Oratória 200
Osso da sorte 213

P

Pacto, o 29, 55
Pactuado Ocidental, o 29
País do Verão 229
Pangéia 229
Parada de dados 171, 177
Paradas de ataque 205
Parentes 30, 55, 122
Pégaso 295
Pele de Maldito 301
Pele de símio 301
Película 55, 221, 223, 225
Pentex 51
Penumbra 55, 225
Percepção 109
Percorrer atalhos 55, 227-228
Peregrinos Silenciosos 34, 80-81
Performance 116, 201
Perícias 114
Periferia, a 231
Permanecer ativo, como 187
Perseguição 197
Pesquisa 202
Philodox 33, 65
Pó da Morte 303
Política 119
Ponte da lua 55
Pontos de bônus 98, 102
Portadores da Luz Interior 36, 292-293
Portais 233
Posto 39, 95, 98, 125
Como subir de posto 184
Exigência de renome por augúrio 185
Prata 189
Prelúdio 102-104
Presas de Prata 34, 82-83
Primeira Mudança 30
Procura 202
Prontidão 111
Proteção 206
Protetorado 55
Psicomaquias 285

Q

Queda 206
Quimáreo 226
Quimera 297

R

Raça 30, 55, 59-61, 100
veja também *hominídea*, *impura* e *lupina*.
Raça Pura 122
Raças Metamórficas veja *Feras*
Raciocínio 110
Radiação 189
Ragabash 33, 63
Raposa 298
Rasteira 209
Rastejante Nexus 284
Rastreamento 202
Rato 295
Ravina 226
Recarregar 208
Recuperação 188, 196
Ferimentos em seres humanos 187
Recursos 123
Regra de Ouro, A 175
Reino Cibernético 229
Reino da Atrocidade 229
Reino Etéreo 230
Reino Lendário 230
Reinos 55, 220
Renome 39, 95, 98, 124-125
Premiações 182-184
Reparos 198
Réquiem dos Caídos 46
Ritos (Antecedente) 123
Rituais 155-167
– Relacionados por nome (nível)
A Caçada (3) 161
A Grande Caçada (2) 166
A Laceração do Véu (4) 161
A Longa Vigília (2) 166
A Toca do Texugo (4) 157
Batismo de Fogo (1) 163
Cerimônia pelos Falecidos (1) 159
Hálito de Gaia (pequeno) 166
Oração da Caçada (pequeno) 166
Oração pela Presa (pequeno) 167
Os Dentes Vingativos de Gaia (5) 161
Pedra de Escárnio (2) 160
Ritmos Ósseos (pequeno) 167
Ritual da Pedra Caçadora (1) 163
Ritual da Ravina Encoberta (4) 158
Ritual de Abertura de Caern (1) 157
Ritual de Abertura de Ponte (4) 157
Ritual de Assembléia (1) 157
Ritual de Compromisso (1) 163
Ritual de Conjuração (2) 164
Ritual de Conquista (2) 162
Ritual de Contrição (1) 160
Ritual de Criação de Caern (5) 158
Ritual de Dedicação do Talismã (1) 163
Ritual de Ferimento (1) 163
Ritual de Fetiche (3) 165
Ritual de Iniciação (2) 164
Ritual de Ostracismo (2) 160
Ritual de Passagem (2) 30, 162
Ritual de Purificação (1) 159
Ritual de Renúncia (2) 160
Ritual de Totem (3) 165
Ritual do Lobo do Inverno (3) 159
Ritual do Novo Despertar (2) 165
Ritual dos Ventos Frios (2) 165
Ritual Para Despertar Espíritos (2) 164
Ritual Satírico (3) 161
Saudação à Lua (pequeno) 167
Saudação ao Sol (pequeno) 167
Voz do Chacal (2) 161
– Tipos
de Caern 157-159
de Morte 159
de Pacto 159-160
de Punição 160-162
de Renome 162-163
Místicos 163-165
Pequenos 166-167
Periódicos 165-166
Rituais (Habilidade) 119
Roedores de Ossos 34, 84-85
Ronin 55
Rosnado de Precedência 46
Ruptura, a 223

S

Sabedoria 125
Salto dilacerante 211
Saltos 197
Sedução 201
Seita 42, 55, 259
Selo da lua 303
Senhores das Sombras 34, 86-87
Sinfonia do Abismo 46
Sinos de capela 301
Sobrevivência 117
Sociedade Garou 37
Soco 209
Sombra (tarefa física) 198
Sombra da noite 303
Sucessos 172
Sucessos automáticos 172

T

Talentos 110
Tarefas físicas 196
Tarefas mentais 201
Tarefas sociais 199
Teias 226, 233
Tellurian 55, 221
Tema 256
Tempo 170
Theurge 33, 64
Toca dos Lobos 230
Totem (Antecedente) 123
Totens (espíritos) 42, 55, 293-298
Trabalho de equipe 175
Tradições, as 55
Tríade, a 34, 55, 223, 234
veja também *Weaver*, *Wyld* e *Wyrm*
Tribo 33, 43, 55, 62, 68-91, 97, 100
Tribos Perdidas 35
Trilhas da lua 233
Trilhas espirituais 233
Trods 226
Túneis da Wyrm 233
Turno 170, 193

U

Uivadores Brancos 35
Uivo de Apresentação 46
Uivos 45-46
Uktena (totem) 297
Uktena (tribo) 34, 88-89
Umbra 27, 220-234
veja também *Umbra Negra*, *Umbra Profunda*, *Umbra Rasa* e *Penumbra*
Umbra Negra 232
Umbra Profunda 55, 231
Umbra Rasa 55, 228-231
Unicórnio 297
Urso 295

V

Vampiros 278-280
Vantagens 177
Venenos 188
Vetores de Estase 282
Véu de Febe 301
Véu, o 33-55
Viagem umbral 232-233
Vigor 107
Vitalidade 95, 129, 177
Vórtices 283

W

Weaver 34-35, 53, 55, 235
Wendigo (totem) 295, 299
Wendigo (tribo) 34, 90-91
Wyld 34, 55, 234
Wyldling Inferior 283
Wyrm 34-35, 49-53, 55, 235, 272

Z

Zona Onírica 230

Lobisomem
O Apocalipse

Nome: _____ Raça: _____ Nome da Matilha: _____

Jogador: _____ Augúrio: _____ Totem da Matilha: _____

Crônica: _____ Tribo: _____ Conceito: _____

Atributos

Físicos

Força _____ ●○○○○

Destreza _____ ●○○○○

Vigor _____ ●○○○○

Sociais

Carisma _____ ●○○○○

Manipulação _____ ●○○○○

Aparência _____ ●○○○○

Mentais

Percepção _____ ●○○○○

Inteligência _____ ●○○○○

Raciocínio _____ ●○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ ○○○○○

Esportes _____ ○○○○○

Briga _____ ○○○○○

Esquiva _____ ○○○○○

Empatia _____ ○○○○○

Expressão _____ ○○○○○

Intimidação _____ ○○○○○

Instinto Primitivo ○○○○○

Manha _____ ○○○○○

Lábia _____ ○○○○○

Perícias

Emp. c/ Animais ○○○○○

Ofícios _____ ○○○○○

Condução _____ ○○○○○

Etiqueta _____ ○○○○○

Armas de Fogo _____ ○○○○○

Liderança _____ ○○○○○

Armas Brancas _____ ○○○○○

Performance _____ ○○○○○

Furtividade _____ ○○○○○

Sobrevivência _____ ○○○○○

Conhecimentos

Computador _____ ○○○○○

Enigmas _____ ○○○○○

Investigação _____ ○○○○○

Direito _____ ○○○○○

Lingüística _____ ○○○○○

Medicina _____ ○○○○○

Ocultismo _____ ○○○○○

Política _____ ○○○○○

Rituais _____ ○○○○○

Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Antecedentes

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

Dons

_____

_____

_____

_____

_____

Dons

_____

_____

_____

_____

_____

Renome

Glória

○○○○○○○○○○

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Honra

○○○○○○○○○○

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Sabedoria

○○○○○○○○○○

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Posto

Fúria

○○○○○○○○○○

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Gnose

○○○○○○○○○○

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Força de Vontade

○○○○○○○○○○

❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Vitalidade

Escoriado		❑
Machucado	-1	❑
Ferido	-1	❑
Ferido Gravemente	-2	❑
Espancado	-2	❑
Aleijado	-5	❑
Incapacitado		❑

Experiência

Lobisomem
O Apocalipse

Hominídeo

Nenhuma alteração

Dificuldade: 6 ____

Glabro

Força (+2) _____
Vigor (+2) _____

Aparência (-1) ____
Manipulação(-1)___
Dificuldade: 7 ____

Crinos

Força (+4) _____
Destreza (+1)_____
Vigor (+3) _____

Aparência 0 _____
Manipulação(-3)___
Dificuldade: 6 ____

INDUZ O DELÍRIO EM SERES HUMANOS

Hispo

Força(+3) _____
Destreza(+2) _____
Vigor(+3) _____

Manipulação(-3)___
Dificuldade:7 ____

Lupino

Força(+1) _____
Destreza(+2) _____
Vigor(+2) _____

Manipulação(-3)___
Dificuldade: 6 ____

Outras Características

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Cicatrizes de Batalha: _____

Deformidade de Impuro: _____

Fetiches

Objeto: _____ Nível _____ Gnose _____
Poder: _____
Objeto: _____ Nível _____ Gnose _____
Poder: _____
Objeto: _____ Nível _____ Gnose _____
Poder: _____
Objeto: _____ Nível _____ Gnose _____
Poder: _____

Rituais

Combate

Manobra/Arma	Teste	Dificuldade	Dano	Alcance	CdT	Pente

Tabela de Briga

Manobra	Teste	Dif.	Dano
Mordida	Destreza+Briga	5	Força+1/A
Encontrão	Destreza+Briga	7	Especial/B
Garra	Destreza+Briga	6	Força+1/A
Engalfinhamento	Destreza+Briga	6	Força/B
Chute	Destreza+Briga	7	Força+1/B
Soco	Destreza+Briga	6	Força/B

A = Dano Agravado.
B = Dano por Contusão

Proteção: _____

WHITE WOLF
GAME STUDIO

INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS

GUNSHIN