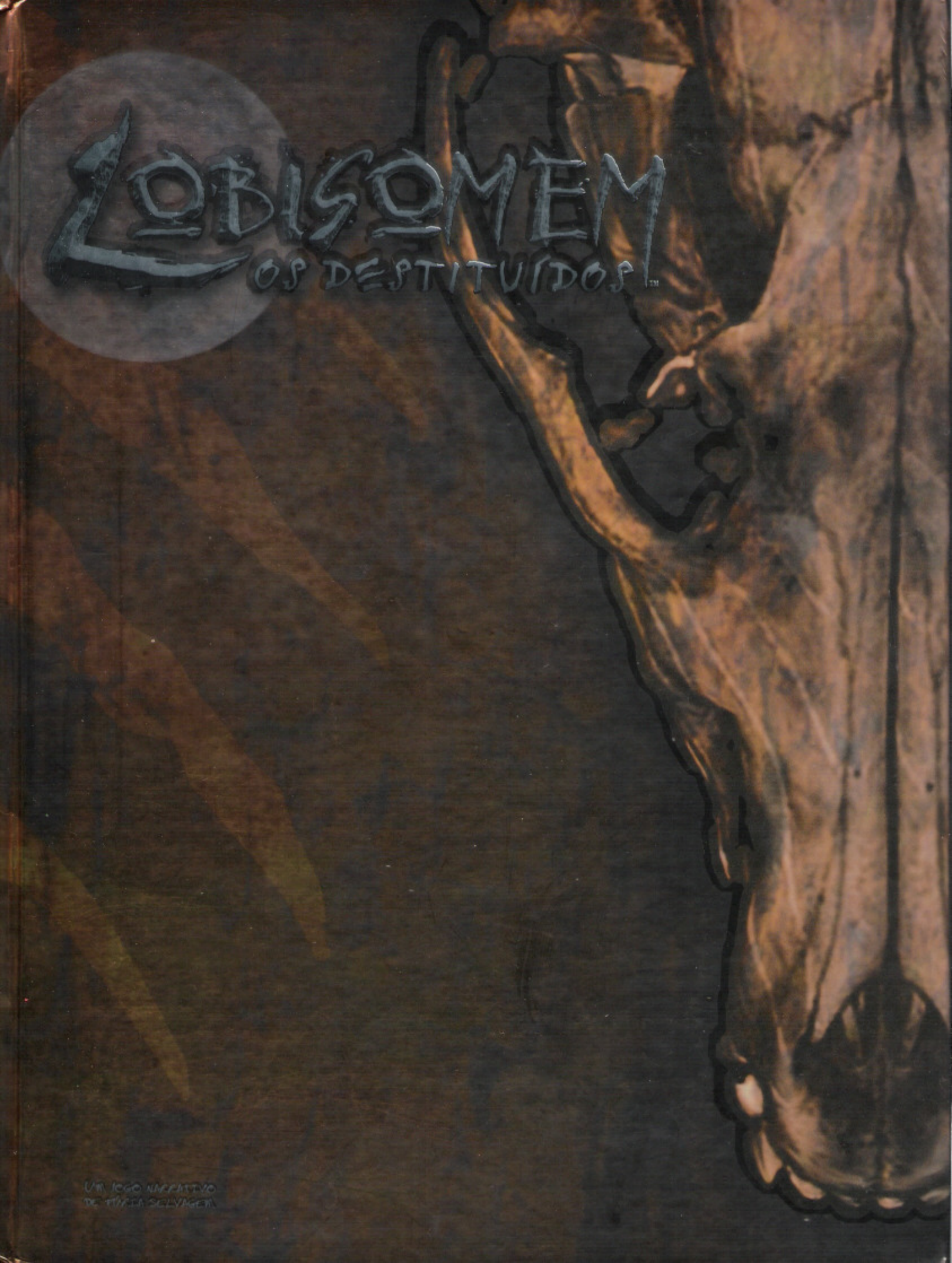
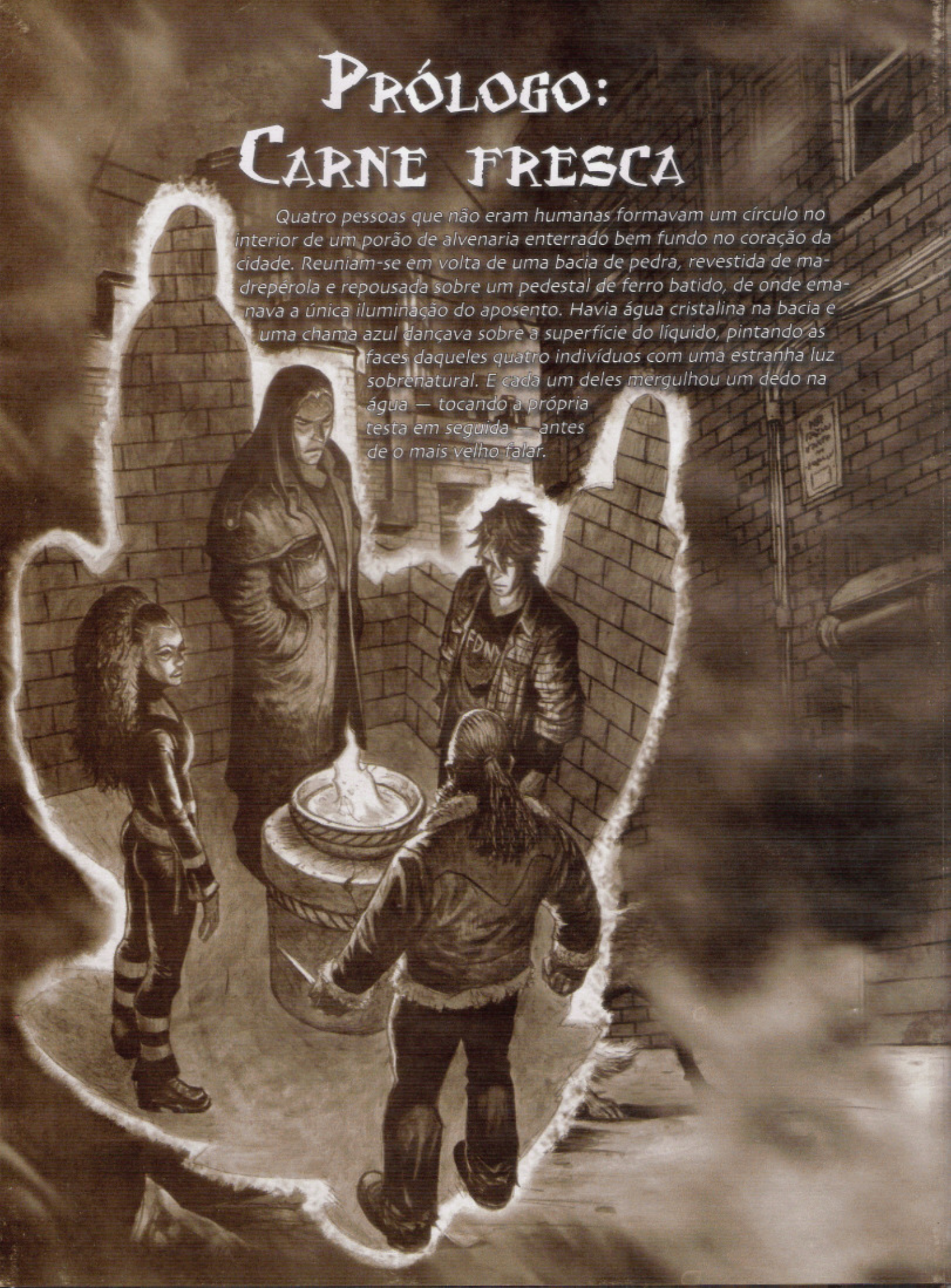
LOBISOMEM
OS DESTITUÍDOS™

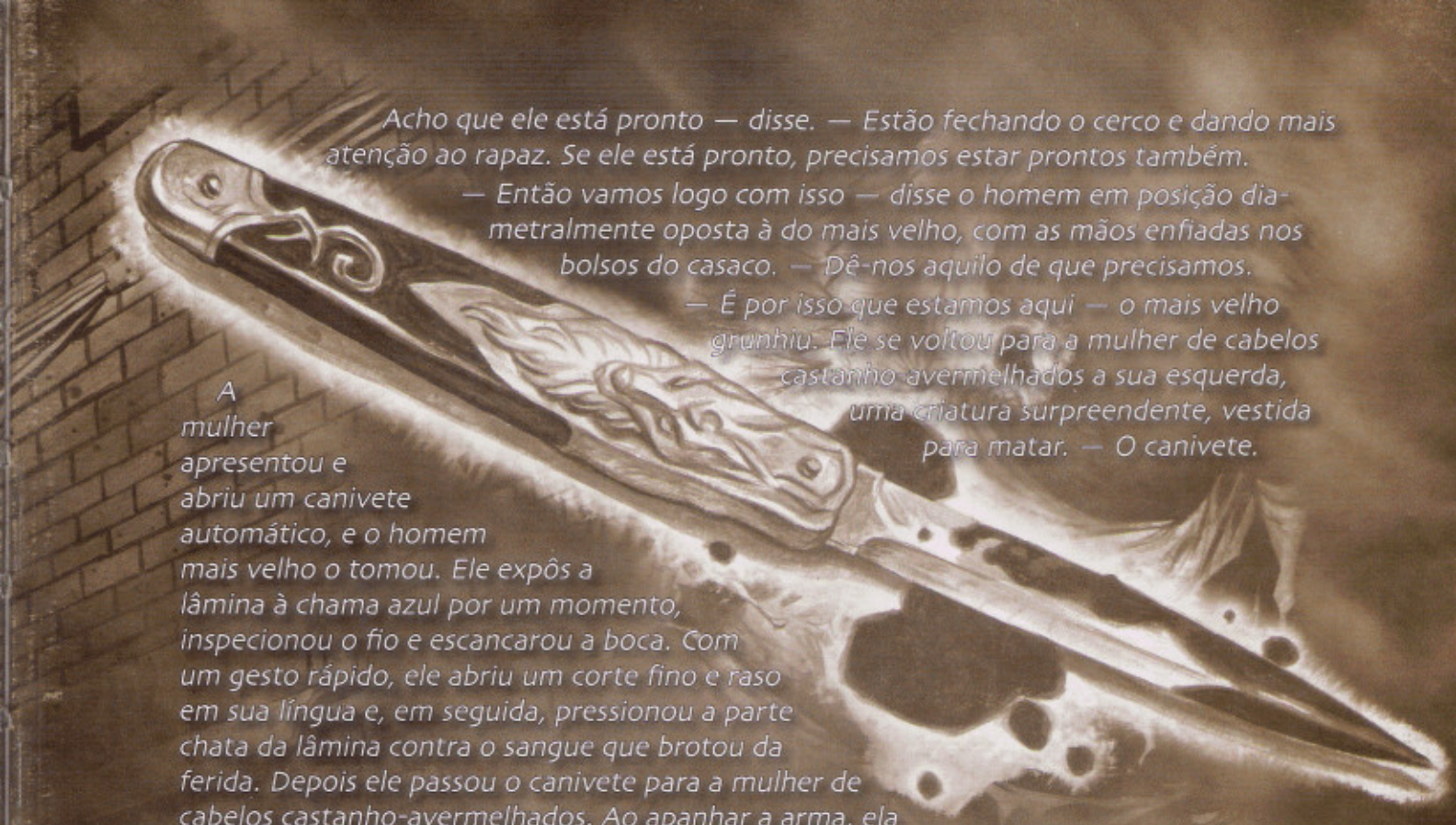


UM JOGO NARRATIVO DE TERRA SELVAGEM



Prólogo: Carne fresca

Quatro pessoas que não eram humanas formavam um círculo no interior de um porão de alvenaria enterrado bem fundo no coração da cidade. Reuniam-se em volta de uma bacia de pedra, revestida de madrepérola e repousada sobre um pedestal de ferro batido, de onde emanava a única iluminação do aposento. Havia água cristalina na bacia e uma chama azul dançava sobre a superfície do líquido, pintando as faces daqueles quatro indivíduos com uma estranha luz sobrenatural. E cada um deles mergulhou um dedo na água — tocando a própria testa em seguida — antes de o mais velho falar.



Acho que ele está pronto — disse. — Estão fechando o cerco e dando mais atenção ao rapaz. Se ele está pronto, precisamos estar prontos também.

— Então vamos logo com isso — disse o homem em posição diametralmente oposta à do mais velho, com as mãos enfiadas nos bolsos do casaco. — Dê-nos aquilo de que precisamos.

— É por isso que estamos aqui — o mais velho grunhiu. Ele se voltou para a mulher de cabelos castanho-avermelhados a sua esquerda, uma criatura surpreendente, vestida para matar. — O canivete.

A mulher apresentou e abriu um canivete automático, e o homem mais velho o tomou. Ele expôs a lâmina à chama azul por um momento, inspecionou o fio e escancarou a boca. Com um gesto rápido, ele abriu um corte fino e raso em sua língua e, em seguida, pressionou a parte chata da lâmina contra o sangue que brotou da ferida. Depois ele passou o canivete para a mulher de cabelos castanho-avermelhados. Ao apanhar a arma, ela dilatou as narinas bem perto do sangue, depois tocou o líquido carmesim com a língua antes de passar a faca à pessoa seguinte. Em poucos instantes, todos os quatro haviam feito a mesma coisa, e o mais velho voltou a segurar o canivete. Limpou a lâmina no punho da jaqueta de brim antes de fechar a arma e devolvê-la a sua dona.

— Agora vocês sabem o que eu sei — ele disse, olhando-os nos olhos, um a um. — Vamos embora.

• • •

Era melhor eu sair daqui, Mark pensou, fitando a agitada escuridão pela janela do metrô. O balanço cadenciado do vagão vazio o embalara até ele meio que adormecer; eram estados como aquele que geralmente revelavam quanto ele havia se tornado infeliz depois de se mudar para a cidade grande. Mark não tinha nada do que se queixar especificamente — emprego estável, perspectivas decentes de namoro, nunca tinha sido assaltado —, mas, mesmo assim, ele estava bem longe de casa, não tinha amigos de verdade e as coisas andavam estranhas ultimamente. Ele coçou distraidamente a atadura que envolvia sua mão direita, bem ali onde alguma coisa, no parque, depois de assustar o cachorro dele e atacá-lo — a ele, Mark —, arrancou-lhe um naco de carne, fugindo em desabalada carreira logo em seguida. O médico dissera que ele não havia contraído raiva nem nada do gênero, mas ainda assim era uma coisa muito esquisita e improvável para acontecer num parque municipal. E ele andara vendo... coisas... antes do incidente e desde então. Coisas que o faziam questionar se aquela vida talvez não passasse de um sonho do qual ele precisava acordar. Coisas nas quais ele não gostava de pensar.

Quando o metrô finalmente parou, Mark se levantou, dirigiu-se para a porta e, já do lado de fora, deu com uma mulher atravancando-lhe o caminho. Ela pareceu tão surpresa quanto ele, mas suas narinas se dilataram e havia um certo brilho no fundo de seus olhos. A mulher sorriu e Mark não pôde deixar de retribuir. Ele também não conseguiu evitar uma inspeção rápida, de alto a baixo, absorvendo cada centímetro daquele corpo miúdo e firme. Ela não tinha um grama sequer de gordura e vestia um traje de noite que deixava pouca

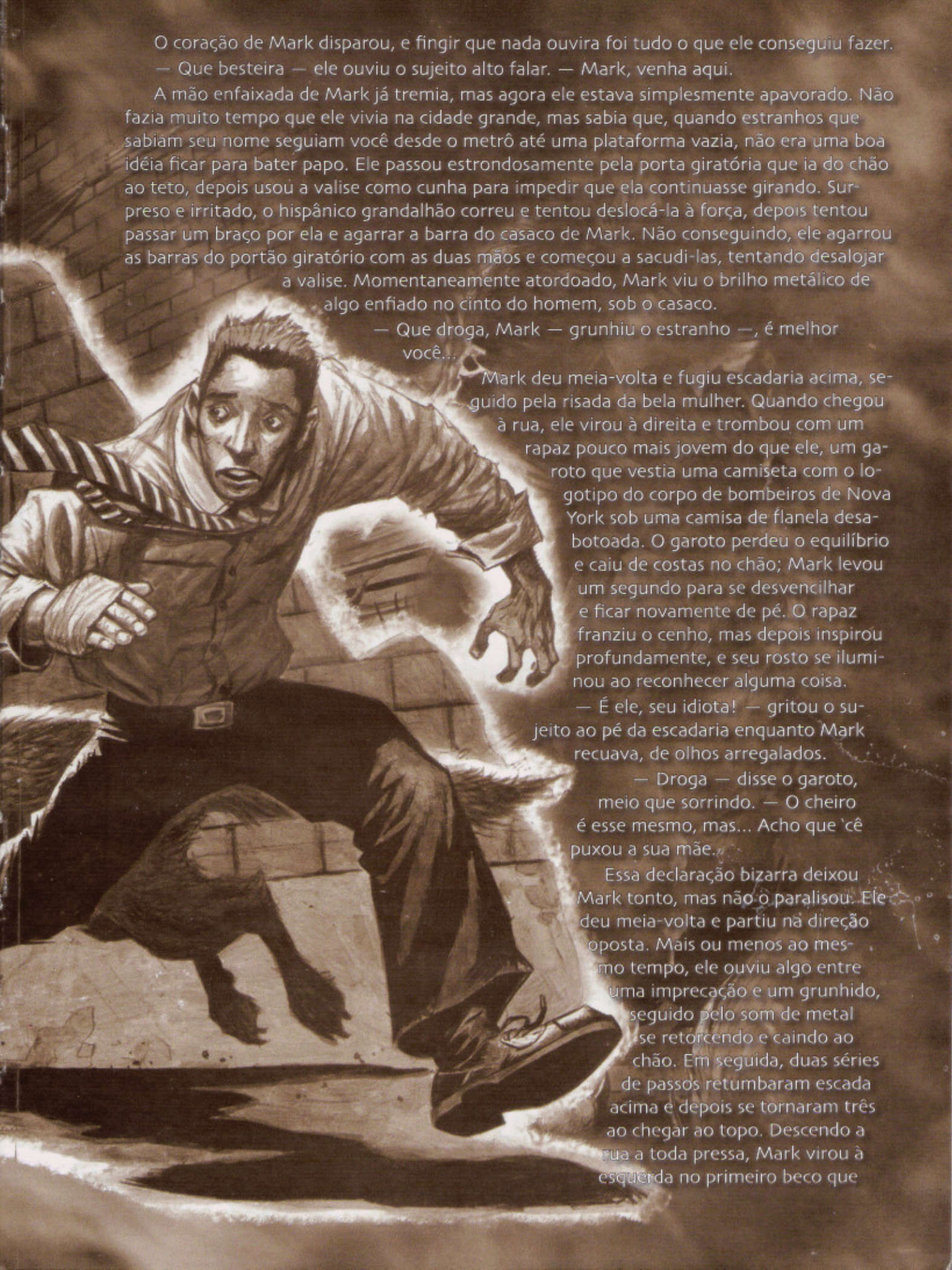
coisa a cargo da imaginação. Mark voltou a fitar o rosto da mulher, tentando não demonstrar culpa, e ela abriu um sorriso cúmplice. Ela entrou no vagão, sem jamais desviar os olhos, focados nos dele, e virou-se, de modo que Mark teve de se espremer para passar por ela. Ruborizado e pensando num filme chamado *Metrô de Nova York* a que ele havia assistido na TV por assinatura quando garoto, Mark desceu do trem e foi embora. Quando já estava a meio caminho do alto portão giratório que levava às escadas, ele olhou para trás e viu que a mulher ainda estava lá a observá-lo.

• • •

Na noite seguinte, a mulher já estava no trem quando Mark entrou. Estava sentada ao lado de um homem alto e de ombros largos que vestia um casaco preto e comprido e tinha cabelos lisos, bastos e negros. O sujeito fitou Mark com um desdém impassível, mas a mulher sorriu com a mesma cumplicidade de antes e sussurrou alguma coisa para seu homem. Mark devolveu o sorriso, constrangido, e tomou um assento bem perto da porta. Ele apoiou a valise sobre o assento ao lado e a abriu, fingindo estar imensamente interessado no que havia dentro dela em vez de olhar para os outros dois.

O trem se pôs em movimento, e Mark seguiu num silêncio aturdido e desconfortável o caminho todo até sua estação. A mulher era amedrontadora, apesar de bonita, e o grandalhão que a acompanhava certamente não ajudava a deixar Mark à vontade. Não tiravam os olhos dele, e Mark era capaz de senti-lo mesmo quando não olhava para eles. Quando o trem finalmente chegou à estação na qual ele tinha de saltar, Mark apanhou suas coisas e correu para a porta. O estranho casal também se levantou, e Mark ouviu-os sair pela porta mais próxima. Os passos deles ecoavam alto sobre a plataforma de concreto, que parecia aflitivamente desolada na mesma medida em que a apreensão de Mark aumentava. Ele correu para o portão, determinado a não olhar para trás.

— 'Tá com pressa? — gritou a mulher, sorrindo nitidamente ao fazê-lo. — Por que você não fica um pouco mais?



O coração de Mark disparou, e fingir que nada ouvira foi tudo o que ele conseguiu fazer.

— Que besteira — ele ouviu o sujeito alto falar. — Mark, venha aqui.

A mão enfaixada de Mark já tremia, mas agora ele estava simplesmente apavorado. Não fazia muito tempo que ele vivia na cidade grande, mas sabia que, quando estranhos que sabiam seu nome seguiam você desde o metrô até uma plataforma vazia, não era uma boa idéia ficar para bater papo. Ele passou estrondosamente pela porta giratória que ia do chão ao teto, depois usou a valise como cunha para impedir que ela continuasse girando. Surpreso e irritado, o hispânico grandalhão correu e tentou deslocá-la à força, depois tentou passar um braço por ela e agarrar a barra do casaco de Mark. Não conseguindo, ele agarrou as barras do portão giratório com as duas mãos e começou a sacudi-las, tentando desalojar a valise. Momentaneamente atordoado, Mark viu o brilho metálico de algo enfiado no cinto do homem, sob o casaco.

— Que droga, Mark — grunhiu o estranho —, é melhor você...

Mark deu meia-volta e fugiu escadaria acima, seguido pela risada da bela mulher. Quando chegou à rua, ele virou à direita e trombou com um rapaz pouco mais jovem do que ele, um garoto que vestia uma camiseta com o logotipo do corpo de bombeiros de Nova York sob uma camisa de flanela desabotoada. O garoto perdeu o equilíbrio e caiu de costas no chão; Mark levou um segundo para se desvencilhar e ficar novamente de pé. O rapaz franziu o cenho, mas depois inspirou profundamente, e seu rosto se iluminou ao reconhecer alguma coisa.

— É ele, seu idiota! — gritou o sujeito ao pé da escadaria enquanto Mark recuava, de olhos arregalados.

— Droga — disse o garoto, meio que sorrindo. — O cheiro é esse mesmo, mas... Acho que 'cê puxou a sua mãe.

Essa declaração bizarra deixou Mark tonto, mas não o paralisou. Ele deu meia-volta e partiu na direção oposta. Mais ou menos ao mesmo tempo, ele ouviu algo entre uma imprecação e um grunhido, seguido pelo som de metal se retorcendo e caindo ao chão. Em seguida, duas séries de passos retumbaram escada acima e depois se tornaram três ao chegar ao topo. Descendo a rua a toda pressa, Mark virou à esquerda no primeiro beco que

conseguiu encontrar; sua mente zunia, tomada por um terror primitivo. Parte dele quase desistiu ao ver que um alambrado fechava o fim do beco, mas não era essa a parte que o controlava. Quase sem pensar, ele subiu numa lixeira próxima, atirou-se em direção ao topo do alambrado e passou para o outro lado com muito esforço. Rasgou as calças e caiu com todo o peso, torcendo o joelho e acabando de costas no chão. Ficar de pé pareceu levar uma eternidade, mas as pessoas que o perseguiam só haviam chegado à entrada do beco.

— Volte aqui antes que você me tire realmente do sério! — berrou o grandalhão.

Mark resolveu não obedecer e, em vez disso, virou novamente à esquerda, de volta ao estacionamento onde seu carro o esperava. Tentou ignorar os ruídos que indicavam que ele era perseguido, mas isso se tornou especialmente difícil quando os passos retumbantes cessaram durante um longo instante, foram seguidos por três baques altos e polpudos e então recomeçaram. Os perseguidores estavam cada vez mais perto agora, já deste lado da cerca, apesar de não terem tocado nem a lixeira nem o alambrado para chegarem aonde estavam. E o pior, o timbre dos passos ia mudando quanto mais se aproximavam. Ficavam mais leves e produziam estalidos, como se algo arranhasse o chão. E eram muito mais rápidos.

Mark arrancou um gemido grave do fundo da garganta e tentou acelerar, mas já era tarde demais. Uma coisa baixa e negra surgiu na periferia de seu campo visual, pela esquerda, e mordiscou sua coxa, o que o fez se retrair e cambalear. Uma outra coisa — algo mais lustroso e castanho-avermelhado, como os cabelos da moça no metrô — apareceu pela direita e arrancou-lhe o sapato. Ele caiu de joelhos e um forte impacto em suas costas o fez tombar sobre o próprio ventre antes de fosse lá o que o tivesse atingido partir em outra direção. Atordoado, ele ficou deitado até levar um forte pontapé nas costelas, algo que o levantou do chão e o atirou de encontro a umas latas de lixo que estavam perto da parede.

Ele se estatelou no chão e viu o hispânico fitá-lo ameaçadoramente, só que havia algo de errado com a aparência do sujeito. Ele parecia maior do que Mark pensara a princípio, e seu rosto era mais bestial e anguloso do que aparentara ser sob as lâmpadas fluorescentes. O homem tinha costeletas cheias, a mandíbula era protuberante, os dentes grandes, e os olhos emitiam um reflexo ligeiramente amarelo na penumbra. Ele se aproximou de Mark com os lábios arreganhados, e um lobo de pêlo lustroso e castanho-avermelhado vinha ao lado dele, com as presas à mostra e a cauda agressivamente erguida.

As costelas, o joelho e a mão enfaixada de Mark ardiam, e seu coração martelava, mas ele não estava mais amedrontado. Na verdade, como uma parte cada vez menor de seu íntimo se admirou ao perceber, ele estava ficando

Zangado

Ele rangia os dentes e crispava as mãos com tanta força que estava começando a cortar as próprias palmas. O som de **tambores retumbava em seu crânio**, e **uma névoa rubra se fechava sobre ele**, vinda dos limites de seu campo visual.

Como ousavam fazer isso com ele? Ele nem sequer os conhecia.

— Maldito seja, garoto — o grandalhão resmungou ao tirar algo comprido e metálico de sob o casaco. — Só queríamos conversar. Agora talvez ensinemos a você uma lição sobre...

O corpo de Mark ardia, como se tivesse acabado de tomar banho com palha de aço. **O trovão rugia em seus ouvidos**, era o som de seu coração que tentava explodir. **O luar que atravessava as nuvens escuras queimava-lhe os olhos. No fundo da boca, ele sentia o sabor elétrico de uma**

FÚRIA

que parecia mais antiga que a humanidade. Não era **raiva** simplesmente, era algo

MAIS PURO E MAIS PODEROSO.

SENTIR ESSE PODER TERRÍVEL E ACEITÁ-LO
provocou o rompimento do último lacre que mantinha Mark sob controle, e
TODO O SEU ÍNTIMO EMERGIU AOS GRITOS.
Era como se ele tivesse sido atingido por um raio que agora se enroscava em volta de seu coração.

SEU SANGUE EVAPOROU...
SUA PELE SE RASGOU E QUEIMOU
DE DENTRO PARA FORA...
SEUS DENTES CRESCERAM E SE AMONTOARAM,
FORÇANDO OS MAXILARES A SE ABRIREM...
SUAS ROUPAS ENCOLHERAM E RASGARAM
QUANDO SEU CORPO AS DESTRUIU...

E foi então que ele produziu um som que nunca ouvira antes, salvo fracas imitações no cinema e na televisão. Era um som inumano, repleto de FÚRIA e alívio, e um murmúrio saudoso. Era um UIVO legítimo, e foi como se o som pudesse percorrer o mundo todo antes de Mark ficar sem fôlego.

O grandalhão se calou e, por reflexo, deu um passo para trás, e o lobo castanho-avermelhado recuou, abaixando a cauda. Os dois pareciam tão pequenos agora... tão fracos. Havia medo em seus olhos e também em seu cheiro, e ao farejá-lo, Mark soube instintivamente que tudo o que ele tinha a fazer era se deixar levar, livrar-se deles e colocar-se a salvo.

E FOI O QUE ELE FEZ....
14

6448

Primeiramente gostaria de relembrar que meu intuito como de muitos outros fãs e apaixonados por RPG não é difamar os direitos autorais, mas sim manter disponível o acesso a materiais tão caros e proveitosos, sendo assim mesmo aqueles que tenha consigo uma cópia deste livro poderá mais tarde colaborar com a compra do mesmo, de uma forma ou outra necessitamos de produtos traduzidos para manter nossa coleção, se mantemos esta idéia em mente ninguém sai prejudicado.

Agradecimentos:

Gostaria de agradecer a um colaborador muito especial, pois sem ele não teria acesso a este maravilhoso material e a possibilidade de fornecer seu conteúdo a todos os fãs de RPG.

Muito grato a você Júnior, "Bilton".

Tenham uma boa leitura e aproveitamento.

ass: Glauber, "GUNSHIN".

LOBISOMEM
OS DESTITUÍDOS

SUMÁRIO

PRÓLOGO: CARNE FRESCA 2

INTRODUÇÃO 12

CAPÍTULO UM: O MUNDO DOS DESTITUÍDOS 20

CAPÍTULO DOIS: PERSONAGEM 58

CAPÍTULO TRÊS: REGRAS E SISTEMAS ESPECIAIS 166

CAPÍTULO QUATRO: NARRATIVA E ANTAGONISTAS 210

APÊNDICE UM: O MUNDO ESPIRITUAL 248

APÊNDICE DOIS: AS ROCHOSAS 286

EPÍLOGO: FORMAS 311

ÍNDICE 314

FICHA DE PERSONAGEM 318

FICHAS CÊNICAS 320

Introdução

Não consigo ouvir nada além do som de coisas que se RASGAM.

Será minha pele ou só a pele de cordeiro que me fizeram usar?

Não enxergo nada, pois uma luz abrasadora me cega.

Não consigo fechar os olhos, nem sequer desviá-los do DISCO BRANCO E ARDENTE que domina o céu noturno.

Não consigo falar por causa da FÚRIA e da bile que sobem por minha garganta e me sufocam.

Qualquer som que eu produza sai como um GRITO BESTIAL que nenhum ser humano jamais produziu.

Nada mais sinto, a não ser O FOGO E A AGONIA de meu corpo, que se desfaz de dentro para fora.

Não consigo parar de tremer...

não consigo parar de arranhar o chão...

NÃO CONSIGO PARAR DE SEGURAR...

O que está acontecendo?

ESTOU MORRENDO? Estou nascendo?

A vida que conheci era apenas um sonho febril dentro de um útero desolado e maldito?

Não consigo sair... não consigo nascer...

Alguma coisa me sufoca, e não consigo me desvencilhar.

Não sou forte o bastante.

Estou tentando refrear alguma coisa?

ESTOU ENLOUQUECENDO?

Meu Deus, o que está acontecendo?

ESTOU NO INFERNO?

Não enxergo... não falo... não sinto...

Ouço apenas o bramido de meu sangue fervente

e UM UIVO DE FÚRIA E DESTINO INUMANOS...

Sou eu?

Eu estou produzindo esse som?

Não consigo parar...

Como é que contive essa coisa durante tanto tempo?

E. DEUS ME PERDOE, POR QUE EU IA QUERER FAZER ISSO?

O homem é o único animal que continua amigo das vítimas que pretende devorar até de fato devorá-las.

– Samuel Butler, "Mind and Matter"

Lobisomens. A palavra evoca inúmeras imagens. A lua cheia. A transformação de homem em animal. A bala de prata. O uivo.

Os lobisomens simbolizam tudo o que os seres humanos temem na natureza: a idéia de servir de presa a algo mais forte do que nós, o medo de que nossa civilização seja uma impostura a disfarçar o animal que vive em nossos corações. Eles simbolizam um mundo que não gosta dos seres humanos, que nos vê apenas como presas.

No entanto, e se uma mente racional estivesse por trás dessa selvageria? E se os lobisomens se insinuassem entre nós, não porque foram amaldiçoados a se tornar menos que humanos, mas porque foram transformados em algo mais?

Um jogo de fúria selvagem

Lobisomem: os Destituídos é a história de uma raça antiga, parte lupina, parte humana. Foram um dia os senhores de homens e feras no paraíso dos caçadores, na aurora do mundo — mas destruíram esse paraíso com suas próprias garras. Desde então, eles selecionam suas presas nas estranhas sombras do mundo, apartados da fonte de seu poder. Os Uratha são caçados por sua própria espécie e não encontram consolo entre os seres humanos que eles fingem ser. São as Tribos da Lua: os Destituídos.

Ser um lobisomem é nascer diferente, não só de corpo, mas também de espírito. O lobisomem pode fingir ser um homem, mas nunca se convencerá disso. Ele vê, fareja e ouve coisas demais. O cheiro da carne, o calor enlouquecedor das ruas de uma cidade, os uivos dos cães à noite: tudo o faz recordar a imensidão selvagem que se agita em seu coração. Mesmo se os odores e os ruídos do mundo material fossem tudo o que o lobisomem é capaz de perceber, esses estímulos ainda se aproveitariam de seus instintos até ele não conseguir mais resistir. Mas não são tudo.

Os Destituídos estão entres os caçadores mais temíveis que já caminharam sobre a terra — mas os caçadores também são caçados. São perseguidos por sua própria espécie: os lobisomens homicidas que se intitulam os Puros. Os Puros são motivados por um legado de ódio, por votos de vingança sangrenta que não conseguem — e aparentemente não querem — esquecer. Quando os uivos dos Puros ecoam pela noite, os Destituídos sabem que foram marcados para morrer. E, mesmo assim, um outro conflito extravasa nos territórios dos Destituídos, algo que pode acabar se revelando ainda mais perigoso.

Há um mundo completamente diferente abaixo da superfície, um mundo de sombras que tem seus próprios predadores. Nessa imagem tenebrosa pululam os habitantes da Sombra, entidades... alienígenas, hostis aos Uratha. A miséria e o desespero humanos alimentam alguns desses seres, que cultivam a emoção e a dor da mesma maneira que o agricultor cuida de suas lavouras. Outros não dão a mínima para o bem-estar dos seres humanos. Para eles, a humanidade é só uma fase passageira que o planeta atravessa.

Os lobisomens sabem que esse mundo existe; fazem *parte* dele. Alguns ainda se importam com os seres humanos com os quais cresceram, e outros encaram a humanidade como sua família. Há quem veja nela apenas um recurso a ser explorado. Há quem a veja apenas como caça. Os lobisomens herdam e acalentam o poder de caçar nesse mundo e mantê-lo em equilíbrio, para que seus próprios entes queridos não sejam devorados.

Mas nem todos eles se dão a esse trabalho. O instinto não manda o lobisomem amar o mundo que o cerca: a ordem é caçar. Pior que o instinto é a cólera terrível que arde bem no fundo do peito de todo lobisomem, uma fúria que nenhum animal sonharia igualar. Ela cresce à medida que a lua vai ganhando corpo e é capaz de fazer o lobisomem se voltar até mesmo contra aqueles que mais ama. Acima de tudo, o lobisomem é definido por sua fúria. É a fúria que faz dele o predador, o destruidor, a fera.

E isso é ser Uratha. Isso é **Lobisomem: os Destituídos**, o jogo narrativo de fúria selvagem.

A tradição e as divergências

Boa parte da força da concepção popular de lobisomem reside na familiaridade. Todos sabem que o lobisomem é incontrolável, uma fera selvagem nas noites de lua cheia. Contudo, isso não daria um RPG muito jogável. Ninguém quer assumir um personagem fictício só para ter de abrir mão do controle justamente quando as coisas começam a ficar interessantes. Isso vale duplamente para o jogo narrativo, entendido como uma atividade social. O jogo funciona melhor quando todos em volta da mesa estão se divertindo e, a menos que o resto do grupo se divirta horrores vendo uma única pessoa interpretar seu personagem, é preciso que todos tenham algo para fazer.

Portanto, **Lobisomem: os Destituídos** rompe com várias tradições cinematográficas do mito do lobisomem — e também com algumas de origem folclórica — para criar uma interpretação não só evocativa e familiar, como também jogável. A mordida do lobisomem não transmite uma doença: permite que os lobisomens encontrem sua gente. A lua cheia tem um efeito dramático sobre a personalidade do lobisomem, mas o mesmo vale para as outras fases da lua. Por isso, os lobisomens são mais do que simples monstros ligados à lua e capazes de mudar de forma, e há muito mais a fazer do que se trancar no porão durante três noites todos os meses.

Lobisomem: os Destituídos também recorre intensamente à mitologia animista: a crença de que as coisas no mundo físico têm espíritos. Num mundo animista, um carvalho gigantesco poderia ter um espírito-carvalho cuja vitalidade estaria ligada à árvore e que seria capaz de influenciar as imediações de seu lar. No Mundo das Trevas, no entanto, o animismo pende para o mal. Os espíritos não se importam com a humanidade, a não ser como fonte de nutrição e entretenimento, e é mais fácil obter esse alimento disseminando o medo e a dor do que inspirando a esperança ou a alegria.

Ser um lobisomem é ser iniciado nesse mundo animista e ver como o universo na verdade é desumano e indiferente. É ser confrontado com um universo muito mais primitivo do que a humanidade imagina, até mesmo no âmago de nossa protegida civilização.

A Primeira Transformação

Os lobisomens não são vítimas que se tornam monstros devido a um ataque aleatório: eles já nascem monstros. Crescem acreditando que são seres humanos como todo mundo, mas o instinto assassino que vem à tona os deixa confusos. Para a grande maioria, o primeiro e legítimo confronto com aquilo que realmente são acontece quando alguém de sua própria espécie os ataca e morde. Entretanto, essa mordida não faz da pessoa um lobisomem: ela permite que o agressor prove o sangue do lobisomem que está prestes a se transformar. Quando chegar a hora, os Uratha serão capazes de encontrar seu novo parente.

Ao ocorrer, a Primeira Transformação tem um efeito intenso sobre o lobisomem. E nem todos os lobisomens passam pela Transformação durante a lua cheia. A fase da lua da Primeira Transformação do lobisomem sinaliza seu provável destino. Esse fenômeno, parte bênção, parte revelação, é chamado de augúrio.

Tribos

O augúrio é uma qualidade intrínseca, ao passo que a tribo é uma unidade social de escala maior. É um agrupamento de lobisomens com uma mesma cultura fundamentada em bases filosóficas e práticas: uma família extensa ligada por laços espirituais, e não sangüíneos.

A Alcatéia

No entanto, a faceta mais importante da sociedade dos lobisomens é a alcatéia. Os lobisomens não são criaturas solitárias, e muitos que tentam viver sozinhos acabam enlouquecendo com a solidão. Se a tribo faz as vezes de uma grande família, a alcatéia é o verdadeiro núcleo familiar, um grupo de lobisomens mais unidos do que irmãos.

As Cinco Formas

Os lobisomens podem assumir várias formas intermediárias além das formas humana e lupina que compõem o cerne da lenda. Dalu, ou o quase-homem, é uma forma humanóide mais poderosa e bestial que conserva a vantajosa agilidade humana e, ao mesmo tempo, acrescenta a força animalesca. A contrapartida de Dalu é Urshul, a forma primitiva do quase-lobo, ou seja, um lobo maior e mais forte. A forma mais famigerada que os lobisomens são capazes de assumir é Gauru, meio-homem, meio-lobo: uma mistura de homem e lobo com quase três metros de altura e dotada do instinto para matar e destruir.

Fatos e Mitos

O autêntico folclore a respeito dos lobisomens é um assunto complicado. As contradições são comuns, e muitos mitos sobre pessoas capazes de se transformar em animais tratam tecnicamente de bruxas, e não de monstros metamorfos. Além disso, alguns elementos folclóricos sobre os lobisomens, aceitos popularmente, são invenções recentes (a bala de prata, por exemplo, é praticamente uma criação de Hollywood). Sendo assim, quais desses mitos são reais no que toca aos Uratha e quais são concepções errôneas dos seres humanos?

Os lobisomens pegam a licantropia quando são mordidos por outro lobisomem. Mito. Os lobisomens já nascem com esse poder, apesar de se considerarem humanos a princípio. Um lobisomem jovem pode ser mordido por outro lobisomem antes de sua Primeira Transformação, mas a mordida não transmite a condição. É mais uma iniciação, o primeiro passo na estrada que leva à descoberta do que ele realmente é.

Fig. 6

Os lobisomens se transformam durante a noite ou noites de lua cheia. Parte fato, parte mito. Os lobisomens estão ligados à lua e seus impulsos são influenciados pela fase na qual se deu sua Primeira Transformação. Os lobisomens que passam pela Primeira Transformação durante a lua cheia costumam ser mais violentos, e seus acessos de fúria coincidem com o aparecimento dessa fase da lua no céu. Contudo, o lobisomem é capaz de se metamorfosear independentemente da fase da lua.

Só a prata é capaz de matar lobisomens. Mito, com algum fundamento nos fatos. Os lobisomens podem morrer se receberem uma grande quantidade de dano proveniente de qualquer fonte, mas eles se recuperam tão rapidamente que é preciso uma surra terrível para matar um lobisomem. Mas a prata provoca ferimentos e queimaduras que não saram rapidamente e, portanto, uma bala de prata é capaz de matar um lobisomem mais rápido do que um cartucho de camisa de aço.

Os lobisomens são alérgicos ao acônito. Mito, em grande parte. O acônito, ou mata-lobos, pode até afetar os lobisomens, mas só quando impregnado com poderes sobrenaturais. Sozinho, não passa de uma planta.

Os lobisomens são bruxos que usam peles de lobo para se transformar. Mito. Mais uma vez, os lobisomens já nascem assim; eles não precisam recorrer a rituais mágicos para garantir sua condição.

Os lobisomens perdem sua inteligência humana quando mudam de forma. Mito, em grande parte. Na maioria das formas, o lobisomem conserva toda a sua inteligência, apesar de apresentar um certo grau de instinto predatório em todas elas. A exceção fica por conta da horrenda forma Gauru. O lobisomem que assume essa forma ainda possui inteligência humana, mas seu lado racional é suplantado pelo desejo de destruir. É necessária grande força de vontade para fazer qualquer coisa a não ser atacar e matar quando se está na forma Gauru.

É possível identificar um lobisomem na forma humana por sinais como sobrancelhas unidas ou os dedos indicadores e médios de mesmo comprimento. Mito. A forma humana do lobisomem é uma camuflagem excelente.

Os lobisomens são monstros solitários. Em parte, mito. Os lobisomens vivem em alcatéias, como os lobos. No entanto, eles não se misturam muito bem com os seres humanos, e a maioria prefere a companhia de sua própria espécie.

Se for decepada, a pata de um lobisomem em forma de lobo se transformará numa mão humana. Fato. Se for decepada, a mão ou outra extremidade de um lobisomem reverterá à forma humana dessa parte do corpo, exatamente como um lobisomem morto se transformará num cadáver humano. Isso se aplica até mesmo ao sangue derramado por um lobisomem, o que impede que os testes de DNA comprovem a existência dessas criaturas. O lobisomem na forma de batalha pode derramar quatro litros de sangue, mas todo esse volume será identificado como sangue humano comum.

Tema e tom

Cada história que vocês contarem vai ser diferente, vai se inspirar em temas diversos e evocar tons distintos, mas algumas coisas permanecerão constantes. As histórias que se concentram nos lobisomens certamente terão estas coisas em comum:

Tema

O tema principal de **Lobisomem** é caçar ou ser caçado. Os lobisomens não são criaturas passivas. Seus instintos os levam à caçada. Uma alcatéia de lobisomens procura agressivamente possíveis ameaças a seu território, toma a iniciativa e caça sua presa ativamente, para não ser caçada por sua vez.

Mas isso não quer dizer que os lobisomens sejam sempre os caçadores. O tema da caçada também pode representar os Destituídos como as

presas. Em meio a outros lobisomens rivais e a coisas ainda mais estranhas que infestam o Mundo das Trevas, os lobisomens podem se ver caçados em seu próprio território, ou pior ainda, descobrir que seus familiares e entes queridos são os alvos.

Tom

Como convém a um jogo que trata de criaturas parte humanas e parte lupinas, o tom de **Lobisomem** se divide. Se, por um lado, os lobisomens são criaturas de uma violência selvagem, o tema da fúria — mal contida ou totalmente irreprimida — sem dúvida alguma vai permear a história. Por outro lado, o mundo de **Lobisomem** apresenta uma certa tensão lúgubre e mistérios estranhos, coisas que pouco têm a ver com o mundo "natural". A espiritualidade acrescenta ao tom uma forma mais sutil de ameaça. Acrescenta a sensação de que o universo é mais vasto e assustador do que os seres humanos são capazes de compreender.

Como usar este livro

Esta **Introdução** é um breve panorama daquilo que se espera dos lobisomens de **Lobisomem: os Destituídos** e do jogo como um todo.

O **Capítulo Um** revela o mundo dos Uratha. Esmiúça sua sociedade e suas lendas, bem como as entidades que os caçam e que, por sua vez, são caçadas por eles.

O **Capítulo Dois** se concentra na criação de personagens e nas características permitidas, desde as vantagens concedidas pelo signo lunar e pela tribo até os estranhos poderes que os lobisomens conquistam no Reino das Sombras.

As regras de jogo específicas para os lobisomens são o foco do **Capítulo Três**. Essas regras representam as diversas competências e os desafios comuns a todos os lobisomens, desde seus poderes de metamorfose e recuperação rápida até os imperativos morais da Harmonia e os terríveis perigos da Fúria Mortal.

A narrativa é a principal preocupação do **Capítulo Quatro**, no qual você encontrará alguns conselhos para transformar uma crônica de **Lobisomem** numa experiência dramática e interessante. Também apresenta antagonistas que podem servir de caça para a alcatéia ou caçá-la.

O **Apêndice Um** descreve o mundo espiritual e expõe o lado animista de **Lobisomem**. Mostra o que acontece quando os lobisomens entram nas imensidões espirituais e traz as regras que regem a criação de espíritos.

Por último, o **Apêndice Dois** compreende um exemplo de cenário, as Montanhas Rochosas do Colorado, uma área que ainda está se recobrando de uma guerra secreta. Nesse cenário, a alcatéia poderá encontrar muitas oportunidades de conquistar um território e ganhar renome.

Fontes e inspirações

Os lobisomens já foram interpretados de muitas maneiras diferentes. No entanto, é um exagero o número de filmes ou livros que tratam a história com sensacionalismo ou obrigam os lobisomens a dividir a tela com outros tipos de monstros (com resultados lamentáveis). Os títulos listados a seguir são alguns dos exemplos que mais se destacam dentre as obras que deram atenção suficiente ao lobisomem para contribuir com idéias interessantes para o jogo. As seções intituladas "Inspirações adicionais" contêm títulos não necessariamente protagonizados por lobisomens, mas que são dignos de nota por seu teor temático ou dramático.

Ficção

Murcheston: The Wolf's Tale, de David Holland. Uma história de lobisomem na era vitoriana, mas o verdadeiro atrativo do livro é o diário mantido pelo lobisomem. O personagem lobisomem não só recebe muito bem sua transformação, como elabora sobre seus sentidos hiperaguçados: duas coisas que raramente são vistas pela perspectiva do lobisomem.

Moon Dance, de S. P. Somtow. Este livro retrata o conflito entre lobisomens vindos da Europa e lobisomens nativos da América do Norte na década de 1880 e não poupa ninguém. Sangrento, mas satisfatório.

Inspirações adicionais

King Rat, de China Mieville; *The Wolf*, de David Mech.

Filmes

Um lobisomem americano em Londres, dirigido por John Landis. Às vezes, é considerado um dos primeiros filmes bons sobre lobisomens desde *O lobisomem*. As visões que o protagonista tem dos mortos formam uma contribuição singular para o gênero, e as seqüências de transformação são esmiuçadas com terna afeição. O filme que o sucedeu, ambientado em Paris, tem o defeito de adotar a computação gráfica antes que ela estivesse preparada para os lobisomens.

Grito de horror, dirigido por Joe Dante. Distribuído no mesmo ano que *Um lobisomem americano em Londres*, este filme não está preocupado com o humor negro, e sim com o horror em estado bruto. O original é uma boa história de lobisomem, mas as seqüências não valem a pena.

Possuída, dirigido por John Fawcett. Um filme inteligente que documenta a entrada na vida adulta de uma adolescente, acompanhada por sua transformação em mulher-loba. Este filme não é tão fofinho como o título em inglês, *Ginger Snaps* [*Bolachas de gengibre*, um trocadilho com o nome da protagonista, Ginger], dá a entender... no bom sentido. Um excelente retrato de como pode ser a vida de um lobisomem antes da Primeira Transformação.

Cães de caça, dirigido por Neil Marshall. Anunciado como "não é um filme de lobisomem com soldados, e sim um filme de soldado com lobisomens". Ainda assim, é um bom filme de lobisomem, mesmo se a confecção dos ditos lobisomens pareça um pouco barata. Os lobisomens são um bom exemplo de como uma alcatéia unida pode ser muito mais perigosa que um lobo solitário, e os soldados demonstram um trabalho de equipe que poderia ensinar alguma coisa a uma alcatéia.

O lobisomem, dirigido por George Waggner. Nunca faz mal se inspirar nos clássicos. É neste filme que os lobisomens começam a ficar inextricavelmente ligados à prata.

Lobo, dirigido por Mike Nichols. Digno de nota principalmente por explorar como seria ter instintos lupinos dirigindo sua maneira de lidar com problemas humanos. Outra visão interessante da vida antes da Transformação.

Inspirações adicionais

O pacto dos lobos, *Predador*, *Lobos*, *Princesa Mononoke*, *A bruxa de Blair*, *Wolf's Rain*, *A sombra e a escuridão*.

Outras inspirações

A inspiração para um jogo pode ser encontrada quase em qualquer lugar. A música erudita, como "Mars, the Bringer of War", de Holst, ou "Night on Bald Mountain", de Mussorgsky, pode funcionar muito bem, assim como uma seleção pauleira de *heavy metal*. Divagando um pouco mais, os quadros de Goya podem sugerir a energia visual de um confronto violento, ao passo que fotografias jornalísticas de uma zona de guerra podem sugerir algumas possibilidades intrigantes para uma paisagem no mundo espiritual. As lendas urbanas mais estranhas andam de mãos dadas com livros sobre vodu ou mitologia animista. Fique de olhos abertos e ouvidos atentos a qualquer coisa que faça você se lembrar do obscuro reflexo espiritual do Mundo das Trevas ou da fúria selvagem dos lobisomens: nunca se sabe quando a inspiração pode atacar.

Glossário

Termos comuns

(θ indica o som aproximado de um "s" pronunciado com a língua entre os dentes.)

alcatéia abençoada: uma alcatéia com cinco integrantes, cada qual de um augúrio diferente.

Aluamento: a loucura lunar sobrenatural que acomete os seres humanos que vêem lobisomens.

Aqueles que Caçam nas Trevas: uma tribo de espreitadores que preserva a pureza de seus campos de caça com magia e fúria primitivas.

arraposado: aquele que se encontra na fase de "fuga" da Fúria Mortal.

augúrio: o signo lunar que marca a Primeira Transformação de um lobisomem; um papel específico na sociedade dos Uratha.

Azlu: as Hostes da Aranha; uma entidade múltipla formada por fragmentos espirituais que vivem dentro de aranhas hospedeiras.

baldear(-se): entrar no mundo espiritual.

Beshilu: as Hostes do Rato; uma entidade múltipla formada por fragmentos espirituais que vivem dentro de ratos hospedeiros.

Cahalith (ka-rra-liθ): o papel augural de contador de histórias, visionário e folclorista.

Cahalunim (ka-rra-lu-nim): o coro de Lunos ligado à lua gibosa; espíritos patronos dos Cahalith; também chamado de o Coro Fecundo.

casa: uma subfacção especializada, geralmente no âmbito de uma tribo, que venera um espírito ligado a um determinado aspecto da filosofia tribal.

Celestino: a posição hierárquica mais elevada e excelsa dos espíritos; os espíritos dos planetas ou de entidades igualmente imensas.

Chaga: um lugar na Sombra de energia excepcionalmente negativa; um locus de ressonância contaminada.

chiminage: uma oferenda feita a um espírito com a intenção de ganhar sua boa vontade ou aplacar sua ira.

cisco: a menor categoria de espírito, com o poder e o tamanho relativos de um inseto.

Criança ou Filho Espectral: o rebento espiritual do acasalamento entre dois Uratha.

Dalu: a forma humanóide e animalesca de um lobisomem.

Derrocada, a: o parricídio mítico cometido pelos Uratha para assumir a antiga posição de seu pai como guardiões das Comarcas e que levou ao surgimento do Dromo entre os mundos físico e espiritual; também conhecida como a Cisão ou a Insurreição Sinistra.

Destituídos: lobisomens; termo usado pelas Tribos Puras como referência específica às Tribos da Lua; refere-se à lendária perda de Pangéia e ao fim do estado de graça em que viviam os lobisomens na aurora do mundo.

Dom: uma bênção espiritual concedida a um lobisomem e que lhe permite simular o poder de um espírito.

Dominado, Dominação: qualquer indivíduo possuído por um espírito e em qualquer grau; a possessão espiritual em geral.

Dromo, o: a fronteira semipermeável entre os mundos físico e espiritual; conhecido antes da Cisão pelo nome de as Comarcas.

Elodoth (e-lo-doθ): o papel augural de juiz e árbitro entre os Uratha e entre os mundos físico e espiritual.

Elunim: o coro de Lunos ligado à meia-lua; espíritos patronos dos Elodoth; também chamado de o Coro Cindido.

Essência: a energia do mundo espiritual que compõe os espíritos e concede poderes aos lobisomens.

fetiche: um objeto dotado de poderes sobrenaturais devido ao espírito aprisionado dentro dele.

Fúria Mortal: a fúria irrefreável capaz de consumir um lobisomem.

Fúria: o estado mental de cólera e o instinto de matar que acometem os lobisomens na forma Gauru; usado às vezes como referência poética à forma Gauru, ou seja, "a bênção ambígua da Fúria".

Gafarete: um espírito de posto e poder inferiores.

Garras de Sangue: uma tribo de guerreiros ferozes e gloriosos que emprega toda a sua força contra as ameaças que invadem o mundo físico.

Gauru (go-ru): a forma de batalha de um lobisomem, meio-homem, meio-lobo; sobre ela recai o fardo da Fúria.

Hishu: a forma humana de um lobisomem.

Hisil: o mundo espiritual como um todo; literalmente, "mundo das sombras".

Hoste: um amálgama monstruoso de animal e espírito que fica cada vez mais poderoso à medida que mais animais afetados se fundem; vide Azlu e Beshilu.

idigam: exilados lunares; espíritos que foram exilados para além das imensidões espirituais eras atrás.

imensidões espirituais: o mundo espiritual; especificamente, as partes do mundo espiritual que não são governadas por alcatéias de lobisomens (ou seja, a grande maioria).

Incarna: um espírito de posto e poder elevados.

Induzido, Indução: indivíduo ou animal que foi possuído parcialmente por um espírito (também o estado dessa possessão); o hospedeiro conserva boa parte de seu livre-arbítrio, mas pode ser influenciado discretamente pelo espírito.

Irraka: o papel augural de batedor e caçador furtivo.

Irralunim: o coro de Lunos ligado à lua nova; espíritos patronos dos Irraka; também chamado de o Coro Alunar ou Silente.

Ithaeur (i-te-ur): o papel augural de ocultista, aquele que é encarregado de aprender a arte de dominar os espíritos.

Ithalunim (i-ta-lu-nim): o coro de Lunos ligado à lua crescente; espíritos patronos dos Ithaeur; também chamado de o Coro Oracular.

Jagrete: um espírito de posto e poder intermediários.

Juramento da Lua: o código de conduta secreto que os lobisomens Destituídos juram seguir diante de Luna.

klaive: uma arma-fetiche dos Uratha.

Lobo Fantasma: um lobisomem Destituído que não prestou o Juramento da Lua nem foi adotado por uma tribo.

locus: um objeto no mundo físico em torno do qual o Dromo é mais tênue; uma fonte de Essência.

Luna: o espírito da lua; ancestral lendária da raça dos lobisomens.

Luno: espírito lunar inferior; servo de Luna.

Mestres do Ferro: uma tribo de lobos sagazes em pele de gente que mantêm laços de intimidade com seu lado humano.

Pai Lobo: o lendário ancestral espiritual da raça dos lobisomens.

Pangéia: a época edênica anterior à Derrocada.

pedra de toque: um objeto impregnado com a Essência de um locus.

Povo, o: o termo que os lobisomens usam em referência a sua própria espécie.

Primeira Língua: o antigo idioma do mundo espiritual, que sofreu poucas alterações desde o início dos tempos.

Primogênitos: os grandes totens lupinos das tribos dos Uratha.

Rahu (ra-rru): o papel augural de guerreiro e daquele que uiva para a lua cheia.

Ralunim: o coro de Lunos ligado à lua cheia; espíritos patronos dos Rahu; também chamado de o Coro da Fúria.

Reino das Sombras: o mundo espiritual; o reflexo espiritual do mundo físico; ou simplesmente "a Sombra".

sangue lupino, os de: parentes humanos dos Uratha que têm um pouco de sangue de lobisomem e são capazes de resistir ao Aluamento.

Senhores das Tempestades: uma tribo de alfas destemidos e ameaçadores que eliminam toda a fraqueza e a desonra de suas almas.

Sombras Descarnadas: uma tribo de sábios que vasculha os lugares mais escuros, tentando compreender o mundo espiritual que lhes foi negado.

totem: um espírito que foi forçado ou convencido a apoiar e ajudar uma alcatéia de lobisomens.

tribo: uma organização aberta de lobisomens que se aliaram em nome de uma causa comum e foram unidos por um mesmo totem tribal.

Tribos da Lua: as cinco tribos que veneram Luna e tentam expiar os pecados de seus antepassados.

Tribos Puras: as três tribos que rejeitaram a idéia de expiação; inimigos das Tribos da Lua; também chamados de "os Puros".

tur: território neutro; um lugar no qual é possível ocorrer uma reunião de alcatéias.

Uratha (u-ra-ta): lobisomens.

Urhan (ur-rran): a forma de lobo.

Urshul: a forma bestial de um lobisomem, semelhante a um lobo.

Usurpado, Usurpação: indivíduo ou animal que foi completamente possuído por um espírito (também o estado dessa possessão); o processo transforma o corpo do hospedeiro em algo sobrenatural, geralmente com poderes estranhos.

Zi'ir: um lobisomem degenerado que se tornou um monstro absolutamente irracional e amoral; também chamado de "Alma Despedaçada".

A Primeira Língua

afhal: bruxo.

alath: espírito prestativo (masculino).

Alathru: Dom ou Dons.

Amahan Iduth: Luna ("Mãe Lua").

Anshega: as Tribos Puras.

Asah Gadar: Cão Nefando.

Azlu: Hostes da Aranha.

Beshilu: Hostes do Rato.

duguthim: Usurpado (possuído ou amalgamado).

dulesh'na: pedra de toque.

far'huf: baldear(-se); entrar no mundo espiritual.

Farsil Luhal: Mestres do Ferro.

gifala: as imensidões espirituais.

gishar: uma Chaga; lugar profanado no mundo espiritual.

gurihal: o mundo físico ou material.

Hirfathra Hissu: Sombras Descarnadas.

Hisil: o Reino das Sombras; o mundo espiritual.

hithim: espírito hostil.

hithim luzak: fugitivo espiritual.

hithimu: Dominado.

hithisu: Induzido.

Idigathim: o Aluamento.

Iminir: Senhores das Tempestades.

ithagihi: augúrio; signo lunar.

Izidakh: Escravos do Fogo.

Kuruth: a Fúria Mortal.

lama: espírito prestativo (feminino).

lil: espírito de um lugar.

Lushar Iduthag: as Tribos da Lua.

magath: um espírito híbrido que não pertence a um coro.

Meninna: Aqueles que Caçam nas Trevas.

muth luzuk: vampiro (literalmente, "ladrão de sangue").

nahdar: locus.

Ninna Farakh: Reis Predadores.

nuzusul: um lobisomem antes da Primeira Transformação.

shartha: uma Hoste; uma criatura fragmentária, espírito feito carne.

shurilam: intocável ou imaterial; um espírito que não se manifestou; a condição do Crepúsculo.

Susuru Hafarrakum: a Insurreição Sinistra; a Derrocada, a Cisão.

Suthar Anzuth: Garras de Sangue.

Thihirtha Numea: Lobos Fantasmas.

Tzuumfin: Garras de Marfim.

ulal: Essência.

umma: bruxa ou bruxo.

ungin: uma reunião em território neutro.

unihar: uma Criança Espectral.

uragarum: de sangue lupino.

uralath: um espírito totêmico; especificamente, um espírito que serve de totem aos lobisomens.

Urdaga: Destituídos; as tribos Destituídas.

Uremehir: a Primeira Língua.

Urfarah: Pai Lobo.

Zathu: o Dromo.

zur: chiminage.

CAPÍTULO 1

O MUNDO DOS DESTITUÍDOS

Droga, ela 'tá lá em cima. Essas malditas coisas adoram escalar. Faz sentido: é uma vantagem que nosso Povo não tem naquele ambiente. Patas, teias e surpresas escondidas de um jeito que não se consegue ver.

Tá um fedor dos diabos lá em cima, e só Deus sabe o que ela andou fazendo. Não há uma tradução perfeita para o cheiro. *Kaggath*. O mais perto que consigo chegar é dizer que cheira a algo quente e úmido, mas as pessoas normais não sabem realmente o que são esses cheiros.

Esquece. Não tem importância. Vamos estripar essa piranha Aziu de qualquer jeito.

É por isso que mordemos a isca. Subimos. E lá em cima, encontramos...

... Nada. Merda nenhuma. Ela rosna e cospe na gente, dá um pulo para o lado, por sobre o beiral, e desce a coluna.

A alcatéia enlouquece. A vadia 'tá gozando com a nossa cara, é o que todos pensamos. Todo mundo uiva, todo mundo assume a forma Gauru. Pulamos a mureta também, gritando e latindo, prontos para detonar bonito aquela aranha.

E caímos direitinho nas teias deles. Uns dez Aziu, esperando pela gente, estalando as quelíceras.

Estão famintos.

O LOBISOMEM NÃO É NEM HOMEM NEM LOBO,
E SIM UMA CRIATURA SATÂNICA COM AS PIORES QUALIDADES DE UM E OUTRO.
— DR. YOGAMI, O HOMEM-LOBO

Tornar-se um lobisomem, passar pela Primeira Transformação, é entrar num mundo mais tenebroso e ameaçador. Os lobisomens crescem com a sensação de que são um tanto quanto... peculiares, e de que uma tensão incomum paira sobre eles. Seus instintos informam que o perigo os ronda. Só depois de descobrir quem e o que são é que eles começam a aprender sobre o mundo secreto feito de luar, instinto e Fúria que sempre os cercou.

E esse mundo é este aqui. O mundo dos Uratha.

HISTÓRIA OBSCURA

O que faz de um lobisomem um lobisomem? Por que a bênção da força animalesca e a maldição da Fúria são transmitidas pelo sangue, e não por meio de uma doença, como os filmes querem nos fazer acreditar? Como é que essas criaturas podem sequer existir? As respostas talvez se encontrem no passado distante, antes mesmo de a história ter início. Dizem que tudo o que um lobisomem é — a fonte de sua força e velocidade, a maldição da prata e a mancha de sangue que se expressa na palavra "Destituído" — remonta à lenda de Pai Lobo.

Um dia, segundo a lenda, os lobisomens foram os guardiões do mundo. Eram servos leais de Pai Lobo, um espírito poderoso que caçava nos dois mundos e punia aqueles que infringiam as antigas interdições. Foi então que os primeiros Uratha, os progenitores da raça, cometeram um crime imperdoável. Os outros soberanos do mundo espiritual rejeitaram os Uratha e os destituíram.

Hoje os lobisomens perderam metade de sua herança. Os pactos firmados entre eles e seus primos espirituais foram quase todos rompidos. Eles vivem entre os seres humanos como lobos entre cordeiros, disfarçando-se com as peles de homens e mulheres, alijados dos campos de caça de seu pai.

Contudo, eles ainda caçam.

A HISTÓRIA DE PANGÉIA

Esta é uma história real.

Tudo o que somos e tudo o que fomos teve início em Pangéia. Você já sabe o que era Pangéia. Ouviu as histórias sobre o Jardim do Éden: é o melhor que os seres humanos conseguiram fazer ao tentar relembrá-la. Você a vislumbra em seus sonhos e, às vezes, sente o cheiro de alguma coisa — quem sabe o aroma de uma planta viçosa, ou algo no odor da presa — e quase consegue lembrar. Os cheiros são os mais difíceis de esquecer. Mas você não consegue se lembrar de tudo, não é? Ninguém consegue. Somente os primeiros de nossa espécie viveram em Pangéia.

E foram eles que tiveram de destruí-la.

Lembra do cheiro? O mundo era luxuriante e promissor. Os espíritos podiam entrar facilmente no reino carnal, e os animais e os seres humanos podiam entrar na amena sombra espiritual do mundo. Pangéia não era a união dos continentes de que falam os geólogos, e sim o mundo em sua forma primeira. Os seres humanos e os espíritos falavam o mesmo idioma, a Primeira Língua. Não conseguimos lembrar se Pangéia foi uma época, um lugar ou ambos. Tudo o que recordamos é que era gloriosa e que se perdeu.

No auge de seu florescimento, a beleza de Pangéia seduziu o coração da própria lua. Mãe Luna — Amahan Iduth — *encantou-se com o mundo que crescia sob seus pés. Ela assumiu a forma de uma mulher carnal e desceu à terra. Caminhou pelas selvas e nadou nos oceanos. Era a criatura mais bela do mundo e tinha inúmeros pretendentes. O maior e mais valente deles era* Urfarah... *e você conhece o nome, não é? Ele era Pai Lobo.*

Pangéia era gloriosa, mas não era um mundo de paz e mansidão perfeitas. Era um mundo de caçadores. O leão ainda caçava o cordeiro; o espírito ainda extraía aquilo de que precisava do mundo carnal. A morte fazia parte do paraíso dos caçadores, e o maior deles era Pai Lobo. Ele era um guerreiro do Reino das Sombras e do mundo terreno feito de solo e ar. Percorria as fronteiras do mundo físico, mantendo tudo em seu lugar. Os espíritos visitavam o mundo carnal, mas não se afastavam nem se demoravam muito. Urfarah *estava sempre disposto a dar caça quando um espírito abusava da hospitalidade. Quando necessário, suas presas e garras conduziam os humanos e os animais de volta à relativa segurança do mundo carnal se eles tivessem se aventurado longe demais no mundo espiritual. Seu coração ardia com força e convicção sobrenaturais, uma Fúria justa que o tornava implacável. Mas ele era o senhor dessa Fúria. Ele foi o primeiro e o melhor de nós, maior que qualquer outro.*

Pai Lobo apaixonou-se por Luna ao vê-la percorrer os céus e foi tomado de amor e alegria quando a encontrou passeando pelas fronteiras entre os mundos físico e espiritual. Seus sentimentos eram correspondidos. De sua parte, Luna achava Pai Lobo corajoso e sábio, forte e bonito, e ela também o amava. Eles se conheceram, e ela deu-lhe filhos de carne e espírito: os primeiros lobisomens. Apesar de ter aparência humana, Luna deu à luz uma ninhada de nove lobinhos, um sinal do destino que aguardava os primeiros lobisomens.

De Luna nossos ancestrais receberam o poder de mudar de forma, assim como ela altera seu próprio formato todos os meses. De Pai Lobo eles receberam os sentidos, a força e a velocidade que superavam os dos lobos carnais. Dos dois progenitores eles receberam um pouco de poder espiritual, pois Mãe Lua era a Rainha do Reino das Sombras, e Pai Lobo, o Senhor das Comarcas.

Depois de dar à luz, Luna voltou para os céus e Pai Lobo criou a Primeira Alcatéia. Ensinou aos primeiros Uratha os costumes de lobos e homens, da carne e do espírito. Mostrou a eles as estradas que partiam do Reino das Sombras, atravessavam florestas, montanhas ou desertos e entravam no mundo carnal, e as trilhas que levavam às nações tribais dos homens.

Pai Lobo criou os integrantes da Primeira Alcatéia para ajudá-lo com seus deveres de guardião das Comarcas. Eles se dedicaram a essas obrigações e ajudaram a levar a ordem aos mundos espiritual e terreno. Eram pastores de homens, animais e

espíritos. Selecionavam e reduziam qualquer rebanho, tribo ou bando que crescesse demais ou se tornasse muito perigoso, desempenhando o papel de predadores supremos.

Naturalmente, alguns espíritos e algumas tribos humanas não gostavam muito desse tratamento. Houve quem resistisse e, pela superioridade numérica, magia ou força, alguns não foram tão fáceis de derrubar. Pai Lobo e sua alcatéia baniram os piores para os rincões mais remotos das imensidões espirituais, entre eles espíritos poderosos, os servos desses espíritos e tribos de homens que veneravam poderes sinistros e cometeram crimes blasfemos. Outros, como o Rei da Pestilência e a Bruxa Fiandeira, opuseram-se a Pai Lobo enquanto puderam e fugiram ao descobrir que não conseguiriam abater toda a alcatéia.

Éramos os soberanos do primeiro mundo. Nossa grande força e nossa capacidade de assumir formas diferentes nos permitiam dominar qualquer homem ou criatura. Poucos predadores eram capazes de nos desafiar. Nenhuma presa conseguia resistir. Nem mesmo os mamutes mais fortes e os predadores mais ferozes daquela época eram páreo para uma alcatéia de lobisomens. Foi uma era tenebrosa para a humanidade, mas foi nossa era de glória, uma era dourada, pintada com o sangue escarlate de nossas vítimas.

E, como toda era de ouro, essa também estava fadada a acabar.

A decadência de Pai Lobo

Entenda, tudo começou com Pai Lobo. Antes de nossa época, antes do surgimento dos seres humanos e quando a maioria dos espíritos ainda era jovem e débil, somente Pai Lobo era necessário para manter os dois mundos sob controle. Nenhum espírito conseguia se demorar demais no mundo físico ou angariar poder excessivo. O poder pessoal de Pai Lobo diminuía um pouco quando ele tinha filhos, tanto com Mãe Luna quanto com outros espíritos. Ele ainda era forte e rápido... mas isso acabou.

Passaram-se muitos, muitos anos, mais do que se pode contar, mas aos poucos Pai Lobo começou a perder a força e a velocidade. Seus caninos começaram a perder o fio, e sua sabedoria já não enxergava tão longe. Era maior o número de espíritos que escapavam a sua atenção, estabeleciam seus reinados terríveis no seio da humanidade e inchavam de tanto poder. Quando apanhava esses pretensos deuses do sofrimento e da gula, ele levava muito mais tempo para exterminá-los. Alguns até mesmo escapavam — enfraquecidos pela luta, mas livres enfim. Aos poucos, Pangéia estava se tornando um paraíso para os espíritos e os seres humanos que aceitavam sua lei, e um purgatório para todos os demais. Nossos antepassados viram tudo isso, e a dúvida passou a afligi-los.

E o que acontece quando uma alcatéia passa a não ter êxito na caçada porque seu alfa está fraco, lento e cego demais para liderar? A alcatéia morre ou o alfa é substituído. A questão era a mesma, mas o mundo inteiro estava em jogo. O que aconteceu em seguida foi uma coisa horrível que não deveria ter sido necessária... mas foi.

A Derrocada

Todo espírito tem certas interdições: leis invioláveis que regem sua própria natureza. Um espírito da dor não pode curar uma criatura viva; um espírito-tubarão fica proibido de dormir. Pai Lobo era um dos espíritos mais poderosos da Criação, mas até mesmo ele tinha uma interdição. Era tamanho seu senso de dever que ele não poderia fechar os olhos até alguém tomar seu lugar. A força de sua interdição era tal que, se aqueles que se qualificassem se erguessem contra Pai Lobo, ele não conseguiria se defender.

E é claro que os mais qualificados a tomar o lugar de Pai Lobo eram seus próprios filhos.

As histórias daquela época deixam bem claro que Pai Lobo poderia desnudar garras e presas e usá-las contra seus filhos em disputas ordinárias pela dominância. Contudo, se a alcatéia de Pai Lobo quisesse realmente desferir um golpe fatal, a própria natureza dele o deixaria impotente. Ele não seria capaz de se defender ativamente contra tamanha traição, e seu couro espesso e os músculos fortes seriam tão inúteis quanto o vento e a chuva. Portanto, a única maneira de destronar Pai Lobo era matá-lo.

E nós o matamos.

Com seu último suspiro, Pai Lobo deixou escapar um uivo que abalou os dois mundos. Os seres humanos se atiraram ao chão e choraram ao ouvir o som que só incitava o medo em seus corações. Os espíritos se encolheram em seus antros, aterrorizados pela idéia de que algo poderia ter abatido o grande e impiedoso espírito-lobo. Dizem que o lobisomem que desferiu o golpe fatal foi morto instantaneamente pela força bruta e o impacto emocional do uivo. Ao ouvir o uivo de morte de seu amante predileto, a própria Luna gritou, angustiada e traída, amaldiçoando todos os filhos que já tivera. A maldição nunca seria removida por completo.

Dizem que a alma do próprio planeta se agitou. Enquanto os habitantes do Reino das Sombras e as criaturas mortais do reino físico se encolhiam de pavor, os dois mundos foram cindidos. A terra tremeu e tempestades açoitaram os campos. Banquisas de gelo se desprenderam no norte e ilhas afundaram no oceano. Pangéia deixou de existir. Depois da Derrocada, o paraíso dos caçadores se perdeu para sempre.

Destituídos

E é por isso que somos o que somos. É por isso que somos lobos e homens. É por isso que somos filhos do Reino das Sombras, mas fomos Destituídos pelo espírito. Os espíritos nos temem — e muitos nos odeiam — desde aquele dia. Temem e detestam a idéia de que criaturas parte matéria e parte efemeridade agora têm o poder de policiá-los, e que nós tivemos um dia a força necessária para destruir o único espírito que todos eles temiam. Os seres humanos enlouqueceriam se soubessem que não somos apenas ícones do cinema, e sim criaturas reais que vivem entre eles.

Destruímos a melhor coisa que já tivemos porque foi preciso. Mantemos o mundo espiritual sob controle, e é por isso que os espíritos não nos toleram. Fazemos o possível para impedir que os seres humanos, por sua vez, mutilem o mundo espiritual, e eles nos desprezariam se o soubessem. Nossos próprios irmãos se voltaram contra nós, odeiam-nos por termos feito aquilo que eles mesmos não tiveram coragem nem piedade suficientes para fazer. Somente a volúvel Mãe Luna e nossos totens lupinos estão a nosso lado, mas isso já basta. Nós somos o Povo. Somos Uratha. Somos os lobos que caçam nos dois mundos.

Somos os Destituídos, e que os céus ajudem aqueles que incitarem nossa fúria.

O ódio dos Puros

Dizem que três lobisomens da Primeira Alcatéia não ergueram as garras contra seu pai. Quando os outros se voltaram contra *Urfarah*, esses três se recusaram a atacar, ou por covardia ou devido a um amor corrupto pelo lugar decadente que Pangéia se tornara. Os auto-intitulados Puros e seus descendentes foram banidos de Pangéia e dispersos pelo mundo em transformação juntamente com seus parentes traiçoeiros, mas eles alegam não ser os verdadeiros Destituídos. Não eram eles os pecadores, gritaram; foram leais a Pai Lobo. O grito foi ouvido por Lobo Diro, Lobo Raivoso e Lobo Prateado, três dos mais impiedosos, rancorosos e amargos filhos espirituais de Pai Lobo. Eles odiavam as "tribos parricidas" pelo ato sangrento que deu fim a Pangéia e viram nos autoproclamados Puros um meio de punir os ofensores. Os três espíritos ofereceram uma aliança aos três Puros, e assim nasceram as Tribos Puras: os inimigos mais ferozes e implacáveis que os Destituídos viriam a conhecer.

Feras da Lua

Os lobisomens são monstros que nascem com aparência humana e só vêm a conhecer suas verdadeiras identidades ao se transformarem pela primeira vez à luz da lua. Vivem em dois mundos, mas não são bem-vindos em nenhum deles. Chamam os seres humanos e os espíritos de "parentes", mas não são amados nem por uns nem por outros. A racionalidade humana se digladia com o instinto bestial; a lua inconstante governa o fluxo e o refluxo de seu sangue.

Os Uratha se recusam a esquecer as histórias obscuras que contam sobre Pangéia e a morte trágica, porém necessária, de Pai Lobo, mas os dias lendários se foram. Hoje os lobisomens caçam em florestas de asfalto, alvenaria e vidro, bem como nas profundezas dos bosques, e suas garras são colocadas à prova contra pólvora e aço. São os predadores da era contemporânea.

O coração do lobo

Mesmo que o lobisomem acredite que ainda é essencialmente humano apesar de tudo, seu próprio coração renega essa mentira. Seus instintos ficam mais fortes com o passar do tempo. Faminto, ele deseja carne — quanto mais fresca e sanguinolenta melhor. Sozinho, ele anseia por companhia — a presença animadora de uma alcatéia o tranqüiliza de uma maneira que a solidão nunca será capaz de igualar. Ele pode continuar monógamo, mas seu apetite sexual aumenta e ele se torna terrivelmente possessivo em relação à parceira. Os instintos lupinos avivam seus momentos de vigília e ele sonha com a caça e a lua.

Seus sentidos lhe mostram aspectos do mundo que ele nunca viu antes. Em pele de homem, ele sofre de claustrofobia. Sua visão fica mais aguçada do que nunca, mas seus outros sentidos são abafados. Somente ao mudar de forma é que ele consegue desfrutar todo o espectro de seus sentidos. Parece uma coisa ínfima, mas é algo que *sempre o afeta*. Ele sempre sabe que está deixando passar as coisas que normalmente ouviria ou farejaria. Com o tempo, ele começa a se sentir estranho na forma humana e mais à vontade em sua forma Dalu, algo assustador para aqueles que um dia só quiseram voltar a suas vidas humanas.

Os lobisomens experimentam as emoções com uma intensidade que os seres humanos dificilmente conseguem igualar. Suas alegrias são mais profundas; seus episódios melancólicos, mais assoberbantes. Mas nada faz o coração de um lobisomem bater tanto quanto a raiva. Até mesmo na infância o lobisomem tem pavio curto. À medida que ele vai amadurecendo, a raiva que habita sua alma se fortalece e se transforma numa força de intensidade brutal. Se ele permitisse, essa força o estrangularia até a morte, sufocando-o até ele ceder sob tamanho peso. A raiva precisa ser liberada, e o lobisomem encontra ocasião para tanto ao assumir a forma Gauru, a forma da Fúria. O Gauru, meio-homem, meio-lobo, é uma válvula de escape para a raiva do lobisomem, e ele só assume essa forma de batalha para liberar sua fúria.

Mas a forma de batalha pode controlar o lobisomem, obscurecendo-lhe os sentidos com uma névoa rubra conhecida como Fúria Mortal. Sobrepujado pela Fúria Mortal, o lobisomem se volta contra o que estiver por perto e chega até mesmo a matar parentes e companheiros de alcatéia em seu estado incontrolável de ira. Nada resta do homem ou do lobo: só o monstro permanece.

Por mais difícil que seja controlar seus instintos predatórios, os lobisomens ainda assim precisam tentar. Aquele que cede com freqüência a sua raiva, que caça quando não tem fome ou devora a carne de seres humanos ou lobos torna-se cada vez mais bestial, até que nada mais reste além de um monstro primitivo dotado de uma vaga sagacidade humana. Mas o lobisomem tampouco consegue sobreviver negando sua natureza. A recusa em se transformar à luz da lua e correr por aí em forma de lobo pode distorcer a noção de identidade do Uratha a ponto de enlouquecê-lo. O lobisomem não pode se render a seus desejos predatórios, mas tampouco pode renegá-los. Somente ao trilhar o estreito caminho do equilíbrio entre o homem e o animal é que ele conseguirá encontrar um pouco de paz. Esses momentos são fugazes, e demasiadamente frágeis ao luar, mas representam o âmago e a alma daquilo que faz o Povo continuar lutando.

Rixas Familiares

Os Destituídos estão constantemente sob cerco, e o principal agressor é sua própria espécie. Não importa o que é fato ou ficção na lenda de Pai Lobo, as Tribos Puras são muito reais. Há milênios, as Tribos Puras assediam os Destituídos, atacando na escuridão e matando todos os que conseguem capturar. Quando não podem atacar diretamente os Destituídos, os Puros estão mais do que dispostos a atacar os entes queridos de suas vítimas — mas os ataques diretos são bem comuns. Os Puros aparentemente são mais numerosos que as Tribos da Lua: sem dúvida alguma, são bastante numerosos para se entregarem a um ataque furioso após outro.

Dois mundos

Algumas ameaças têm origem muito além do próprio mundo físico. Existe um reflexo do lado físico do Mundo das Trevas um pouco além de nossa percepção, atrás de espelhos e no final das estradas sinuosas que levam a lugar nenhum. Essa sombra efêmera, a *Hisil*, está ligada ao mundo físico desde o início, e os dois se influenciam reciprocamente.

Os lobisomens sabem que esse mundo existe — ele faz parte de sua herança —, mas esse conhecimento é uma bênção ambígua. Conhecer o mundo espiritual e as entidades que dele escapam é mais uma responsabilidade que uma dádiva. A liberdade de atravessar o Dromo — a barreira entre a matéria e o espírito — é um poder que angaria a inveja e o ressentimento dos espíritos, e não sua admiração. Depois de iniciado no saber secreto do Reino das Sombras, o lobisomem saberá o suficiente para se meter em encrencas com os habitantes do lugar.

Contudo, da mesma maneira que é insensato um lobisomem ignorar seu lado bestial, é insensato esquivar-se de sua herança espiritual e de suas responsabilidades. Os Destituídos teriam sido caçados e destruídos tempos atrás não fossem os pactos firmados com seus poderosos totens lupinos e as bênçãos sobrenaturais de Luna. O mundo espiritual é um repositório de grande poder para aqueles capazes de arrebatá-lo de seus detentores — Dons poderosos, ritos elaborados e até mesmo possíveis aliados — e, ao produzir mudanças num dos dois mundos, a alcatéia pode evocar mudanças semelhantes na imagem correspondente. A destruição de uma infestação de espíritos da doença na Sombra pode tornar o mundo físico adjacente mais saudável, ao passo que a demolição da casa abandonada de um assassino seqüencial pode dispersar os espíritos do medo e da morte que se reúnem nos arredores, só que do outro lado do Dromo.

Para reivindicar, expandir e melhorar seu território, os lobisomens precisam dar atenção aos dois mundos. Podem recorrer à energia do mundo espiritual e manter seus poderes sobrenaturais ao assumir o controle de loci, lugares onde a energia espiritual extravasa para o mundo físico. Somente assim eles conseguirão resistir aos milhares de inimigos — sejam carnais ou espirituais — que adorariam destroçá-los.

A caçada

A caçada é o cerne da existência dos lobisomens. Poucos predadores do mundo carnal se comparam a um Uratha, e pouquíssimos são tão perigosos quanto uma alcatéia inteira de lobisomens. Os Uratha são criaturas dotadas dos sentidos aguçados de um animal, de força sobre-humana e do instinto de uma máquina de matar. O lobisomem é incapaz de esperar que uma ameaça apareça em sua vida: ele é impelido a caçar. E a presa escolhida é o que define o lobisomem e coloca Destituídos e Tribos Puras em pé de guerra.

Os Destituídos, em sua maioria, abstêm-se de caçar presas humanas. Preferem predar os espíritos que invadem o mundo material em busca de satisfação para seus desejos bizarros ou suas perigosas compulsões. O estabelecimento de pactos com espíritos não é incomum, mas a maioria desses invasores indesejáveis se vê caçada pelos lobisomens. Alguns Destituídos protegem o mundo físico devido a um senso de dever ou por amor a suas famílias humanas, pessoas que esses invasores colocam em risco. Outros pouco se importam com os seres humanos que os cercam, mas caçam os espíritos desgarrados por fome ou territorialidade. Eles também caçam os descendentes dos antigos rivais de Pai Lobo, conhecidos como as Hostes: criaturas terríveis, parte animais daninhos, parte espíritos, que ficam mais fortes e inteligentes quanto mais numerosos são. Os lobisomens também caçam os seres humanos que representam uma ameaça a seu território.

No entanto, eles também são caçados por espíritos rancorosos, que se ressentem do poder que esses lobos bastardos e semicarnais têm sobre o mundo espiritual, e por sua própria espécie. As Tribos Puras tomam o partido dos espíritos e acossam os Destituídos sem trégua. As Hostes brotam dos confins de um território para abater qualquer Uratha que encontrarem, e alguns dos outros habitantes sobrenaturais do Mundo das Trevas, munidos de balas de prata, chegam a caçar os lobisomens, talvez por pura crueldade.

Eis a decisão do caçador. A alcatéia precisa defender seu território de incursões provenientes do mundo exterior ou até mesmo do mundo espiritual. Contudo, ela não pode simplesmente esperar que seus inimigos tomem a iniciativa. Os lobisomens que percebem que o inimigo começa a se movimentar além das fronteiras de seu território precisam decidir se vale a pena atacar primeiro e abater o oponente antes que ele tenha a oportunidade de se fortalecer suficientemente para representar uma ameaça.

A decisão muitas vezes tem de ser tomada rapidamente. Os Uratha são os melhores predadores que já caminharam à luz da lua... E o que os predadores fazem é caçar.

A Primeira Transformação

É a Primeira Transformação que faz o lobisomem. Antes dela, o lobisomem pouco sabe sobre sua identidade. Ele sabe que é propenso a acessos apavorantes de fúria e que sua vida parece ser mais estranha e problemática do que deveria, mas ele ainda se considera um ser humano. Mas, quando a lua está no céu e a Transformação tem início, ele descobre o quanto estava enganado.

O período que antecede à Primeira Transformação é aterrador. Coisas peculiares e inexplicáveis começam a acontecer ao redor do jovem lobisomem. À noite, já na cama, ele ouve sussurros numa língua que não reconhece, mas chega quase a entender. Esquilos e coelhos fogem aos guinchos, apavorados, e cães desconhecidos acompanham-no na rua, ignorando os comandos dos donos. O tempo e o espaço dão saltos. Ele caminha durante cinco minutos e percorre cinco quilômetros, ou então se vê em espaços típicos de pesadelos, como corredores intermináveis ou edifícios em chamas e sem saída. No meio da *tarde*. Sem *o menor motivo*.

E ainda há os *outros*. Ele vê de relance um desconhecido a observá-lo, ou acorda no meio da noite e vê o que parece ser um cachorro enorme sentado no jardim. E é aí que acontece: o ataque. Alguma coisa, que talvez seja um cão, um lobo ou até mesmo um louco de dentes afiadíssimos, o derruba uma noite dessas — quem sabe até mesmo na segurança de sua própria casa — e o morde com toda a força. A ferida não parece infeccionar; na verdade, ela se fecha mais rápido do que deveria.

Os dias se passam e sua vida se desfaz. O mundo gira e estremece a seu redor e, por fim, o instinto assume o controle. A única saída desse mundo que gira desvairadamente é a transformação.

Quando a Primeira Transformação o acomete, seu corpo se alterna incontrolavelmente entre as cinco formas. Ele sofre transformações parciais. A face e a pele talvez continuem humanas quando o focinho enorme e ensangüentado se projetar, ou pode ser que as pernas se transformem em débeis patas de lobo sem que a massa de seu corpo mude. Muitos acham que estão morrendo ou perdendo a razão. Estão enganados.

E lá em cima, a lua. Não importa quem tenha sido sua mãe biológica, o lobisomem só entenderá realmente o amor materno quando descansar nos braços de Luna, aos prantos e exausto, depois de completada a Primeira Transformação. Desse momento em diante, sua alma estará marcada. A fase da lua influencia a Transformação em si, da mesma maneira que influenciará a vida do lobisomem daí em diante. O lobisomem cuja Transformação se dá na lua gibosa talvez vivencie uma torrente de visões assustadoras e surreais que exige vazão, ao passo que a lua cheia sempre desencadeia uma fúria assassina naquele cuja Transformação se dá sob seu olhar. Independentemente da fase da lua, a Primeira Transformação domina o lobisomem e ele agirá por instinto até desmaiar de exaustão.

Ao acordar, sua noção de identidade terá melhorado, mas estará... um pouco diferente. A mudança de forma se torna um pouco mais natural, mas é necessário um pouco de prática no início. O lobisomem também foi marcado pela fase da lua com uma afinidade conhecida como augúrio, mas vai precisar de algum tempo até compreender o que essa afinidade implica. Ele foi iniciado pelo sangue e pelo luar na senda dos Uratha, uma vereda que ele seguirá pelo resto de sua vida.

Por que isso está acontecendo?

Mas por quê? O que faz a Primeira Transformação para distorcer de tal maneira, e até mesmo destruir, a vida de um lobisomem antes mesmo de acontecer?

A Transformação primeira e iminente é, por si só, uma fonte sutil de perturbação. Como ondas na superfície de um lago escuro, as forças que se agitam no coração do lobisomem emitem pulsos de emoção sobrenatural que se espalham pela área circunvizinha. A fúria que vem à tona começa a distorcer o mundo espiritual que cerca o Uratha e pode até enfraquecer temporariamente a barreira entre a matéria e a Sombra.

Outros lobisomens também percebem o fenômeno. A maioria entende o que está acontecendo assim que vê os sinais, e geralmente é fácil encontrar o alvo. A essa altura, o jovem lobisomem está uma pilha de nervos e prestes a sucumbir a qualquer momento. Ele também pode ser filho de um ser humano dotado de um pouco de sangue lupino. Às vezes, o sangue do lobo é forte numa família humana e, sendo assim, é maior a probabilidade de nascerem mais lobisomens nessa linhagem. Uma família com verdadeiros membros de sangue lupino é o tipo de recurso que os lobisomens vigiam um pouco mais de perto.

Não é necessária uma alcatéia inteira para capturar um Uratha antes da Transformação. Geralmente, um ou dois membros já dão conta do recado. Um deles pode assumir a

forma monstruosa e esperar uma reação. Tão perto da Transformação, muitos lobisomens não são afetados pelo Aluamento — o pânico sobrenatural e perturbador que todos os seres humanos sentem diante de um lobisomem —, mas, se forem espertos, terão medo do mesmo jeito. Eles correm a toda velocidade, esquivam-se, fintam e fazem curvas fechadas. Os caçadores só precisam mordê-los e provar seu sangue; depois deixarão os "humanos" assustados em paz até a Primeira Transformação. Em alguns aspectos, essa perseguição é o primeiro rito iniciático e extra-oficial do jovem lobisomem, sua passagem para um mundo mais vasto.

Os espíritos circundam o lobisomem prestes a nascer, permeiam sua existência, e as outras pessoas de sua vida não podem simplesmente ignorar o que está acontecendo. Ele está muito perto do mundo secreto, e essa proximidade atrai os espíritos. Alguns deles se manifestam. Assediam, berram. Os espíritos sentem a chegada iminente de um de seus antigos rivais e, às vezes, decidem agir antecipadamente.

E o que é pior, o mundo espiritual também se aproxima dos amigos e entes queridos do lobisomem prestes a nascer. A *Hisil* é tanto um lugar quanto uma coisa, e não faz discriminações. Não é só o lobisomem que enxerga estranhas manchas de sangue no local onde seu gato andou caçando, ou passa por portas que, da sala de jantar, se abrem para o parque no fim da rua. Essas coisas acontecem com seus familiares ou vizinhos, ou até mesmo com a garota que ele levou para casa depois da balada. O próprio mundo espiritual é um lugar em que simbolismo e poesia são mais importantes que a geografia e, portanto, é possível que pessoas importantes em sua vida se vejam mais próximas do mundo espiritual do que gostariam de estar, mesmo que se encontrem a milhares de quilômetros de distância. E, se for esse o caso, elas não terão idéia do que está acontecendo. Se tiverem sorte, pensarão que estão simplesmente enlouquecendo. Já os azarados...

Lobos Descarrados

Pode acontecer de não haver uma alcatéia por perto, ou talvez a alcatéia local não consiga encontrar o lobisomem prestes a se manifestar. Os Uratha não fazem realmente nenhuma idéia de quantos lobisomens no mundo todo passam pela Primeira Transformação num determinado mês, que dirá num ano inteiro. Portanto, são três os possíveis destinos que aguardam aqueles que se perderam.

Alguns acabam sendo encontrados geralmente em meio a um acesso de fúria. Os lobisomens são criaturas instintivamente destrutivas, e os recém-Transformados não têm idéia de como são perigosos. Os espíritos locais da ira ou da violência podem interferir e empurrar o lobisomem na direção de coisas que se quebram ou sangram com facilidade. Quando ouvem boatos sobre a chegada iminente de um dos seus, os Uratha da região geralmente conseguem seguir o rastro sem dificuldade — se necessário, eles podem até se arriscar na Sombra em busca de uma avaliação mais precisa da perturbação sobrenatural.

As Tribos Puras acolhem outros lobisomens perdidos. Às vezes, trata-se de uma disputa entre os Destituídos e os Puros para ver quem ficará com um Uratha recém-Transformado. Alguns Puros podem ser muito persuasivos, e algumas vítimas compram o que eles estão vendendo. Também existem outras seitas de lobisomens além das Tribos Puras, mas seus objetivos são inescrutáveis.

Por último, alguns lobisomens perdidos morrem antes de alguém encontrá-los. Eles podem ter um acesso de fúria, o que obrigará a polícia a abatê-los. Alguns acabam irritando espíritos poderosos, bruxas ou vampiros. Outros simplesmente perseguem uma alucinação e caem num despenhadeiro. A morte não é o destino mais comum, mas acontece com freqüência suficiente para se tornar uma estatística tristemente relevante.

Iniciação Tribal

É uma decisão que pode afetar o lobisomem pelo resto de sua vida, e é uma decisão que terá de ser tomada logo após a Transformação. Depois de se acalmar e aprender um pouco sobre quem é, o lobisomem tem diante de si a opção de fazer parte de uma tribo. Nenhum lobisomem *é obrigado* a se unir a uma tribo e, apesar da possível pressão de outros Uratha para que ele se junte a uma determinada tribo, ninguém pode forçá-lo. A decisão de ser iniciado numa das cinco Tribos da Lua cabe ao lobisomem e a ninguém mais. O Juramento da Lua — a promessa de seguir os princípios que guiam os Destituídos — é uma oferta, e não uma imposição.

A tribo é como uma família extensa e proporciona possíveis aliados unidos por votos e uma causa comum. Oferece uma rede informal de aliados capaz de orientar o lobisomem por uma senda de poder específica. Além disso, a tribo oferece um objetivo específico para um metamorfo perdido e assustado; oferece princípios que podem ajudá-lo a dominar sua natureza. Mesmo quando o lobisomem e seus companheiros de tribo se vêem em lados opostos, as leis tribais fornecem um alicerce comum a partir do qual será erigida a paz.

As cinco tribos que, em nome de Luna, se esforçam para abater as presas predestinadas dos Uratha são:

- *Aqueles que Caçam nas Trevas:* Espreitadores que defendem seus sagrados campos de caça com magia e fúria primitivas. Enfatizam a pureza do instinto, a força das tradições e a importância dos lugares intocados da natureza.
- *Garras de Sangue:* Guerreiros ferozes e brutais que empregam toda a sua força contra as ameaças que invadem o mundo físico. Sua filosofia é a glória da conquista, o aperfeiçoamento do indivíduo como arma a ser usada contra os inimigos do Povo.

• *Mestres do Ferro:* Lobos em pele de gente que mantêm laços de intimidade com seu lado humano. Sua filosofia é a adaptação; eles ensinam que o lobisomem tem de ser suficientemente sagaz para prosperar tanto na cidade quanto na natureza.

• *Senhores das Tempestades:* Alfas destemidos e ameaçadores que tentam eliminar a fraqueza de suas almas. Pregam o caminho da resistência e da honra inflexível e assumem a responsabilidade de liderar pelo exemplo.

• *Sombras Descarnadas:* Aqueles que vasculham os lugares mais escuros, tentando compreender o mundo espiritual que lhes foi negado. Seguem uma trilha tortuosa de sabedoria e pregam a necessidade de entender as diversas ameaças que emanam da *Hisil*.

Como já foi observado anteriormente, o lobisomem pode declarar que não nasceu para pertencer a uma tribo. Ele será conhecido como um *Lobo Fantasma*: um Uratha que só tem a alcatéia como abrigo. As Tribos da Lua não odeiam nem discriminam os Lobos Fantasmas, elas simplesmente os tratam com pena ou pesar.

Os Laços de Alcatéia

A tribo proporciona aliados, orientação e treinamento na longa estrada da redenção. Ensina o legado do passado e como se preparar para o amanhã. Mas nenhum laço é mais forte que o da alcatéia. Os Uratha têm todos os instintos sociais de homens e lobos e, portanto, viver sozinho é praticamente um castigo. Depois de iniciado numa tribo (ou de ter optado por abrir mão dessa iniciação), o lobisomem precisa encontrar uma alcatéia. Se a tribo é uma rede extensa de aliados, a alcatéia é o grupo de irmãos que fica ao lado dele quando os Puros uivam, as barreiras se rompem e o mundo sangra.

O lobisomem pode ser adotado por uma alcatéia de Uratha experientes. Isso costuma acontecer com alcatéias jovens, cheias de lobisomens recém-Transformados, que ainda não têm preconceitos em relação aos novatos, que não formaram uma identidade forte ou que querem expandir seu território e precisam de mais gente para tanto. Toda alcatéia acaba perdendo pelo menos um integrante — os lobisomens levam uma vida perigosa e sangrenta. A alcatéia que tenha sofrido baixas precisa refazer seu contingente, e o aliciamento de carne fresca é a maneira mais fácil de conseguir isso.

No entanto, os lobisomens recém-Transformados resgatados por várias alcatéias em territórios diferentes e mais ou menos ao mesmo tempo podem ser reunidos numa nova alcatéia. Essa sucessão de acontecimentos não se dá com muita freqüência, mas é considerada de bom agouro.

Os recém-Transformados que se unem a uma alcatéia já estabelecida vão aprendendo suas tradições e descobrindo a extensão de seu território à medida que são apresentados à sociedade dos Uratha. A alcatéia dá a seus novos integrantes uma amostra da política local do Povo, uma idéia de quem são os vizinhos do bando, do tipo de inimigos que provavelmente enfrentarão, e assim por diante. O recém-chegado será o ômega da alcatéia até a entrada de um novo membro e, se dois ou mais forem aceitos ao mesmo tempo, eles terão de disputar uma posição ligeiramente superior.

Em seguida, o novato é apresentado ao espírito totêmico da alcatéia — havendo um, naturalmente — por ocasião de um ritual que geralmente leva a noite toda e envolve jejum, danças arrebatadoras, combate ritualizado ou outros métodos para abrir os sentidos do jovem ao mundo espiritual. Esse geralmente é o último passo para se tornar membro oficial da alcatéia, pois nada garante que o espírito totêmico aceitará o novato. Se for esse o caso, o lobisomem não terá outra escolha a não ser procurar uma alcatéia e um espírito totêmico mais compreensivos num dos territórios das redondezas.

Se um grupo de lobisomens recém-Transformados formar uma nova alcatéia, esses Uratha enfrentarão outros problemas. Para serem reconhecidos como alcatéia por sua gente, pelo menos três lobisomens precisam estar dispostos a se unir. Aí eles terão a opção de caçar um espírito que possa ser coagido a servir como aliado totêmico. Depois terão de negociar os termos da chiminage do espírito e concordar em respeitar a interdição imposta pelo totem em troca de seus serviços. Somente depois disso tudo é que eles poderão decidir quem será o alfa e que território a alcatéia reivindicará como seu.

Essas provas geralmente levam os integrantes da alcatéia ao limite, ensinando-os a confiar uns nos outros e ajudando-os a perceber que tipo de espírito será mais adequado. É raro a alcatéia saber de antemão qual totem será o mais indicado e, desse modo, a busca permite que eles conheçam uns aos outros e entendam seus pontos fortes. Ao visualizar o espírito que se sentiu atraído por ela, a alcatéia vê uma imagem espiritual de sua própria natureza. A alcatéia que completou sua demanda pelo totem num deserto, demonstrando grande sabedoria, senso de honra e eficiência letal em combate, talvez perceba que se comportou como uma serpente e feche um acordo com o espírito-cascavel que ela superou durante as provas.

Formada a alcatéia, os lobisomens tentarão conquistar um território próprio e delimitar as fronteiras para anunciar sua chegada. Os maiores desafios de suas vidas estão prestes a começar.

Os Laços do Povo

A sociedade dos lobisomens funciona melhor no estrato da alcatéia, mas abrange todo o mundo conhecido. Existem menos de meio milhão de lobisomens no mundo, e menos da metade deles é formada por Destituídos. Que laços unem tanto assim o Povo para que um lobisomem norte-americano e outro siberiano encontrem menos barreiras culturais que dois seres humanos das mesmas regiões?

Primeiro, os lobisomens têm um idioma comum que nenhum ser humano conhece. A Primeira Língua é anterior às sociedades sumerianas e, transmitida por espíritos, não passou por milhares de anos de evolução. Segundo, eles compartilham uma história e uma mitologia trágicas. O mito pode variar bastante de um lugar para outro, mas geralmente tem os elementos comuns de uma época edênica — Pangéia — e de um crime cometido contra um antepassado — em geral, a morte de Pai Lobo.

Além desses, dois outros laços ajudam os Destituídos a entender uns aos outros: o da lua e o da alma.

Os laços da Lua: augúrios

Esta é uma história real.

Quando mataram Pai Lobo para que um caçador mais forte pudesse ocupar-lhe o lugar, nossos ancestrais começaram a lutar entre si quase de imediato. Cada líder ou alfa poderoso disputava o direito de herdar toda a força e todas as obrigações de Pai Lobo. Sangue foi derramado, a luta se encarniçou, e Mãe Luna chorou ao ver tudo aquilo.

Ninguém sabe quanto tempo isso durou. Contudo, não importa quanto tempo foi: se lutavam entre si, em lugar de combater os inimigos aos quais alegavam se opor, foi demasiado. Ainda estaríamos lutando nos dias de hoje, e o mundo teria sofrido ainda mais com isso, se os Lunos não tivessem descido dos céus.

Por que Mãe Luna interviu? Não sabemos. Ninguém sabe o que ela pensa. Alguns acreditam que ela o fez por benevolência, como a mãe que sofre há tempos, mas ainda ama seus filhos. Outros dizem que foi em causa própria: que éramos simplesmente a melhor opção para manter o mundo na linha e que a intervenção foi a melhor maneira encontrada de nos passar essa tarefa. Outros ainda alegam que ela obedecia a uma interdição obscura, que ela só caminhava sobre a terra quando um misterioso alinhamento celestial o permitia, e que a concessão de nossos augúrios não passou de uma reflexão tardia. E há quem diga que ela não interviu coisa nenhuma, que os Lunos não ofereceram suas bênçãos: foram sujeitados. Ninguém jamais saberá ao certo, mas essa é a natureza de nossa mãe inconstante e em perpétua mutação.

Por ordem de Luna, os Lunos dos cinco coros desceram à terra. Disseram que o poder de Pai Lobo era grande demais para que uma única criatura, limitada pela carne, o detivesse, mas cada um de nós poderia herdar um quinhão idêntico de suas obrigações. Eles desenterraram as lembranças dos cinco papéis desempenhados por Pai Lobo — guerreiro, visionário, juiz, sábio e espreitador — e dos encantamentos que Pai Lobo empregava em cada um desses papéis. A partir desses fragmentos de lembranças, os cinco coros lunares ensinaram cada Uratha a adotar uma das cinco funções de Pai Lobo. Luna presenciara a Primeira Transformação de cada integrante daquela geração de Uratha e visualizara a natureza interior de cada um daqueles lobisomens; portanto, ela sabia qual dos papéis desempenhados por Pai Lobo era o mais apropriado para cada um deles. Ela prometeu dar um sinal inequívoco para as futuras gerações de Uratha, de modo que cada lobisomem soubesse qual seria seu papel.

Hoje, cada um de nós — com exceção dos hereges que se intitulam "puros" — passa pela Primeira Transformação sob o olhar atento de Luna. A Primeira Transformação não só é um momento de terrível mudança como também um breve instante de comunhão com o coro lunar ligado à fase da lua daquela noite. Aqueles que nasceram com almas de guerreiros e matadores alcançam seu potencial máximo durante a lua cheia, ao passo que aqueles que possuem a fortaleza necessária para enfrentar as provações ensandecedoras do mundo espiritual ganham a merecida fama quando a lua crescente brilha.

Hoje o Povo tem os instrumentos necessários para percorrer o Dromo, assim como Pai Lobo trilhava as Comarcas, e também o estímulo para fazê-lo. A intercessão e a bênção de Luna reacenderam uma nova esperança: os Uratha não serão para sempre Destituídos.

Todo lobisomem das Tribos da Lua tem um augúrio, uma afinidade com certas tarefas e uma vaga função social determinada pela fase da lua durante a qual ele passou pela Primeira Transformação. Os Destituídos apresentam cinco augúrios: o Rahu guerreiro (lua cheia), o Cahalith visionário (lua gibosa), o Elodoth juiz (meia-lua), o sábio Ithaeur (lua crescente) e o Irraka espreitador (lua nova). Tendo rejeitado o abraço de Luna, interpretado como um sinal de vergonha e culpa, as Tribos Puras rejeitam os augúrios. Elas se concentram nos atos de vingança contra aqueles que foram tão Destituídos a ponto de ostentar a marca de sua Mãe.

Alguns sugerem que o augúrio, bem como o momento do nascimento, é determinado pela lua na qual o lobisomem é concebido, mas não há provas reais que sustentem essa teoria. Os augúrios são papéis sociais, mas também são sendas para o poder. Certos Lunos só ensinam Dons aos membros de determinados augúrios e, portanto, um Rahu consumado tem acesso a Dons que um Ithaeur nunca teria.

Luna é inconstante e temperamental. No decorrer do mês, suas atitudes mudam, acompanhando as alterações de sua face. Seu estado de ânimo é infeccioso e fica gravado nas almas de todos os lobisomens no instante do nascimento, e novamente por ocasião da Primeira Transformação. Luna também é um Celestino, um espírito hierarquicamente superior à grande maioria dos espíritos e, sendo assim, seu poder chega a todos os recém-Transformados, pois ela assiste a tudo. Mesmo à distância em que ela se encontra, seu estado de ânimo no momento da Primeira Transformação distingue nitidamente as personalidades dos Uratha.

Por sorte, os estados de ânimo de Luna acompanham suas fases. Por volta da época da lua cheia, dizem que Luna usa a máscara da Destrutora, colérica, rebelde e forte. Quando a lua está cheia, sua ira chega ao ápice, e essa ira afeta todo lobisomem que passa pela Transformação durante a lua do guerreiro. Isso não só indica o augúrio como também influencia a forma da Primeira Transformação. Durante a meia-lua, Luna está equilibrada: portanto, a Primeira Transformação durante a meia-lua pode estar relacionada à travessia de limites ou à escolha entre duas opções igualmente tentadoras. No entanto, a Primeira Transformação não é um rito de passagem formalizado: é uma metamorfose involuntária que marcará o lobisomem daí em diante.

Rahu: Lua Cheia

O Rahu é aquele que uiva para a lua cheia, um reflexo da face guerreira de Luna. Os Rahu assumem a liderança na guerra, seja esta uma guerra silenciosa contra alcatéias vizinhas ou o combate franco contra seus inimigos. Os Rahu refletem todos os aspectos do arquétipo do guerreiro. São os *berserke* vorazes e os generais calculistas. Os dois estilos contrastantes podem até ser encontrados no mesmo lobisomem. Os guerreiros Uratha transmitem a cultura do combate de geração a geração, desde as táticas de César na Gália aos manuais táticos mais recentes roubados de tropas de elite.

Cahalith: Lua Gibosa

A Primeira Transformação de todo Cahalith ocorre durante a lua gibosa, aquela que está prestes a se tornar cheia ou acabou de passar por essa fase. O Cahalith é o contador de histórias, o visionário e o folclorista do Povo. Se a lua gibosa está "prenhe", os Cahalith que a refletem estão prenhes de idéias, emoções e energia criativa. Alguns Cahalith têm sonhos intensos todas as noites, ao passo que a inspiração artística leva outros tantos a uma loucura quase

arrebatadora. São os visionários dentre os Destituídos, aqueles que geralmente se perdem em devaneios que repercutem o passado distante, ou que perseguem vagos vislumbres do futuro. Quando a lua se aproxima da fase cheia, o Cahalith olha para a noite seguinte; quando a lua começa a minguar, ele se volta para o passado.

Muitos Cahalith são incitados a expressar seus sonhos lunares por meio da música. O mais importante é que praticamente todo Cahalith conhece inúmeros uivos e contos épicos, além de ter acesso a outros tantos pelo intermédio de espíritos e Uratha aliados. Para o Cahalith, a história tem vida. Assim como um odor pode lhe informar alguma coisa sobre uma pessoa que ontem passou por ele, uma antiga saga pode lhe contar sobre a vida e a paixão de alguém que viveu tempos atrás.

Elodoth: Meia-Lua

Os Meias-Luas representam Luna semi-oculta. Dizem que metade deles passa pela Primeira Transformação durante o dia, e a outra metade, à noite. A personalidade de todo lobisomem muda ligeiramente no transcorrer do mês: torna-se mais irritável durante a lua cheia e um pouco soturna durante a lua nova. Os Elodoth sentem esse fluxo e refluxo com mais força que os outros augúrios (alguns consideram essas mudanças de humor uma dádiva de Luna). Muitos Elodoth levam seu papel de intermediários ainda mais longe que os outros augúrios. Passam metade do tempo em cada forma nativa, têm parceiros dos dois sexos ou escolhem deliberadamente caminhar pelos dois mundos.

Essa perspectiva em eterna mutação dá aos Elodoth uma compreensão única dos outros augúrios. Por isso, os Elodoth são juízes e árbitros de confiança em todos os territórios dos Destituídos. Também são diplomatas excelentes no que toca ao inconstante e hostil mundo espiritual, e geralmente é o Meia-Lua quem tem a maior chance de convencer um espírito a tomar ou a deixar de tomar uma atitude. Muitos Elodoth acreditam compreender Luna melhor que outros Uratha e, por isso, são eles os que geralmente acabam nomeados para julgar as transgressões do Juramento da Lua, a lei sagrada de Luna.

Ithaeur: Lua Crescente

Na fase crescente, Luna esconde a maior parte de seu rosto. Ela revela apenas um pedacinho de si: um olho ou o perfil do queixo. Os lobisomens sabem que ela está lá, preocupada com outros assuntos; ou então ela não quer que eles pensem que são observados. Os filhos da lua crescente são os ocultistas dentre os Destituídos, aqueles que aprendem os segredos da arte de dominar espíritos. Se o Elodoth é capaz de persuadir um espírito com um raciocínio sofisticado que apela à própria natureza desse ser, o Ithaeur decisivamente o submete por meios mágicos, ou então ataca sua interdição. Os Ithaeur mantêm coleções de rituais esotéricos de todos os tipos, desde orações inofensivas a ritos arrasadores capazes de exterminar dezenas de seres humanos.

O Ithaeur é aquele que não consegue se afastar dos pavores espectrais do Reino das Sombras. É ele quem tem de dominar o lado mais escuro do mundo espiritual. Qualquer lobisomem é capaz de negociar com um Luno ou espírito-lobo, mas o Ithaeur precisa dominar espíritos que prefeririam destruir os Uratha a conversar com eles. A vida do Ithaeur é perigosa — e nem sempre vale a máxima de que as recompensas se equiparam aos riscos.

Irraka: Lua Nova

É quando não se pode ver Luna no céu que os Irraka caçam. Os Irraka são os batedores e espreitadores, os caçadores sagazes que se esquivam das piores ameaças apenas para atacá-las pela retaguarda e nos pontos mais vulneráveis. Sua inteligência também é uma arma social, pois eles colocam à prova a dedicação de outros Uratha a suas alcatéias, a suas tribos e ao Juramento da Lua. Os Irraka estão sempre nas fronteiras, às vezes para espreitar os limites do território de sua alcatéia, outras vezes para percorrer as fronteiras que separam os Uratha da sociedade humana. Alguns Irraka servem de embaixadores entre lobisomens e os raros humanos, sejam ou não de sangue lupino, que podem ser considerados aliados. Geralmente, porém, eles se empenham em distrair os seres humanos, em fazê-los olhar para suas próprias vidas, para sua própria sociedade, em vez de se intrometerem em assuntos que seria melhor deixar a cargo dos Destituídos.

O Irraka é uma criatura de espírito arguto e grande esperteza, como a raposa das antigas fábulas. A senda da lua nova atravessa lugares escuros, mas também revela atalhos; o Irraka que planeja um ataque costuma preparar uma emboscada inteligente, e não um assalto direto e arrasador. O talento do Lua Nova para a trapaça tem um propósito maior: mostrar a seus companheiros de alcatéia o caminho das sombras. Se o Cahalith os inspira com a emoção, o Irraka os espicaça com a sagacidade. Por meio das artimanhas do Lua Nova, pode ser que eles encontrem a tática que seus adversários nunca esperariam.

Os Laços da Alma: Tribos

Esta é uma história real.

Após a morte de Pai Lobo, o Povo teve de assumir o lugar dele e impedir que as coisas do mundo espiritual impusessem sua lei à matéria. Mas, apesar de Pai Lobo ter perdido a força e a sabedoria necessárias para desempenhar seu papel, as primeiras alcatéias não eram fortes o bastante para se igualar a ele no auge de suas forças. Precisávamos de mais força para resistir e tínhamos de nos mostrar dignos de respeito e temor.

Nosso pai tivera filhos com as fêmeas de espíritos-lobos, mas sem a avidez com que havia gerado nossos ancestrais com Mãe Luna. Sendo assim, as alcatéias procuraram os filhos espirituais de Pai Lobo. Os Primogênitos haviam assistido à decadência de Pai Lobo e, apesar da impossibilidade de amar os Uratha por terem assumido a responsabilidade de matá-lo, a maioria deles conhecia nossa intenção.

Mas eles eram Incarnae, e orgulhosos. Não se submeteriam a lobos semicarnais, mesmo que fôssemos os filhos de quem éramos. Para que eles nos concedessem seu patronato, nós teríamos de lutar.

E foi o que fizemos, derramamos nosso sangue. Muitos filhos valentes de Mãe Luna morreram em combate, mas nós nos mostramos dignos. Lobo Fenris, o destruidor, foi vencido em batalha. A ardilosa Loba Negra foi seguida até sua toca. A Loba da Morte foi conjurada por meio dos ritos mais potentes. O Lobo

Invernal foi dominado e fizemos o Lobo Vermelho prestar um juramento do qual nem mesmo ele conseguiria se livrar.

Com o patronato de nossos meio-irmãos e meio-irmãs, éramos mais do que fôramos antes. Éramos tribos.

As tribos entre os Uratha não são como as tribos entre os seres humanos primitivos. Não estão relacionadas pelo sangue, apesar de serem comuns os laços de parentesco no interior das tribos. Uma determinada tribo não reivindica certas terras como rincão tribal, e seus membros tampouco vagam em grupo pelas estepes em busca de recursos férteis. As tribos de Uratha não têm nem chefes reconhecidos, nem estruturas políticas fortes: não parecem precisar dessas coisas. Por exemplo, embora os Garras de Sangue tivessem se espalhado pelo mundo e estivessem separados por oceanos, seu totem tribal sempre zelou por cada uma de suas gerações. Todos os filhos de Fenris sabiam ter primos até mesmo nos confins da terra. Não sabiam exatamente quem eram esses primos nem onde eles se encontravam, mas sabiam que não estavam sozinhos. Os lobisomens norte-americanos tinham casas clandestinas na Europa, e vice-versa, mas as tribos continuavam extraordinariamente unidas apesar da separação.

Duas características definem as tribos de lobisomens. A primeira é que todos os membros de uma tribo de Destituídos seguem um mesmo Incarna poderoso, supostamente um dos cinco filhos espirituais de Pai Lobo. Esses totens, chamados de Primogênitos, cuidam das atuais tribos de Uratha como se fossem irmãos mais velhos.

A segunda é que cada totem tribal tem uma interdição exclusiva, assim como todos os espíritos. A interdição do totem revela seu ponto de vista e seu estilo de vida, além de encontrar reflexo no voto que o submete a sua tribo e também compromete os membros da tribo entre si.

Todos os totens tribais são, no mínimo, meio-irmãos entre si. Eles cooperam nas coisas mais importantes, mas se envolvem em rixas fraternas por causa de questões secundárias. Costumam competir por status ou determinados tesouros, mas também formam facções. As diversas instâncias de cooperação e rivalidade entre os totens se refletem nas Tribos da Lua e chegam a gerar tensão dentro de certas alcatéias. No entanto, é razoável afirmar que não há rivalidade entre os totens dos Uratha que seja capaz de comprometer em definitivo as lealdades internas de uma alcatéia.

Esses laços fortes não existem entre as Tribos da Lua e as Tribos Puras. Há uma certa cooperação ocasional, mas não existe alcatéia que inclua tanto Destituídos quanto Puros. Se dois espíritos totêmicos em lados opostos dessa divisão por acaso tiverem um grande interesse comum, pode ser que eles encorajem suas tribos a cooperar. Mas esse tipo de cooperação não dura muito tempo e é bem provável que termine com uma traição, pois o antagonismo mútuo entre os dois grupos é grande demais para ser superado até mesmo por uma grande afeição entre lobos totêmicos. A cultura do ódio adotada pelas Tribos Puras é simplesmente nociva demais.

A escolha correta da tribo repercute no coração do lobisomem: a simpatia por um totem, a concordância com o objetivo do mesmo, a disposição de se manter fiel ao juramento prestado e até mesmo uma certa afinidade com os outros membros de uma tribo. Escolher a tribo é decidir como viver à altura do legado de Pai Lobo, e os laços de um totem tribal unem as almas de todos aqueles que fizeram a mesma escolha.

As tribos ensinam filosofias específicas e pactos específicos com espíritos específicos, além de geralmente tentar seguir sendas específicas para o conhecimento, a sabedoria, o renome e o poder. Elas também exortam seus integrantes a promover as pautas tribais e a respeitar as interdições de seus totens para fazer do mundo um lugar melhor — ao menos para o Povo.

Casas

A maioria dos integrantes de uma tribo se dedica aos ideais gerais do grupo ao mesmo tempo em que gerencia seu território, interage com colegas de alcatéia e lobisomens vizinhos, e assim por diante. No entanto, alguns Uratha se dedicam a certos aspectos do espírito totêmico de sua tribo. Toda tribo tem algumas "casas", que são sociedades internas, dedicadas a uma determinada faceta do totem e das atividades tribais.

As casas têm espíritos associados — mas não totens de verdade — que representam certas áreas de interesse ou especialização dentro de uma determinada tribo. Os membros das casas geralmente ensinam ritos e Dons exclusivos aos quais outros lobisomens não têm acesso, e a filiação a uma casa é acompanhada de responsabilidades adicionais que não estão incluídas na filiação a uma tribo. No mínimo, em comparação com os colegas de tribo, os companheiros de casa devem muito mais lealdade e assistência uns aos outros.

As casas não se abrem para os muito jovens nem para os inexperientes. Cada casa faz exigências específicas, e nenhum lobisomem pode se filiar a uma casa com uma simples requisição. É necessário um convite dos Uratha que já fazem parte dela.

Algumas casas são de natureza geográfica e se concentram num determinado aspecto da cultura local. Dizem, por exemplo, que há muitas casas estranhas entre os lobisomens da África e que elas ensinam os segredos da arte de sobreviver naquelas terras desprovidas de lobos. Também persistem os boatos de que algumas casas ignoram as divisões tribais, mas essas sociedades são realmente secretas.

Aqueles que Caçam nas Trevas (Menina)

Aqueles que Caçam nas Trevas não gostam muito dos seres humanos e de sua sociedade. Não acreditam que Pai Lobo aprovaria o estado atual do mundo. O espírito totêmico dos Caçadores, a Loba Negra, é de longe o mais primitivo dos Primogênitos que cuidam dos Destituídos. Muitos Caçadores se esforçam para passar o maior tempo possível em pele de lobo; aqueles que se estabelecem nas cidades o fazem não porque querem conviver com a raça humana, e sim porque ali querem caçar.

Alguns Caçadores desejam devolver o mundo a seu estado primitivo, querem trazer de volta antigos animais, tenham sido eles presas ou predadores, e purificar a água, a terra e o ar na maior parte do mundo. Muitos têm a tendência de rejeitar, por reflexo, as conveniências modernas, mesmo quando essas conveniências podem ajudá-los a proteger seu território.

O voto da Loba Negra é: *Que nenhum lugar sagrado em teu território seja violado*. Naturalmente, como não há um critério universal para decidir o que seria um "lugar sagrado", Aqueles que Caçam nas Trevas fazem as próprias estimativas. Em geral, as maiores preocupações dos Caçadores são a natureza intocada e as espécies selvagens ameaçadas, apesar de alguns deles preferirem trabalhar mais de perto com a humanidade, tentando diminuir a velocidade com que a raça humana se apropria dos recursos naturais.

Garras de Sangue (Shtaar Anzuta)

Os Garras de Sangue são os guerreiros mais agressivos entre os Destituídos. Eles seguem o Lobo Destrutor, o guerreiro e o devorador. Também chamado Fenris, ele é o mais feroz filho espiritual de Pai Lobo, mas não o mais sábio, e pode ser enganado pelos espertos.

Os Garras seguem o código do guerreiro. Acreditam que é preciso imitar a ferocidade de Fenris no combate. De acordo com seu credo, qualquer adversário que possa ser derrotado em combate é inferior. Essa convicção às vezes tem resultados inesperados, particularmente quando os Garras de Sangue enfrentam um inimigo que demonstra menor aptidão para formas diretas de combate, mas ainda é capaz de superá-los com tática e inteligência. A empresa cujos objetivos interferem nos planos que a alcatéia de Garras de Sangue tem para seu próprio território não pode ser derrotada no campo de batalha, mesmo que seus asseclas possam. Somente os Garras de Sangue mais sábios e consumados conseguem lidar com um adversário desses.

O voto de Fenris no Juramento da Lua é: *Não ofereças rendição que não aceitarias*. Esse voto dificulta a negociação com os Garras de Sangue quando eles não são contidos por companheiros de alcatéia mais cautelosos.

Mestres do Ferro (Parsil Lunaal)

Ao contrário d'Aqueles que Caçam nas Trevas, os Mestres do Ferro tentam viver na sociedade humana para o bem da mesma. Os Mestres do Ferro — as outras tribos simplesmente se recusam a chamá-los de "Mestres", mesmo como abreviação — preferem se estabelecer nas cidades. Seu totem, Lobo Vermelho, é o mestre da adaptação e primo de Coiote.

Os Mestres do Ferro acreditam que, se forem ultrapassados tecnológica e socialmente pelos seres humanos, estarão perdidos. As vantagens naturais que os Uratha têm sobre os seres humanos (sua grande força, os espíritos, a magia e o Aluamento) significam pouco em face da tecnologia moderna. Suas fileiras são formadas por muitos lobisomens que gostavam de suas vidas humanas e que ainda tentam se apegar a uma parte de suas existências ordinárias. Trata-se tanto de um ponto forte quanto de uma fraqueza: os Mestres do Ferro geralmente têm mais recursos a sua disposição, como aliados ou equipamentos, mas, por se importarem com tantos seres humanos, estão condenados a não conseguir protegê-los todos.

O voto do Lobo Vermelho é: *Respeita teu território em todas as coisas*. O cerne da adaptação é o respeito às circunstâncias e aos ambientes que nos cercam e o uso inteligente desses recursos. Portanto, respeitando seu território e respeitando as inovações dos seres humanos que nele vivem, os Mestres do Ferro conseguem seguir melhor o exemplo de seu totem.

Senhores das Tempestades (Ithaeur)

Os Senhores das Tempestades dominam a política dos Destituídos. São a personificação do poder elementar e da ambição política. Os Senhores das Tempestades não têm uma afinidade particular com a vida numa determinada parte de um país ou do mundo. Os Senhores são formados por dois grupos principais: aqueles que se deleitam com o poder bruto

dos elementos e aqueles que se deleitam com o poder sobre o próximo.

Os Senhores das Tempestades são severos e ameaçadores. Seu totem, Lobo Invernal, é uma criatura austera das nevascas e das noites mais frias. Os Senhores das Tempestades se concentram nos objetivos do indivíduo, da alcatéia e da tribo, e se dedicam a eles com uma obstinação assustadora. Muitos outros Destituídos vêem os Senhores das Tempestades como políticos ambiciosos e hipócritas; os Senhores acham que as outras tribos simplesmente não têm foco.

Os Senhores das Tempestades acreditam que os Uratha deveriam voltar a seus antigos papéis de mestres do mundo — ou pelo menos de mestres das fronteiras que separam o espírito da matéria. Seu voto tribal é: *Não permitas que assistam nem atendam a tua fraqueza*. Os Senhores das Tempestades de fato prezam bastante os ideais dos Uratha e consideram sua responsabilidade liderar o resto do Povo na defesa desses ideais. Para tanto, porém, é preciso pulso firme e uma presença imperiosa, de modo que é estritamente proibido deixar escapar o menor sinal de fraqueza.

Sombras Descarnadas (Athratara Aissu)

As Sombras Descarnadas juraram se dedicar ao conhecimento secreto do mundo das sombras. Tudo o que diz respeito a mistérios mágicos e ao mundo espiritual chama a atenção dessa tribo. Herdaram a natureza inquisitiva de Mãe Lua e a percepção imanente de Pai Lobo em relação ao Reino das Sombras. As Sombras Descarnadas seguem a Loba da Morte, a loba que um dia entrou no domínio da própria Morte e de lá voltou com um estranho conhecimento. Trata-se de um totem muito apropriado, dizem as Sombras Descarnadas, para os descendentes de uma deusa que vive entre a luz e a escuridão e de um espírito-lobo que vivia entre o espírito e a matéria.

As Sombras buscam constantemente a iluminação em meio às trevas. Procuram os maiores mistérios, aprendem ritos desconhecidos e descobrem as interdições de grandes espíritos malignos. As Sombras Descarnadas sabem que Pai Lobo compreendia grandes mistérios e lamentam a perda desse conhecimento secreto. As Sombras Descarnadas muitas vezes buscam esses segredos até mesmo às custas de afazeres diários mais importantes. A muitas Sombras faltam roupas adequadas, dinheiro e outras comodidades típicas da vida contemporânea.

A parte da Loba da Morte no Juramento é: *A cada espírito o que lhe é devido* — o voto de oferecer chiminage e respeito aos espíritos merecedores e de arruinar aqueles que pediram por isso. As Sombras Descarnadas levam suas dívidas a sério. São poucos os devedores que ignoram os pagamentos devidos a esses mestres das trevas e da magia. As Sombras Descarnadas retribuem os favores que devem a espíritos, Uratha, seres humanos e a qualquer outra criatura. Retribuem a traição e a violência na mesma moeda.

Lobos Fantasmas (Thihirtha Numea)

Os Lobos Fantasmas não têm um patrono espiritual que os reúna: eles nem sequer formam um grupo. A expressão "Lobos Fantasmas", na verdade, é uma calúnia disfarçada, apesar de ser mais uma expressão de pena que de desdém. Os *Thihirtha Numea* decidiram viver sem o patronato e sem a interdição de um totem tribal, algo que lhes confere mais liberdade, mas tem seu preço.

Apesar de não fazer parte de uma tribo, os Lobos Fantasmas geralmente são aliados das Tribos da Lua. Eles desejam pertencer a uma alcatéia, e a maioria tem pelo menos a vontade vaga de reivindicar seu direito de nascença. Muitos prestaram o Juramento da Lua e consideram-se sinceramente Destituídos. Aqueles que entram para uma alcatéia também têm a estima do totem que a protege e, portanto, é óbvio que não há qualquer animosidade adicional entre os Lobos Fantasmas e o mundo espiritual propriamente dito. Outros Lobos Fantasmas nunca entram para uma alcatéia e levam vidas solitárias, seja em pequenos territórios próprios ou na estrada.

Muitos Lobos Fantasmas parecem rejeitar deliberadamente os espíritos totêmicos. Alguns se filiam a uma tribo e logo depois a abandonam. Outros zombam da própria idéia de totens tribais. Outros ainda dizem sentir como se algo lhes faltasse: tem de haver um outro espírito totêmico com o qual possam fazer aliança... em algum lugar.

Mudança de Tribo

Às vezes, o lobisomem percebe que está se afastando de seu totem e de sua tribo. Um Garra de Sangue talvez descubra que já não tem mais estômago para a batalha, ou um Mestre do Ferro pode se desiludir com a humanidade e suas obras. Nesses casos, o lobisomem insatisfeito pode passar pelo Rito de Renúncia e abdicar formalmente de tribo e totem, oferecendo-se posteriormente para a iniciação numa outra tribo. Esse processo acontece com freqüência suficiente para não ser visto como uma ofensa imperdoável, mas ainda é sinal de uma criança tola que não conhecia os próprios desejos.

O Inimigo

Os lobisomens e seus protetorados vivem cercados por ameaças tanto físicas quanto efêmeras. As ameaças mais sérias e imediatas ao território de um lobisomem pertencem ao mundo físico. Muitos seres vivos e não-vivos dividem o espaço com os Uratha e competem pelos mesmos recursos. A maioria dessas criaturas tem pelo menos uma compreensão ligeira do mundo espiritual, e muitas parecem saber que os espíritos naturais e os Uratha não se dão bem.

A rixa sangrenta entre os Destituídos e os Puros é, em certos aspectos, o conflito característico enfrentado pelos lobisomens. Uma alcatéia de Destituídos, sem dúvida alguma, pode se voltar contra outra e até mesmo lutar até a morte, mas essas batalhas irrompem por motivos pessoais. As Tribos Puras, por outro lado, geralmente não conhecem seus rivais Destituídos antes de partir para o ataque. Motivados pelo fervor religioso e por uma fúria bestial, os Puros talvez sejam os inimigos mais perigosos dos Destituídos no reino físico.

De maneira geral, os lobisomens não confiam nos outros monstros do mundo, que, por sua vez, não confiam nos lobisomens. Mas o Povo não se envolve constantemente em guerras francas. Todo habitante sobrenatural do Mundo das Trevas quer, no mínimo, manter sua identidade em segredo. Mas todos dividem um mesmo espaço no mundo da noite, na periferia da sociedade humana. Trata-se de um nicho superpovoado. Eles competem por territórios com essas outras criaturas, e os Uratha lutam para garantir que seus tesouros — loci, fetiches e coisas do gênero — não caiam em outras mãos.

Os lobisomens podem cooperar com outros habitantes do universo noturno em algumas circunstâncias, mas preferem a companhia de sua própria gente. Lendas antigas sugerem que Uratha e vampiros lutaram juntos quando os hunos invadiram Roma. Os Destituídos e os Puros, juntos, pegaram em armas para combater os *idigam* quando eles voltaram à Terra. Essas alianças não acontecem com freqüência e não duram muito tempo, mas não são totalmente desconhecidas.

As ameaças espirituais costumam ser mais discretas, mas ainda assim onipresentes, e às vezes as mais difíceis de tratar. Os lobisomens não conseguiriam simplesmente destruir todos os espíritos hostis de seus domínios. Os mundos físico e espiritual estão inter-relacionados, e a destruição dos espíritos leva a um mundo inane, vazio e desprovido de alma. Esse tipo de atividade também deixa os lares e os hospedeiros de alguns espíritos vulneráveis à ocupação por outros ainda mais hostis e destrutivos. Além disso, a maioria dos espíritos obedece a suseranos espirituais que, por sua vez, devem proteção e certos serviços a seus vassalos. Os lobisomens que decidem livrar um ou dois acres de terra de espíritos naturais recalcitrantes logo terão um exército batendo a sua porta metafísica.

As Tribos Puras

Milhares de anos atrás, de acordo com os Destituídos, a maioria dos integrantes da Primeira Alcatéia de Uratha se insurgiu e matou Pai Lobo, mas nem todos. Alguns desses antigos lobisomens temiam os dentes de Pai Lobo. Outros não se importavam com a incapacidade cada vez maior de Pai Lobo de proteger adequadamente o mundo físico. (E daí se os espíritos escravizavam e destruíam animais e seres humanos? Os fracos dão lugar aos fortes.) Outros ainda deixaram Pangéia em vez de tomar partido, para não correr o risco de escolher o lado perdedor.

Os descendentes desses lobisomens não se consideram Destituídos; eles atribuem a culpa pelo assassinato de Pai Lobo aos descendentes daqueles que o mataram. Referem-se a si mesmos como as Tribos Puras, ou simplesmente os Puros. As Tribos da Lua não conhecem totalmente seus irmãos apartados, apesar de alguns Destituídos passarem para o outro lado. Sabe-se que os Puros seguem totens tribais Primogênitos, irmãos dos espíritos totêmicos das Tribos da Lua, mas os dois grupos se separaram há milênios.

O que os Destituídos sabem de fato é que os Puros erigiram uma cultura do ódio. Para as Tribos Puras, as feridas do mundo só se fecharão quando os Destituídos forem eliminados. Mas as duas facções de lobisomens raramente se envolvem em guerras francas. Quando as Tribos Puras partem para a guerra contra os Destituídos, trata-se de guerrilhas. Atacam furiosamente alvos específicos e depois se retiram, abrigando-se nas trevas.

As Tribos Puras são detentoras de muitos territórios mundo afora, assim como as Tribos da Lua. Podem ser encontradas no centro de um inferno urbano ou no coração desolado da natureza; parecem ter grande desdém pela raça humana, mas isso não as impede de viver entre "as ovelhas" quando necessário. Às vezes, seus territórios se limitam com os territórios das alcatéias Destituídas; outras vezes, a alcatéia Pura mais próxima fica a muitos quilômetros de distância. Em algumas regiões, os Destituídos marcam forte presença, ao passo que os Puros são raros e dispersos, mas, em geral, os Puros detêm a maior parte do território e os Destituídos têm de lutar para sobreviver. Dizem que os Puros são muito mais numerosos que os Destituídos, e muitas alcatéias escaldadas têm motivos para acreditar que isso seja verdade.

As Tribos Puras parecem ter, em comparação com os Destituídos, um relacionamento diferente com o mundo espiritual — e parecem ter aliados diferentes e mais fortes. Quando se manifestam, seus totens de alcatéia são coisas apavorantes, geralmente animais distorcidos e saídos das lendas, e não aspectos de animais de verdade. Dizem também que os Puros praticam uma grande variedade de ritos, muitos dos quais invocam poderes espirituais desconhecidos pelos Destituídos. Se as histórias forem verdadeiras, os Puros se opõem à tradição dos Destituídos de caçar os fugitivos do mundo espiritual. Não, eles tentam restabelecer a supremacia dos senhores do Reino das Sombras, criar uma nova Pangéia onde a humanidade uma vez mais conheça seu lugar sob a lei dos reis espirituais. Não há dúvida de que uma imagem tão oposta e sombria do Juramento agradaria imensamente aos espíritos.

A única fraqueza dos Puros talvez seja não possuir as graças de Mãe Luna. Eles não têm augúrios, talvez porque, arrogantes como são, nunca tenham recebido a bênção da Lua. Apesar de seu ódio absoluto pelos Destituídos e sua aparente disposição de matar outros lobisomens, os Puros nunca empregam armas de prata contra seus primos. De fato, não se vêem Puros usando jóias de prata nem qualquer outra coisa feita desse metal. Alguns Cahalith sugerem que a maldição de Mãe Luna pesa ainda mais sobre os Puros, mas como exatamente ela se manifesta é um segredo que as Tribos Puras guardam com muito zelo.

Recentemente, na década de 1990, houve dezenas de ataques coordenados pelos Puros contra propriedades dos Uratha em toda a América do Norte. As implicações desses ataques foram muito desconcertantes, pois os Puros conseguiram superar a territorialidade típica dos lobisomens e cooperar em prol de um objetivo comum. O esforço de guerra mais coordenado entre os lobisomens depois de muitos anos foi motivado pelo ódio, o que não é de bom agouro para os Destituídos.

Escravos do Fogo (Izidaki)

Os Escravos do Fogo são os líderes espirituais das Tribos Puras. Muito mais que os outros Puros, os *Izidakh* afirmam que os Destituídos estão condenados e ponto final. Seus sermões fervorosos afirmam que os Destituídos devem ser mortos — enquanto dormem, se necessário; ou no campo de batalha, se a derrota dos lobisomens trouxer mais dissidentes para o lado dos Escravos do Fogo. Chamam os Destituídos de hereges que adoram Luna quando deveriam venerar Pai Lobo. Dizem eles que, enquanto houver um descendente dos assassinos de Pai Lobo com vida, a mancha de sangue que paira sobre sua raça não será lavada. Somente por meio do fogo é que a mácula pode ser extirpada, e as marcas horríveis na pelagem de alguns Escravos do Fogo, feitas a ferro em brasa, indicam rituais cruéis de expiação.

Os Escravos do Fogo seguem Lobo Raivoso, e seus Dons exploram o poder da enfermidade e da convicção religiosa. Os Escravos do Fogo, e também Lobo Raivoso, acolhem de bom grado os Uratha convertidos. Muitos Escravos do Fogo são oradores carismáticos e, quando eles decidem se dirigir a

suas vítimas como prelúdio de um conflito, suas palavras são apelos meticulosamente desvirtuados que podem plantar sementes de dúvida nos corações dos Destituídos. Ao abandonar as Tribos da Lua para se juntar aos Puros, o lobisomem geralmente reaparece, marcado e fervoroso, nas fileiras dos Escravos do Fogo. Isso quando reaparece.

A interdição de Lobo Raivoso é não tolerar falsos testemunhos. Os *Izidakh* têm de contestar uma mentira no instante em que ela é pronunciada, mesmo se isso obrigá-los a perder prestígio diante de outros lobisomens.

Garras de Marfim (Tzuumfin)

Lobo Prateado, o lobo totêmico dos Garras de Marfim, é obcecado pela pureza. Ele não aceita o voto de servidão nem a irmandade de um lobisomem que tenha servido os "covardes de Luna". De fato, os Garras de Marfim utilizam uma magia sangüínea toda própria para identificar a linhagem de um lobisomem. Se descender de Destituídos, e não de um lobisomem Puro, o recruta não terá permissão para se filiar aos Garras de Marfim. Somente os "mais puros dos puros" recebem os Dons de remissão do sangue conferidos pelo Lobo Prateado. Alguns lobisomens trocam os Destituídos pelos Puros por suas próprias razões, violando o Juramento e perdendo o direito à bênção de Luna, mas esses renegados nunca farão parte dos Garras de Marfim.

Se os Escravos do Fogo vociferam de paixão e fanatismo, os Garras de Marfim demonstram uma fúria quase gélida. Parecem possuir a maior capacidade de previsão entre os Puros e geralmente são eles que traçam os planos de maior projeção. São os Puros mais propensos a manter algo parecido com uma vida humana, mas dizem por aí que os seres humanos dominados por eles têm destinos terríveis. Os Destituídos jovens às vezes se perguntam se não seria possível argumentar com os Garras de Marfim, talvez até convencê-los a firmar um acordo de paz, mas suas esperanças são facilmente esfaceladas. O ódio que os Garras de Marfim nutrem pelos Destituídos não é raivoso como o dos Escravos do Fogo, nem selvagem como o dos Reis Predadores, mas nem por isso é menos intenso.

Somente aqueles que provêm de estirpes sólidas ascendem a posições de poder e influência entre os *Tzuamfin*. O poder é transmitido hereditariamente, em vez de se basear no mérito estabelecido por desafios, como se dá entre os Destituídos.

Reis Predadores (Ninna Farakh)

Os Reis Predadores são monstros primitivos. Seguem Lobo Diro, o mais velho dos Primogênitos, e evitam veementemente as amenas vidas humanas da conveniência moderna. Os Reis Predadores não odeiam os Destituídos por estes terem matado Pai Lobo: qualquer coisa que não possa se defender não tem o direito inato de viver. O que os Reis Predadores não conseguem perdoar é a perda do verdadeiro paraíso dos caçadores que era Pangéia. Se Pangéia tivesse sido preservada, os Uratha teriam a liberdade de caçar abertamente, de tratar os seres humanos como o rebanho que são. De certo modo, eles respeitam os ancestrais dos Destituídos como os grandes caçadores que foram e, além disso, parecem respeitar os Destituídos suficientemente fortes para oferecer uma boa luta. Mas, enquanto os Destituídos se esforçarem para preservar o mundo como ele é hoje, o mundo do passado nunca poderá retornar. E, por isso, os Destituídos precisam morrer.

A forma de batalha preferida dos Reis Predadores é Urshul, e eles abatem os oponentes como enormes e ferozes lobos pré-históricos. Os *Ninna Farakh* são os guerreiros mais temidos das Tribos Puras, e até mesmo seus aliados abrem espaço para eles quando a luta tem início. Suas caçadas ritualísticas são sangrentas e selvagens, além de geralmente deixar uma série de assassinatos sem solução nos arquivos da polícia. Em geral, parecem seguir a liderança dos Garras de Marfim, mas não se sabe ao certo

se os Garras de Marfim conseguiriam de fato controlar os Reis Predadores caso a coisa degringolasse.

A interdição de Lobo Diro é não poder tocar nada que tenha sido feito por seres humanos sem destruir essa coisa. Ele não anda pelas estradas, não pode roçar nem de leve as roupas dos seres humanos que encontra. Até mesmo a travessia rápida do campo inculto de um lavrador machuca suas patas. Os filhos de Lobo Diro não estão sujeitos a uma interdição tão severa, mas costumam usar apenas roupas de sua própria confecção, feitas geralmente das peles de suas presas.

Cães Nefandos

(Casa Gadar)

Os Cães Nefandos não são uma tribo. Eles não seguem um dos Primogênitos nem prestam o Juramento, mas podem fingir fazê-lo. A maioria é recrutada nas fileiras de uma das oito tribos e pode ainda fingir lealdade a essa tribo. No entanto, devem realmente fidelidade a patronos espirituais de natureza ainda mais sinistra que a do espírito-lobo mais selvagem.

A Primeira Chaga foi aberta nas profundezas do mundo espiritual tempos atrás, dizem alguns que com a morte de Pai Lobo. Desde então, mais Chagas se abriram no Reino das Sombras para refletir as atrocidades da carne. A Chaga está supurada e inflamada, cheia de espíritos da dor e do ódio, da cobiça e da cólera, da violência e do pecado. A natureza tem um defeito fundamental, dizem os Cães Nefandos, porque as emoções mais tenebrosas são as mais profundas e as mais fortes nos corações dos homens. Num universo cordato e justo, as emoções positivas e criativas seriam as mais fortes que um ser humano ou um lobisomem conseguiria sentir. Mas o mundo não é assim — os espíritos conceituais da dor, da fúria, do ódio e da luxúria são muito mais numerosos que os espíritos do amor autêntico, da alegria ou da misericórdia.

Os Cães Nefandos querem estar do lado vencedor. Eles se submetem aos senhores execráveis desses aspectos negativos do mundo, espíritos poderosos que só fazem ficar mais fortes à medida que a alma da humanidade se degrada. Se o sofrimento, o medo, o ódio e a luxúria são as forças mais poderosas da alma, então os Cães Nefandos servirão a essas forças na Terra. Quando essas forças ascenderem ao poder, os Cães Nefandos terão um quinhão de sua divindade.

E por isso os Cães Nefandos se insinuam entre os Destituídos e os Puros. Por onde passam, a taxa anual de homicídios aumenta. Mais pessoas se suicidam. Famílias são desfeitas. Uma fragrância forte e corrupta segue em sua esteira, acompanhada pela palavra "Sucumbam", sussurrada ao vento. Dizem que, quando são acometidos pela Fúria Mortal, eles exploram uma força ensandecida e doentia que excede a de qualquer Destituído ou Puro. Mas o verdadeiro perigo é que os Cães Nefandos caçam sem revelar o que são. Os sinais de sua filiação são invisíveis, a não ser para outros de sua seita. As profundezas de sua crueldade e de seu ódio se escondem por trás da força vigorosa de seu olhar. Eles podem estar em toda parte.

Ameaças do Reino das Sombras

Espíritos

No Mundo das Trevas, o animismo — a crença de que as coisas do mundo físico têm equivalentes espirituais vivos — é uma das verdades secretas do universo. Apesar de nem tudo ter uma imagem espiritual ativa, muitas coisas repercutem no mundo espiritual: alguns animais e vegetais, máquinas, até mesmo sensações fortes, como o medo e a dor. O mundo espiritual é um reflexo do mundo propriamente dito e reflete sua natureza sombria. Os espíritos de animais e plantas predam uns aos outros numa imagem aguda do lado mais cruel da Natureza. Muitos espíritos são hostis aos habitantes do mundo físico e quase todos só se importam com a humanidade como uma fonte de força e energia. Outros espíritos cobiçam as sensações da carne e, por isso, escapam pelo Dromo para saciar seus impulsos alienígenas.

A lenda de Pai Lobo o descreve percorrendo as Comarcas, caçando os piores dos pretensos invasores, lançando-os de volta às imensidões espirituais ou destruindo-os completamente. Agora Pai Lobo está morto, e os únicos que restaram para fazer esse trabalho são os Uratha. E os espíritos os abominam por causa disso. Não pela morte de Pai Lobo em si — os espíritos não gostavam nada do grande caçador que os controlava —, mas por serem híbridos horríveis de matéria e efemeridade que ousam julgar o mundo espiritual. Os lobisomens são a única coisa que se interpõe entre os espíritos e a expressão de seus desejos. Eles precisam ser eliminados.

Todo espírito tem uma interdição: uma proibição absoluta ou uma necessidade inquestionável de tomar certas atitudes. Os espíritos relacionados costumam apresentar interdições semelhantes, mas não necessariamente idênticas. Um certo espírito do fogo talvez não fosse capaz de usar seus poderes durante uma tempestade, ao passo que um outro talvez só tivesse metade de sua força durante o inverno, a menos que fosse convidado a entrar numa casa, onde então poderia recorrer à força da lareira. Os Ithaeur fazem de tudo para obter informações sobre as interdições de vários espíritos, pois a possibilidade de explorar a interdição de um espírito é a maneira mais segura de controlá-lo.

As atividades dos espíritos são estritamente limitadas. Por exemplo, muitos estão ligados a sua forma no mundo físico e só conseguem deixá-la (se isso for possível) quando esta se encontra adormecida ou encantada. A maioria dos espíritos está enredada em alianças complexas que regem suas atividades. Pactos antigos garantem que qualquer bruxo ou lobisomem que conheça os rituais, as humilhações e os sacrifícios apropriados consiga arregimentar os serviços de um espírito. A parte complicada é, naturalmente, aprender o conjunto certo de rituais para obter a cooperação do espírito.

Os espíritos têm hierarquias feudais complexas. Praticamente todos os espíritos devem lealdade a um suserano local, que promete apoio e proteção a seus vassalos. Os suseranos locais talvez devam lealdade a senhores mais importantes, o que acabará seguindo uma cadeia de compromissos até um dos Incarnae das imensidões espirituais ou de algum outro lugar. Todos os espíritos-gatos de uma cidade podem se submeter ao cruel e sagaz Tinho Zapetrape, que presta home-

nagem à Mãe dos Leões, um monstruoso Incarna felino que caça à noite nas sendas mais escuras das imensidões espirituais. Alguns espíritos são meio que aliados dos Uratha, pois devem lealdade aos Primogênitos. Outros são submetidos independentemente, para servirem como totens de alcatéia. Mas a grande maioria dos espíritos não gosta nem um pouco dos filhos carnais de Mãe Luna e Pai Lobo.

Quanto mais poderoso for o espírito, mais provável será que ele deva lealdade a vários suseranos, que ele planeje suplantar o próprio mestre ou que dispute com seus irmãos uma posição superior. Essas rivalidades e ambições muitas vezes constituem a maior fraqueza de um espírito poderoso, salvo sua interdição, algo que os Uratha sabem muito bem.

Os Dominados

Ao entrar no mundo físico, o espírito permanecerá imaterial, a não ser que tome outras providências. Um espírito imaterial ainda é capaz de usar seus Numes (os poderes sobrenaturais exclusivos de sua natureza) para influenciar o ambiente, mas, para existir realmente como algo sólido, ele terá de adquirir um corpo. Alguns conseguem usar seus Numes para se materializar. Aqueles que não conseguem são obrigados a recorrer a outros métodos, e um dos mais comuns é a possessão.

Quando um espírito se apossa de uma criatura viva — às vezes de um animal, mas geralmente de um ser humano —, o resultado é algo que os lobisomens chamam de *Hithimu*, ou Dominado. A maioria dos espíritos prefere dominar hospedeiros humanos, pois os seres humanos conseguem usar instrumentos, ir praticamente a qualquer parte, entregar-se a quase qualquer tipo de atividade prazerosa (ou dolorosa), mas são espiritualmente fracos e suscetíveis à possessão. Os lobisomens e outros seres sobrenaturais são perigosos demais. Os espíritos geralmente querem se esconder dos lobisomens, e não chamar a atenção dessas criaturas tentando se apossar de uma delas.

São dois os estados da Dominação: a Indução e a Usurpação. Os Induzidos (ou *hithisu*) são os exemplos menos extremados de possessão. O espírito se apodera do hospedeiro discretamente e só estimula os desejos e os impulsos dele como se dirigisse o carro a partir do banco de trás. Por outro lado, os Usurpados (ou *duguthim*) são vítimas de possessão e controle totais. O espírito dirige cada movimento de seu veículo, e seu controle mais direto pode afetar a própria carne do hospedeiro. O *duguthim* possuído por um espírito do vidro pode ter unhas e dentes excepcionalmente frágeis, e cacos de vidro talvez acabem se desenvolvendo no lugar dos pedaços quebrados.

Os impulsos dos espíritos têm um efeito perigoso sobre as psiques humanas, muitas vezes afastando os Dominados de seus amigos, parentes, empregos e lares. Para a maioria dos seres humanos, que desconhece a magia ou as pessoas que têm acesso a ela, a possessão espiritual é a destruição de suas vidas. Os *Hithimu* mais fortes não precisam lidar com esses problemas, pois dominam totalmente seus hospedeiros e fazem o que querem. Se, com isso, a vida do hospedeiro for destruída, não fará a menor diferença. Os espíritos descobrem uma vida nova e continuam com suas atividades.

Os espíritos fracos destroem vidas aos poucos. Algumas almas fortes conseguem controlar os impulsos espirituais só com a força de sua vontade, mas aqueles que não conseguem recorrem à medicação ou a drogas ilegais para manter o controle e rechaçar os espíritos. Algumas alcatéias chegaram a descobrir seres humanos que se expuseram deliberadamente à possessão espiritual, seja como parte de uma cerimônia religiosa ou como um pacto desesperado para obter poder. Dentre eles, são poucos os que têm igual participação na possessão.

Os Exilados

No final dos anos 1960, várias entidades espirituais de grande poder e forma quase incompreensível se manifestaram mundo afora. Esses espíritos atacaram os loci mais fortes, derrotando os guardiões espirituais e os moradores locais. Os lobisomens que se opuseram a essas entidades monstruosas não as reconheceram a princípio, mas logo o antigo nome veio à tona: *idigam*. Espíritos que surgiram antes da formação total de Pangéia, espíritos que Pai Lobo havia banido para prisões longínquas, onde nenhum lobisomem conseguiria chegar.

Nenhum lobisomem sabe exatamente como os *idigam* foram libertados nem como conseguiram voltar, atravessando as entranhas da Terra. Não há como saber ao certo quantos escaparam ou para onde foram todos os sobreviventes. Na época, a única coisa importante era confrontá-los. Contudo, cada *idigam* era suficientemente poderoso para desafiar várias alcatéias ao mesmo tempo e, durante a década seguinte, os *idigam* foram a maior ameaça enfrentada pelos Uratha.

O exílio dos *idigam* antecedeu o surgimento do Dromo, e seu principal objetivo ao retornar era enfraquecê-lo e franquear a passagem entre os mundos físico e espiritual. À exceção desse, seus outros motivos são incompreensíveis. Muitos *idigam* se apossaram de seres humanos e os levaram a cometer atos de bizarra criação orgânica, deturpando e mutilando a carne viva para que esta assumisse formas impossíveis. A grande maioria seqüestrava outros seres humanos, fragmentava-lhes os corpos e usava magia ritualística para reorganizá-los em formas que simplesmente não funcionavam muito bem no mundo físico.

Os lobisomens conseguiram capturar e destruir muitos *idigam*, mas não todos. Os *idigam* ainda infestam certas partes do mundo físico, apesar do fato de aparentemente não surgirem novos exilados na Terra há mais de trinta anos. São entidades poderosas: não existem duas que sejam idênticas, mas todas são páreo para várias alcatéias juntas.

As Hostes

Dizem as lendas que, no tempo de Pangéia, Pai Lobo caçava muitos espíritos poderosos que violavam a barreira do mundo físico sem permissão. A maioria foi capturada e banida para prisões distantes, muito além do céu, ou destruída completamente. No entanto, alguns descobriram uma maneira de escapar de Pai Lobo no mundo físico, espalhando sua essência entre vários hospedeiros. Mas, quando o Dromo foi baixado, eles ficaram presos. Esqueceram boa parte do que eram, mas os pedaços distintos de sua essência evoluíram desde então e se transformaram em algo mais forte do que costumavam ser. Aos poucos, esses fragmentos vão se unindo, à procura uns dos outros. São as *shartha*: as Hostes.

A Hoste é tanto uma quanto muitas criaturas. Cada fragmento do espírito original tem a tendência de viver den-

tro de um animal pequeno, como se fosse um Dominado. Mas, à medida que se encontram e reúnem, os fragmentos se fundem. Dois fragmentos em corpos de ratos se tornam uma coisa só, maior e mais inteligente do que antes. Um fragmento implantado numa aranha do tamanho de uma bola de basquete devora outro fragmento menor e também aumenta em tamanho e intelecto. Por fim, a Hoste chega ao tamanho de uma pessoa e adquire uma inteligência quase humana. Pode ser então que decida se disfarçar como ser humano, e a única maneira de fazer isso é devorar um ser humano inteirinho, a não ser a pele, e depois habitar esse invólucro. A pele roubada não vai durar para sempre, mas dará à *shartha* a capacidade de circular na sociedade humana, conferindo-lhe mais uma defesa contra aqueles que têm a intenção de caçá-la.

Mesmo quando abatida, pode ser que a Hoste não morra totalmente. Seu corpo se divide numa torrente de animais mortos de tamanho normal: se uma alcatéia de lobisomens matar uma Hoste do Rato, o único indício do falecimento será uma pilha de ratos mortos. Contudo, um dos animais da chusma inevitavelmente continuará vivo, portando dentro de si um fragmento vivo. Se os lobisomens não localizarem e matarem o portador do fragmento antes que ele escape, a Hoste acabará voltando e provavelmente se lembrará de quem a feriu.

Os Uratha confrontam regularmente duas raças importantes de *shartha*: as Hostes do Rato, ou Beshilu, e as Hostes da Aranha, ou Azlu. No decorrer dos milênios, a troca de informações entre os lobisomens foi suficiente para começar a dar forma à história das Hostes. Hoje, muitos anciões lobisomens acreditam entender até certo ponto a origem, a natureza e os objetivos das Hostes do Rato e da Aranha. Mas dizem por aí que existem outras Hostes, criaturas que não são nem Azlu nem Beshilu: enxames de gafanhotos que acompanham as carestias africanas, ou homens que escondem ninhos de cobras em seus ventres. Os anciões julgam muito provável a existência de outras formas de *shartha*, com compulsões diferentes que lhes permitem dedicar boa parte de seu tempo a se esconder dos lobisomens.

Azlu: As Hostes da Aranha

Os mitos falam da imensa e horrível Bruxa Fiandeira, que viveu nas florestas primitivas e sob as grandes montanhas até que, por fim, Pai Lobo a apanhou e a fez em pedaços. Contudo, durante a perseguição, enquanto ela corria com suas doze patas de aranha, ela foi botando ovos: centenas, milhares deles, cada qual do tamanho de um crânio de camundongo. Depois do surgimento do Dromo, os ovos começaram a eclodir.

Os Azlu não entendem realmente o instinto que os faz tecer, mas sabem que é preciso tecer, que é preciso encontrar uns aos outros. De cada ovo sai uma aranha corpulenta do tamanho de uma tarântula, com um fragmento de essência espiritual e um vestígio de inteligência. Os fragmentos originais no âmago das Hostes da Aranha tentam se reunir e se alimentam de aranhas comuns para aumentar seu tamanho. O Azlu que porta o fragmento de um único ovo pode acabar do tamanho de um pombo. Os Azlu maiores e mais fortes, que portam os fragmentos de muitos ovos, são muito piores. Essas criaturas podem assumir a forma de terríveis chusmas de aranhas, ou de aranhas estupendas, do

tamanho de um fusca, ou de paródias quitinosas da forma humana, ou até mesmo de amálgamas blasfemos de seres humanos e aracnídeos. E, naturalmente, tão logo tenha tamanho suficiente para capturar um ser humano em suas teias, o monstro vai sugar as entranhas da vítima, deixando apenas a pele, que lhe será de grande utilidade.

Os Azlu são induzidos a tecer e trata-se de uma compulsão tão forte quanto a interdição de um espírito. Seus lugares preferidos são os loci, pois os lobisomens precisam deles para entrar e sair do Reino das Sombras, e outros seres sobrenaturais aparentemente são atraídos para os loci por suas próprias razões. O locus é o lugar perfeito para atrair o alimento até a teia. Alguns Azlu são poderosos e fiam sozinhos; outros tecem teias coletivas e dividem igualmente as iguarias do banquete.

Até certo ponto, os Azlu acabam fortalecendo o Dromo com seus Numes. Fazem isso em parte para selar e isolar os loci que não conseguiram tomar, como uma maneira de conduzir as presas em direção às teias. Mas, em parte, eles também o fazem devido a um medo instintivo. Uma parte do medo que a Bruxa Fiandeira tinha de seu perseguidor ficou gravado nos fragmentos dentro de seus ovos, e esse medo permanece. Apesar de os Azlu não compreenderem inteiramente por que têm de isolar o mundo espiritual do mundo carnal, todos eles têm pesadelos com o Grande Lobo que os destruiria se os encontrasse, pesadelos que eles só recordam pela metade. Quando cruzam o caminho dos Uratha, os Azlu reconhecem neles a reencarnação do antigo inimigo.

E os lobisomens de fato os caçam. As Hostes da Aranha se esforçam para controlar os loci, o que, até certo ponto, ajuda a reduzir o influxo de espíritos e pode até auxiliar um pouco a causa dos lobisomens. Mas elas o fazem com objetivos terríveis em mente e apreciam a carne de lobisomem. Pior ainda, elas também fortalecem o Dromo e fecham todos os outros loci, exceto seus campos de caça. Se os Azlu apartassem ainda mais os dois mundos, o coração do mundo físico seria arrancado e nada restaria além de cascas dotadas da mais tênue aparência de vida. Naturalmente, talvez seja isso o que as Hostes da Aranha desejam: um mundo cheio de cabeças de gado dóceis e semi-adormecidas que elas possam predar à vontade. Uma alcatéia de lobisomens é capaz de se livrar facilmente de um Azlu pequeno e solitário, mas uma poderosa Hoste da Aranha não só é inteligente e forte como também tem a sua disposição um veneno potente e Numes espirituais. E, quando compartilham seu território — ajudando, e não incorporando uns aos outros —, os Azlu se tornam um verdadeiro perigo.

Beshilu: as Hostes do Rato

As Hostes do Rato nasceram do medo, e o medo as impele. As lendas dos lobisomens contam que, tempos atrás, um dos adversários mais persistentes de Pai Lobo era o Rei da Pestilência, um grande espírito que retirava seu poder da enfermidade e da doença. Mas, apesar de ser capaz de acometer mortais e espíritos com pestes devastadoras e de força sobrenatural, ele não conseguia fazer o mesmo com Pai Lobo. Talvez o Rei da Pestilência tivesse uma interdição que o proibisse de enfrentar Pai Lobo ou que inutilizasse seus poderes contra o grande caçador. Talvez ele simplesmente não fosse forte o bastante. Quando Pai Lobo encontrou-lhe o rastro, tudo o que o Rei da Pestilência pôde fazer foi fugir. E, amedrontado, ele traçou um plano desesperado. Dividiu-se em milhares de fragmentos e implantou cada um deles no corpo de um rato vivo no mundo físico. Como o cheiro e a essência da criatura estavam tão difusos, Pai Lobo não conseguiu encontrá-la para impor-lhe sua justiça de predador.

Mas quando Pai Lobo foi morto e o Dromo surgiu, os diversos fragmentos do Rei da Pestilência perderam sua ligação com o mundo espiritual. Alguns definharam e morreram com seus hospedeiros. Mas aqueles que sobreviveram aos poucos foram ficando mais fortes e, por fim, tornaram-se verdadeiras *shartha*.

Os Beshilu, assim como as outras Hostes, são criaturas impelidas por um instinto que não compreendem inteiramente. Faz parte de sua natureza reunir-se em chusmas e são capazes de incorporar ratos comuns em sua forma múltipla. Alguns assumem a forma do folclórico Rei dos Ratos: um grupo pequeno de ratos unidos pelas caudas. Um Beshilu poderoso que tenha assimilado alguns fragmentos e muitos corpos de ratos pode assumir a forma de um monstro trôpego, meio-rato, meio-gente, ou a de um rato imenso, estranho e de pernas compridas que parece parodiar a forma Urshul dos Uratha, como uma estranha recordação de Pai Lobo.

Os Beshilu são a antítese dos Azlu. Se as Hostes da Aranha se esforçam para tecer um Dromo mais forte, as Hostes do Rato trabalham freneticamente para roer e abrir buracos no Dromo. Se os Azlu tentam fechar certos loci e controlar os demais, os Beshilu tentam criar o maior número possível de loci. Seu instinto parece motivado por uma convicção inconsciente de que, se o Dromo for removido, eles conseguirão recompor o Rei da Pestilência. Mas sua busca pela unidade danifica o mundo que os cerca. Talvez seja a lembrança do imenso poder da doença, mas, quando os Beshilu conseguem expor uma nova área à influência do mundo espiritual, geralmente se trata de uma fonte direta para o poder infeccioso de uma Chaga.

É razão mais do que suficiente para os Uratha retomar o trabalho de seu Pai e destruir as Hostes do Rato, mas não se trata de uma tarefa fácil. Túneis minúsculos impedem o acesso livre ao ninho de um Beshilu, e as hordas de Beshilu podem dividir um mesmo ninho sem passar pela fusão. A maioria parece se contentar com o tamanho e a inteligência de um ser humano, e uma alcatéia de lobisomens se verá inevitavelmente superada em número por um grupo de Hostes do Rato. Levando-se em consideração os poderes da enfermidade que algumas Hostes do Rato manifestam e o estado frenético de loucura induzida pelo medo que toma os Beshilu quando são confrontados pelos descendentes daquele que os caçava, os Destituídos têm muito com o que se preocupar ao encontrar um grande número de ratos em seu território.

Um mundo hostil

Não são poucas as ameaças individuais que, não fazendo parte do mundo dos lobisomens, entram perigosamente em contato com ele. No mínimo, a aparente falta de ligação dessas ameaças com o mundo espiritual ou com os próprios Uratha dificulta a compreensão das mesmas por parte dos lobisomens.

Fantasmas

Os fantasmas humanos são, ao mesmo tempo, semelhantes aos espíritos e diferentes deles. São entidades efêmeras que têm um efeito mais sutil no ambiente circundante, e al-

guns podem até ser tomados por espíritos à primeira vista. Por outro lado, os fantasmas não podem ser invocados nem submetidos pelos mesmos rituais empregados pelos lobisomens para afetar suas presas espirituais. Eles não pertencem ao Reino das Sombras, nem residem ali. O fantasma talvez ainda pense como a pessoa viva que foi um dia, ou talvez não tenha sinal de racionalidade, compreendendo apenas a paixão irracional. A maioria dos lobisomens tenta dar descanso aos fantasmas, em concordância com seu desejo de proteger o físico do efêmero. Geralmente, é mais fácil falar do que fazer.

Seres humanos

É um tanto quanto enganoso listar os seres humanos como francos "inimigos" dos Uratha, mas é que, muitas vezes, eles são isso mesmo. Os lobisomens competem com os seres humanos por recursos e território. Os lobisomens raramente conseguem evitar brigas em seu próprio território, às vezes até em público. Se esse território se encontrar numa cidade populosa, a polícia e os responsáveis pela segurança pública talvez fiquem sabendo e tentem intervir. Em particular, os seres humanos são uma influência constante para a ressonância do mundo espiritual local, um fato que incita alguns lobisomens a... reduzir essa influência. Nenhum outro animal é capaz de criar um locus de desespero tão rapidamente ou atrair a tentação de um bando de espíritos do ódio. Os lobisomens entendem que os seres humanos talvez sejam necessários para a perpetuação do Povo, e os poucos Uratha que tiveram a sorte de não passar por momentos difíceis antes da Transformação ainda sentem afeição pelos parentes e amigos dos quais se afastaram. Mas, no século XXI, muitos lobisomens acham que existem mais seres humanos do que seria estritamente necessário. E se seres humanos em demasia afetam negativamente o território de uma alcatéia, bem...

A ironia é que, apesar de sua grande influência, os seres humanos estão ainda mais apartados do mundo espiritual que os lobisomens. Agora que as Comarcas foram abolidas e substituídas pelo Dromo, os seres humanos simplesmente não sentem a proximidade do mundo espiritual. Há uma lacuna em suas almas, no ponto onde a energia espiritual seria capaz de nutri-los. Alguns seres humanos tentam preencher essa lacuna com a fé; outros continuam ocos para todo o sempre, voltando-se para a gula, a luxúria ou a avareza para tentar saciar apetites que eles nunca compreenderão de fato.

No entanto, os seres humanos ainda podem representar uma ameaça direta aos Uratha. O Aluamento não é infalível, e nem todos aqueles que vêem um lobisomem em sua fúria absoluta morrem logo em seguida. Não é à toa que os seres humanos têm suas lendas sobre os lobisomens. Com o passar dos séculos, os seres humanos conseguiram sobreviver a confrontos com membros do Povo e guardar uma certa lembrança desse acontecimento.

Talvez estejam entre os inimigos mais perigosos que um lobisomem é capaz de fazer. O ser humano que dá um jeito de descobrir a existência dos Uratha talvez não seja páreo, fisicamente, para um lobisomem, mas não se pode fazer pouco do armamento moderno e a vulnerabilidade dos lobisomens à prata é um segredo conhecido. O ser humano dedicado que assume a responsabilidade de fazer alguma coisa a respeito do monstro que ele sabe ser muito real pode representar uma ameaça inesperada.

O desconhecido

Coisas famintas se escondem em antigos túneis, devoram suas vítimas por completo, deixando apenas os dentes. Homens sem sombra consomem o alento de mendigos que dormem sozinhos nas ruas. Existem lugares estranhos no interior de certos edifícios nos quais uma pessoa pode se sentar para descansar durante alguns minutos e acordar cega três dias depois. Como é que se combate uma coisa dessas ou como se reconhecem os sinais de sua presença? Ninguém sabe dizer, mas às vezes é preciso que a alcatéia descubra a resposta.

Costumes dos Destituídos

Até certo ponto, os lobisomens têm uma cultura comum, mas vivem em grupos sociais muito menores que os dos seres humanos. Todo lobisomem lida apenas com alguns membros de sua espécie diariamente; o ser humano médio vê mais integrantes de sua espécie no caminho para o trabalho do que o lobisomem médio em toda a sua vida. Mas, por meio dos poderosos laços rituais e tribais, os Destituídos preservaram muitas tradições que são comuns aos lobisomens de todo o planeta.

Alcatéias

A alcatéia é a estrutura social mais intensa e fundamental dos lobisomens. É raro o lobisomem que hesita em lutar ao lado de um companheiro de alcatéia contra um colega de tribo. A tribo representa um ideal maior, mas a alcatéia é uma família. É possível que uma aliança regional de alcatéias tenha um acordo implícito de socorrer umas às outras em épocas de grande necessidade, mas os lobisomens nunca mantêm uma organização mais consistente do que essa durante muito tempo.

O tamanho da alcatéia varia de três a dez lobisomens. Contudo, as alcatéias com mais de nove membros quase sempre se fragmentam em duas ou três alcatéias, e essas separações costumam ser pacíficas. A alcatéia ideal é composta de cinco integrantes, um de cada augúrio. Infelizmente, essas "alcatéias abençoadas" são minoritárias, e é raro que cinco Primeiras Transformações coincidam tanto assim. Isso só faz aumentar a convicção dos lobisomens de que uma alcatéia abençoada está destinada a realizar grandes feitos.

Os laços de alcatéia não implicam uniformidade de pensamento. Assim como os irmãos costumam se desentender, os companheiros de alcatéia discutem e até brigam por questões aparentemente triviais. Mas essas desavenças raramente chegam a dissolver a alcatéia ou até mesmo a diminuir sua força quando a coisa fica preta. Os verdadeiros companheiros de alcatéia não se separam durante um conflito com outra alcatéia ou com um adversário ainda mais medonho. As alcatéias são famílias, só que sem o aborrecimento das relações de parentesco, apesar de algumas delas surgirem nas alcatéias. Mesmo que nem sempre se dêem bem, os "membros da família" formam uma frente unida contra os de fora.

Totem

Muitas alcatéias, talvez a maioria, caçam e submetem um espírito totêmico. O totem da alcatéia representa a ligação do grupo com o mundo espiritual. Também é considerado

mascote, tutor e aliado da alcatéia. O totem da alcatéia é um espírito de poder moderado, geralmente o espírito de um animal. No entanto, outros espíritos naturais são possíveis: o totem dos Pesadelos Florestais, por exemplo, é o espírito de um enorme carvalho que fica no centro do território dessa alcatéia. Alcatéias com vários Mestres do Ferro podem ter espíritos totêmicos derivados de edifícios, monumentos ou até mesmo carros.

O totem acompanha o grosso da alcatéia e, portanto, geralmente se encontra no mundo físico, só que em estado imaterial. À maioria dos totens falta a capacidade de se materializar adequadamente, mas eles estão sempre por perto e podem zelar pelos Uratha que se comprometeram com eles. O totem também pode se comunicar com outros espíritos e até espionar em nome da alcatéia. Os totens belicosos talvez se juntem aos combates no mundo espiritual, mas nem sempre é prudente colocar o totem em perigo quando a discrição seria a melhor demonstração de coragem. O espírito totêmico também proporciona outros benefícios a sua alcatéia. Talvez ele possa ensinar alguns Dons ou saiba algo sobre as coisas terrenas ou espíritos aliados capazes de ajudar a alcatéia.

A maneira como a alcatéia de lobisomens adquire seu espírito totêmico é complicada. A maioria dos espíritos ainda é bastante hostil aos Uratha, os usurpadores semicarnais que se arrogam o direito de apartar os habitantes do mundo das sombras como se não passassem de um rebanho. Ainda é possível sentir a ameaça persistente dessa interdição quando atravessamos a floresta, sozinhos, no escuro. Os Uratha raramente são bem-vindos, a menos que sua presença beneficie diretamente os espíritos locais. A maioria dos espíritos simplesmente não quer que os lobisomens invadam seu território. Alguns totens de alcatéia são rebeldes ou oportunistas; outros foram convencidos a servir com um misto de oferendas respeitosas e ameaças discretas.

Alguns Uratha têm uma afinidade natural com um determinado espírito totêmico. Talvez se vejam atraídos por obras de arte que representam o totem, ou pode ser até que, atipicamente, mantenham boas relações com o animal totêmico. Outros Uratha não têm nenhuma afinidade óbvia, mas simpatizam com o simbolismo e a interdição do espírito. O lobisomem que trabalha como socorrista talvez não tenha a menor simpatia por Serpente, mas, de qualquer maneira, os objetivos de um e outro estão de acordo. No entanto, a maioria dos Uratha não apresenta uma afinidade forte com um determinado espírito totêmico. Seus laços com o totem surgem voluntariamente e ficam mais fortes à medida que o tempo passa.

A alcatéia também pode perder seu totem. A maneira mais provável de algo assim acontecer é o totem ser destruído porque a alcatéia achou que ele conseguiria enfrentar um inimigo muito superior. Além disso, se a alcatéia ficar pequena demais e continuar assim durante muito tempo, pode ser que o espírito totêmico a abandone. Se os integrantes ficarem reduzidos a menos de três durante mais de trinta dias, o totem provavelmente tentará a fuga. Se uma alcatéia antiga perder integrantes, caberá aos lobisomens remanescentes recrutar outros membros antes que o espírito os abandone, ou então juntar-se a uma alcatéia maior que venha a aceitá-los.

Também é possível perder o totem ofendendo-o. É difícil romper os laços de alcatéia com simples grosseria, mas todo totem tem uma interdição que se aplica tanto a ele quanto a sua alcatéia. Ao contrário dos espíritos, os lobisomens têm a opção de desobedecer a uma interdição, mas o totem não vai tolerar uma desobediência tão premeditada. As pequenas violações de uma interdição irritam os espíritos totêmicos, mas as violações planejadas e repetidas os enfurecem. Eles não só vão partir como também espalharão por toda a comunidade espiritual que a alcatéia é particularmente traiçoeira, o que atrapalhará ainda mais os futuros negócios da alcatéia com outros espíritos. O melhor que a alcatéia tem a fazer é descobrir a interdição de um possível totem antes de sagrar o pacto e, desse modo, não correr o risco de desagradar o totem. Uma violação flagrante da interdição do totem é suficiente até para desfazer o rito de submissão empregado para manter o totem a serviço da alcatéia.

A submissão do totem

Os espíritos que podem servir voluntariamente como totem de uma alcatéia não são muito comuns, mas os serviços que eles prestam são valiosos demais para a alcatéia dispensá-los. Algumas alcatéias simplesmente invocam, capturam e submetem o espírito totêmico. Os lobisomens progressistas não vêem essa prática com bons olhos, considerando-a uma forma de escravidão, mas os tradicionalistas ressaltam que a coisa é feita dessa maneira há milênios e não é pior do que submeter um espírito a viver dentro de um fetiche. A lei do mundo espiritual é a de que o forte sobrepuja o fraco, e submeter um espírito a servir de totem certamente é mais generoso do que devorá-lo para conseguir Essência.

Os espíritos totêmicos submissos podem acabar se tornando servos voluntários e leais, principalmente se forem bem tratados e recompensados. Outros se rebelam com o passar dos anos, e esses de fato representarão um risco se descobrirem uma maneira de driblar o compromisso e a interdição.

Alfa

Os lobisomens têm instintos lupinos suficientes para formar alcatéias até mesmo quando eles não querem. O mesmo instinto os leva a competir agressivamente por posições de liderança em qualquer grupo social e a avidamente tirar proveito dos privilégios da liderança depois de conseguirem-na. O líder de uma alcatéia, exatamente como num bando de lobos, é chamado de alfa.

Entre os lobos, o primeiro quinhão da matança cabe ao de posição mais elevada, de modo que o alfa se alimenta primeiro, enquanto os outros simplesmente esperam sentados e de estômago vazio. Os lobisomens não têm um instinto tão hierárquico, mas o alfa fala em nome da alcatéia e tem primazia sobre tudo o que a alcatéia encontra. Se a alcatéia divide a mesma casa, o alfa fica com o quarto maior. Se dois integrantes cortejam a mesma moça deslumbrante, será o alfa a conquistá-la.

A alcatéia só tem um alfa por vez, e o lobisomem ajuizado não desafia o alfa quando o conflito é capaz de enfraquecer a alcatéia. No meio de uma luta, de uma investigação ou até mesmo de uma viagem pelo país, é perigoso desafiar o alfa. Em épocas de relativa paz, passa a ser aceitável desafiá-lo e tentar tomar-lhe a posição, mas não quando o desafio à liderança pode ferir ou matar alguém. Contudo, o alfa inteligente conhece suas limitações e não precisa liderar o tempo todo. A maioria dos alfas que perduram em seus cargos mais do que algumas luas aceita a opinião de um companheiro de alcatéia numa situação em que o conhecimento ou a habilidade desse colega é superior. O alfa Rahu geralmente deixa o Elodoth da alcatéia assumir a liderança quando se trata, por exemplo, de negociar com espíritos.

Algumas alcatéias não têm um único e mesmo alfa em todas as situações. As alcatéias abençoadas, particularmente, passam a posição de alfa de um companheiro a outro de acordo com o augúrio. O Rahu lidera a batalha, o Cahalith ou Elodoth assume a liderança durante negociações com alcatéias rivais, o Irraka lidera qualquer caçada que dependa de dissimulação, e assim por diante. São necessárias muita coordenação e confiança para fazer esse sistema funcionar, mas a alcatéia que o consegue pode ser mais eficiente e versátil que aquelas de inclinação mais tradicional.

A descoberta dos recém-Transformados

Todos os lobisomens entendem a responsabilidade de procurar novos lobisomens que estão prestes a passar pela Transformação, até mesmo as alcatéias envolvidas em disputas territoriais constantes. Em primeiro lugar, a maioria das alcatéias fica de olho em prováveis candidatos. O Cahalith talvez tenha uma lista mental dos seres humanos conhecidos que podem ter sangue lupino. Alguns até acompanham o comportamento dos alunos de escolas ou universidades locais, para ter uma idéia de quais jovens costumam ser encrenqueiros ou viver encrencados. Quando suas fronteiras estão mais seguras, os lobisomens patrulham o território noite sim, noite não, atentos a atividades estranhas no mundo espiritual. Se uma determinada pessoa parece agitar a *Hisil* por onde passa, um dos integrantes da alcatéia ficará encarregado de dar-lhe uma mordida (e provavelmente o maior susto de toda a sua vida) e depois compartilhar o gosto do sangue com os colegas para que toda a alcatéia possa vigiar essa pessoa bem de perto.

Mas, depois de encontrar e recolher o novo lobisomem, o que a alcatéia terá de fazer? Alguns lobisomens não demoram a espalhar entre os Destituídos locais a notícia de que encontraram um lobisomem recém-Transformado e perguntam se há outros Uratha inexperientes por perto para que possam ser educados todos juntos. Depois disso, uma alcatéia já formada e experiente será encarregada de ensinar o(s) novato(s). Essa responsabilidade é muito séria e também é um sinal do respeito que os outros Uratha da região têm pela alcatéia que se responsabilizará pelo recém-Transformado.

Às vezes, porém, não se pode contar com a conveniência de um bando local para acolher o lobisomem recém-Transformado. Nesse caso, os lobisomens que o encontraram provavelmente acabarão adotando-o. Desde que consigam fazê-lo prestar atenção e aprender rapidamente, eles aumentarão a viabilidade de sua alcatéia ao aceitá-lo.

Idioma

Aqueles que têm sangue lupino (bem como os lobisomens antes da Primeira Transformação) apresentam uma afinidade instintiva com os lobos. São capazes de entender a linguagem corporal e os rosnados dos lobos muito melhor do que outros seres humanos. Não se trata de comunicação nem da compreensão de uma linguagem secreta dos lobos: é uma peculiaridade do sangue. Até certo ponto, essa afinidade se estende também aos cães, mas o sangue dos cachorros é tão degradado e diluído que a natureza do lobo ancestral nem sempre se manifesta.

Os lobisomens em forma de lobo não conseguem falar os idiomas humanos, mas são capazes de se comunicar entre si (e também com os lobos) devido a uma compreensão instintiva da "língua dos lobos". Apesar de não conseguir transmitir a maioria dos conceitos mais elaborados, a língua dos lobos pode ser surpreendentemente expressiva. Os lobisomens na forma Urshul também conseguem usar a língua dos lobos, mas os lobos comuns costumam fugir quando confrontados por um lobisomem nessa forma.

Uivos

Os lobisomens conseguem uivar como os lobos, mas também podem usar os uivos para transmitir mais do que simples expressões de emoção. Esses uivos não são os latidos, os ganidos e nem mesmo os uivos de cães e lobos. O equivalente humano mais próximo de um uivo de lobisomem é a declamação semi-improvisada e monótona de um poema épico. Um uivo de verdade pode durar dez minutos, uma hora ou parte da noite. Metade do uivo é fiel ao original, a outra metade é improvisada: uma forma de arte nascida da fusão do instinto animal com a poesia humana.

Assim como os lobos, os lobisomens também uivam juntos. Os lobos evitam instintivamente uivar no mesmo tom e sempre acrescentam notas discordantes ao tema principal de um uivo. Um único lobisomem lidera o uivo da alcatéia, mas seus companheiros acrescentam glosas, nuances e respostas ritualizadas.

Os uivos formais de fato têm títulos. Alguns são intitulados *A saga de Rangedentes* ou *Canção da montanha*, mas a maioria é chamada de uivo, como o *Uivo de fúria pelo banimento*. Alguns foram traduzidos para idiomas humanos por motivos obscuros. Algumas coletâneas estão até hoje virando pó nos arquivos de historiadores desavisados. Os Uratha que se preocupam particularmente com a possível exposição de sua raça à humanidade destroem essas traduções quando as encontram, mas os segredos conseguem se espalhar das maneiras mais incomuns.

Os lobisomens também aprendem a Primeira Língua, o antigo idioma falado por todos os espíritos e, segundo a lenda, por todos os mortais antes da derrocada de Pangéia. Muitos lobisomens compreendem a Primeira Língua de maneira provisória e instintiva e podem ganhar mais fluência conversando com qualquer lobisomem que conheça a língua ou com qualquer espírito que aceite ensiná-los. O dialeto falado pelos Uratha é um pouco diferente do dialeto dos espíritos — adaptou-se, por necessidade, às bocas e às gargantas dessas criaturas —, mas a semelhança é suficiente para que os espíritos e os Uratha consigam se entender facilmente.

Os lobisomens na forma Urhan (lobo) ou Urshul não conseguem falar os idiomas humanos (suas bocas têm o formato errado), e tampouco aqueles na forma Hishu (humana) ou Dalu são capazes de conversar com os lobos (faltam-lhes a pelagem e a cauda, que fazem parte da expressão lupina). Na forma Gauru, eles conseguem falar (com dificuldade) ou compreender as linguagens humana e lupina — apesar de que, quando se opta pela forma de batalha, a hora de conversar já passou. Os lobisomens falam a Primeira Língua em qualquer forma, exceto Urhan. De fato, sua fluência e facilidade com os grunhidos incomuns e as subvocalizações inerentes às sutilezas da língua são maiores nas formas Dalu e Gauru.

Amor e Acasalamento

Somente o alfa consegue se acasalar numa alcatéia de lobos, e os seres humanos, dependendo de suas práticas culturais, geralmente fazem o que bem entendem ao encontrar um parceiro bem disposto. Os Uratha ficam no meio do caminho. Os tabus proíbem acasalamentos intra-específicos — e por um bom motivo —, mas a maioria dos parceiros humanos é aceitável. Contudo, os lobisomens não têm uma rede de segurança social confiável, de modo que os Uratha jovens às vezes são aconselhados a não se acasalar até saber lidar com os filhotes. Se um lobisomem consegue manter um emprego para que seu filho possa comer, ou se ele tem algum outro esquema montado para que os seres humanos de seu território ajudem-no a tomar conta de seu filho e de sua parceira, então ele está se saindo bem. Àqueles que não conseguem providenciar alimento para seus filhos, resta torcer para que suas alcatéias tenham algum dinheiro, caso contrário seus filhos não terão o que comer. Os Uratha consideram uma desonra ter filhos que não se pode sustentar.

Contudo, assim como os contadores de histórias humanos, os Cahalith vivem dos contos trágicos de amor. O Povo narra sua origem lendária como uma tragédia amorosa. De uma maneira ou de outra, quase todo lobisomem do mundo já emitiu um uivo lamentando o amor perdido.

A mulher-lobo grávida de um homem normal passa por um período de gestação de nove meses, exatamente como uma mulher comum. Cerca de uma a cada quatro crianças geradas por lobisomens também pertence à espécie de seu pai ou de sua mãe. As outras têm uma chance de cinqüenta por cento de herdar uma dose mais forte da condição de lobisomem e possuir sangue lupino. Além disso, a união de pessoas de sangue lupino ocasionalmente pode produzir Uratha, mas isso só acontece em dois por cento dos casos. As outras gerações de sangue lupino, a partir da segunda, apresentam a tendência de perder totalmente o sangue do lobo, mas às vezes ele continua forte. Às vezes, o lobisomem sente o cheiro do sangue do lobo num ser humano e acha esse aroma provocante: é o sinal de um bom parceiro. Mas isso também pode levar à tragédia, pois os Puros também são capazes de farejar o consorte ou o filho de sangue lupino de um Destituído com a mesma facilidade.

O amor entre um lobisomem e um ser humano muitas vezes acaba de maneira trágica. A capacidade inata de se enfurecer é superior a de qualquer ser humano. No verão, numa noite bem quente de sábado, quando seu espaço pessoal é invadido pela multidão, o ser humano mais furioso e irritado não passa de um animal domesticado em comparação com um lobisomem enfurecido. Os Uratha são criaturas extraordinariamente passionais. Eles amam com cada célula de seus corpos e odeiam com a mesma intensidade.

O ser humano zangado que não tem a intenção de socar alguém pode cerrar os punhos. O lobisomem zangado que não tem a intenção de cometer homicídio pode assumir a forma Dalu ou Urshul. É um reflexo instintivo, ou pelo menos é o que os Uratha dizem a si mesmos. O problema é que a aparição de uma dessas formas induz o Aluamento nos seres humanos. O Aluamento — segundo alguns, uma bênção de Mãe Luna, que permite a seus filhos esconder-se no seio da humanidade — é uma loucura sobrenatural que se manifesta como um temor muito mais forte que o instinto normal de autopreservação: um terror abjeto em relação aos monstros primitivos que um dia dominaram o mundo.

Aqueles que têm sangue lupino são um tanto quanto resistentes ao Aluamento. Esses seres humanos talvez não sucumbam a um estado catatônico ou a um pânico delirante ao ver um lobisomem furioso da maneira como acontece a muitas pessoas, mas isso não impede os consortes de se encolherem de medo nem os filhos de fugirem.

Os Uratha são criaturas territoriais — e os lobos escolhem seus parceiros para a vida toda. Os lobisomens não lidam muito bem com as excentricidades dos relacionamentos humanos modernos. E, não custa repetir, eles não controlam muito bem seus temperamentos. Uma disputa trivial, que pode levar a uma discussão acalorada entre dois seres humanos, é muito mais perigosa quando há um lobisomem envolvido. Ele poderia acabar quebrando alguns ossos da amada consorte humana ou coisa pior. O consorte humano que trai um Uratha arrisca a própria vida. No mínimo, o lobisomem vai sentir o cheiro da terceira parte em seu cônjuge.

Os consortes e familiares humanos, principalmente os de sangue lupino, correm perigo. Os parentes geralmente vivem no centro do território da alcatéia, onde os lobisomens são capazes de zelar por eles. É preciso que seja assim. As Tribos Puras sabem rastrear e descontam seu ódio na família e na propriedade dos Destituídos quando não conseguem atacar diretamente os próprios lobisomens. A maioria dos Uratha se vê diante da escolha entre encontros breves e apaixonados com estranhos ou relacionamentos de longo prazo que colocam as pessoas que amam em grande perigo. Os Cahalith entoam uivos trágicos a respeito das duas situações.

O acasalamento entre os Uratha é uma violação do Juramento, mas não o amor. O Juramento é apresentado aos lobisomens na Primeira Língua, e as frases da Primeira Língua são diretrizes curtas e ríspidas que deixam margem para interpretações e nuances. Existem muitas respostas diferentes para as perguntas mais comuns. Os Uratha podem ter relações que não geram descendentes? E quanto ao homossexualismo ou formas menos diretas de sexo? No entanto, a maioria dos Elodoth adota uma postura conservadora, pois sabe como as coisas podem descambar se um relacionamento de cunho sexual continuar progredindo.

Os Uratha são criaturas feitas tanto de pó quanto de espírito. Exigem reafirmação constante pelo acasalamento com criaturas feitas de pó, criaturas materiais de verdade. É por isso que se acasalam com seres humanos. Se eles não se ancorarem no mundo físico — por meio do sêmen e do útero de seres humanos —, suas naturezas espirituais acabarão copulando e fugindo.

Quando o acasalamento de dois Uratha gera frutos, os resultados são horrendos e dolorosos. A fêmea inseminada por um outro lobisomem tem os sintomas esperados da gravidez: gestação de nove meses, enjôo matutino etc. Ela não conseguirá conceber nem vai menstruar nesse período. Ao final dessa falsa gravidez, a mãe Uratha passa por um trabalho de parto relativamente breve, mas extraordinariamente doloroso, que produz apenas um jato de sangue.

Pelo menos não há criança alguma no mundo físico. Nasce, sim, um lobinho espiritual: um espírito-lobo perverso e selvagem, dotado de inteligência humana. O espírito — que os lobisomens chamam de Criança ou Filhote Espectral, ou *unihar* — foge para os confins do mundo espiritual. Daí em diante, a partir do instante de seu nascimento, o *unihar* aparentemente não será afetado por nenhum rito ou Dom. Não pode ser submetido, como outros espíritos, talvez por ter herdado essa imunidade de seus genitores semicarnais. Os Uratha ocasionalmente confrontam os *unihar* quando esses espíritos já são mais velhos, mais selvagens e brutais. Eles estão entre os inimigos mais aterradores enfrentados pelo Povo.

Infância

Apesar de os Uratha geralmente reconhecerem o cheiro de um outro lobisomem, essa identificação é muito mais difícil antes da Transformação. Só se torna possível cerca de um mês lunar antes da Primeira Transformação. O pai ou a mãe Uratha não tem como saber ao certo se um recém-nascido, ou até mesmo uma criança, é ou não um lobisomem de verdade; a criança pode ter o cheiro de alguém de sangue lupino, mas nem isso é um indício confiável. Muitos lobisomens não exibem o menor sinal de sangue lupino até a Transformação. Do mesmo modo, os espíritos não costumam reconhecer o futuro lobisomem até por volta da última lua antes da Primeira Transformação — e a Transformação não acontece num momento previsível da vida. Sem dúvida alguma, seria mais fácil se sempre acontecesse quando o lobisomem chegasse à puberdade, perdesse a virgindade ou fosse surrado ou humilhado pela primeira vez, mas não é assim que a coisa funciona.

Todo lobisomem jovem parece humano — talvez de sangue lupino, talvez não. Não há indício de seu verdadeiro potencial, e aqueles que são expostos a Uratha enfurecidos

quando muito jovens ainda estão sujeitos ao Aluamento. Para muitos, esse lobisomem enfurecido é um de seus genitores ou talvez um outro parente, e esse tipo de confronto dará o tom a toda a sua infância. Alguns recordam esses fatos como o mau-humor do pai ou da mãe, ou então um animal que destroçou a casa. Outros simplesmente têm pesadelos de infância.

A maioria dos Uratha interpreta suas experiências de infância como perfeitamente normais, como se fizessem perfeito sentido. As famílias mostradas na TV e nos livros... *essas* não fazem sentido. Nesses universos, as crianças têm os dois pais o tempo todo (ou talvez um dos dois, só que divorciado, e que se esforça para manter uma vida "normal"). Os estranhos respeitam a porta da frente, ninguém uiva noite adentro, ninguém volta para casa ensangüentado e tomado pelo pânico...

A vida não é assim quando um dos pais é um lobisomem. Se o pai da criança é um Uratha, ele não costuma viver com a mãe e os filhos, e certamente é melhor desse jeito. Os filhos dificilmente o vêem com boa saúde e feliz. Ele volta para casa quando precisa de ajuda ou dinheiro, ou então para avisar a todos que algo perigoso está para acontecer. Ele aparece raramente para ver as crianças e farejá-las, talvez até mesmo para demonstrar um pouco de afeto, mas, na maior parte do tempo, ele tem outras coisas com as quais se preocupar, coisas que os filhos só imaginam vagamente e nas quais nunca estão envolvidos. Mas esse comportamento fortalece as crianças. Elas desenvolvem uma certa autoconfiança e aprendem que só podem contar umas com as outras, na maioria dos casos, e com o pai Uratha quando um pouco de brutalidade se faz necessário.

Alguns lobisomens entregam seus filhos a pais adotivos, sejam amigos, parentes distantes ou até mesmo instituições públicas. As mães Uratha, por exemplo, têm muita dificuldade para criar os filhos. Elas possuem instintos maternais, mas também têm instintos predatórios, e esses dois paradigmas nem sempre se misturam. Dizem as lendas que nem sempre foi assim; no entanto, depois da Cisão, os Uratha se tornaram uma raça incapaz de se reproduzir normalmente, o que rompeu a ligação entre a maternidade e a condição de lobisomem. Algumas mães Uratha conseguem criar os próprios filhos com êxito, mas isso é raro. Poucas conseguem conciliar a alma do animal feroz com a tolerância exigida pela maternidade.

Será que os pais adotivos dos filhos dos lobisomens sabem no que estão se metendo? Um quarto dessas crianças é Uratha também. Toda história que se ouve sobre filhos adotivos endiabrados — os mais malcriados, de temperamento terrível e tendências destrutivas — talvez envolva uma criança que não deveria estar ali. Contudo, alguns pais Uratha vigiam seus filhos de longe, pois alguns inimigos tentam chegar até eles por meios de seus descendentes.

Os Uratha mais afortunados têm vidas domésticas imaculadas antes da Primeira Transformação. Talvez tenham sido acolhidos ou adotados, ou os pais talvez tenham sangue lupino. É bem provável que os pais ou responsáveis não soubessem o que estava reservado para seus filhos. Os Uratha não contam muita coisa a seus parentes de sangue lupino, principalmente para protegê-los de um conhecimento que só faz arrastá-los para as profundezas de um mundo mais perigoso. Muitos nem sequer percebem que podem ter filhos Uratha. Como resultado, esses lobisomens crescem sem saber o que são, mas há destinos piores.

Os filhos de sangue lupino e as crianças Uratha têm duas diferenças dignas de nota em relação às crianças humanas da mesma idade. A primeira é a raiva. Os de sangue lupino não possuem a capacidade dos Uratha de se enfurecer, mas herdam uma fração da Fúria dos lobisomens, sem o poder estimulante que a acompanha. Os Uratha antes da Transformação — denominados *nuzusul* na Primeira Língua — estão mais ou menos no mesmo barco. Costumam ser simplesmente petulantes ou irritáveis, assim como seus irmãos e primos.

A outra grande diferença é o mundo espiritual. A maioria dos espíritos não reconhece conscientemente os *nuzusul*, mas presta um pouco mais de atenção neles — mesmo que com um certo desdém — do que nos de sangue lupino. Coisas estranhas e improváveis acontecem com mais freqüência em torno dos lobisomens antes da Transformação do que com qualquer outra pessoa. Se os colegas de classe pegam uma doença qualquer, ele continua saudável, mas fica doente quando ninguém mais fica. Os principais feriados são marcados por condições meteorológicas bizarras: neve na Páscoa, um Dia das Bruxas quente e úmido, chuva no Natal. Cada presságio é uma pista capaz de chamar a atenção de uma alcatéia de lobisomens — e tomara que seja uma alcatéia de Destituídos, e não de Puros.

Renome

Os Uratha compreendem instintivamente a hierarquia e o desejo de ganhar status. A determinação do status relativo é quase um reflexo para os lobisomens; dois lobisomens só conseguem se comunicar de verdade depois de determinar suas respectivas posições hierárquicas. Os lobisomens registram continuamente as façanhas realizadas, marcando suas pelagens com uma série de símbolos que os espíritos são capazes de enxergar ou que emitem um brilho prateado quando eles se encontram no mundo espiritual.

O Renome dos lobisomens destaca as virtudes simples e diretas da Pureza, Glória, Honra, Sabedoria e Sagacidade. As cinco virtudes do Renome correspondem às funções dos cinco augúrios e dos cinco coros de Lunos que zelam por eles. A Glória segue no encalço de um Cahalith que vive à altura dos ideais de seu augúrio, ao passo que o Ithaeur que se supera em seus deveres ostenta as marcas da Sabedoria. Cada uma das cinco Tribos da Lua também escolhe e respeita um aspecto do Renome. Aqueles que Caçam nas Trevas trilham a senda da Pureza, ao passo que os Mestres do Ferro equiparam seu credo de adaptação e versatilidade à Sagacidade.

O Renome é um sistema útil para estabelecer uma hierarquia aproximada sem derramamento indevido de sangue, mas também tem ramificações no mundo espiritual. Quanto mais Renome o lobisomem tiver, mais provável será que os espíritos encontrados com mais freqüência venham a reconhecê-lo como uma força superior. Não vão morrer de amores por ele, nem vão lhe obedecer, mas respeitarão seu poder e sua posição.

Anciões Tribais e Regionais

A alcatéia é a unidade fundamental da sociedade dos Uratha, mas não é a única. Os Uratha suficientemente renomados tornam-se conhecidos em toda uma região e até além. Os Uratha mais famosos costumam ser os conselheiros imparciais dos lobisomens de seu augúrio num raio de cente-

nas de quilômetros, ou então os guardiões do saber mais antigo e importante. Esses Uratha muitas vezes obtêm um conhecimento místico quase incomparável e costumam guardar muito bem esses segredos.

As tribos não têm estruturas rigorosas, mas as casas, muitas vezes, sim. Os lobisomens de Renome excepcionalmente elevado costumam ser tratados como se falassem em nome da tribo (exceto, é claro, os Lobos Fantasmas), apesar de não terem verdadeira autoridade para comandar o resto de seus companheiros. Os Uratha geralmente acham que é melhor assim. O que um ancião que vive mais ao norte, a dias e dias de viagem, sabe sobre as preocupações que rondam o território de uma alcatéia? A alcatéia só deve satisfações a si mesma.

Território da Alcatéia

O bem mais importante de qualquer alcatéia é seu território. A alcatéia derrama seu sangue pelas terras que reclama como suas. O território de uma alcatéia é mais do que simplesmente seu lar: é um voto de responsabilidade por tudo o que fica dentro dele, tanto no reino físico quanto no espiritual.

As Tribos da Lua estão unidas a seus totens e à Luna por um voto de sangue, o compromisso de assumir as antigas responsabilidades de Pai Lobo. Dentro desse território, a alcatéia que prestou o juramento se esforça para manter os mundos físico e espiritual separados. Os espíritos são mantidos na Sombra (em sua grande maioria); os possuídos por espíritos são mantidos sob controle. Do mesmo modo, uma alcatéia respeitável impede que os seres humanos cometam atos que venham a incitar ou estimular indevidamente os piores aspectos do mundo espiritual, como a destruição, a violência ou a magia ritualística irresponsáveis. Os espíritos se ressentem dessa "interferência" mais ativa, mas a boa vontade dessas criaturas não é tão importante para os Uratha quanto o bem-estar do mundo.

Contudo, nem toda alcatéia tem a noção certa de responsabilidade. Algumas estabelecem feudos dentro de seu território, ignorando as necessidades dos mundos físico e espiritual para se concentrar em suas próprias necessidades seculares. Essa renúncia à responsabilidade angaria a inimizade dos Destituídos vizinhos que têm um senso de dever mais forte, mas eles geralmente não se preocupam muito com aquilo que acontece fora de seu território.

O mais comum é a alcatéia ficar em algum ponto entre esses dois extremos. Ela cuida das piores transgressões à lei do Dromo e dos crimes humanos mais prejudiciais, além de preparar seu território para tornar a área agradável e mais fácil de defender. Isso nem sempre agrada aos vizinhos mais carolas, ou aos reis espirituais do Reino das Sombras, mas os Uratha dificilmente se preocupam com popularidade e bem-querer. A fidelidade ao Juramento é o que importa.

Reivindicação do Território

Nos dias de hoje, é raro a alcatéia encontrar um território de boa qualidade que nenhuma outra alcatéia tenha reivindicado ainda — e que não tenha sido reivindicado por não-lobisomens. Muitos desses lugares são do tipo que ninguém reclamaria para si logo de cara — um quilômetro quadrado de encostas, talvez, ou o aterro sanitário de uma cidade —, mas são abundantes.

As alcatéias tomam territórios principalmente por três motivos: instinto, vantagem tática e acesso. Instintivamente, os Uratha continuam a ser parte lobos e parte humanos, e as duas metades anseiam por um território estável. O território proporciona um lugar para criar laços sociais com os seres humanos e os Uratha da vizinhança, ou para encontrar e manter um cônjuge. Os lobos querem um campo de caça estável e um local seguro para criar seus filhotes; os seres humanos querem um pedaço de terra para possuir e reconstruir com o intuito de satisfazer suas necessidades.

A alcatéia de lobisomens que tem o próprio território é capaz de atacar mais facilmente os pontos problemáticos da região ou se defender de ataques semelhantes. A alcatéia conhece os esconderijos, as melhores linhas de visão do vale ou o melhor lugar para roubar uma arma de fogo às quatro da manhã. Um bom território também proporciona um lugar seguro para os Uratha se recuperarem dos (raros) ferimentos graves sofridos. Nesse mesmo sentido, um território de bom tamanho proporciona aos lobisomens um lugar razoavelmente seguro para extravasar sua fúria. Em seu território, o lobisomem pode derrubar árvores, gritar, uivar para a lua, matar animais ou até mesmo seres humanos sem se preocupar muito com as reações de outros Uratha ou de espíritos desconhecidos.

Por último, e o mais importante, conquistar um território proporciona à alcatéia o acesso aos loci da área — lugares onde a barreira entre a carne e o espírito não é tão espessa —, que dão acesso ao mundo espiritual e à Essência.

Para formalizar sua reivindicação, a alcatéia tem de demarcar as fronteiras de seu território e anunciar aos outros Uratha, espíritos e criaturas da noite da região que está reivindicando o território e que essa é a nova lei. As fronteiras podem ser demarcadas da maneira que parecer apropriada: tudo depende de quem precisa ser notificado a respeito desses limites. Um território isolado quase não precisa de fronteiras; os Uratha simplesmente freqüentam as áreas acessíveis de seu interesse. Numa cidade, os Uratha podem empregar pichações, notícias codificadas nos jornais ou mensagens publicadas na internet para declarar suas reivindicações. Os espíritos costumam ser notificados por meio de alguns rituais que transmitem mensagens simples a todo o mundo espiritual da região. Para tanto, talvez seja necessário repetir esses rituais durante algumas noites.

As coisas ficam muito mais complicadas e perigosas para os lobisomens que não conseguem encontrar um território aceitável e sem dono nos arredores. Eles são obrigados a caçar em terras distantes ou conquistar seu próprio espaço nos territórios de outros lobisomens. Em casos extraordinários, uma alcatéia pode ceder parte de seu território a outra — como nos casos em que uma alcatéia detentora de terras vastas se vê extremamente reduzida em número e não consegue mais defender adequadamente seu antigo território.

Se uma alcatéia estiver de olho num pedaço de terra que faz parte do território de uma outra, haverá conflito. Isso nem sempre envolve combate direto, mas qualquer outro método de resolução é razoavelmente raro. Espíritos dedicados de ambos os lados podem duelar entre si ou gerar o caos nas ruas. Num certo incidente no Kentucky, Estados Unidos, espíritos fantasmagóricos a serviço da alcatéia das Almas Zangadas assombraram os lares dos seres humanos locais durante um mês inteiro. Isso deixou os Uratha locais (o Quinteto de Armas) exaustos de tanto lidar com os proble-

mas, o que não demorou a afastá-los de seu locus e deu às Almas Zangadas a oportunidade de negociar a paz a partir de uma posição de superioridade.

A concentração da humanidade nas cidades superpopulosas do mundo causa sensação no mundo espiritual. A intensidade da ressonância espiritual de uma cidade reverbera através do Dromo, criando mais loci nas cidades do que seria possível encontrar num trecho de campo ou floresta intocada de tamanho similar. Mais loci, mais oportunidades para as alcatéias, que passam a reivindicar territórios na cidade grande bem menores do que os que viriam a reclamar numa área rural ou silvestre. É muito difícil manter uma grande área urbana sob controle, particularmente com vampiros, magos ou entidades similares delimitando os próprios territórios.

Os territórios rurais são perfeitos para os Uratha. O Dromo ali é mais estreito e o mundo espiritual geralmente é mais saudável. A maior variedade de vida animal nas áreas rurais também leva a uma maior variedade de espíritos. Portanto, o totem da alcatéia provavelmente se sentirá à vontade numa área rural.

Na verdade, a área "rural" pode ser formada por lavouras ou terras incultas. A maioria dos territórios de alcatéias rurais compreende as duas coisas. Os seres humanos se dedicam à agropecuária há coisa de cinco mil anos, de modo que os Uratha não vêem a atividade como algo não natural. Alguns espíritos (particularmente os espíritos de animais de criação e da própria terra) consideram-na um crime. Os lobisomens rurais estão mais sujeitos a enfrentar desafios públicos feitos por alcatéias vizinhas ou Puras do que os Uratha urbanos, apesar de que estes têm mais lobisomens como vizinhos do que os rurais. Os lobisomens urbanos estabelecem tréguas com seus vizinhos, sabendo que a polícia e os observadores humanos (bem como inimigos mais estranhos) estão por toda parte. Os Uratha rurais sabem que conseguirão surrupiar alguns acres do território de um vizinho sem sofrer represálias.

As alcatéias rurais podem reivindicar divisões geográficas inteiras (ou áreas do tamanho dessas grandes divisões) como seu território. Uma área de trinta ou quarenta quilômetros numa das dimensões não é excessiva para os lobisomens que possuem veículos e equipamentos de comunicação modernos, apesar de algumas coisas ainda escaparem. Os lobisomens nas cidades reivindicam territórios muito menores. Nas duas costas dos Estados Unidos, as cidades grandes têm, em média, apenas 75 ou 90 quilômetros quadrados, mas podem abrigar várias alcatéias de Uratha, que reivindicam territórios inteiros dentro de seus limites. As cidades do centro do país ocupam áreas bem maiores, mas ainda abrigam mais alcatéias de lobisomens do que uma área rural de mesmo tamanho.

A alcatéia escolhe o território mais adequado a seus membros, objetivos e totem, isso quando esse território perfeito está disponível. Contudo, na maioria das vezes, os lobisomens da alcatéia precisam decidir se preferem viver num local de que não gostam, a fim de aplacar seu totem, ou em um lugar de seu gosto que deixa o totem pouco à vontade.

O território de uma alcatéia aumenta à medida que ela ganha renome, poder e influência. Uma alcatéia de novatos talvez seja capaz de patrulhar apenas algumas cidadezinhas relativamente seguras, mas, à medida que vão ganhando força e experiência, eles conseguirão administrar um território com 75 quilômetros de extensão. A tecnologia e os espíritos podem influenciar. Espíritos cooperativos facilitam a administração do território, ao passo que telefones celulares podem ter o mesmo efeito.

Loci

Poucas coisas são mais valiosas para os lobisomens do que os loci, lugares onde o Dromo não é tão forte e a Essência flui mais livremente. É somente diante de um locus que o lobisomem consegue superar o grande fardo de ter sido Destituído e torna-se capaz de entrar novamente no mundo espiritual.

Os loci são pontos focais de energia espiritual no mundo físico que têm determinadas qualidades ou ressonâncias. São como fontes ou mananciais e surgem quando um determinado tipo de Essência corre com força suficiente para erodir o Dromo, ou então são criados por um forte e repentino pico de ressonância. Os loci sempre têm algum tipo de forma física. A pedra angular de um edifício robusto e antigo pode se tornar um locus de energia urbana, ao passo que uma vala comum pode se tornar um locus de energia relacionada à morte.

Os loci atraem espíritos de tipos relacionados. Existem tanto no mundo físico quanto no mundo espiritual e, desse modo, facilitam a manifestação física dos espíritos que se sentem à vontade em relação às ressonâncias específicas desses locais; representam uma espécie de janela no Dromo, através da qual somente os espíritos relacionados podem olhar. Os loci podem ser destruídos e geralmente é mais fácil fazer isso no mundo físico do que no mundo espiritual.

As alcatéias podem usar loci situados em seus territórios para deixar o mundo espiritual da região em boa "sintonia". Os loci não são entidades independentes, como os espíritos. Não passam de extensões de terra, criaturas, pessoas ou objetos que têm uma certa afinidade com determinadas energias espirituais. Uma janela quebrada no manicômio da cidade pode ser um locus de energia relacionada ao caos ou à loucura, ao passo que um trecho de riacho, antigo e profundo, pode servir de locus para a energia elementar da água. Uma alcatéia diligente pode aprimorar, enfraquecer ou até mesmo usar os loci para remodelar a Sombra local.

A maioria das alcatéias tenta reivindicar pelo menos um locus próprio, com o intuito de manter uma fonte constante de Essência. Conflitos ferozes podem irromper por causa dos maiores loci de uma área, principalmente entre os Destituídos e os Puros. Tão logo um locus poderoso seja tomado, a alcatéia de lobisomens pode transferir uma parte da Essência do lugar para pedras de toque. Desse modo, os lobisomens terão acesso a diminutos cantis de Essência. Caso se encontrem numa situação desesperadora, eles podem consumir a energia da pedra de toque e usá-la exatamente como usariam a Essência que foi recolhida de outras maneiras. Com o emprego de ritos particularmente poderosos, a alcatéia conseguirá até mesmo fortalecer o locus, aumentando a quantidade de Essência que passará a colher daí em diante.

É claro que a alcatéia provavelmente não vai querer deixar sua fonte desprotegida. Muitas alcatéias deixam seu espírito totêmico para trás quando planejam viajar para longe, incumbindo-o de vigiar o locus para que não precisem se preocupar com isso. Outras invocam e obrigam espíritos a agir como guardiões temporários, conferindo a esses cães de guarda espectrais uma pequena parte da Essência do locus para garantir sua lealdade. Apesar de muitos espíritos ainda odiarem os Destituídos e não gostarem de prestar

favores, é muito difícil resistir à combinação de ritos de submissão e uma fonte garantida de Essência. Existem ainda as alcatéias que negociam com outros seres sobrenaturais e, desse modo, ficam livres para atacar seus inimigos. Uma coterie de vampiros provavelmente estaria mais do que disposta a vigiar um locus durante uma noite (principalmente porque dificilmente cairia na tentação de roubar um pouco de Essência) em troca de, posteriormente, poder contar com a força bruta de uma alcatéia de lobisomens.

Outras vantagens do território

Os territórios podem ter dezenas de coisinhas diferentes que as alcatéias podem usar para cumprir seus deveres ou facilitar as vidas de seus integrantes.

• **Sangue lupino:** Os parentes de sangue lupino são vantajosos devido a algumas razões. É mais seguro conviver com eles do que com seres humanos que não têm um pingo de sangue de lobo. Como consortes, eles aumentam as chances de nascimento de lobisomens verdadeiros, se é isso o que se deseja. E, por último, é possível confiar a alguns deles certos segredos do universo dos Uratha, de modo que um lobisomem possa aliviar o fardo que pesa sobre sua alma, passando algum tempo com alguém que, apesar de não ser um companheiro de alcatéia, pode chegar bem perto de compreendê-lo.

• **Dinheiro:** Os seres humanos dizem que o dinheiro faz dinheiro. Não têm idéia do quanto estão certos. Os espíritos do dinheiro *realmente* se reúnem onde o dinheiro se acumula, e os espíritos que se alimentam de emoções humanas, como o desespero, juntam-se em volta de bancos e caixas eletrônicos. Somas vultosas ou importantes de dinheiro, assim como moedas isoladas muito estimadas por seus colecionadores, podem atrair espíritos. Se os lobisomens têm alguma utilidade para as coisas adquiridas na sociedade humana e um motivo para não tomá-las simplesmente, é do interesse deles manter o dinheiro circulando em seu território.

• **Utilidades públicas:** Em algumas partes do mundo, o fornecimento de energia elétrica, um bom encanamento, aquecimento a gás e outros aspectos da vida moderna inexistem ou não são confiáveis. Os lobisomens não *precisam* dessas coisas, mas a infra-estrutura montada pelos seres humanos é conveniente. Quando necessário, um telefonema é capaz de chegar mais longe que um uivo, e uma casa aquecida por gás encanado pode manter a família de um lobisomem a salvo do frio.

• **Espíritos:** A maioria dos espíritos é no mínimo hostil aos lobisomens, mesmo que secretamente, mas os espíritos que pertencem à ninhada de um Primogênito podem ver com bons olhos os Uratha da tribo relacionada. Alguns deles fazem alianças ou firmam pactos de não-agressão com os lobisomens. Esses espíritos podem proporcionar vigilância, notificar emergências ou até mesmo, em ocasiões muito raras, ajudar numa escaramuça. Muitos espíritos podem ser coagidos a ensinar Dons a lobisomens honrados, mas nunca de graça.

• **Polícia e forças armadas:** A lei e as forças armadas dos seres humanos podem ser inconvenientes para os lobisomens em atividade, mas as alcatéias que têm essas coisas em seus territórios podem se aproveitar disso. Os inimigos que matam seres humanos indiscriminadamente podem ser controlados até certo ponto com um simples telefonema anônimo para o disque-denúncia. As bases militares atraem dezenas de espíritos da guerra que podem ser empregados depois de aplacados.

• **Movimentação clandestina:** Tubulações de esgoto, túneis de metrô ou terreno agreste proporcionam vantagens defensivas para os Uratha da região. Os lobisomens podem circular sem serem observados, o que significa que podem caçar nas formas que induzem o Aluamento sem provocar tumultos. Também podem atacar os inimigos a partir de lugares inesperados. A espionagem também é muito mais fácil quando é possível andar por aí em segredo. Naturalmente, os lobisomens também podem circular pelo mundo espiritual, mas somente de um locus para outro, e as imensidões espirituais que ficam fora do território da alcatéia costumam ser absolutamente mortíferas. A capacidade de se deslocar sem ser notado no mundo físico é uma vantagem extraordinária.

• **Dromo:** A força do Dromo local pode ser um problema ou um trunfo. Quando é forte, o Dromo afasta os espíritos, o que muitas vezes ajuda a afastar certos predadores imateriais. No entanto, um Dromo forte também limita a capacidade da alcatéia de explorar seus recursos espirituais. Quando é estreito, o Dromo permite o acesso mais imediato dos lobisomens a seus recursos espirituais, mas também permite que os espíritos façam a mesma coisa. Por exemplo, as áreas de Dromo estreito têm uma incidência maior de Dominados e incursões espirituais. Naturalmente, as alcatéias com um forte senso de dever costumam procurar territórios com um Dromo mais estreito, pois sabem que é ali que serão necessárias.

Problemas

Certas características do território da alcatéia podem tornar mais árdua a vida dos lobisomens, seja porque dificultam o cumprimento de seus deveres ou porque levam a violência diretamente até eles.

• **Sangue lupino:** As pessoas de sangue lupino são perigosas. Algumas sabem tanto sobre os lobisomens que podem revelar os segredos da alcatéia sob interrogatório. Também são um perigo para si mesmas. Não são afetadas pelo Aluamento tanto quanto os seres humanos normais, o que pode levá-las a pensar que são imunes aos riscos de viver perto de lobisomens. Não poderiam estar mais enganadas. Os inimigos vão feri-las para atingir o lobisomem, e o próprio Uratha costuma descontar sua Fúria nos parentes mais chegados. O braço quebrado de uma criança leva semanas para se consolidar e cada momento dessa recuperação é um terrível lembrete da falta de controle do lobisomem sobre as próprias ações e, ao mesmo tempo, não deixa a criança esquecer que teve muita sorte por ter sobrevivido.

• **Os Dominados:** Aqueles que são possuídos por espíritos, sejam Usurpados ou Induzidos, estão por toda parte. São mais comuns em áreas povoadas, simplesmente em função da densidade populacional. No interior e ao redor das cidades grandes, é possível encontrar uma população de Dominados desabrigados e ensandecidos com a qual é preciso lidar. Esses pobres seres humanos foram estimulados, deturpados ou possuídos durante tanto tempo que não conseguem mais manter vidas normais. A maioria dos Destituídos encara a caça aos Dominados como parte do Juramento prestado por sua raça, mas os Dominados são presas perigosas e traiçoeiras.

• **As Hostes:** As estranhas entidades múltiplas chamadas Hostes são uma preocupação constante, pois afetam o

próprio equilíbrio entre o espírito e a carne. As Hostes do Rato (os Beshilu) abrem febrilmente buracos no Dromo, criando novos loci que deixam mais espíritos entrar no mundo físico. Por outro lado, as Hostes da Aranha (os Azlu) tecem teias de efemeridade que alargam o Dromo em todo lugar, menos nos loci controlados por elas. Se os Beshilu não forem controlados, o território será afligido por espíritos invasores e também por uma ressonância perigosa. Se não houver oposição aos Azlu, a imagem espiritual de uma área vai definhar e morrer, exaurindo a centelha vital do mundo físico por toda parte, exceto nos campos de caça das aranhas. Se as duas Hostes se equiparassem e anulassem uma à outra, elas não representariam um problema tão grande, mas as coisas nunca são fáceis. Se os ratos têm força numa área, as aranhas invariavelmente são mais fracas, e as Hostes não controlam a densidade de suas populações.

Vizinhos

Os territórios da maioria das alcatéias se limitam com os de outros lobisomens. Uma alcatéia silvestre ou dona de um território litorâneo pode ter apenas um vizinho, mas a maioria tem algumas alcatéias como vizinhas.

Toda alcatéia de Uratha tem os próprios motivos para existir, o que influencia o totem da alcatéia e vice-versa. Nem sempre há uma área de intersecção para os objetivos das alcatéias. É claro que a maioria dos Destituídos dá ao menos um pouco de atenção ao Juramento, e a primeira parte desse voto dita que eles protejam o mundo físico dos espíritos. Tirando isso, vale praticamente qualquer coisa. É improvável que uma alcatéia e seus vizinhos concordem em muita coisa, mas podem declarar uma trégua... ou tornar-se rivais encarniçados.

A alcatéia precisa definir suas fronteiras com cuidado e da maneira mais completa possível. Se os bons modos e a humildade impedem que a alcatéia saiba exatamente onde os lobisomens vizinhos definem o limite entre os territórios, então os bons modos e a humildade são inúteis. Os mal-entendidos geram quase tanta raiva quanto as infrações deliberadas. Também é do interesse da alcatéia aprender tudo o que puder sobre seus vizinhos: totens, tribos e augúrios. Isso facilita a previsão de suas ações durante uma crise e a negociação com eles, além de ajudar, talvez, a fazer alianças e amizades. Naturalmente, se for necessário lançar um desafio, esse conhecimento também facilitará as coisas.

Alguns lobisomens chegam a descobrir que seu território se limita com o território reivindicado por uma alcatéia de Puros ou por alguma coisa muito mais estranha e perigosa. Nesse caso, não existe uma maneira ideal de se comportar. Os Puros talvez esperem até ter certeza de que estão em maior número e são mais fortes antes de agir, ou pode ser que desfiram um ataque aparentemente temerário, motivados por um tabu ou algum juramento estranho que os Destituídos não conseguem entender. A única certeza, ao se lidar com as Tribos Puras, é que elas ainda são formadas por lobisomens e têm os mesmos instintos dos Destituídos. Uma alcatéia de Puros talvez não dê a mínima para o Juramento, mas o instinto ainda a exorta a defender seu território e seguir sua hierarquia interna.

Outras criaturas e entidades mais estranhas são ainda mais imprevisíveis. No que diz respeito às Tribos Puras, os lobisomens ao menos sabem onde estão pisando. Quando se trata de um bando de vampiros ou de uma

cabala de bruxos, os lobisomens talvez só vejam a faca quando ela já estiver enfiada em suas costas.

Proteção do Território

Diz o Juramento: "O lobo tem de caçar". O instinto diz aos lobisomens para defender seu território também das ameaças físicas. A maioria dos lobisomens não se sente à vontade a menos que tenha caçado todas as possíveis ameaças no interior de seu território e, na maioria dos casos, também as ameaças mais próximas do outro lado das fronteiras. Uma entidade não precisa ser um verdadeiro inimigo ou um adversário de longa data para ameaçar as fronteiras e o controle que os lobisomens têm sobre seu território. Nem mesmo uma alcatéia vigilante é capaz de impedir todas elas de entrar, mas o grupo precisa impedir que essas coisas perturbem suas terras.

Seres Humanos

Pode ser que nenhum ser humano viva no território de um lobisomem. Os Uratha que têm a sorte de reivindicar terras no meio do nada, longe do progresso humano, talvez não precisem tolerar mais do que alguns seres humanos. Mas não é isso que vai impedir esses seres humanos de prejudicar o território ou de perturbar o mundo espiritual da região. Por exemplo, o governo dos Estados Unidos anda distribuindo concessões às empresas que desejam extrair gás natural do subsolo. Um dos métodos utilizados por essas empresas é bombear ar no solo, o que obriga o gás natural a subir até um ponto em que sua exploração seja economicamente viável. Esse ar bombeado e o gás natural interagem com o lençol freático local e os riachos e córregos das redondezas morrem devido a esse tratamento. Eles envenenam a terra em todas as direções e, se o território de uma alcatéia de lobisomens por acaso for afetado, lidar com essa perturbação passará a ser um problema que exige solução.

Por que se dar ao trabalho? Porque a morte de um riacho enlouquece seus espíritos. Esses espíritos precisam de pitus vivos, peixes sadios, plantas exuberantes. Se não tiverem essas coisas — porque o riacho morreu —, eles terão de encontrar um outro foco. Esses espíritos podem se apossar de seres humanos e transformá-los em loucos destrutivos, ou podem atormentar os lobisomens no mundo espiritual, atacar aleatoriamente outros espíritos da região, e assim por diante.

A maioria dos Uratha também é obrigada a tolerar a presença humana em seu território e, apesar dos lobisomens terem pais humanos, sua "natureza humana" não passa de uma forma que eles costumam usar. Muitos chegam a acreditar na lenda de que eles são filhos não do Homem e da Mulher, mas de Pai Lobo e Mãe Lua. Os lobisomens eram capazes de assumir a forma humana antes dos seres humanos se estabelecerem como a espécie dominante do planeta. Pode ser que eles conservem essa capacidade até mesmo se a humanidade voltar à Idade da Pedra depois de uma guerra mundial.

Os seres humanos experimentam a maioria das emoções com muito mais intensidade do que qualquer outra espécie animal (com exceção dos lobisomens, é claro), e as emoções humanas mais fortes são gravadas diretamente no mundo espiritual. A violência, o ódio e o medo criam loci das piores ressonâncias possíveis, o que atrai espíritos de natureza apropriadamente cruel e predatória. Os espíritos se alimentam dessas emoções e tentam estimular sua produção, criando um ciclo vicioso. Muitos Uratha acham mais prático eliminar os seres humanos que provocam essas emoções ou exterminar seja lá o que as estiver provocando. Eles também têm de destruir os espíritos.

O "progresso" humano também é capaz de reformar o mundo espiritual, e muitos lobisomens decidem limitá-lo a fim de deixar os espíritos do outro lado do Dromo florescer. Se uma casa de concertos muito apreciada é demolida com o intuito de construir um estacionamento, pode ser que o lugar permaneça de pé na Sombra até todas as pessoas da área passarem um dia inteiro sem pensar no antigo estabelecimento (o que poderia levar anos). Ao mesmo tempo, porém, os espíritos que costumavam habitar a casa de concertos enlouquecem com a perda de seu foco, passando a danificar os carros, a apossar-se dos veículos para causar problemas ou fazer a mesma coisa com os funcionários do estacionamento. Para impedir que esses espíritos prejudiquem o mundo físico ou outros espíritos das redondezas, cabe à alcatéia em cujo território ficava a casa de concertos encontrar um novo lar para esses espíritos. Talvez alguns deles se contentem com um conservatório, outros com um bar onde se ouve muita música. Os demais poderiam ser convencidos a se mudar para a biblioteca mais próxima.

De um outro ponto de vista, os seres humanos são as vítimas mais comuns do mundo espiritual quando espíritos ou monstros forçam sua entrada na realidade. Nesse sentido, eles são um bom termômetro da atividade espiritual. Os lobisomens não têm exatamente o instinto natural de salvar os seres humanos, mas alguns ainda têm pena de seus primos humanos e encaram o resgate dessas criaturas como um afortunado efeito colateral de seu trabalho. De fato, a maioria dos lobisomens acaba escolhendo um consorte humano. As raras pessoas de sangue lupino são muito mais atraentes para um lobisomem, mas, quando a necessidade urge, os Uratha podem se relacionar com praticamente qualquer ser humano que os agrade. Possuir um território cheio de seres humanos jovens e atraentes torna tudo mais fácil e agradável.

Lobisomens Rivais

As Tribos da Lua têm duas facções de possíveis inimigos no seio do próprio Povo: os Puros e uns aos outros. Ameaças oriundas de outros Destituídos surgem quando um grupo quer um pedaço do território do outro. Pode ser que o bando comece a freqüentar um local na fronteira do dito território — um bar ou um lote vazio onde eles gostam de se reunir — e a alcatéia residente faça o possível para cortar esse comportamento pela raiz. Se a alcatéia invasora for mais competente e experiente, não haverá desonra em se oferecer para "comprar o território". Os moradores locais dão aos forasteiros um pouco de terra ou alguma outra forma de tributo e os convencem a concordar que novas transgressões estão proibidas. Se eles discordarem, os residentes terão de decidir entre lutar por esse naco de terra ou recuar e torcer para que os forasteiros não se apoderem de mais nada. O combate não está fora de questão, mesmo para alcatéias formadas por completos amadores. As disputas entre uma alcatéia e um único lobisomem, não importa quanto ele seja talentoso, geralmente acabam mal para o lobo solitário. Duas alcatéias que prestaram o Juramento teoricamente podem resolver suas diferenças sem recorrer à pancadaria, mas as coisas nem sempre correm tão bem.

As Tribos Puras não são tão complacentes. Quando tentam tomar o território de uma alcatéia de Destituídos, trata-

se de um prelúdio à tentativa de arrancar as cabeças desses lobisomens. Quando a encrenca começa, a maioria dos Destituídos opta por combater os Puros em vez de acalentar a vã esperança de uma solução diplomática. Alguns Destituídos conseguem sobreviver durante algum tempo tendo as Tribos Puras como vizinhas, mas, se começarem a invadir território limítrofe já ocupado, todos os envolvidos poderão se preparar para alguns meses desagradáveis. Às vezes, o conflito entre alcatéias vizinhas de Puros e Destituídos pode ser resolvido com um único golpe decisivo: difícil é saber como e quando desferi-lo.

Pode ser vital para uma alcatéia negociar com outros lobisomens locais quais serão as limitações de deslocamento através do território e o que será considerado uma ação "não hostil". Por exemplo, se uma alcatéia delimitou e reivindicou um campus universitário, a questão que surge é se uma outra alcatéia poderia dar uma paradinha numa lanchonete do campus para almoçar. E se uma outra alcatéia tiver demarcado uma via pública importante? Os lobisomens locais poderiam passear de carro pela rua principal sem pedir permissão?

Habitantes Espirituais

Os espíritos também representam um grande risco para o território de um lobisomem, principalmente porque a maioria reside no mundo espiritual, um lugar aonde os próprios lobisomens não conseguem chegar facilmente. Alguns espíritos reconhecem as fronteiras do território Uratha. Esse reconhecimento não os impede de passear à vontade, a menos que uma determinada interdição os proíba, mas pelo menos eles sabem de quem é o território que estão atravessando e podem pagar chiminage à alcatéia local.

O problema que muitos Uratha têm com os espíritos é que estes não são entidades racionais, previsíveis e dotadas de uma lógica semelhante à humana. Eles estão sujeitos a uma mixórdia de compromissos, interdições, tradições e expectativas. Os espíritos fazem o que têm de fazer, e dane-se todo o resto. Portanto, não importa quanto a alcatéia se esforce para manter seu território e seu cantinho do mundo espiritual imaculados e sob controle, os próprios espíritos não são controláveis, às vezes nem mesmo influenciáveis. Destruir todos os espíritos naturais do território certamente não é a solução: isso só reforçaria o preconceito dos espíritos contra os lobisomens assassinos. Os espíritos vizinhos começam a assombrar e perseguir os ofensores ou a importunar seus entes queridos. E, o mais importante, as coisas do mundo físico cujos espíritos foram mortos são *problemáticas*. Não são naturais, nem saudáveis, nem puras. Não reagem mais da maneira que se esperaria. Estão ocas por dentro, mesmo que fisicamente continuem fortes.

Melhoria do Território

Não basta simplesmente possuir um território ou destruir as ameaças vizinhas e mais imediatas. Nenhuma alcatéia encontra um território em condições ideais: o mundo decaiu demais para tanto. Os primeiros meses ou até mesmo anos de existência de uma alcatéia podem ser dedicados exclusivamente a desentocar todas as ameaças que infestam seu novo território e proteger as fronteiras contra novas ameaças. Mas a maioria das alcatéias decide não se contentar simplesmente com extirpar os tumores que aparecem: elas querem tornar mais saudável a totalidade de seus campos de caça.

Um dos métodos é desbastar a paisagem no mundo físico, livrando-se de construções decrépitas, alterando o curso de estradas ou trilhas que interferem com o fluxo natural de Essência. A Essência flui mais naturalmente através de paisagens rurais desabitadas do que através de densas áreas urbanas, mas continua a fluir até mesmo em *Times Square*,

no coração de Nova York. Seu fluxo, ali, é simplesmente mais frenético.

Uma outra maneira de melhorar o território é eliminar os espíritos mais perigosos: não só aqueles que representam uma ameaça direta como também os que estão simplesmente à espera de uma oportunidade. Isso pode envolver mudanças na paisagem espiritual, pois talvez seja necessário destruir o ninho de um espírito, ou então bloquear ou destruir as sendas espirituais que se aprofundam nas imensidões de onde provêm espíritos perigosos. Se isso não funcionar, o espírito poderoso que se recusa a partir terá de ser combatido ou intimidado pela alcatéia.

Os lobisomens também podem cultivar os loci certos. Os loci fazem com que alguns tipos de energia espiritual passem por uma área, e uma alcatéia empreendedora talvez queira cultivar os loci que condizem com seus desejos. Um bom padrão de loci não vai provocar mudanças físicas no mundo material, mas afetará os seres humanos e as criaturas da área. Por exemplo, a alcatéia pode estimular loci de desconfiança e xenofobia ao longo da fronteira entre seu território e o de lobisomens sabidamente afiliados às Tribos Puras, ou loci de amor e camaradagem ao redor de um de seus bares prediletos.

Os lobisomens também fazem pactos com o mundo espiritual da região. Em geral, os espíritos costumam ser hostis aos lobisomens. A maioria dos espíritos não quer ter nada a ver com os cães de guarda semicarnais que se autonomearam os soberanos da *Hisil* e, se puderem arranjar para que os Uratha sejam prejudicados sem que os perpetradores sejam revelados, eles o farão. Os lobisomens não compreendem inteiramente a mentalidade da maioria dos espíritos, mas sabem que certos rituais são capazes de selar pactos com essas criaturas efêmeras. Cada uma das partes envolvidas tem de fazer promessas igualmente sérias, senão o ritual falhará e nenhum dos lados terá de se comprometer a cumpri-lo. Nem todo espírito residente no território se deixará comprometer por um pacto, mas pelo menos alguns o farão.

Viagens

Muitas alcatéias detestam deixar seus territórios: receiam perder parte de seus domínios e, particularmente, seus loci. No entanto, certas circunstâncias obrigam de fato uma alcatéia inteira a sair de seu território e viajar.

Qualquer alcatéia pode empreender uma viagem de duas ou três noites no decorrer de um mês sem maiores problemas. A maioria dos inimigos ou transgressores simplesmente supõe que a alcatéia continua vigilante durante esse período e não se dá ao trabalho de testar as fronteiras dos lobisomens.

As viagens mais longas exigem preparativos. A maioria dos lobisomens é obrigada a contar com as alcatéias vizinhas ou com o mundo espiritual da região para cumprir alguns de seus deveres durante sua ausência. As alcatéias aliadas não têm problemas com isso. Se não tiver vizinhos aliados, a alcatéia poderá submeter alguns espíritos e convencê-los a agir como guardiões temporários, apesar de terem mais êxito pedindo ajuda a espíritos-lobos de uma ninhada afim. Os espíritos não são guardiões muito confiáveis; os mais dignos de confiança provavelmente não se manifestam no mundo físico e, quando o fazem, não são coerentes nem espertos. Mas, num aperto, um espírito particularmente esperto poderia dar conta das tarefas durante alguns dias, o que daria à alcatéia em trânsito cerca de uma semana para cuidar de seus negócios.

Expansão

Uma alcatéia previdente e cautelosa começa com um território pequeno que ela é capaz de controlar e o expande só por necessidade e à medida que seu poder aumenta. Mas poucos lobisomens conseguem ser previdentes e cautelosos com regularidade. A alcatéia típica conquista novos territórios quando a oportunidade se apresenta, não importando sua capacidade imediata de defender e patrulhar esses territórios. A alcatéia que conquista uma nova porção de terra, e depois perde metade dela por não conseguir defender adequadamente seu espaço, ainda sairá ganhando. As alcatéias podem estender facilmente seu território a espaços ainda não reivindicados. Simplesmente começam a patrulhar a nova área e anunciam a intenção de reivindicá-la.

A Guerra Fratricida

A chamada Guerra Fratricida é objeto de estudo para os Destituídos, algo que ainda aflige as lembranças dos veteranos Uratha que sobreviveram. Há cerca de vinte anos, uma epidemia de conflitos territoriais irrompeu entre as Tribos da Lua, e as alcatéias lutaram entre si por causa de limites e status. Muitos dos Destituídos mais velhos e fortes tombaram num conflito terrível contra poderosos inimigos espirituais, e as alcatéias mais jovens começaram a lutar entre si para reivindicar os melhores territórios que as mortes de seus anciões deixaram vagos. No entanto, os Puros estavam à espera exatamente de uma ocasião como essa. Eles se precipitaram sobre os Destituídos, ainda debilitados devido às lutas internas. A Guerra Fratricida terminou com as Tribos da Lua forçadas a deixar os conflitos internos de lado e repelir os inimigos da melhor maneira possível. Mas, nos ataques que se seguiram à Guerra Fratricida, grandes extensões de terra caíram nas garras dos Puros. Foi uma perda terrível, algo que os Destituídos ainda estão tentando reverter em certos lugares dos Estados Unidos, como nas Montanhas Rochosas do Colorado, no Rust Belt [Cinturão da Ferrugem] do Meio-Oeste e na região conhecida como Pacific Northwest [Noroeste do Pacífico].

A verdadeira tragédia da Guerra Fratricida é que a única coisa realmente digna de nota a respeito dela é o fato de ter acontecido recentemente. Durante toda a história, os lobisomens se voltaram uns contra os outros, muitas vezes devido à falta de uma liderança forte ou de ameaças externas patentes, e descobriram-se enfraquecidos e sem tempo para resistir a seus verdadeiros inimigos. As advertências do passado são reiteradas com freqüência pelos Cahalith, mas, assim como os seres humanos, os lobisomens cometem facilmente os mesmos erros de seus ancestrais.

O avanço sobre um território reivindicado por outra alcatéia é um assunto completamente diferente. A alcatéia em processo de expansão talvez seja capaz de fazer a outra simplesmente ceder o território desejado em troca de tributos ou outras concessões. Os lobisomens em processo de expansão talvez tenham de recorrer a desafios públicos ou até mesmo ao combate. No caso de uma contestação, a alcatéia defensora terá o direito de escolher o tipo de desafio que terá lugar, de modo que é melhor a alcatéia "agressora" não ter pontos fracos óbvios que sejam equivalentes aos pontos fortes dos defensores.

Infelizmente, as batalhas por território ocorrem com freqüência. Na verdade, a Guerra Fratricida de vinte anos atrás foi, do início ao fim, uma série de conflitos paralelos travados com o intuito de rearranjar o controle sobre os territórios. É consenso geral que uma alcatéia pode ser considerada a detentora legítima de qualquer território que seja capaz de defender durante um mês inteiro sem perder o controle sobre o resto de suas terras. Os Uratha ficam proibidos de matar uns aos outros nessas pelejas, mas o Juramento nem sempre é suficiente para impedir as mortes no campo de batalha.

Retração

A alcatéia jovem geralmente se esforça para manter seu território com a maior dimensão possível, pois entende que sua reputação depende do espaço controlado. E, de fato, os Uratha mais jovens têm maior respeito uns pelos outros de acordo com o tamanho relativo de suas propriedades.

Os lobisomens mais velhos entendem que há limites para as reivindicações territoriais de uma alcatéia. "Não se pode ter tudo", diz o ditado. Os Uratha conservadores acreditam que nenhuma alcatéia deveria reivindicar mais território do que é capaz de percorrer numa noite. Outros julgam suficientes alguns quilômetros quadrados por lobisomem.

Independentemente do tamanho ideal, à medida que envelhece e perde integrantes, a alcatéia já não consegue mais reivindicar tanto território quanto antes. As alcatéias lideradas por lobos velhos e sábios liberam parte do território para seus vizinhos mais dignos de confiança ou legam-no a alcatéias mais jovens. As alcatéias mal-humoradas ou paranóicas, por outro lado, aferram-se a cada centímetro quadrado até serem desafiadas.

E os desafios, e até mesmo confiscos descarados, de fato ocorrem. As alcatéias que se respeitam geralmente começam com um desafio público pelo controle. A alcatéia desafiada escolhe o tipo do desafio, que pode variar de um combate ritualizado entre dois integrantes até um julgamento presidido por um elemento neutro e respeitado. Se o desafio não for aceito, ou se as duas alcatéias já forem hostis, é provável que ocorram combates, pois os intrusos tentarão conquistar e defender o novo território — e também o resto do antigo — das garras da alcatéia vizinha. A guerrilhazinha entre as duas alcatéias pode se estender durante semanas e até mesmo meses. Em muitos casos, os conflitos são iniciados ora por uma, ora por outra alcatéia, à medida que vão conquistando os loci alheios que se encontram nas fronteiras.

Essas batalhas precisam ter fim um dia, seja com a morte de um lobisomem ou com um pacto de paz. O assassinato de um lobisomem é uma infração do Juramento, e uma morte como essa, durante um conflito por pedaços relativamente insignificantes de terra, é um mau presságio. Espera-se que a alcatéia responsável pela morte expie tamanho crime perante *Amahan Iduth* e seus servos, mas não se espera que ela providencie qualquer tipo de compensação para a alcatéia que perdeu um integrante.

Surge um relacionamento curioso entre alcatéias que trocaram porções de terra dessa maneira. A alcatéia mais velha conhece melhor o território e, portanto, os recém-chegados, se forem espertos, acabarão se voltando para os antigos requerentes em busca de aconselhamento e assistência no caso de aparecerem problemas. A alcatéia mais velha talvez saiba alguma coisa que os mais jovens levarão semanas para descobrir, justamente quando não têm tanto tempo a sua disposição. Esse tipo de relacionamento é muito mais tenso quando a alcatéia mais velha perde seu território num desafio ou combate, mas ainda será viável se seus integrantes tiverem algum senso de dever em relação ao Juramento.

Assembléias

Os lobisomens são territoriais demais para viver amontoados como os seres humanos e não partirem para cima uns dos outros. As alcatéias geralmente se mantêm distantes para evitar essas explosões de cólera. No entanto, de tempos em tempos, as alcatéias precisam se encontrar em território neutro. Geralmente, esses encontros se dão entre duas alcatéias com o intuito de fechar negócios recíprocos, mas assuntos mais importantes — como a iniciação de novos lobisomens — podem reunir todas as alcatéias de uma determinada área.

A maioria das alcatéias agenda seus encontros de acordo com as fases da lua. O mais comum é a reunião nas noites de meia-lua, devido às superstições que afirmam que o aspecto de Juíza de Luna concede a bênção da imparcialidade e da justiça aos acordos selados sob a meia-lua. A violência entre lobisomens costuma ser estritamente proibida, a menos que a assembléia seja convocada especificamente para que duas alcatéias resolvam suas diferenças com um combate justo (esses duelos costumam ser marcados para as noites de lua cheia). O Juramento proíbe os Destituídos de se matarem; na maioria das assembléias, os lobisomens congregados (ou pelo menos seus alfas) juram chegar ao fim da reunião sem derramamento de sangue. Em assembléias particularmente litigiosas — como aquelas que têm o intuito de selar a paz entre alcatéias rivais e violentas —, os presentes podem prestar um juramento de paz, selado pelos espíritos, que incorpora conseqüências mágicas desagradáveis para aqueles que o violarem. Todo lobisomem que se envolver em atos violentos durante uma assembléia pacífica terá de ser rapidamente contido e expulso — e, mais tarde, punido.

Os lobisomens não se reúnem sem um motivo específico, sem alguma coisa suficientemente grave para que todas as alcatéias envolvidas se disponham a abandonar brevemente seus territórios. É importante estar a par das notícias que afetam o Povo, o que faz da socialização uma função importante das assembléias, mas a maioria dos lobisomens exige um motivo implícito para a socialização. As maiores assembléias podem ser realizadas a fim de formar novas alcatéias, selar acordos de paz entre alcatéias rivais ou compartilhar informações sobre ameaças iminentes. Alguns encontros não se dão entre alcatéias, e sim entre os membros de uma tribo específica, geralmente a fim de compartilhar informações relevantes para os objetivos da tribo ou iniciar um novo lobisomem. Algumas alcatéias chegam a se reunir para celebrar rituais, particularmente depois de se livrar de uma grande ameaça à região, mas esses eventos são extremamente raros.

O território neutro que sedia a assembléia é chamado *tur* e é considerado solo sagrado. Geralmente, a alcatéia que

convoca a reunião negocia com os outros grupos para determinar um local aceitável. Alguns territórios têm um *tur* já estabelecido que serve como ponto de encontro para alcatéias de lobisomens há gerações. Não causa surpresa que os seres humanos da região tenham superstições em relação a esses lugares e recomendem uns aos outros não ir até lá quando a lua está no céu.

Uma assembléia cuja intenção é formar uma alcatéia com lobisomens recém-Transformados geralmente se divide nas etapas a seguir:

- A apresentação formal de todos os recém-Transformados à assembléia como um todo, empreendida pelo mentor dos novatos ou pela alcatéia responsável.
- Apresentações pessoais e informais dos novatos entre si e aos anciões mais renomados da região.
- Competições, provas ou provocações às custas dos recém-Transformados, geralmente instigadas pelos Cahalith, que reconhecem a importância de transformar a nova alcatéia numa única entidade. Os Uratha mais velhos forçam os recém-Transformados a confiar uns nos outros, fazendo-os passar por tarefas difíceis que não conseguiriam realizar sozinhos, mas não necessariamente por situações críticas. Uma alcatéia já estabelecida poderia, por exemplo, desafiar os novatos para uma brutal partida de rúgbi.

Além do acréscimo de novos lobisomens ao território local, uma alcatéia pode convocar uma reunião para declarar seus direitos de proprietária sobre determinadas terras. Se esse pedaço de território ainda for disputado, podem ocorrer desafios públicos durante a assembléia. Do contrário, a área disputada agora será considerada inconteste e "fora dos limites" para outras alcatéias. As alcatéias também recorrem aos encontros para apresentar novos membros e emitir desafios *pro forma* dirigidos a qualquer um que ouse zombar de seus novos companheiros.

Política

Apesar de a maioria das assembléias ocorrer sob a égide de um tratado de paz, e apesar da proibição a qualquer agressão grave que não faça parte de um combate ritualizado, essas reuniões estão longe de ser tranqüilas. Os lobisomens, naturalmente, ainda perdem as estribeiras, e as coisas podem ficar perigosas... E é sempre assim. Danos acidentais são inevitáveis quando várias alcatéias se reúnem. Os lobisomens, em grande parte, ignoram lesões insignificantes, pois as feridas deixadas por dentes e garras cicatrizam com bastante facilidade. É o combate sério e letal que dá início às rixas. Os lobisomens que começam com isso precisam ser expulsos da assembléia imediatamente, e geralmente suas alcatéias os acompanham; caso contrário, as lutas internas poderiam enfraquecer seriamente os Destituídos e deixá-los à mercê de seus rivais.

Essa interdição à violência de verdade transforma as assembléias em ocasiões propícias para debates políticos muito

tensos. Todos têm planos antagônicos ou uma disputa territorial por trás de suas posições, mas não podem deixar uma discordância descambar para a pancadaria. Conversas particularmente perigosas podem ocorrer por meio de intermediários não tão emocionalmente envolvidos com o tema em discussão.

O Juramento da Lua

Os Uratha não prestam contas às leis da humanidade, e o mundo espiritual tampouco tem um código legal que os restrinja. Contudo, criaturas de uma fúria tão avassaladora não podem simplesmente fazer o que bem entendem sem que isso tenha repercussões. Todo pecado contra sua própria natureza as enfraquece, impele-as ainda mais rumo a uma derrocada sem volta. Negar essa natureza — ou deixá-la assumir o controle — transformaria os lobisomens nos monstros irracionais que as lendas humanas dizem que eles são. Os Uratha reconhecem essa possível fraqueza e a mantêm sob controle, obedecendo aos tabus atribuídos a Pai Lobo e Mãe Luna. A forma que esse voto assume é o Juramento da Lua.

O Juramento da Lua se divide em várias partes, todas de grande importância. O Uratha tem a oportunidade de prestar o Juramento durante sua iniciação como membro da tribo e, conseqüentemente, do Povo. A forma exata do Juramento varia entre as tribos, pois cada uma o reforça com uma lei especial a mais: um voto feito a seu totem com o intuito de asseverar o propósito da tribo.

O Juramento é parte uma profissão de fé religiosa e parte código legal, mas seu aspecto mais significativo é o fato de ajudar a combater a loucura que se desenvolve na alma de um lobisomem. Ao prestar o Juramento, os lobisomens prometem manter os princípios que equilibram seus instintos e sua racionalidade, a carne e o espírito. Cada cláusula do Juramento representa uma possível maneira de perder mais um pedacinho da alma. O voto *Quem é do Povo não assassina quem ao Povo pertence* lembra aos Uratha como é fácil degenerar-se e transformar-se num monstro saciando a própria sede com o sangue de seus irmãos. O preço por ignorar o Juramento da Lua é uma imposição interna.

Nem todos os Destituídos (e, sem dúvida alguma, nenhum dos Puros) juram em nome de Luna e dos Primogênitos. Alguns rejeitam inteiramente a idéia do Juramento, ao passo que outros prometem cumprir apenas uma parte, escolhendo certas leis em detrimento de outras. Aqueles que se recusam a prestar o Juramento tornam-se Lobos Fantasmas. Sem uma promessa de lealdade, os Primogênitos não os aceitarão como filhos. Alguns Lobos Fantasmas ainda são leais ao espírito dos dogmas do Juramento, sem prometer respeitá-los formalmente; outros vivem como bem entendem, e que se danem as leis. No entanto, aqueles que transgridem negligentemente as tradições expressas no Juramento descobrem-se perdendo o equilíbrio, sucumbindo a seu lado bestial e esquecendo sua verdadeira natureza.

O Lobo tem de caçar

Na Primeira Língua, a primeira parte do Juramento é *Urum da takus*. Muitos Destituídos consideram essa cláusula a primeira e mais importante do Juramento, porque ela representa a obrigação herdada de seu lendário antepassado e da Primeira Alcatéia. Os Destituídos fazem essa jura primeiro em honra a Pai Lobo, para reafirmar o propósito deles e dos Primogênitos. A implicação é que, por serem os principais predadores tanto da carne quanto do espírito, os Destituídos têm de caçar suas presas sagradas: os espíritos que fugiram para o mundo físico, as Hostes e outras ameaças ao território da alcatéia.

No entanto, essa cláusula do Juramento também é a raiz de muitos confrontos entre alcatéias rivais de Destituídos. Se uma alcatéia não consegue rechaçar seus inimigos, uma outra alcatéia pode alegar que a primeira "não está caçando" e entrar no território dela com a intenção declarada de fazer o serviço por ela. Geralmente, trata-se de uma incursão rápida para testar as defesas de uma alcatéia ou talvez apenas um método formal de acirrar uma rivalidade mordaz. Mas, às vezes, as intenções são sinceras: uma alcatéia vê que uma infestação de Beshilu, espíritos ou Dominados desenvolveu-se muito além da capacidade de seus vizinhos de controlá-la e acha necessário intervir antes que a negligência da outra alcatéia faça a situação piorar ainda mais. Uma incursão como essa geralmente leva a uma rixa entre as duas alcatéias, independentemente das boas intenções. Contudo, às vezes é preferível um duelo brutal entre as alcatéias ao fortalecimento de uma ameaça maior só porque um grupo não é capaz de controlá-la.

Ironicamente, os Puros parecem ter a própria versão deturpada dessa parte do Juramento, mas nitidamente não por amor a Mãe Luna ou àqueles que a veneram. Os Puros caçam como se isso fosse seu dever sagrado, e os Destituídos, suas presas estatutárias.

Quem é do Povo não assassina quem ao Povo pertence

Imru nu fir Imru. O enunciado específico desta lei remonta até mesmo à Primeira Língua. Não diz "Uratha não mata Uratha". Diz "o Povo", ou "a Tribo", ou "a Família". E o verbo é "assassinar", em sua forma mais antiga, e não "matar". Devido a essa ambigüidade, não há como um lobisomem em trânsito ter certeza quanto à maneira como esse dogma será interpretado de um território para outro. Algumas alcatéias acreditam ser tabu matar também os seres humanos de sangue lupino, e não só os Uratha, até mesmo no calor da batalha. Há quem acredite que um lobisomem pode matar outro livremente num desafio público, mas o assassínio em segredo é proibido. É comumente aceito que matar um adversário já derrotado, mas ainda vivo, constitui uma violação clara do Juramento. Quando o lobisomem já está derrotado e recupera-se lentamente de seus ferimentos, é assassinato arrancar-lhe a garganta.

A julgar pelas baladas e narrativas orais que os Cahalith preservam há milhares de anos, essa talvez seja a seção mais infringida do Juramento. O épico *Guerra das Montanhas e Planícies*, que remonta aos primeiros séculos depois da queda de Roma, é a obra de arte mais bem conhecida a se referir a esse dogma do Juramento. Muitas das sentenças emitidas pelos Elodoth e descritas em *Guerra das Montanhas e Planícies* servem de precedente até hoje.

Os Elodoth vão além e discutem o significado de "o Povo", pois nenhum lobisomem Destituído sabe ao certo se o dogma abrange os Puros. Alguns lobisomens Puros parecem seguir um código legal que os impede de matar de uma vez os Destituídos, mas a maioria não parece ter escrúpulos quanto a isso. Por via das dúvidas, alguns Destituídos se abstêm de matar os lobisomens Puros; outros optam deliberadamente por não incluir as Tribos Puras nessa lei.

O humilde exalta o nobre; o nobre respeita o humilde

Sih sehe mak; mak ne sih. Em comparação com os seres humanos, os lobisomens enxergam com mais clareza que a humanidade tem suas próprias hierarquias de dominância. A sociedade dos Uratha não é uma democracia. Nunca foi, nunca será. Rejeitar as exigências da posição hierárquica é demonstrar uma arrogância perigosa.

Os lobisomens jovens costumam argumentar que essa lei não vem de Luna, e sim do desejo de seus anciões de continuar por cima e manter os jovens calados. Os anciões, por sua vez, acham que já fizeram por merecer. Receberam cicatrizes quando jovens e, portanto, agora têm direito aos benefícios de sua posição. A maioria dos anciões destaca que eles dão aos jovens (e inferiores) o respeito que essa lei exige.

As baladas que ilustram esse dogma seguem vários modelos: um Uratha jovem, descontente com sua posição de inferioridade, desrespeita seus anciões e aprende, da pior maneira possível, onde é seu lugar; ou uma Uratha respeitada maltrata lobisomens mais jovens, começa a enlouquecer, arrepende-se e recupera sua estatura heróica (*A redenção de Porta-Fogo*, que termina com a morte da Rahu Porta-Fogo no século III d.C., é o melhor exemplo desse último modelo).

Respeita tuas presas

Ni daha. Os Uratha juraram ser caçadores responsáveis: não exigir demais de seu território nem de qualquer território neutro no qual venham a caçar. Ao escolherem substituir Pai Lobo como guardiões dos dois mundos, eles prometeram respeitar suas presas a fim de demonstrar que suas intenções eram mais louváveis que as dos tiranos espirituais aos quais faziam oposição. O Juramento ordena-lhes que respeitem todas as suas presas e, de fato, todo ser vivo ou espírito que eles venham a eliminar, o que abrange os seres humanos — uma verdade que não deixa os lobisomens jovens esquecer como é estranha a sociedade na qual acabaram de entrar.

Muitos lobisomens demonstram, pela morte de um determinado ser humano, o mesmo remorso que exibiriam ao caçar e matar um gamo. A única diferença, para muitos lobisomens, é que o Juramento os proíbe de consumir a carne de seres humanos. Os Uratha dão ao espírito da presa o mesmo respeito nos dois casos e não matam sem necessidade. O gamo morre para proporcionar alimento, ao passo que o ser humano geralmente morre por ter violado inadvertidamente um dos tabus dos lobisomens.

A maioria das alcatéias contemporâneas manda um aviso aos seres humanos que cometem transgressões em vez de matá-los de imediato. Esse aviso pode ser um bilhete anônimo, uma assombração, a exposição ao Aluamento depois de ver um Uratha na forma Gauru ou uma perseguição apavorante e danos à propriedade. Esses alertas geralmente impedem a pessoa de continuar infringindo a lei de Luna, o que acaba salvando-lhe a vida.

O Uratha há de ser fiel à humanidade

Uratha safal thil lu'u. O acasalamento com lobos não gera lobisomens, e a união de dois lobisomens gera um verdadeiro monstro. A violação desse dogma é o pecado da luxúria e o fracasso do autocontrole. Quando sucumbem ao desejo físico, os lobisomens — particularmente os companheiros de alcatéia — esquecem a verdadeira razão pela qual Pai Lobo os trouxe ao mundo. Alguns Elodoth dizem que Luna obriga seus filhos a se acasalarem com os seres humanos com o intuito de lembrá-los que a reprodução é um dever. Eles afirmam que permitir o amor entre os Uratha acabaria desviando os lobisomens de seu verdadeiro propósito.

Outros lobisomens acreditam que os *unihar* "nascem" para ilustrar que nenhum animal deve se acasalar com parentes muito próximos, pois isso gera uma fraqueza incapacitante. Segundo esse raciocínio, todos os Urathas são irmãos no mundo espiritual. Muitos lobisomens jovens acreditam que Luna não limita o coito nem a relação sexual sem penetração; os Destituídos mais velhos e mais conservadores pensam o contrário.

As baladas de amor trágico tocam de perto os corações dos lobisomens. Muitas vezes, como em *A canção de Rompe-Achas e Domadora*, a infração desse dogma é redimida pela morte heróica de um dos transgressores, que se sacrifica para salvar o outro. Aos olhos de muitos lobisomens mais modernos, esse dogma não é tão importante, mas praticamente todas as mulheres-lobas que tiveram uma "gravidez espiritual" apóiam firmemente a lei.

Não provarás da carne de homem nem de lobo

Nu hu Uzu Eren. Os Destituídos não consomem a carne de nenhum de seus parentes próximos, ou melhor, não deveriam, mas a tentação existe. Talvez porque os seres humanos e os lobos estejam tão perto dos Uratha, talvez porque eles simplesmente conservem uma fração a mais de poder espiritual, sua carne contém um certo... valor nutritivo espiritual. Ao devorar a carne de seres humanos ou lobos, o lobisomem recupera rapidamente um pouco da energia espiritual que possibilita o uso de seus poderes sobrenaturais, mas a um preço terrível para sua alma. O Povo acha assustador e inquietante que exista essa senda para o poder e que o conhecimento referente ao ato não seja meramente especulativo.

Felizmente, a maioria dos Destituídos é criada em culturas que proíbem o canibalismo, de modo que eles relutam em cometer o que entendem por atos de canibalismo. Alguns anciões tribais chegam a se recusar a ensinar aos novos lobisomens a razão pela qual alguns se sentem tentados a infringir esta lei. Eles torcem para que, desconhecendo o motivo, os jovens não se sintam tentados.

Mas acontece. O lobisomem que se entrega à loucura da Fúria Mortal pode devorar insensatamente uma parte de sua caça. Pode ser até que, mais tarde, ele se lembre do sabor e queira experimentá-lo novamente. Além disso, ritos antigos de origem duvidosa dependem do consumo de carne humana ou lupina. Há dois anos, descobriu-se que uma alcatéia de Uratha da Cidade do México alimentara-se de carne humana durante semanas. Os lobisomens foram exilados, o nome da alcatéia foi apagado dos registros e seu locus foi destruído diante de seus olhos.

O rebanho nada saberá

Nu bath githul. Os seres humanos sofrem terrivelmente com o Aluamento. As depredações promovidas pelos lobisomens na época anterior à Cisão e a separação compulsória entre os seres humanos e o mundo espiritual fortaleceram a maldição de Luna. Depois de se desvencilharem da manta aconchegante da ignorância, alguns seres humanos não conseguem mais voltar, o que faz deles veículos dóceis para espíritos corruptos.

Na verdade, essa lei não tem a intenção de proteger os seres humanos, e sim os lobisomens. Os seres humanos, quando em grande número, são perigosos há tempos imemoriais. Nos dias de hoje, eles são perigosos até quando em duplas ou trios. Os Destituídos não ousam dar aos seres humanos nem sequer uma pista de sua existência. Os seres humanos conhecem o efeito da prata sobre os lobisomens, mesmo não acreditando na existência dessas criaturas. Das últimas vezes que os seres humanos saíram à caça dos Uratha em grandes números — algo que não acontece desde meados do século XX —, os resultados foram terríveis e sangrentos para os dois lados.

O surgimento da internet durante a última década do século XX tornou o cumprimento dessa lei mais difícil, mas também deu aos Uratha uma curiosa forma de proteção. É possível encontrar todo tipo de boato e "indícios" amalucados na internet, que geralmente desacreditam ainda mais quem os publica. Os relatos de aparições de lobisomens na internet — os poucos que não são filtrados pelo Aluamento — são facilmente descartados como a mesma baboseira de sempre, sem qualquer fundamentação na realidade. É um tipo bem peculiar de bênção, mas os Uratha são gratos por ela mesmo assim.

Votos tribais

Cada Primogênito que hoje serve de totem tribal aos lobisomens tem a própria interdição. Os cinco Primogênitos comprometidos com os Destituídos são, sem dúvida alguma, aliados de Luna — a maior parte do tempo — e deixaram bem claro que o Juramento da Lua é tão importante para eles quanto para Luna. No entanto, todos acrescentaram suas próprias cláusulas ao Juramento, representando suas próprias interdições. As leis dos Primogênitos vão desde *Não ofereças rendição que não aceitarias* até *Respeita teu território em todas as coisas*.

Essas diferenças na ênfase e nas regras criam a maior das diferenças entre as tribos. Com o passar dos anos, surgem rixas entre alcatéias de tribos distintas — em alguns casos, por motivos perfeitamente inteligíveis. Os membros de algumas tribos acreditam que, ao ignorar *seu* dogma, as outras tribos se condenam ou blasfemam deliberadamente e afastam Luna de todos os Uratha. Outras alcatéias não se incomodam tanto com pontos de vista alternativos, ou então sua filosofia tribal permite que sejam mais tolerantes.

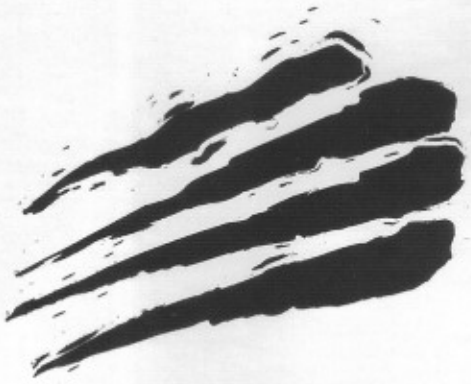
Infração e castigo

A infração do Juramento da Lua pode ser algo difícil de avaliar. Em muitos casos, a tarefa de castigar formalmente o perjuro cabe à alcatéia dele ou à alcatéia que foi prejudicada. Se matar propositalmente outro de sua espécie, o lobisomem solitário talvez enfrente o julgamento dos companheiros de alcatéia de sua vítima, que certamente será tão brutal quanto o Juramento permitir. Contudo, se o integrante de uma alcatéia ofender um lobisomem de uma outra, as coisas se complicam. A alcatéia ofendida tem o direito de exigir punição, mas a alcatéia do ofensor talvez não queira deixar seu companheiro faltoso à mercê de uma pena que pode ser excessivamente cruel. Já houve brigas encarniçadas entre alcatéias por muito menos. O ideal, porém, seria os Elodoth das duas alcatéias (se ambas tiverem de fato um Elodoth) chegarem a uma sentença consensual.

Um caso pouco relevante de perjúrio seria uma infração acidental, algo que o lobisomem cometeu sem intenção e que não teve impacto negativo sobre o mundo espiritual ou outros Uratha da região. Poderia ser a contestação inoportuna da autoridade do alfa da alcatéia, que justificaria desde algumas palavras duras até um pequeno ferimento, como um dedo quebrado, por exemplo.

Transgressão grave é aquela perpetrada com plena consciência de que se trata de uma infração, apesar de ter pequeno impacto sobre o mundo espiritual ou outros lobisomens da área. Dependendo da região, pode ser sexo seguro com um outro lobisomem ou o assassinato de um membro das Tribos Puras. Entre os castigos apropriados teríamos o ostracismo temporário, o exílio provisório no Reino das Sombras ou ferimentos rituais mais graves.

Um crime de vulto escarnece deliberadamente das leis dos Destituídos e tem efeitos significativos sobre o mundo espiritual e a população de lobisomens da região. Entre os exemplos, temos o consumo intencional de carne humana ou lupina, relações sexuais com outro lobisomem que levaram ao nascimento de uma Criança Espectral ou a exposição consciente de um ser humano à verdade sobre a existência do Povo. Os crimes de vulto, principalmente aqueles relacionados aos trechos do Juramento que são particularmente importantes para o juiz, podem levar à morte, ao ostracismo perpétuo ou ao exílio permanente nas imensidões espirituais.



CAPÍTULO 11

— Explique outra vez — disse Dana, girando a lança entre os dedos. — Mas seja rápido; vamos partir em breve.

— O nome dele é Matthew Wilson — disse o lobisomem local. — Está no hospital agora, com a espinha partida, duas pernas quebradas e cinco dedos das mãos e dos pés desaparecidos. Eu o farejei e o encontrei na base da face norte do *Longs Peak* ontem à tarde. Achei que ele tivesse simplesmente se perdido e caído, mas as pessoas que apareceram para vê-lo na UTI não acham que foi um acidente.

— Ele foi atacado? — perguntou Força Vital.

— Ele tinha algum ferimento que não correspondesse aos de uma queda? — acrescentou Kalila.

— Hmmm... — disse o nativo. — Perguntei sobre os dedos que faltavam, pois pareciam ter sido removidos cirurgicamente. Os amigos do garoto disseram que ele estava inteirinho e com boa saúde quando o viram na manhã de ontem. Também disseram que ele não era alpinista e nem mesmo gostava de lugares altos.

— Então, o que eles acham que aconteceu? — perguntou Dana.

— Agnes Vaille — disse o lobisomem. — Já ouviu falar dela?

Dana chacoalhou a cabeça. Seus companheiros de alcatéia fizeram o mesmo.

— Alpinista famosa da década de 1920. Foi a primeira a escalar a face oriental do *Longs Peak* durante o inverno. Ela despencou ao descer a face norte, perto do local onde encontrei Wilson. Só que ela caiu num monte de neve e permaneceu consciente durante um bom tempo. Ela poderia até ter sobrevivido, mas o parceiro dela demorou demais para conseguir socorro. Ele se esforçou bastante, mas tudo o que conseguiu foram ulcerações terríveis que lhe custaram cinco dedos das mãos e dos pés.

— Saquei — disse Dana. — Mas para que nos contar tudo isso? Nem mesmo somos da região. Se tivesse nos procurado amanhã, já não estaríamos mais aqui.

— Todos estão preocupados com o jeito que as coisas andam mudando por estas bandas. Eu gostaria de resolver o problema por conta própria, mas só eu sei do que se trata e, se alguma coisa acontecesse comigo, quem é que cuidaria disso?

Dana olhou para seus companheiros de alcatéia e depois para o nativo.

— Tudo bem, vamos com você.

O MUNDO COMEÇOU SEM O HOMEM E VAI ACABAR SEM ELE.
– CLAUDE LÉVI-STRAUSS, TRISTES TRÓPICOS

Este capítulo esmiúça as regras que regem a criação de seu personagem: o primeiro passo a ser dado para participar da brincadeira. Traz informações a respeito dos cinco augúrios lunares — os signos da lua que influenciam o comportamento de um lobisomem — e das cinco tribos (e uma facção sem tribo) dos Destituídos. Por último, este capítulo detalha os Dons — os poderes sobrenaturais que os lobisomens obtêm no mundo espiritual —, e os ritos — o sistema de magia ritualística dos Uratha.

Criação de Personagens

O ato de criar personagens se divide em duas partes principais — a formulação da essência de uma personalidade fictícia e a definição de suas capacidades de acordo com as regras —, sendo que uma alimenta a outra. O conceito do personagem talvez leve você a escolher algumas características interessantes que ainda não tinham sido cogitadas, e isso dará mais vida a seu personagem como indivíduo. Um certo número de círculos investidos numa característica pode levar você a pensar em algum detalhe da personalidade e, desse modo, desenvolver o lado narrativo do personagem.

Não se preocupe demais em criar um personagem capaz de "vencer" em várias situações, seja no combate, em sociedade ou na dissimulação: não é esse o objetivo do jogo. Seu personagem é um lobisomem e, portanto, é plenamente capaz de cuidar de si mesmo. Se você está apreensivo porque ele não parece muito inclinado a lutar, não se preocupe em encontrar justificativas para acrescentar círculos de Briga à ficha do personagem. Não faltarão oportunidades na crônica para ele aprender a arte da autodefesa, e interpretar essa experiência pode vir a ser até mesmo mais divertido.

O ideal seria você cooperar com o Narrador e seus colegas jogadores durante a elaboração dos personagens para garantir que sua criação se dê razoavelmente bem com os outros e que todos tenham muitas coisas para fazer na crônica. Um dos pontos fortes de **Lobisomem** é a diversão pura e simples de interpretar uma alcatéia, e não um grupo de indivíduos. Quando se sabe que é possível contar com a união dos amigos sempre que surge uma ameaça e compartilhar uma experiência narrativa divertida, o jogo fica muito mais interessante.

Processo de Criação de Personagens

Use as regras do **Livro de regras do Mundo das Trevas** e acrescente o modelo a seguir aos personagens lobisomens durante o quinto passo.

Escolha um augúrio (pág. 62).

Escolha uma tribo (pág. 62).

No caso dos Dons iniciais, escolha um Dom de uma das listas relacionadas ao augúrio, um Dom de uma das listas relacionadas à tribo, e um Dom "de escolha livre" de uma lista a seu critério. Aqueles que interpretam Lobos Fantasmas selecionam um Dom relacionado ao augúrio, outro das listas comuns disponíveis a todos os lobisomens (Dons de Pai Lobo ou Mãe Luna) e mais um de uma lista à escolha deles. Você pode usar a "escolha livre" para investir um círculo na característica Rituais, que é adquirida da mesma maneira que os Dons (pág. 102).

Os lobisomens podem escolher Vantagens adicionais de uma lista especial (pág. 79).

A Moralidade agora é chamada Harmonia (pág. 65).

Se quiser criar um personagem de sangue lupino, e não um lobisomem verdadeiro, você poderá fazê-lo com a aprovação do Narrador. O processo é idêntico no caso da criação de um ser humano normal; use as regras de criação de personagens do **Livro de regras do Mundo das Trevas** e adquira a Vantagem Sangue Lupino (pág. 79), o que custará quatro dos sete círculos que seu personagem tem a investir nas Vantagens. Os lobisomens que passaram pela Primeira Transformação não podem apresentar essa característica, pois já não são mais seres humanos de sangue lupino.

Primeiro Passo: Conceito do Personagem

No âmago de todo personagem está o conceito: um breve resumo daquilo que o personagem é. A descrição de alguns conceitos pode tomar mais de um parágrafo, mas geralmente é melhor não complicar as coisas no início. O conceito pode ser uma frase com duas palavras ("policial indisciplinado", "erudito recluso") ou algo mais elaborado ("um garoto rico, desregrado e cheio de mordomias, desesperado para achar algum tipo de verdade superior na vida, mas enredado demais nas próprias neuroses para encontrá-la sozinho"). O conceito é o alicerce sobre o qual você vai construir o personagem. A única limitação possível é a idade. A Primeira Transformação nunca acontece antes do início da puberdade nem depois dos sessenta anos.

As opções de tribo e augúrio podem fazer parte do conceito, mas não devem ser seu núcleo. Elas afetam a personalidade do personagem, mas não a definem. Fornecemos informações sobre augúrios e tribos no quinto passo. Os jogadores que criarem personagens para o prelúdio devem determinar sua escolha de tribo e augúrio durante o jogo.

Segundo Passo: Selecione os Atributos

Decidido o conceito, o passo seguinte é dar vida ao personagem em termos de regras, representando o conceito de acordo com elas. A primeira coisa a fazer, e também a mais simples, é priorizar os Atributos do personagem, suas capacidades e seu potencial bruto. O quanto ele é forte, resistente, esperto ou adorável. Os personagens têm nove Atri-

butos, divididos em três categorias: Mentais (Inteligência, Raciocínio e Perseverança), Físicos (Força, Destreza e Vigor) e Sociais (Presença, Manipulação e Autocontrole).

Os Atributos são priorizados por categorias, da mais forte (primária), passando pela mediana (secundária), até a mais fraca (terciária). Por exemplo, o conceito de "estudante sarado e estúpido" provavelmente teria Atributos Físicos primários (ele é um atleta popular), Atributos Sociais secundários (ele não tem a menor dificuldade para fazer amigos ou descolar namoradas) e Atributos Mentais terciários (a parte do "estúpido"). O conceito do personagem deve ajudar você a priorizar seus Atributos, mas pode ser interpretado de várias maneiras. O guarda-florestal pode ter Atributos Físicos primários a fim de representar o fato de que o exercício extenuante e regular o mantém sempre em forma, mas ele poderia muito bem ter os Atributos Mentais como primários, a fim de representar um intelecto arguto e uma ética profissional.

Todos os personagens começam com um círculo em cada Atributo, o que reflete as capacidades fundamentais de todos os seres humanos. As prioridades estabelecidas no parágrafo anterior determinam quantos círculos serão investidos em cada grupo de Atributos. Você acrescentará cinco círculos ao grupo primário, quatro ao grupo secundário e três ao grupo terciário. Por exemplo, o estudante sarado e estúpido tem cinco círculos para investir na categoria Física, quatro na categoria Social e três na categoria Mental.

A aquisição do quinto círculo de qualquer Atributo tem o custo de dois círculos. Para adquirir Raciocínio 5, você terá de investir cinco círculos (o primeiro é automático; do segundo ao quarto, o custo é de um para um, o que dá um total de três; e o quinto custa mais dois).

Terceiro Passo: Selecione as Habilidades

As Habilidades se dividem nas mesmas três subcategorias que os Atributos: Mentais, Físicas e Sociais. As Habilidades Mentais geralmente são capacidades intelectuais e ligadas ao conhecimento, muitas vezes adquiridas por meio da educação formal. As Habilidades Físicas são adquiridas mais pelo treinamento do que pelo aprendizado e costumam estar ligadas ao talento natural. As Habilidades Sociais estão relacionadas ao ato de lidar com o próximo (seja um animal, um ser humano ou outra criatura). Algumas podem ser adquiridas com o treinamento, mas outras são ensinadas pela experiência.

Assim como os Atributos, os grupos de Habilidades precisam ser priorizados durante a criação do personagem. Selecione as categorias primárias, secundárias e terciárias para suas Habilidades. O grupo primário leva onze círculos; o secundário, sete; e o terciário, quatro. Observe que, ao contrário do que acontece com os Atributos, os personagens não podem começar o jogo com um círculo automático em cada Habilidade. Os círculos de Habilidade são obtidos pela dedicação a uma área, e não em virtude de sua mera existência. A aquisição do quinto círculo de qualquer Habilidade tem o preço de dois.

Quarto Passo: Selecione as Especializações das Habilidades

A maioria das pessoas bem versadas numa determinada Habilidade tem uma competência geral e abrangente, mas um certo grau de especialização é inevitável. Um programador de computadores pode se dar melhor com uma certa linguagem de programação do que com outras, ou escrever códigos gráficos pode ser mais sua praia do que adaptar um processador de texto. Em termos de jogo, ele pode ter índice 3 na Habilidade Informática, com uma Especialização em Computação Gráfica.

Você pode escolher três Especializações durante o processo de criação e designá-las às Habilidades que desejar, mesmo que todas as três sejam dirigidas para uma única Habilidade. O personagem que, durante algum tempo, fez parte de uma organização que salva animais pode ter duas Especializações em Trato com Animais (Cães e Cavalos), e uma Especialização em Medicina (Veterinária). As Especializações proporcionam dados extras a serem aplicados às paradas de dados quando essas áreas de *expertise* vêm ao caso.

Observe que cada um dos augúrios dos lobisomens, examinados na pág. 80, oferece uma Especialização gratuita numa dentre três Habilidades. Seu personagem tem de possuir uma dessas Habilidades para ganhar a Especialização. Caso contrário, ele perderá o benefício adicional. Portanto, você poderá dar uma olhada nisso antes e adquirir a Habilidade apropriada se souber qual será o augúrio de seu personagem. Você também pode reservar alguns pontos e investi-los nas Habilidades quando chegar ao quinto passo do processo de criação, e assim adquirir as características que coincidem com o augúrio de sua escolha.

As Origens dos Lobisomens

Os mitos mais comuns sobre os lobisomens falam de pessoas que, na lua cheia, se transformam em amálgamas furiosos de homens e feras, ou simplesmente em animais. A realidade da condição de lobisomem neste jogo se baseia nessas lendas, mas não se deixa limitar por elas. Por exemplo, os Uratha podem assumir várias formas que são progressões entre o ser humano comum e o lobo de aparência normal. Eles também são capazes de fazer isso em qualquer fase da lua, e não apenas na lua cheia.

E temos também a lenda do homem que se transforma em lobo. Muitos Uratha são criaturas desse tipo. Os Destituídos contam histórias de lobos capazes de assumir formas humanas, mas esses seres são lendários no mundo contemporâneo. Nenhum dos escolhidos de Luna alega ter nascido lobo. Dizem os boatos que alguns lobisomens das Tribos Puras de fato vêm ao mundo como lobos e passam boa parte do tempo nessa forma bestial, mas não há um Destituído capaz de confirmá-los.

Quinto Passo: Acrescente o Modelo de Lobisomem

A Primeira Transformação. O lobisomem interior desperta e seu personagem passa por uma metamorfose, transformando-se naquilo que é de verdade. A transformação sobrenatural pela qual passa seu personagem é representada por características que nenhum mortal possui.

Observe que o personagem não pode ter vários modelos sobrenaturais, e algumas Vantagens não estão disponíveis para personagens sobrenaturais. Um vampiro ou mago não pode passar pela Primeira Transformação e não tem direito à Vantagem Sangue Lupino (pág. 79).

Augúrio

A fase da lua que marca a Primeira Transformação de um lobisomem é chamada "lua augural". Como a expressão implica, a lua augural é um tipo de bênção. Confere a seu personagem um certo grau de talento sobrenatural para algumas tarefas específicas, o que dá a ele uma idéia melhor da função que desempenha na alcatéia. A alcatéia formada por um lobisomem de cada augúrio é ainda mais forte, pois cada companheiro terá aliados competentes em certas tarefas vitais para a existência dos Uratha. O augúrio é uma responsabilidade, mas também é uma grande vantagem: uma bênção de Luna.

Apesar de não ser predestinado, o augúrio às vezes aparenta sê-lo. O lobisomem cuja Transformação ocorre na lua cheia talvez tenha sido uma criança irritadiça e violenta, ao passo que um outro que se transforma na lua crescente pode ter sido introspectivo. Os lobisomens muitas vezes se apresentam pelo augúrio ao se conhecerem, estabelecendo os papéis relativos que desempenham no Povo.

O augúrio determina parte da distribuição inicial de Renome (definido na pág. 77) e Dons (pág. 102) de seu personagem. O lobisomem também recebe uma Especialização extra numa das Habilidades influenciadas por seu augúrio. Por exemplo, o jogador que interpreta um Ithaeur pode escolher uma Especialização gratuita em Trato com Animais, Medicina ou Ocultismo, além das três Especializações que todos os personagens iniciantes possuem. Se não tiver uma das Habilidades às quais o augúrio oferece uma Especialização gratuita, o personagem perderá esse benefício. Mas você pode voltar ao terceiro passo e redistribuir os círculos de modo a ter uma dessas Habilidades.

Renome inicial, Especializações e Dons relacionados ao augúrio encontram-se listados nas págs. 80–83.

Tribo

Os lobisomens se organizam em tribos devido a uma causa comum, são unidos por juramentos e rituais. A tribo é meio facção política e meio comunidade religiosa. Os laços de contrição e responsabilidade unem as Tribos da Lua, mas todo lobisomem quer fazer parte de um grupo social. Como não podem participar de fato da sociedade humana, os lobisomens se juntam em tribos para encontrar um novo propósito e um novo sentido na vida.

Os lobisomens se filiam às tribos por várias razões. Algumas linhagens humanas que apresentam um pouco de sangue lupino são tradicionalmente associadas a uma determinada tribo (por exemplo, os MacHealey do condado norte-americano de Jefferson têm um ramo genealógico abençoado pelo raio e o trovão, e os lobisomens que herdam o poder dessa linhagem geralmente juram lealdade aos Senhores das Tempestades, como fizeram seus ancestrais). Alguns lobisomens são marcados por espíritos ainda muito cedo, e diz-se que estão predestinados a se filiar a uma determinada tribo. (Josh Coltraine, por exemplo, sonhava constantemente com rios de sangue quando criança e tinha um temperamento violento que ele só conseguia controlar com a prática de artes marciais. Quando se deu a Primeira Transformação de Josh, os lobisomens que o acolheram afirmaram ver o sinal de Fenris em sua fronte.) E, naturalmente, alguns lobisomens se juntam a certas tribos devido a uma ideologia ou a um ponto de vista comum. (Allegra Winston, por exemplo, sempre se considerou uma ambientalista e, mesmo antes de sua Transformação, entendia melhor os animais do que outros seres humanos. Tão logo se recuperou da Transformação e ficou a par da existência de tribos, ela pediu para se juntar Àqueles que Caçam nas Trevas, que valorizam as mesmas coisas que ela sempre prezou.) Por outro lado, alguns lobisomens não têm um motivo específico para se unir a uma determinada tribo, ou então rejeitam a idéia de jurar lealdade a um totem tribal. Esses "Lobos Fantasmas" trilham a senda perigosa — e, de certo modo, mais livre — daqueles que não têm tribo.

Dê uma olhada nas descrições das tribos (págs. 84–101) e decida se seu personagem pertence a uma das cinco tribos apresentadas ou se ele é um Lobo Fantasma. Seu Narrador talvez possa dar alguns conselhos, de acordo com o que for mais apropriado para a crônica, e é uma boa idéia consultar os outros jogadores e conhecer as intenções deles. Os jogadores geralmente querem ter personagens singulares, e dois ou mais lobisomens da mesma tribo podem ser decepcionantes ou redundantes.

Cada tribo está relacionada a um determinado tipo de Renome (pág. 77). Essa característica condiz com as crenças e os pontos de vista do totem tribal e dos integrantes de modo geral, pois explica seu desejo de formar uma sociedade. A tribo do personagem determina uma de suas características de Renome durante o processo de criação. Também determina alguns dos Dons (pág. 102) que estarão à disposição dele.

Instinto Primitivo

A ligação do personagem com suas raízes ancestrais, com o mundo que o cerca e com o mundo espiritual é medida por seu Instinto Primitivo. É uma indicação do grau em que é capaz de transcender a compreensão ordinária da realidade e perceber outras possibilidades e outros reinos. Os personagens de Instinto Primitivo elevado estão em contato com o mundo espiritual e com o efêmero, percebem coisas que outros lobisomens deixam passar. Eles são senhores de sua Essência, são capazes de invocar diversos Dons e realizar façanhas sobrenaturais impressionantes. Os personagens de Instinto Primitivo baixo têm pouca relação com outros mundos e sentidos, ou então ainda precisam aperfeiçoar essa percepção, e concentram-se principalmente na matéria. Não têm muita intimidade com o uso de Essência, são capazes apenas de empregar Dons limitados e precisam contar com as capacidades de seus corpos.

Todos os personagens lobisomens iniciantes recebem gratuitamente um círculo do benefício Instinto Primitivo. O Instinto Primitivo pode ser elevado com o investimento de círculos de Vantagem, à razão de três para um, durante a criação do personagem. Isto é, o jogador pode usar três dos sete círculos de Vantagem do personagem para ter Instinto Primitivo 2, ou usar seis dos sete círculos de Vantagem do personagem para ter Instinto Primitivo 3. O Instinto Primitivo é descrito na pág. 75.

Essência

A Essência é uma medida da energia do lobisomem e de sua facilidade para lidar com o mundo espiritual. Permite-lhe interagir com os espíritos e empregar os Dons. O personagem de Essência elevada é capaz de realizar muitas façanhas sobrenaturais e miraculosas. Aquele que tem pouca Essência é capaz de empregar muito pouco poder espiritual e é obrigado a contar com seu corpo e sua mente para conseguir o que quer.

Todo personagem lobisomem começa com um número de pontos de Essência igual a seu índice de Harmonia (pág. 65). São sete para a maioria dos personagens, ou então seis ou cinco para aqueles que trocarem os círculos de Harmonia por pontos de experiência durante o processo de criação. Os pontos de Essência variam à medida que seu personagem interage com os loci, muda de forma, emprega Dons e se recupera de ferimentos. A Essência é descrita por completo na pág. 76.

A Essência existe apenas como pontos que são usados em nome do personagem. A Essência não é medida em círculos como as características normais que seu personagem sempre tem.

Renome

Depois de passar pela Primeira Transformação, o lobisomem transcende sua vida comum anterior, pois seu verdadeiro legado se manifestou. Por ser uma criatura rara e abençoada, o lobisomem ganha automaticamente um certo grau de reconhecimento de seus colegas lobisomens e dos espíritos que eles veneram. Você tem três círculos para investir nas características de Renome: Glória, Honra, Pureza, Sabedoria e Sagacidade. Uma dessas características é determinada pelo augúrio (págs. 80–83). Uma outra é determinada pela tribo (págs. 84–101). As características de Renome relacionadas ao augúrio e à tribo do personagem são chamadas de características primárias de Renome.

O terceiro círculo pode ser designado a um dos cinco tipos de Renome, como você desejar. Poderia ser investido num tipo primário de Renome ou num tipo totalmente diferente.

Os Lobos Fantasmas, em muitos casos, são a exceção à regra. Eles têm augúrios e, portanto, recebem Renome por essa ligação com Luna. Eles também têm um ponto a designar a qualquer Renome de sua escolha. Contudo, os Lobos Fantasmas não têm tribo e, sendo assim, têm apenas dois círculos de Renome no momento da criação de personagens. Isso também significa que os Lobos Fantasmas têm somente um Renome primário: o de augúrio.

Observe que é possível escolher um augúrio e uma tribo para o personagem e ambos defenderem o mesmo Renome primário, como um Irraka Mestre do Ferro (ambos designam um círculo ao Renome por Sagacidade). Sendo assim, seu personagem começa o jogo com dois círculos numa mesma característica e tem apenas um tipo de Renome primário.

Não é possível (nem durante a criação do personagem, nem com o investimento de pontos de experiência durante o jogo) o índice de qualquer outro tipo de Renome exceder o do Renome primário mais elevado. Portanto, se tiver Pureza 2 e Glória 1, sendo essas suas características primárias de Renome, o personagem não poderá ter Sabedoria 3 antes de elevar o índice de Pureza ou o de Glória para 3. Ou, se tiver Pureza 1 e Glória 4 como suas características primárias de Renome, ele não poderá ter Sagacidade 5 antes de elevar o índice de Pureza ou o de Glória até 5. Os índices de outros tipos de Renome podem *igualar* o índice mais elevado de Renome primário do personagem, mas não podem excedê-lo.

O índice do Renome primário mais elevado de seu personagem também determina o Dom de nível mais alto que ele pode conhecer. Um Senhor das Tempestades Cahalith com Glória 1 e Honra 4 pode conhecer Dons de, no máximo, índice 4, mas não 5.

Os diversos tipos de Renome são explicados na pág. 77.

Dons

Após a iniciação de um Uratha, outros lobisomens invocam espíritos e obrigam-nos a ensinar ao novo iniciado alguns Dons: instrumentos sobrenaturais que ele poderá empregar para cuidar de si mesmo e de sua alcatéia. O personagem começa o jogo com três Dons. Um deles tem de ser selecionado a partir das listas associadas a seu augúrio (fornecidas na seção sobre os augúrios), outro das listas associadas a sua tribo (relacionadas na seção correspondente) e o último pode ser retirado de uma outra lista à escolha do

jogador (exceto as listas associadas a outros augúrios). Por exemplo, um Rahu que Caça nas Trevas pode começar com, à escolha do jogador, um Dom de índice 1 das listas de Dominância, Lua Cheia ou Força (devido ao augúrio), um Dom de índice 1 das listas dos Elementos, da Natureza ou da Dissimulação (devido à tribo) e um Dom de índice 1 de qualquer lista à escolha do jogador.

É possível escolher Dons de índice 1 e 2 de uma mesma lista durante a criação do personagem. A lista em questão tem de estar relacionada tanto à tribo quanto ao augúrio do personagem, como a lista da Intuição, que é a mesma para as Sombras Descarnadas e os Elodoth. Nesse caso, por exemplo, o personagem tem o Dom de índice 1 da Intuição devido à tribo; depois ele obtém o Dom de índice 2 da Intuição por causa do augúrio. Você também poderá ter um Dom de índice 2 de uma lista se optar, como a terceira escolha do personagem, por uma lista associada à tribo ou ao augúrio dele, desde que já tenha adquirido o poder de índice 1 correspondente. Por exemplo, se escolher o Dom de índice 1 da Dissimulação como seu poder relacionado ao augúrio Irraka, você poderá usar sua escolha livre para adquirir o Dom de índice 2 da Dissimulação.

No entanto, saiba que outros critérios precisam ser satisfeitos para que seu personagem iniciante possua um Dom de índice igual (ou superior) a 2. Uma das características primárias de Renome do personagem (explicadas na pág. 77) tem de igualar o Dom escolhido de nível mais elevado. Portanto, um Rahu dos Garras de Sangue poderia ter os Dons de índice 1 e 2 da lista da Dominância, mas sua Pureza (o Renome primário dos Rahu) ou sua Glória (o Renome primário dos Garras de Sangue) precisa ser igual a 2. O Elodoth das Sombras Descarnadas mencionado anteriormente precisaria de dois círculos de Honra (o Renome primário de seu augúrio) ou Sabedoria (o Renome primário de sua tribo) para ter os Dons de índice 1 e 2 da lista da Intuição.

É até mesmo possível escolher Dons de índice 1, 2 e 3 de uma mesma lista durante a criação do personagem, mas somente em circunstâncias muito específicas. O Renome primário do personagem tem de ser o mesmo tanto para o augúrio quanto para a tribo, como é o caso da Glória para os Cahalith e os Garras de Sangue. Você terá de designar seu terceiro círculo gratuito de Renome também para a Glória, fazendo-a subir para 3. Em seguida, é necessário haver pelo menos uma lista comum de Dons relacionados à tribo e ao augúrio do personagem, como é o caso da Inspiração para os Cahalith e os Garras de Sangue. Por fim, você terá de dedicar as três opções de Dom do personagem a essa única lista. Você teria, portanto, durante a criação do personagem, os três primeiros Dons da lista da Inspiração e nada mais. Sem dúvida alguma, esse caminho tornará o personagem perito numa determinada área, mas ele também terá um foco extremamente restrito e talvez venha a se mostrar vulnerável ou incapaz em qualquer circunstância que não seja seu forte.

Como terceira opção "livre" de Dom, o personagem não tem permissão para adquirir um poder de uma lista relacionada a uma outra fase da lua que não a sua. Sendo um Ithaeur (relacionado à lista da Lua Crescente), ele não poderá ter o Dom de índice 1 da lista da Lua Nova. A Lua Nova está relacionada ao augúrio Irraka. O personagem tampouco poderá adquirir qualquer Dom de uma outra lista augural relacionada a fases da lua diferentes da sua.

As listas de Dons relacionados às fases da lua que são exclusivas dos próprios augúrios são as seguintes: Lua Cheia (Rahu), Lua Gibosa (Cahalith), Meia-Lua (Elodoth), Lua Crescente (Ithaeur) e Lua Nova (Irraka).

Rituais

Uma alternativa à escolha de Dons durante a criação de personagens é a característica Rituais. A "escolha livre", que você geralmente utiliza para selecionar um Dom de qualquer uma das listas, é trocada por um único círculo de Rituais (não se pode adquirir mais de um círculo no momento da criação do personagem). Esse círculo confere ao personagem o acesso aos ritos que a cultura Uratha conhece e ensina a seus membros. Presumivelmente, o personagem passará os primeiros dias após a Primeira Transformação ao lado de um mestre ritualista, ou então ele passará algum tempo aprendendo a selar pactos com os espíritos por meio de atos e serviços rotineiros. O Narrador também pode decidir que o personagem ficará sabendo sobre a existência desses ritos nos intervalos narrativos das primeiras semanas da crônica.

Um círculo de Rituais confere ao personagem um único rito de índice 1, escolhido dentre aqueles que são oferecidos nas págs. 147–165. É possível aprender mais ritos de índice 1 durante o jogo com o investimento de pontos de experiência (pág. 66). O personagem pode conhecer quantos ritos você desejar, desde que você tenha a experiência necessária para fazer o investimento. No entanto, ele não pode conhecer ritos de índice superior a seu índice de Rituais. Por tanto, com Rituais •, ele não pode conhecer os ritos de índice 2 a 5.

É possível adquirir mais círculos de Rituais durante o jogo com o investimento dos pontos de experiência, como se a característica Rituais fosse uma lista de Dons com a qual seu personagem tem uma relação. Portanto, é possível adquirir novos círculos a um custo igual ao novo índice multiplicado por cinco (pág. 66). Se não for adquirida durante o processo de criação, a característica Rituais poderá ser adquirida durante a crônica. A característica Rituais é considerada uma "relação" para todos os lobisomens e, portanto, o investimento de pontos de experiência necessário para aumentá-la é sempre igual ao novo índice multiplicado por cinco.

Com um índice maior na característica Rituais, o personagem é capaz de aprender ritos de poder cada vez maior. Lembre-se, no entanto, de que ele só pode ter um círculo de Rituais no momento da criação (além disso, somente sua "escolha livre" de Dons pode ser trocada por Rituais; não é possível trocar uma escolha genérica ou relacionada a tribo ou augúrio — a primeira, no caso dos Lobos Fantasmas, que não têm tribo).

Toda vez que adquirir um novo círculo de Rituais, o personagem obterá um novo rito de mesmo valor. Portanto, a aquisição de Rituais ••• confere a ele um rito gratuito de índice 3.

Sexto Passo: Selecione as Vantagens

O personagem iniciante tem sete círculos de Vantagens que podem ser distribuídos a critério do jogador. Essas características devem se ajustar ao conceito do personagem. Por exemplo, um Elodoth Mestre do Ferro que, antes da Primeira Transformação, era um cinéfilo recluso não deveria ter Estilo de Luta. O Narrador pode desencorajar ou proibir certas Vantagens, ou até mesmo fornecer um círculo de graça (como um círculo gratuito de Totem para representar

uma alcatéia que tem um totem particularmente forte). O quinto círculo de qualquer Vantagem tem o preço de dois.

Consulte a pág. 79 para conhecer outras Vantagens disponíveis apenas aos lobisomens.

Ritos

Se tiver adquirido um círculo da característica Rituais, você poderá adquirir mais ritos de índice 1 durante a criação do personagem. Cada ponto de Vantagem investido dessa maneira vale um rito adicional de índice 1.

Sétimo Passo: Determine os Benefícios

As regras referentes aos benefícios podem ser encontradas no Capítulo 4 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Certos benefícios têm implicações e até mesmo formas diferentes quando aplicados aos personagens lobisomens.

Força de Vontade

Os lobisomens geralmente são submetidos a provas emocionais e levados ao limite, pois são muitos os desafios que se erguem contra eles. Entre os maiores está a Fúria (pág. 171), a tentação constante de ceder à raiva e matar indiscriminadamente. Para os Uratha, a Força de Vontade funciona, em grande parte, da mesma maneira que para os seres humanos (consulte o **Livro de regras do Mundo das Trevas**), mas às vezes é a única coisa que se interpõe entre um lobisomem e a sede de luta que pode ameaçar as pessoas mais importantes para ele.

O jogador poderá usar Essência no mesmo turno em que usar um ponto de Força de Vontade. Você encontrará mais informações sobre o uso de Essência nas págs. 76–77.

Harmonia

Os lobisomens não são humanos. Mesmo que se recuse a acreditar que é fundamentalmente uma pessoa distinta do que foi antes da Primeira Transformação, o lobisomem tem de confrontar o fato de que sua alma é um misto de intelecto humano e instinto predatório, ambos estimulados por uma fúria sobrenatural e ofuscante. A vida do lobisomem estará sempre equilibrando o lado humano e o lado animal. Para manter o controle sobre si mesmo, o melhor que ele tem a fazer é reconhecer sua natureza e trilhar o caminho do meio. Portanto, o conceito de Moralidade que se aplica aos personagens humanos é substituído por Harmonia, o equilíbrio interno que o lobisomem tem de buscar para não ser governado por seus piores impulsos.

Como regra opcional, os Narradores podem permitir aos jogadores que pretendem aplicar o modelo de lobisomem durante o processo de criação trocar os pontos de Harmonia por pontos de experiência. Isso costuma representar um trauma terrível sofrido pelo lobisomem, geralmente durante a Primeira Transformação ou logo em seguida. A Harmonia mais baixa do personagem representa as seqüelas mentais ou emocionais que dificultam a tarefa de controlar os instintos monstruosos que ele encerra, ao passo que os pontos de experiência obtidos representam o fato de o personagem ter aprendido alguma coisa com o incidente. Os jogadores podem sacrificar um ponto de Harmonia em troca de cinco pontos de experiência, reduzindo o índice de Harmonia a um mínimo de 5 (o que dá, no máximo, dez pontos de experiência).

Observe que essa redução da Harmonia também reduz a Essência inicial no momento da criação do personagem.

Virtudes e Vícios

Os lobisomens usam as Virtudes e os Vícios disponíveis aos personagens mortais, mas esses benefícios se desenvolvem de maneira diferente. O Vício da Ira obviamente é o mais comum entre os lobisomens, mas todos os outros Vícios se aplicam. O lobisomem motivado pela Inveja talvez guarde ressentimentos em relação aos seres humanos, que podem desfrutar vidas comuns, ao passo que um lobisomem guloso pode apreciar tanto o sabor da presa que começa a caçar até mesmo quando não tem fome. Do mesmo modo, os ideais representados por uma Virtude costumam ser expressos de maneira condizente com a nova vida do lobisomem. O personagem que tem a Prudência como Virtude talvez se torne um xamã poderoso, capaz de encarar os horrores e as bajulações do mundo espiritual sem perder o foco. O personagem movido pela Fé talvez se adapte mais rapidamente a sua nova vida, instigado pela convicção de que há um bom motivo para ele ter sido acometido pela Transformação.

Alcatéias Veteranas

Os Narradores podem permitir que os jogadores invistam um certo número de pontos de experiência em seus personagens antes do jogo começar, o que representaria um intervalo maior de tempo entre a iniciação do personagem na vida de lobisomem e o ponto de partida da crônica. Recomendamos não empregar essa opção se os jogadores ainda não conhecem **Lobisomem: os Destituídos**. É melhor eles conhecerem o cenário por meio do jogo, até se familiarizarem suficientemente com a coisa para criar veteranos.

Recém-Transformados	0 pontos de experiência
Alcatéia estabelecida	35 pontos de experiência
Veteranos calejados	75 pontos de experiência
Senhores de tudo o que vêem	120+ pontos de experiência

Oitavo Passo: Centelha de Vida

A essa altura, você deve ter um personagem razoavelmente delineado, com todo s os mecanismos necessários para determinar se ele terá êxito nas diversas tarefas que se apresentarão no decorrer da crônica. Resta definir as últimas nuances da personalidade. Cada característica de sua ficha de personagem pode ter uma história pregressa: a razão pela qual o personagem decidiu se dedicar à programação de computadores, as experiências que justificam sua Habilidade rudimentar de Sobrevivência, e assim por diante.

Modelo de Lobisomem (para rápida consulta)

Este quadro resume as transformações que se aplicam aos personagens lobisomens. Use-o em conjunto com o resumo da criação de personagens nas págs. 34–35 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Augúrio

Escolha o augúrio que marca a Primeira Transformação do personagem. Existem cinco augúrios dentre os quais escolher:

Rahu (Lua Cheia): determinados, agressivos e belicosos.
Cahalith (Lua Gibosa): passionais, pensativos e expressivos.
Elodoth (Meia-Lua): perspicazes, observadores e serenos.
Ithaeur (Lua Crescente): contemplativos, previdentes e espiritualistas.
Irraka (Lua Nova): curiosos, recalcitrantes e engenhosos.

Especializações das Habilidades

Durante o processo de criação, você recebe uma Especialização gratuita em uma de três Habilidades, de acordo com o augúrio do personagem, além das Especializações-padrão disponíveis. Você precisa ter pelo menos um círculo em uma dessas três Habilidades para ganhar a Especialização do augúrio. Do contrário, você perderá o benefício.

Rahu: Briga, Intimidação ou Sobrevivência.
Cahalith: Expressão, Ofícios ou Persuasão.
Elodoth: Empatia, Investigação ou Política.
Ithaeur: Medicina, Ocultismo ou Trato com Animais.
Irraka: Astúcia, Dissimulação ou Furto.

Tribo

Escolha a tribo a qual seu personagem pertence. Existem cinco tribos dentre as quais escolher. Renunciar a todas as tribos é tornar-se um Lobo Fantasma.

Aqueles que Caçam nas Trevas: espreitadores, assassinos e guardiões.
Garras de Sangue: guerreiros, defensores e campeões.
Mestres do Ferro: inovadores, progressistas e improvisadores.
Senhores das Tempestades: comandantes, aristocratas e alfas.
Sombras Descarnadas: xamãs, sábios e videntes.
Lobos Fantasmas: solitários, párias e independentes.

Renome Primário

As características de Renome a seguir são primárias para os augúrios e tribos listados. Designe um círculo para cada tipo de Renome Primário, de acordo com o augúrio e a tribo do personagem, e um terceiro círculo a um Renome de sua escolha. Observe que os Lobos Fantasmas recebem Renome por causa do augúrio, mas não da tribo.

Glória: Cahalith e Garras de Sangue.
Honra: Elodoth e Senhores das Tempestades.
Pureza: Rahu e Aqueles que Caçam nas Trevas.
Sabedoria: Ithaeur e Sombras Descarnadas.
Sagacidade: Irraka e Mestres do Ferro.

Listas de Dons

As listas de Dons a seguir estão relacionadas aos augúrios e às tribos. Escolha um Dom de uma lista associada ao augúrio do personagem, um outro de uma lista relacionada à tribo e um terceiro de uma lista a sua escolha. As listas de Pai Lobo e Mãe Luna também estão relacionadas a todos os lobisomens. Os Lobos Fantasmas têm direito a um Dom das listas relacionadas a seus augúrios, um outro das listas comuns e um terceiro de qualquer lista à escolha dos jogadores. O Dom de índice mais elevado do personagem não pode exceder seu Renome primário mais alto.

Você só *não* pode escolher Dons das listas de augúrios diferentes do seu: Lua Cheia (Rahu), Lua Gibosa (Cahalith), Meia-Lua (Elodoth), Lua Crescente (Ithaeur) e Lua Nova (Irraka).

O terceiro Dom do personagem no momento da criação — a "escolha livre" a partir de qualquer lista de Dons — também pode ser trocado por um círculo de Rituais, o que lhe confere um rito gratuito de índice 1, retirado das listas que se encontram nas págs. 147–152.

Aqueles que Caçam nas Trevas: Dissimulação, Elementos e Natureza.
Cahalith: Conhecimento, Inspiração e Lua Gibosa.
Elodoth: Intuição, Meia-Lua e Proteção.
Garras de Sangue: Inspiração, Força e Fúria.
Irraka: Dissimulação, Evasão e Lua Nova.
Ithaeur: Elementos, Lua Crescente e Modelagem.
Mestres do Ferro: Conhecimento, Modelagem e Tecnologia.
Rahu: Dominância, Força e Lua Cheia.
Senhores das Tempestades: Clima, Dominância e Evasão.
Sombras Descarnadas: Intuição, Morte e Proteção.

Instinto Primitivo

O Instinto Primitivo de um personagem começa com índice 1, mas pode-se empregar os pontos de Vantagem para aumentá-lo.

Essência

Os pontos de Essência iniciais do personagem equivalem a sua Harmonia.

Vantagens

Entre as novas Vantagens dos lobisomens, temos: Fetiche (• a •••••) e Totem (variável; especial). Sangue Lupino (••••) é uma nova Vantagem disponível aos personagens humanos e normais, mas não aos lobisomens.

Custos em Pontos de Experiência

Característica	Custo
Atributo	novo índice x 5
Habilidade	novo índice x 3
Especialização de Habilidade	3
Dom ou Ritual relacionado (augúrio, tribo ou genérico)	novo índice x 5
Outro Dom	novo índice x 7
Rito	rito x 2
Vantagem*	novo índice x 2
Vantagem Totem	3 por círculo
Instinto Primitivo	novo índice x 8
Renome primário (augúrio ou tribo)	novo índice x 6
Outro Renome	novo índice x 8
Harmonia	novo índice x 3
Força de Vontade	8 pontos de experiência

* Exceto Totem, que é adquirida separadamente.

Tente pensar no maior número possível de histórias desse tipo. Até mesmo uma história completamente corriqueira — como o fato de ter aprendido a consertar carros com o pai, que passava a maior parte do tempo fazendo a manutenção de uma perua Kombi — proporcionará mais uma faceta da personalidade do personagem e mais um possível gancho para histórias. Além disso, não perca de vista as possíveis Desvantagens físicas ou de caráter.

O que os Atributos do personagem implicam? Sua Força tem a ver com a visível compleição física de um halterofilista ou com a energia surpreendente de um sujeito magro e musculoso? Quais Habilidades ele aprendeu por obrigação e quais foram adquiridas por vontade própria? Qual é a aparência do personagem? Ele se cuida? De que cor são seus olhos, os cabelos, a pele? Ele usa óculos? Será que vai continuar precisando deles depois da Transformação? Como é o som de sua voz? Qual é a aparência dele nas formas Dalu, Gauru, Urshul e Urhan? Imagine o personagem com a maior clareza possível, pois isso ajudará você a expressar essa imagem e essa personalidade quando chegar a hora de interpretá-las. Quanto mais as outras pessoas acharem seu personagem realista e interessante, mais divertido será o jogo para todos.

O PRELÚDIO

Sem ter agendado nada, você irrompe no gabinete de seu chefe. Você tem uma pasta de arquivo numa das mãos, com impressos, recibos e papel de fax enroladinho saindo pelo ladrão. Você bate a pasta sobre a escrivaninha dele com ar de triunfo, e seu chefe fica pasmo e boquiaberto diante da invasão.

Você sacou tudo, é o que diz a ele. A enorme perda de três quartos dos lucros no ano passado, o aumento vertiginoso das despesas gerais, os elevados prêmios de seguro aos quais a empresa vinha se sujeitando... não passavam de uma cortina de fumaça. Está tudo no papel e no computador, mas os números nos registros da empresa não batem com os registros do banco nem com as declarações de imposto de renda. Em retrospectiva, comparando todas as reduções salariais que a empresa teve de fazer e a perda da assistência médica com os arquivos e os registros contidos na pasta, você descobriu que a empresa não está numa situação tão terrível quanto a Comissão de Valores Mobiliários parece pensar. Não, alguém anda desfalcando a empresa. Você adora a empresa e está furioso com a maneira como ela foi maltratada e, por isso, você se oferece para cuidar pessoalmente da investigação que revelará o criminoso.

— Não será necessário — diz seu chefe. — Você já o encontrou.

O que você faz?

O prelúdio de um jogo narrativo é semelhante ao oitavo passo do processo de criação de personagens. Você pensa em peculiaridades e idiossincrasias do comportamento do personagem, em fatos da vida dele que podem ter determinado quem ele é. Agora, você e o Narrador vão dar um passo adiante e descrever as cenas formativas da vida pregressa do personagem, além de discutir como ele reagirá a elas.

Não é obrigatório passar pelo prelúdio, e jogadores e Narradores experientes podem até considerá-lo inteiramente desnecessário, mas seu objetivo é benéfico. Ele proporciona algumas oportunidades cruciais que ajudam a imergir plenamente jogadores e Narradores no cenário comum que eles estão prestes a criar, além de ajudar o jogador a se acostumar ao papel que escolheu. Permite que ele experimente as peculiaridades que inventou e se coloque no lugar de uma criatura aparentemente humana que é capaz de mudar de forma e passar algumas temporadas no mundo espiritual. O prelúdio também mostra ao Narrador como o jogador vai *interpretar* o personagem que criou. Por exemplo, se o jogador deu a seu personagem uma Inteligência elevada, o prelúdio vai revelar se o personagem é um pensador racional, deliberado e meticuloso ou um estouvado que só mais tarde conseguirá juntar as informações de maneira coerente. Esse tipo de caracterização pode fazer um mundo de diferença em momentos cruciais da história e, por isso, é muito importante ter idéia de como ela será antes do jogo começar.

Além desse objetivo ordinário, o prelúdio oferece três outras oportunidades importantes. A primeira é a oportunidade de fazer ajustes na ficha de personagem, rearranjar os círculos e recalcular as características derivadas. Pode ser que, no decorrer do prelúdio, você descubra uma certa tendência de interpretar o personagem como um reacionário nervoso, em vez do intelectual sossegado que a distribuição de círculos entre os Atributos Mentais parecia implicar inicialmente. Se você se sente mais à vontade interpretando do primeiro jeito, o Narrador provavelmente permitirá que você tire um círculo do Autocontrole do personagem e acrescente-o ao Raciocínio. Também é uma boa idéia fazer o Narrador verificar os cálculos das características derivadas (como Força de Vontade, Iniciativa, Deslocamento e Defesa), só para ter certeza de que as alterações foram contabilizadas corretamente.

Uma outra oportunidade importante apresentada pelo prelúdio é a de passar as informações necessárias para a contextualização da história. Entre essas informações, temos: em que ano a história se passa, onde tem lugar e o que aconteceu nos territórios locais que acabou levando aos fatos presentes. Passar essas informações num prelúdio é uma estratégia comum das histórias programadas para durar apenas uma sessão, ou das histórias que dão continuidade às vidas dos personagens de uma crônica anterior. Também é aconselhável resumir para os novos personagens as informações importantes, como quem são os lobisomens experientes, onde ficam os loci que se abrem para o mundo espiritual e o grau de disseminação do elemento humano. No entanto, não é necessário fornecer essas informações preliminares no prelúdio. A primeira história ou seqüência de histórias da crônica poderia simplesmente girar em torno da descoberta dessas informações pelos próprios personagens. Sendo **Lobisomem** um jogo de terror, um certo grau de mistério, paranóia e revelações terríveis é perfeitamente aceitável.

A terceira oportunidade importante oferecida pelo prelúdio se concentra no Narrador. É a chance que ele tem de exibir suas habilidades narrativas mais avançadas. O prelúdio é um momento excelente para introduzir símbolos ou planejar os temas que vão se tornar cada vez mais significativos com o andamento da crônica. Uma história que coloca em cena a idéia de confinamento, para reforçar o fato de que os lobisomens foram separados do mundo espiritual, poderia, no prelúdio, recorrer a engarrafamentos, filas diante de casas noturnas exclusivistas ou o encarceramento literal. O Narrador também poderia fazer algumas antecipações. Se um antagonista recorrente for um sinistro Senhor das Tempestades, o prelúdio poderia ser marcado pelo ribombar de trovoadas distantes, ou então ter como pano de fundo céus lúgubres ou ruas molhadas de chuva. Se quiser ser realmente ardiloso, o Narrador pode refletir num microcosmo, e por meio de um dos prelúdios, a essência do enre-

do inteiro. Talvez o ciúme e a desconfiança que o personagem experimenta nas rusgas que tem com a namorada reflitam diretamente os sentimentos secretos entre dois alfas de alcatéias rivais, que vivem em pé de guerra desde que infringiram o Juramento e conceberam uma Criança Espectral. Talvez os personagens aprendam uma lição valiosa durante sua iniciação, algo de que eles precisarão lembrar ao final da crônica quando tentarem desesperadamente reprimir o *idigam* desgarrado que os atormentou durante todo esse tempo. Não queremos dizer que todo Narrador usa a encenação do prelúdio para entregar de bandeja o final da crônica, mas o jogador inteligente presta atenção às experiências de seu personagem durante o prelúdio, só por via das dúvidas.

Você está preso num engarrafamento, a caminho de casa, depois de perder o emprego por ter mandado o chefe para o hospital. O fato de você ter descoberto a falcatrua do sujeito o impediu de prestar queixa, mas a coisa parou por aí. Na verdade, algum outro figurão está cobrindo as costas dele e, por isso, ele nem sequer será processado. Agora, voltando para casa com o rabo entre as pernas, você está parado nesse maldito trânsito, e as pessoas a sua frente nem se mexem.

Você dá uma olhada para a esquerda, à procura de uma brecha naquela pista, quando o motorista do carro ao lado chama sua atenção. Ele canta como um maníaco, acompanhando o rádio, e seus olhos estão esbugalhados e injetados de sangue. O mais estranho é que alguma coisa brilha bem no fundo do peito dele. Parece uma serpente de fogo, enrolada em volta do coração dele, irradiando uma ameaça latente.Você nunca viu nada parecido antes, mas, de certo modo, é algo familiar. Antes que você consiga resolver o mistério, o outro motorista pisa no acelerador e entra com tudo no carro da frente. Airbags são acionados por toda parte, chovem cacos de vidro de segurança e a fumaça sobe.

O que você faz?

Recomendações ao Narrador

Assim como não há uma história quintessencial de **Lobisomem**, não há uma maneira pré-estabelecida de conduzir o prelúdio dos personagens. O que realmente importa é vocês discutirem minuciosamente não só quem cada personagem é como pessoa, mas também quem eles são (ou virão a ser) como lobisomens. Muito bem, apesar disso, apresentamos a seguir algumas opções que podem orientar você na condução dos prelúdios e fazê-los corresponder a seus gostos pessoais.

Primeiro, decida se você quer simplesmente narrar o prelúdio ou conduzi-lo interativamente com os jogadores. A simples narração do prelúdio pode ser a maneira mais eficiente de apresentar uma história quando o jogador já interpretou o personagem numa história anterior. Se tanto você quanto o jogador tiverem uma boa idéia de quem o personagem é e de como ele vai agir, talvez vocês não precisem do requinte de um prelúdio interativo. Se você só preparou uma história simples, nada profunda nem dramática, algo que vai durar apenas uma sessão, basta uma ou duas frases a título de introdução. Se um dos jogadores não conhecer muito bem o cenário de **Lobisomem** ou a prática do RPG em geral, um prelúdio interativo servirá de curso introdutório ao funcionamento do jogo e das regras (o prelúdio também poderá ajudar você a eliminar certos cacoetes estilísticos, se essa for sua primeira experiência como Narrador).

Depois de tomar essa decisão, a próxima questão é se você conduzirá um prelúdio para cada personagem, individualmente, ou um único prelúdio para toda a alcatéia. A dinâmica da alcatéia é a consideração social mais importante num jogo de **Lobisomem** e justamente o aspecto sobre o qual os jogadores têm controle quase absoluto. Reunir todos os personagens é uma maneira particularmente conveniente e eficaz de dar o pontapé inicial numa história. Essa introdução pode mostrar como os personagens formaram uma alcatéia e partiram em demanda pelo Reino das Sombras para conquistar um totem de alcatéia. Esses fatos emocionantes rendem histórias maravilhosas ao longo de algumas sessões de jogo, mas, se tiver uma história ainda mais fantástica em mente e não quiser perder tempo com os arranjos preliminares, você poderá relegar os pormenores formativos ao prelúdio coletivo. Se fizer isso, não esqueça de discutir com os jogadores como a alcatéia se formou, há quanto tempo os lobisomens estão juntos, quem é o alfa, qual é a dinâmica social básica do grupo, a descrição do espírito totêmico (e que grau de poder ele detém), em que consiste o território e como a alcatéia o defende.

Se você prefere conduzir prelúdios mais aprofundados com cada jogador individualmente, vale a mesma coisa, mas suas preocupações serão diferentes. Não dê tanta atenção às obrigações do personagem como lobisomem, mas a que tipo de pessoa ele é de acordo com as experiências dele. Ele se exalta com alguma causa que afeta seu território (como a situação dos mendigos ou a poluição de um rio importante)? Examine os incidentes que tiveram lugar na primeira vez que o personagem foi exposto ao problema e como ele reagiu a isso. Ele reage com rebeldia e violência às figuras de autoridade? Retrate uma cena da adolescência do personagem, quando sua natureza de lobisomem se manifestou e os pais desavisados reagiram ao comportamento dele com uma rigidez superprotetora. O personagem tem um amor de verdade cuja confiança o fortalece? Conduza o jogador pela cena na qual a pessoa amada descobriu o segredo do personagem (ou a primeira vez em que o personagem mentiu para proteger seu grande amor da verdade).

Não apresse o jogador nem o obrigue a tomar decisões precipitadas. Dê-lhe algum tempo para pensar no que o personagem (e não ele mesmo) faria naquela situação e discuta a resposta dele se você achar que ela não reflete o que está na ficha de personagem. É sempre melhor resolver possíveis discordâncias dessa natureza durante o prelúdio, quando é mais fácil instruir o jogador e/ou os círculos ainda podem ser rearranjados de modo condizente com o estilo do jogador.

Depois de decidir como estruturar os prelúdios, tudo o que lhe resta fazer é escolher cenas representativas e decidir com os jogadores como os personagens vão reagir. Nenhuma lista de incidentes formativos conseguiria relacionar todas as maneiras que os jogadores encontrarão de montar os personagens, nem todas as maneiras como você pode estruturar uma história de **Lobisomem**, mas apresentamos a seguir algumas diretrizes valiosas. Muitos lobisomens passam por experiências como estas (de *certo* modo) em suas vidas, e a maneira como lidam com elas revela o tipo de pessoa que eles virão a ser.

• **Dramas corriqueiros:** Todo lobisomem passa a primeira parte de sua vida entre os seres humanos, acreditando ser um deles. Contudo, ao se aproximar a Primeira Transformação, as pessoas que o cercam começam a reagir inconscientemente à diferença que há entre ele e elas. Talvez ele seja banido por seus semelhantes na escola, repudiado ou expulso da casa de seus pais devido a seu comportamento rebelde e indisciplinado. Discuta como a Fúria vai

crescendo dentro dele e o que ele faz para controlá-la (ou extravasá-la).

• **Primeira exposição ao animismo:** Com a iminência da Primeira Transformação, os espíritos começam a prestar mais atenção, e os prováveis lobisomens chegam até mesmo a surpreendê-los fazendo isso. Quando isso acontece, a visão de mundo do personagem muda radicalmente, ensinando-lhe algo que ninguém mais parece saber. Se o personagem em questão tiver "sorte", discuta como ele lidará com isso quando levantar aquela pontinha do véu do mistério e descobrir que *coisas* inteligentes, mas alienígenas, também estão olhando para ele.

• **Primeira Transformação:** Quer se trate de uma carnificina na noite do baile de formatura ou de um acesso de fúria apavorante numa remota casa de veraneio, bem longe da civilização, a Primeira Transformação é algo que acontece a todos os lobisomens. As circunstâncias não só determinam o augúrio do lobisomem como geralmente revelam sua força moral e identidade verdadeira. Discuta os fatos que desencadeiam a frenética Primeira Transformação e os momentos de exaustão escandalizada que a seguem. Pergunte ao jogador se o personagem dele está assustado, resignado ou aliviado ao descobrir o que realmente é.

• **Primeira visita ao Reino das Sombras:** O vicejante e perigoso mundo espiritual não só é o elemento que diferencia este jogo da ficção genérica sobre lobisomens como também é o legado que distingue os Destituídos de todas as outras pessoas. Antes de sua Primeira Transformação, pode ser que o personagem tenha vislumbrado as forças animistas que movem a vida neste planeta e a ela reagem, mas não é a mesma coisa que atravessar os umbrais de um locus e entrar literalmente no mundo espiritual. Discuta a primeira travessia do Dromo por parte do personagem e a reação inicial dele ao mundo que se encontra do outro lado. Decida também como ele reagirá aos patronos espirituais que vivem por lá e vice-versa.

• **Filiação a uma tribo:** A menos que seja um Lobo Fantasma, o personagem passará por essa experiência antes de obter permissão para procurar uma alcatéia. Discuta as coisas que o fascinam nessa tribo, bem como as condições apresentadas pelos anciões locais. Ele terá de fazer uma escolha difícil entre duas tribos igualmente interessantes? Terá de encontrar a tribo perfeita para ele e ponto final? O exemplo terrível de um integrante de uma outra tribo o motivará a fazer essa escolha? Nenhuma outra tribo estaria disposta a aceitá-lo?

• **Formação da alcatéia:** Isso geralmente ocorre durante a primeira sessão de jogo, mas nem sempre é necessário. Se quiser começar sua história com uma alcatéia já totalmente formada e funcional, discuta o fato que reuniu os lobisomens do grupo, o que as outras alcatéias da região pensam sobre esse bando, e vice-versa, e exponha a dinâmica intensa que se estabelece entre os integrantes e que pode afetar o funcionamento da alcatéia como um todo.

As Últimas Perguntas

As perguntas a seguir podem ajudar a determinar certos aspectos do histórico e da personalidade de seu personagem que talvez você ainda não tenha definido nem levado em consideração. Mesmo se você não pasar por um prelúdio nem responder a todas estas perguntas, cogite a possibilidade de

respondê-las na medida do possível, seja ao redigir o histórico do personagem ou ao discutir os pormenores com o Narrador. Quanto mais informações você tiver sobre seu personagem, mais real ele vai parecer.

• Qual é sua idade?

Quando você nasceu? Quantos anos tinha ao passar pela Primeira Transformação? Há quanto tempo você é um lobisomem? A Transformação afetou sua maturidade emocional? A mudança foi para melhor ou pior? Você parece mais velho ou mais jovem do que é? Você é mais ou menos maduro do que aparenta?

• O que sua infância teve de singular?

O que você lembra desses primeiros anos? Como era sua vida doméstica? Era idílica? Atribulada? Marcada por maus-tratos? Que escola você freqüentou? Você era um bom aluno? Qual é a lembrança mais nítida de sua infância? Você cursou o ensino médio? Fez faculdade? Você teve uma cidade natal ou sua família se mudava com freqüência? Você fugiu de casa? Praticava algum esporte? Alguma de suas amizades de infância persistiu até a idade adulta? A Fúria teve algum impacto sobre sua infância?

• Que tipo de pessoa você foi?

Você gostava de seu jeito de ser? Como você descreveria a pessoa que era antes da Transformação? Como é que as pessoas que lhe conheciam bem descreveriam você? E um completo estranho? Você tinha uma vida social agitada? Uma família? Um emprego? Bons amigos ou só conhecidos? O que você esperava da vida antes da Transformação virar tudo de cabeça para baixo?

• Quais foram suas experiências com o sobrenatural?

Houve algum presságio antes da Primeira Transformação? Você por acaso o percebeu? Você foi caçado e mordido antes da Transformação? Você chegou a encontrar um espírito manifesto, um Dominado ou outra entidade sobrenatural? Você via o sobrenatural com ceticismo? Você aprendeu a temer alguma coisa?

• Como foi sua Primeira Transformação?

Como foi que seu augúrio lunar afetou sua Transformação? Que tipo de situação tensa provocou a Transformação? Você fez algo de que se arrepende? Sua Transformação teve algum desdobramento no mundo dos mortais? Você agora é perseguido por policiais ou alguma outra pessoa? Quais foram as seqüelas de sua Primeira Transformação?

• Quem ensinou a você o que era ser um lobisomem?

Quem foi seu mentor? Quem apresentou você à sociedade dos lobisomens depois da Transformação? Esse mentor já esperava que você se Transformasse ou encontrou você acidentalmente? Ele ou ela era seu parente? Seu mentor pertence ao Povo ou tem sangue lupino? Você provém de uma linhagem propensa a produzir lobisomens ou nasceu numa família em que o sangue lupino era fraco?

• Como foi sua iniciação tribal?

Quantos lobisomens de sua tribo estavam presentes? Você mantém contato com algum deles? Como você se sentiu ao final da cerimônia? Orgulhoso? Assustado? Qual é seu nome entre os Uratha? Por que você recebeu esse nome? Você responde quando as pessoas o chamam por esse nome ou prefere seu nome humano? Você foi realmente iniciado numa tribo?

• Como se deu a formação de sua alcatéia?

Quando foi que você conheceu seus companheiros de alcatéia? Você se deu bem com eles logo de imediato? Vocês foram reunidos pelos anciões? Pelas circunstâncias? Como é o totem da alcatéia? É o tipo de totem que você esperava ter ou esse espírito acabou revelando algo estranho a respeito de sua própria natureza?

• Você defende um território?

Existe algum lugar que você possa chamar de "seu"? Você o divide com sua alcatéia? Você se sente à vontade com essa responsabilidade? Caso não tenha território, você gostaria de ter um?

• Você mantém algum vínculo com sua vida mortal?

Você foi dado como "desaparecido" ou morto? Você mantém contato com parentes e amigos? Algum de seus entes queridos correu perigo por causa de sua nova vida? Você tem parentes de sangue lupino?

• Quais são suas motivações?

Com que fervor você acredita na causa de sua tribo? Você ainda tem pendências de sua vida normal a resolver? Você tem entes queridos a proteger ou está em busca de alguém que compreenda sua situação? Você quer corrigir algum erro do passado? Suas experiências como lobisomem deram a você uma nova motivação? Você quer manter uma parte de sua antiga vida? Se você pudesse mudar alguma coisa em sua vida, o que seria?

Convenções para os Nomes

Muitos Destituídos têm dois nomes: o nome com o qual nasceram e o nome que receberam como lobisomens. O conceito de alcunha (às vezes chamado de "nome de honra") não é difícil de entender. O folclore e a história estão cheios de exemplos: João Pé-de-Feijão; João, o Matador de Gigantes; Cavalo Louco; Catarina, a Grande; Vlad, o Empalador, e assim por diante. A alcunha pode ser particularmente importante para o lobisomem pois a cultura dos Uratha se baseia em atos. Não importa quem era a família de um determinado ser humano. Depois da Primeira Transformação, a única coisa que importa é o que o personagem vai se tornar. É um sinal da nova vida para a qual ele nasceu, quisesse isso ou não. Alguns Uratha respeitam essa tradição. Outros a ignoram.

O nome de honra geralmente é conquistado antes ou durante a iniciação tribal e costuma estar relacionado ao desempenho do personagem, mas pode ser concedido por um ancião de acordo com a maneira como ele vê o iniciado ou a impressão que este lhe causa. Por exemplo, Elias Filho do Inverno ganhou esse nome porque um Ithaeur de sua tribo viu que a alma dele trazia uma parte da força da tempestade de inverno que grassava quando Elias nasceu.

A tendência das alcunhas é unir o nome pessoal do lobisomem a um apelido, mas esse nem sempre é o caso. Alguns lobisomens têm nomes de honra que não fazem a menor referência a suas vidas antes da Primeira Transformação, talvez porque eles desejam esquecer suas vidas anteriores ou porque preferem um nome mais simples.

A ALCATÉIA

Da mesma maneira que os lobos, os lobisomens vivem em alcatéias. Como seus primos humanos e lupinos, os lobisomens são criaturas sociais, e todos têm vontade de conviver com um grupo de iguais que os aceite como eles são. É o que se espera dos Uratha. Os augúrios, uma dádiva de Luna, só atingem seu potencial pleno quando os lobisomens se juntam em alcatéias. Mas, acima de tudo, os lobisomens são mais fortes quando em grupo. Uma alcatéia é capaz de fazer coisas que nenhum lobisomem sozinho conseguiria realizar.

Pode ser difícil interpretar a força dos laços de alcatéia no início, mas, à medida que se submetem a mais provações e agruras, os personagens passam a confiar uns nos outros muito mais do que nos próprios parentes. Pode ser que nem todos os integrantes da alcatéia tenham afeição uns pelos outros ou concordem em tudo, mas é importante haver um laço comum de respeito. Do contrário, eles não conseguirão lidar com os objetivos, motivos e obstáculos comuns de maneira eficiente.

A alcatéia é o centro da crônica. Personagens vêm e vão, mas a alcatéia continua. Devido a sua natureza, é extremamente importante que os jogadores concordem com o tipo de alcatéia que eles desejam interpretar, pois isso terá impacto direto sobre o tipo de história que eles vão contar. Se um jogador decidir que não gosta de seu personagem na segunda história da crônica, não será difícil deixá-lo criar outro. Se os jogadores não gostarem da natureza da alcatéia, talvez seja necessário rever completamente a crônica. O Narrador e os jogadores devem discutir o papel geral da alcatéia e os objetivos que ela tentará cumprir durante a crônica. Tão logo tomem essa decisão, os jogadores poderão determinar quem desempenhará qual papel e que tipos de personagem eles vão querer reunir.

Ao criar uma alcatéia, os jogadores devem tentar responder várias perguntas de antemão. O ideal é responder essas perguntas antes da criação de personagens ou da encenação do prelúdio, mas é possível rever as especificidades da alcatéia posteriormente. O importante é estabelecer um conceito de alcatéia sólido para dar contexto a cada personagem.

- **Onde fica a base de operações da alcatéia?:** Que território é reivindicado pela alcatéia? Onde fica? A alcatéia chegou a reivindicar um território? Os integrantes patrulham o território ou nem sequer reconhecem essas responsabilidades? Os membros têm as próprias casas ou moram todos juntos? A base de operações fica na cidade, na zona rural ou nas imensidões selvagens?
- **Como se deu a formação da alcatéia?:** Os integrantes foram reunidos por anciões que queriam vê-los juntos? Um dos integrantes recrutou os demais? Alguns membros da alcatéia já se conheciam de antes da Primeira Transformação? Há quanto tempo eles atuam em conjunto? Alguns membros são mais recentes que outros?
- **A alcatéia tem um alfa? Quem?:** Quem toma as decisões? A liderança muda de acordo com a situação? Como o alfa foi escolhido?
- **Qual é o totem da alcatéia?:** Por que ela segue esse totem? O totem a escolheu, ou foi o contrário?
- **A alcatéia tem amigos e aliados?:** Quem vê a alcatéia como um grupo unido, e não como um bando de indivíduos ou amigos? São pessoas de sangue lupino? Outros lobisomens? Espíritos? Outros seres sobrenaturais? A alcatéia os protege?
- **E quanto aos inimigos?:** A alcatéia tem inimigos? Quem são eles e por que odeiam a alcatéia? Quais são suas motivações? São lobisomens? Caso contrário, o que são? Por que a alcatéia tem motivos para temê-los?

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Michelle acabou de convidar Jack e outros quatro amigos para participar de uma crônica de **Lobisomem**. Michelle conta que a crônica será ambientada na versão do Mundo das Trevas de sua própria cidade, concentrando-se no campus da faculdade na qual eles acabaram de se formar. Ela revela que mortes recentes e a subseqüente transferência de territórios entre as alcatéias locais abriram um território ainda não reivindicado no meio do campus. Como parte de um acordo entre as alcatéias estabelecidas na região, o território não reivindicado ficará a cargo de uma alcatéia de lobisomens que só recentemente passou pela Primeira Transformação e completou seu Rito de Iniciação. Jack e os outros jogadores vão assumir os papéis dos integrantes dessa nova alcatéia.

As únicas limitações que Michelle impõe à criação de personagens nesta etapa são: ela quer uma alcatéia formada por um lobisomem de cada augúrio e deseja personagens iniciantes relativamente inexperientes. Fora isso, a escolha de tribo, idade, raça, sexo e seja lá o que for fica a critério dos jogadores. Jack usa o exemplar do **Livro de regras do Mundo das Trevas** de Michelle e seu próprio exemplar de **Lobisomem: os Destituídos** para começar.

PRIMEIRO PASSO: CONCEITO

A primeira coisa que Jack faz é pensar num conceito geral para a identidade do personagem. Ele tem algumas idéias e vai tomando nota à medida que elas vão aparecendo. Entre suas idéias preliminares estão "guarda universitário", "atleta desacreditado", "morador sabe-tudo de cidade universitária", "docente bacana" e "pós-graduando oprimido". Ele discute suas idéias com Michelle e os outros jogadores, e entre eles, todos concordam que "guarda universitário" é um bom ponto de partida para o personagem. Os outros conceitos são coisas que os outros jogadores estavam cogitando ou que Michelle já pretendia representar com personagens do Narrador.

A partir daí, Jack decide que seu personagem é um recém-formado da universidade que obteve o diploma sem ter uma idéia clara do que queria fazer da vida. À beira do desespero, com as contas dos cartões atrasadas e o crédito universitário começando a acumular, ele se candidatou a uma vaga na guarda universitária e acabou contratado. No entanto, ele foi perdendo contato com os amigos de faculdade que se formaram e se mudaram, e está começando a se perguntar se um dia conseguirá sair daquela cidadezinha.

SEGUNDO PASSO: ATRIBUTOS

O próximo passo é começar a dar vida ao personagem usando as características de jogo — sendo as mais importantes os Atributos. Uma rápida relembrada no conteúdo do **Livro de regras do Mundo das Trevas** mostra no que são usados os nove Atributos fundamentais e quais são as

capacidades representadas pelos valores. Cabe a Jack priorizar as três categorias gerais de Atributos da maneira mais adequada a seu personagem.

Jack leva apenas um segundo para escolher a categoria Física como primária, o que lhe confere cinco círculos a serem investidos nos Atributos Físicos. Ele vê seu personagem como um cara forte, um tanto quanto intimidador, que passa boa parte do tempo malhando e mantendo a forma. O personagem faz isso não por se preocupar especificamente com a saúde nem por ser vaidoso, mas porque considera boa saúde e condicionamento físico essenciais para seu trabalho (ele também espera conhecer pessoas com pelo menos um interesse em comum na academia que freqüenta). A primeiríssima coisa que Jack faz é acrescentar um círculo a cada Atributo Físico. Combinando-os com os círculos de bônus que *todo* personagem ganha, um para cada Atributo, o personagem de Jack tem um valor-base igual a 2 em cada Atributo Físico, o que representa a média humana. Em seguida, ele acrescenta um dos dois círculos que lhe restam à Força e o outro ao Vigor, o que representa capacidades ligeiramente acima da média em cada um desses Atributos. No final das contas, o personagem de Jack tem Força 3, Destreza 2 e Vigor 3.

A seguir, ele escolhe a categoria Mental como sua prioridade secundária. Isso lhe confere quatro círculos, além do círculo grátis em cada Atributo que todo personagem recebe. Mais uma vez, ele usa os três primeiros círculos para elevar cada Atributo até o nível médio, que é igual a 2, restando apenas um círculo. Ele investe esse círculo em Raciocínio, o que o coloca ligeiramente acima da média nesse Atributo. Da maneira como ele vê a coisa, seu personagem foi treinado para reagir com rapidez e decisão em situações de emergência leve, e o nível acima da média lhe confere competência suficiente para fazê-lo. Dito isso, seu personagem tem Inteligência 2, Raciocínio 3 e Perseverança 2.

Por eliminação, os Atributos Sociais de Jack tornam-se sua prioridade terciária, o que o deixa com três círculos para dividir entre eles. Ele começa com um círculo grátis em cada Atributo, depois distribui igualmente os três restantes entre os Atributos Sociais, o que lhe confere níveis médios em todos eles. Jack conclui que esses níveis representam o discreto retraimento de seu personagem em relação à comunidade agora que seus amigos da faculdade deixaram a cidade. Como resultado, o personagem de Jack tem Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 2.

Terceiro Passo: Habilidades

Definidos os Atributos, Jack passa a designar prioridades e círculos às Habilidades de seu personagem. As categorias de Habilidade são divididas em Mentais, Físicas e Sociais, exatamente como os Atributos, mas Jack decide não priorizá-las da mesma maneira. Ele estabelece as Habilidades Físicas como primárias, assim como fez com os Atributos, mas coloca as Habilidades Sociais à frente das Mentais. Ele imagina que a faculdade e o trabalho ensinaram ao personagem um pouco mais sobre como se relacionar com as pessoas e interagir com elas do que sobre interesses mais acadêmicos e eruditos. Como resultado, Jack tem onze círculos a investir nas Habilidades Físicas de seu personagem, sete para investir nas Habilidades Sociais e quatro nas Mentais.

Ao designar os círculos das Habilidades Físicas, Jack dá a seu personagem dois círculos de Esportes para refletir a boa forma que ele mantém e seus talentos físicos naturais. Em seguida, ele investe um círculo em Dissimulação e dois em Sobrevivência, concluindo que o personagem curtia as viagens que ele, a família e os amigos faziam na época da escola para acampar e caçar. No entanto, depois de entrar na faculdade, ele praticamente parou de caçar, e é por isso que as pontuações não são tão altas. Em seguida, ele se concede dois círculos de Condução e um único círculo de Armas de Fogo, para representar o treinamento básico que ele recebeu nessas atividades ao ser contratado como guarda universitário. Ele completa as Habilidades Físicas colocando três círculos em Briga, o que representa tanto o treinamento em autodefesa que ele recebeu no emprego quanto seu próprio talento natural para a coisa.

Em seguida, Jack tem sete círculos a investir em suas Habilidades Sociais, e ele investe os dois primeiros círculos em Intimidação. A pontuação se deve não só ao tamanho do personagem e à natureza predatória inata dos Uratha como também ao efeito adicional de andar armado e de uniforme. A isso ele acrescenta um círculo de Expressão, um círculo de Persuasão e um círculo de Astúcia, pois todas essas Habilidades representam o ligeiro treinamento que ele recebeu para lidar com pessoas alcoolizadas, drogadas, assustadas, zangadas ou agitadas e convencê-las a fazer o que ele as manda fazer. Por fim, ele acrescenta dois círculos a Manha, concluindo que um guarda universitário bem-sucedido e moderadamente inteligente não poderia deixar de aprender uma coisinha ou outra nesse sentido no decurso normal de seu trabalho. Jack, no entanto, decide conscientemente deixar a Empatia e a Socialização com índice 0 para refletir a dificuldade do personagem de se relacionar com outros seres humanos desde a Primeira Transformação.

Por último, Jack tem quatro círculos a investir nas Habilidades Mentais do personagem. Ele investe um deles em Informática, outro em Investigação e um terceiro em Medicina, sendo que todos representam os cursos introdutórios que o personagem recebeu durante seu treinamento como guarda universitário. O último círculo vai para Ocultismo, a fim de refletir aquilo que o personagem começou a aprender a respeito do mundo sobrenatural desde sua recente Primeira Transformação. Jack não está entusiasmado com a idéia de ter tão poucos círculos para investir nessa categoria, mas ele sabe que, com tão poucos círculos na ficha, mais tarde ele não terá tanta dificuldade para adquirir as Habilidades Mentais necessárias com o investimento de pontos de experiência.

Quarto Passo: Especializações das Habilidades

Já delineadas as Habilidades do personagem, Jack tem três Especializações para aplicar. Ele acrescenta a primeira a sua Habilidade em Medicina, na forma de Primeiros Socorros. Ele não é médico nem socorrista, mas sabe como tratar e estabilizar uma pessoa ferida (o que, naturalmente, inclui ele mesmo) até alguém mais capacitado aparecer para ajudar. Ele dedica sua segunda Especialização à Briga, na forma de Corpo-a-corpo, concluindo que a maior parte de seu treinamento em autodefesa se concentrou no combate desarmado e em manobras de submissão. Sua Habilidade de Intimidação recebe a terceira Especialização, que Jack lista simplesmente como Farda. Quando Michelle pede um esclarecimento, Jack explica que seu personagem se sente

mais confiante quando está de serviço e usando o uniforme, e ele é capaz de concentrar essa sensação numa atitude mais vigorosa e intimidadora.

Por último, Jack tem a possibilidade de ganhar pelo menos mais uma Especialização, dependendo do augúrio de sua escolha. Como ainda não determinou o augúrio de seu personagem, Jack guarda essa quarta Especialização por enquanto.

Quinto Passo: Modelo de Lobisomem

Jack agora aplica o modelo de lobisomem a algo que, até então, vinha tomando a forma de um personagem humano aparentemente normal. A primeira coisa que ele precisa escolher é o augúrio do personagem (isto é, o signo lunar). Como Michelle já disse querer apenas um personagem de cada augúrio, Jack troca idéias com os outros jogadores. Ele não tem muita certeza quanto ao augúrio que deseja interpretar, mas Irraka e Rahu parecem interessantes. Contudo, dois outros jogadores têm idéias semelhantes e, por isso, Jack pede conselhos a Michelle. Depois de dar uma olhada na ficha e discutir com ele o conceito do personagem, Michelle diz a Jack que o personagem não lembra muito um Irraka na opinião dela. Jack concorda e pede para interpretar o Rahu. Um outro jogador, no entanto, tem um conceito razoavelmente melhor para um personagem Rahu, de modo que Michelle faz uma sugestão. Ela vê o personagem de Jack como alguém que se encontra numa encruzilhada, com decisões difíceis a tomar no decorrer da crônica. Ela também o vê como alguém que se importa com a lei e a tradição, e que se interpõe entre aqueles que também se importam e aqueles que não dão a mínima. Jack concorda e, portanto, Michelle recomenda o augúrio do Elodoth: o juiz e guardião da lei, obrigado a arbitrar entre dois extremos opostos. Depois de alguns minutos de reflexão, Jack percebe que isso parece exatamente o que ele tinha em mente desde o início. Michelle aprova a escolha e lembra Jack que é preciso verificar outra vez as Especializações das Habilidades. Por ser um Elodoth, o personagem ganha uma Especialização em Empatia, Investigação ou Política. Para Jack, a decisão é simples, pois seu personagem só tem índice em uma dessas Habilidades: Investigação. Ele opta por uma Especialização em Revistas, para representar a capacidade apurada de saber se uma pessoa está ocultando armas ou contrabando no próprio corpo.

Em seguida, Jack precisa decidir a que tribo seu personagem pertence: uma decisão que cabe inteiramente a ele. Aqueles que Caçam nas Trevas parecem interessantes, uma tribo de predadores calados e espertos que defendem seus territórios com sagacidade e discrição tanto quanto com ferocidade e selvageria. Da maneira como Jack vê a coisa, seu personagem é capaz de fazer seu trabalho e levar uma vida aparentemente normal em meio a outros seres humanos, mas, quando tiver de cumprir seus deveres sobrenaturais para com a alcatéia e o território, ele não vai chamar atenção indesejada para si, algo que poderia bagunçar o resto de sua vida aparentemente normal (trata-se, talvez, de uma expectativa um tanto quanto ingênua, mas o personagem de Jack é um lobisomem jovem que ainda precisa aprender as lições mais duras que todos os Destituídos acabam aprendendo).

O próximo passo da aplicação do modelo de lobisomem é determinar suas aptidões sobrenaturais. Entre essas aptidões estão o Instinto Primitivo e a Essência do personagem, sendo que ambas têm um ponto de partida padronizado. O Instinto Primitivo começa com índice 1 para todos os personagens, e Jack decide não aumentá-lo por enquanto. O personagem ainda não aceitou completamente o alcance e a abrangência do sobrenatural e decidiu se concentrar nas necessidades do mundo material por ora, de modo que um nível mais elevado não seria apropriado. A Essência inicial do personagem é igual a sua Harmonia inicial (isto é, a característica Moralidade de **Lobisomem**) e, portanto, Jack toma nota disso. Ele vai voltar a essa característica quando chegar a hora.

Chega o momento de decidir o que fazer com os três círculos de Renome inicial do personagem, e dois deles são determinados facilmente. Como se trata de um Elodoth, o primeiro círculo de Renome vai para Honra. Por ser ele um Caçador, o segundo círculo de Renome vai para Pureza. A designação do último círculo de Renome fica a critério de Jack, e ele decide investi-lo em Sagacidade (o que parece apropriado para um predador discreto que se esconde e caça à noite).

As últimas aptidões sobrenaturais de um personagem lobisomem são seus Dons (ou poderes sobrenaturais individuais ensinados por espíritos aliados). Somente certas categorias de Dons estão disponíveis ao personagem de Jack de acordo com outras escolhas que ele fez durante o processo de criação, e os níveis máximos desses Dons são limitados pelo Renome. Como a categoria de Renome mais alta de Jack não passa de um círculo, ele poderá escolher apenas Dons de índice 1. Tanto a tribo quanto o augúrio determinam quais Dons estão disponíveis para o personagem iniciante, e o jogador pode escolher um Dom de qualquer uma das outras listas, a seu bel-prazer. Como o personagem é um Elodoth, Jack pode escolher entre as listas da Meia-Lua, da Intuição e da Proteção; por se tratar de um Caçador, ele pode selecionar sua segunda opção dentre as listas dos Elementos, da Natureza e da Dissimulação. Ele escolhe o Dom da Meia-Lua, Odor Verdadeiro, como sua opção de augúrio e o Dom da Dissimulação, Camuflagem, como sua opção tribal. Como sua terceira opção, ele cogita adquirir o Dom de índice 1 de várias listas, mas acaba decidindo usar sua "escolha livre" para adquirir um círculo de Rituais, com o qual poderá ganhar um rito de índice 1. A característica Rituais permitirá o acesso do personagem a outros ritos durante a crônica, e Jack gosta da idéia do Elodoth como árbitro ritualista. Ele escolhe Rastro Compartilhado como seu rito grátis.

Sexto Passo: Vantagens

Como qualquer outro personagem, o lobisomem tem sete círculos de Vantagens disponíveis durante o processo de criação. Por razões pessoais, Michelle designa a cada personagem um círculo grátis de Totem (que os jogadores mais tarde vão combinar para criar um espírito totêmico). Em seguida, ela pede aos jogadores para adquirir, com os sete círculos restantes, apenas as Vantagens referentes às vidas dos personagens antes da Transformação.

Primeiro, Jack adquire um círculo de Status para representar sua posição na sociedade humana local como guarda universitário. Nem todos na comunidade o respeitam ou admiram por conta disso, mas quem quer que o veja de farda sabe que ele tem um certo grau de autoridade. Em seguida, ele adquire dois círculos de Contatos, para representar as pessoas da comunidade com as quais ele sabe que pode contar para obter informações. A fim de representar o salário que recebe no emprego (descontadas as despesas e as prestações mensais das dívidas, é claro), ele adquire um círculo de Recursos. Jack marca um círculo de Idiomas para repre-

sentar que seu personagem (como ele próprio) fala espanhol e inglês. Ele também adquire Senso de Direção (ao custo de um círculo de Vantagem) para mostrar que o personagem conhece bem a região e se orienta facilmente. Por fim, Jack usa seu último círculo de Vantagem para adquirir mais um rito de índice 1, escolhendo o Rito de Dedicação.

Sétimo Passo: Benefícios

A próxima incumbência de Jack é determinar os benefícios de seu personagem, tanto aqueles derivados de suas características quanto aqueles relacionados ao modelo de lobisomem. Primeiro, ele determina a Virtude, o Vício e a Harmonia (ou seja, Moralidade), depois a Força de Vontade, a Defesa, o Modificador de Iniciativa, a Vitalidade e o Deslocamento.

Examinando as Virtudes e os Vícios, Jack vê seu personagem como alguém que defende a Justiça, mas é vítima da Preguiça. O personagem quer fazer do mundo um lugar melhor, mas, com todas as mudanças que aconteceram, ele está sem rumo e não sabe como fazer isso. Em seguida, Jack volta sua atenção para a Harmonia, que começa com o índice-padrão 7. Ele poderia trocar um ou dois desses círculos por pontos adicionais de experiência, mas opta por não fazer isso, pois parece importante para seu personagem Elodoth não ter menos Harmonia que o lobisomem iniciante médio. Sendo esse o caso, ele retoma a ficha e registra Essência 7 (de acordo com o quinto passo), já que as duas características começam iguais.

A Força de Vontade do personagem de Jack é igual à soma Perseverança + Autocontrole e, portanto, ele registra um índice igual a 4 para essa característica. Sua Defesa é igual ao valor mais baixo entre Destreza e Raciocínio, de modo que ele registra um índice 2 para essa característica, já que o personagem tem Destreza 2 e Raciocínio 3. É importante observar, no entanto, que as formas Gauru, Urshul e Urhan acrescentam +1, +2 e +2, respectivamente, à Destreza de um lobisomem, o que fará a Destreza do personagem subir para 3, 4 e 4. Portanto, a Defesa dele chegará a 3 na forma Gauru (pois Destreza e Raciocínio ficarão iguais), continuará igual a 3 nas formas Urshul e Urhan (nesse caso, o Raciocínio 3 será inferior à Destreza 4 já modificada). O Modificador de Iniciativa do personagem passará também por alterações similares. Começando pela forma Hishu, essa característica será igual à soma Destreza + Autocontrole do personagem (que, no caso do personagem de Jack, é igual a 4); continuará a mesma na forma Dalu, mas chegará a 5 em Gauru e 6 tanto em Urshul quanto Urhan, pois a Destreza do lobisomem aumenta em uma unidade na forma Gauru e em duas nas formas Urshul e Urhan.

Em seguida, temos a Vitalidade e o Deslocamento do personagem, e as duas características mudam em função de dois fatores distintos. Em sua forma Hishu básica, o personagem de Jack tem a Vitalidade calculada pela soma Vigor + Tamanho. Como seu Vigor é igual a 3 e seu Tamanho equivale ao valor básico para seres humanos, 5, então sua Vitalidade será igual a 8. Em Dalu, a Vitalidade do personagem salta para 10, pois tanto seu Vigor quanto seu Tamanho aumentam em uma unidade. Na forma Gauru, o Vigor e o Tamanho do personagem aumentam em duas unidades, em comparação com Hishu, de modo que sua Vitalidade será igual a 12. Em Urshul, o Vigor do personagem aumenta em duas unidades, a partir de Hishu, mas seu Tamanho aumenta apenas em uma unidade, de modo que sua Vitalidade é igual a 11. Na forma Urhan, o Vigor do personagem aumenta em uma unidade a partir de Hishu, mas seu Tamanho *diminui* em uma unidade, de modo que sua Vitalidade em Urhan continua igual à da forma Hishu (para o personagem de Jack, isso equivale a 8). Jack toma nota de todas essas variações na ficha de personagem para não ter de ficar fazendo cálculos mentais toda vez que o personagem mudar de forma durante a história.

O Deslocamento também varia em função da Destreza e da Força do personagem, de modo que Jack vai calcular o Deslocamento das diversas formas com a mesma meticulosidade. Em Hishu, ele soma sua Força (3) com a Destreza (2) e o fator específico (5), o que dá um 10. Em Dalu, sua Força aumenta em uma unidade, de modo que seu Deslocamento passa a ser 11. Em Gauru, sua Força aumenta em três unidades e sua Destreza em uma (a partir de Hishu), portanto, seu Deslocamento passa a ser igual a 14. Em Urshul, a Força e a Destreza do personagem aumentam em duas unidades *e* o fator específico aumenta em três. Portanto, seu Deslocamento será igual a 17. O fator específico também aumenta em três unidades e a Destreza em duas na forma Urhan, de modo que o Deslocamento do personagem de Jack nessa forma será de apenas 15.

Jack pede a Michelle para verificar todos os cálculos antes de prosseguir. Michelle não o deixa esquecer que o personagem perde um círculo de Manipulação na forma Dalu (o que reduz a característica ao índice 1 nessa forma) e três círculos na forma Urshul (o que a reduz efetivamente a 0 nessa forma, pois não se pode ter um Atributo de valor negativo). Quando ambos estiverem seguros de que tudo foi somado e anotado corretamente para cada uma das cinco formas, Jack poderá passar ao Renome.

Oitavo Passo: Centelha de Vida

O personagem de Jack agora está quase pronto para o jogo, exceto por alguns detalhes. Entre esses pormenores estão uma breve história sobre o passado do personagem, bem como seus objetivos gerais para o futuro, e também explicações para os valores de suas características. Jack fez boa parte desse trabalho de maneira natural no decorrer do processo de criação, mas ele decide acrescentar alguns toques ao histórico do personagem. Ele decide que a família do personagem (pai, mãe e uma irmã caçula) desconhece o legado do lobisomem que este herdou. Na verdade, ele decide que a família nem sequer tem sangue lupino, e que o personagem, sem que ninguém saiba, é o filho bastardo da noite de amor adúltero que a mãe dele teve com um sujeito misterioso que ela nunca mais viu e do qual não obteve mais notícias. Jack também decide que os pais do personagem acham que ele continua na faculdade fazendo pós-graduação, em vez de simplesmente morar na cidade universitária e trabalhar na guarda. Somente a irmã do personagem sabe a verdade, e ela o chantageia para conseguir dinheiro ou favores. Michelle diz que pretende analisar os momentos cruciais da construção do personagem —, como a Primeira Transformação, a iniciação tribal e a formação da alcatéia — durante o prelúdio, de modo que Jack decide esperar até lá para então se aprofundar nesses aspectos. Tudo o que lhe resta fazer é pensar num nome para seu personagem, e ele começa com o nome humano. Ele escolhe Eric Russell — ele simplesmente acha o nome sonoro — e decide que o pessoal da delegacia do campus o conhece apenas por Russell. Em seguida, ele decide cunhar um possível nome de honra Uratha a partir daí; apesar de o prelúdio ainda não ter acontecido, "Russell Pele de Cordeiro" lhe soa bem, e

ele imagina que será um nome Uratha apropriado, a menos que algo melhor se apresente durante o prelúdio. Jack decide que seu personagem provavelmente será chamado assim (em parte ou na totalidade) por seus companheiros de alcatéia; Russell, por seus colegas de trabalho e pelos seres humanos da região; e Eric por seus familiares e alguns amigos de faculdade com quem ele ainda mantém contato. E, com isso, o personagem de Jack está pronto para entrar no prelúdio e descobrir quem — e o que — ele realmente é.

Características

A Transformação traz à tona os pontos fortes e fracos do corpo e do espírito. O lobisomem passa a conhecer a verdadeira profundidade do poder espiritual que inunda seu ser e se manifesta de maneiras incomuns, mas ele também pode fazer contatos na sociedade desestruturada do Povo.

Novo Benefício: Instinto Primitivo

O lobisomem nasce sobrenatural, com a alma de um antigo predador. Sua própria natureza primitiva e preternatural lhe confere um laço inerente com o que há de místico neste mundo, algo que somente a negligência e o desregramento absolutos são capazes de suprimir. A força da metade espiritual do lobisomem é denominada Instinto Primitivo e conduz os lobisomens em todos os aspectos de sua existência. A elevação do índice desse benefício denota a força cada vez maior do personagem entre sua própria gente e entre os espíritos, e aumenta o poder que ele é capaz de empregar por meio de Dons e ritos. Ele também se torna um guerreiro formidável e mais capaz de unir em sua própria forma os pontos fortes da carne e do espírito.

Os personagens recém-criados começam com um círculo de Instinto Primitivo, mas é possível adquirir índices mais elevados durante o processo de criação ao custo de três círculos de Vantagem para cada círculo de Instinto Primitivo. Começado o jogo, o Instinto Primitivo só poderá ser aumentado com o investimento de pontos de experiência. A aquisição de círculos adicionais durante a criação do personagem precisa ser justificada antes do jogo começar. Talvez a Primeira Transformação do personagem tenha sido tão brutal que ele agora tem uma alma extraordinariamente primitiva para sua idade. Talvez ele seja reconhecido como detentor de uma sabedoria ou de um potencial particular. Pode ser que ele pertença a uma estirpe reverenciada. Ou talvez já tenha se passado algum tempo entre a Primeira Transformação do personagem e o início da crônica, e ele já teve a oportunidade de lidar com o outro mundo.

À medida que seu Instinto Primitivo aumenta, o personagem tem mais poder a sua disposição e é capaz de realizar mais façanhas sobrenaturais ao mesmo tempo ou em rápida sucessão. Ou seja, o número total de pontos de Essência que ele pode ter num determinado momento aumenta, e o número de pontos de Essência que ele pode usar num mesmo turno é maior, permitindo-lhe empregar Dons mais eficazes.

Quanto mais elevado for o Instinto Primitivo do personagem, maiores serão os limites superiores de seus índices de Atributo e Habilidade. É preciso investir pontos de experiência para aumentar esses índices. Observe, no entanto, que o Instinto Primitivo não limita o possível índice de Atributo de um personagem quando ele se encontra em

Efeitos do Instinto Primitivo

Instinto Primitivo	Índice máx. de Atributos/ Habilidades	Essência máx./ Máx. de Essência por turno	Penalidade Social	Exaustão de Essência
1	5	10/1	–1	—
2	5	11/1	–1	—
3	5	12/1	–2	—
4	5	13/2	–2	—
5	5	14/2	–3	—
6	6	15/3	–3	1/dia
7	7	20/5	–3	1/12 horas
8	8	30/7	–4	1/10 horas
9	9	50/10	–4	1/8 horas
10	10	100/15	–5	1/4 horas

outras formas além de Hishu. Em Dalu, Gauru, Urshul ou Urhan, seus Atributos modificados podem ultrapassar o limite normalmente imposto pelo Instinto Primitivo. A limitação só se aplica aos índices das características quando o personagem se encontra na forma Hishu.

Além disso, a capacidade do personagem de permanecer na forma Gauru depende de seu índice de Instinto Primitivo (Vigor na forma Hishu + Instinto Primitivo em número de turnos). Portanto, um lobisomem que tem Vigor 3 na forma Hishu e Instinto Primitivo 4 e que assuma a forma Gauru conseguirá permanecer nessa forma até o limite de sete turnos (a forma Gauru é explicada exaustivamente no Capítulo Três, a partir da pág. 171).

Por último, o Instinto Primitivo é um fator determinante da capacidade do lobisomem de resistir aos efeitos de alguns Dons e poderes estranhos. Quanto maior for o índice do personagem, mais dados o jogador terá a sua disposição para fazer testes disputados contra esses truques. Consulte os Dons relacionados neste capítulo para ver alguns exemplos, e o quadro "Conflito sobrenatural", na pág. 103, para obter mais informações.

Os riscos do Instinto Primitivo

Todos os lobisomens têm alguma dificuldade para se relacionar com os seres humanos normais; sua natureza predatória inata perturba e inquieta os seres humanos que os cercam. À medida que o lobisomem explora cada vez mais sua natureza primitiva — ao aumentar seu Instinto Primitivo —, a força dessa aura predatória inquietante aumenta. Todos os lobisomens ficam sujeitos a uma penalidade nos testes Sociais realizados para influenciar os seres humanos que não têm a Vantagem Sangue Lupino, como mostra a tabela "Efeitos do Instinto Primitivo". A única exceção a essa penalidade está nos testes de Intimidação: a presença assustadora do lobisomem dificulta as tentativas de coagir ou acalmar seres humanos, mas não prejudica as tentativas de intimidá-los ou apavorá-los. Essa penalidade Social não se aplica a outras criaturas sobrenaturais; contudo, aplica-se, sim, aos Dons que dependem de outros testes Sociais não relacionados à Intimidação.

Além disso, à medida que o Instinto Primitivo do lobisomem aumenta, a força de sua metade espiritual começa a superar a herança da carne. O personagem que tem Instinto Primitivo igual ou superior a 6 fica sujeito à exaustão de Essência no mundo físico. Depois de passar o tempo designado no mundo físico, o personagem perderá um ponto de Essência. O personagem que perder toda a sua Essência dessa maneira sucumbirá a um sono profundo e não conseguirá despertar até recuperar um ponto de Essência. Se for levado a um locus, o personagem comatoso com Essência 0 vai recuperar um ponto de Essência depois de descansar durante 24 horas na área de influência do locus, quando então ele despertará e poderá recuperar Essência como de praxe.

Novo benefício: Essência

Da mesma maneira que são dotados de uma fúria poderosa, os lobisomens têm um reservatório de energia que os liga ao mundo espiritual, e não ao físico. A Essência é uma característica que mede como o lobisomem recorre ao mundo espiritual para executar Dons e ritos miraculosos e combinar a matéria espiritual com seu corpo para se tornar o que há de mais definitivo em termos de existência Uratha.

A Essência é medida exclusivamente em pontos e é empregada para realizar façanhas, principalmente para ativar Dons. É possível usar Essência e Força de Vontade no mesmo turno. Como sempre, não se pode usar mais que um ponto de Força de Vontade por turno, ao passo que o número de pontos de Essência que pode ser usado por turno depende do Instinto Primitivo do personagem. O lobisomem pode usar um ponto de Essência para:

- Ativar um Dom. Os diversos Dons disponíveis aos Uratha são descritos a partir da pág. 102.
- Ativar automaticamente um fetiche como se o teste de Harmonia necessário tivesse tido êxito (consulte a seção "Fetiches", pág. 204).
- Entrar no mundo espiritual sem a necessidade de um teste, desde que ele se encontre num locus.
- Mudar automaticamente de forma como se fosse uma ação reflexa, renunciando ao teste normal de Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo. Consulte as regras de mudança de forma no Capítulo Três, pág. 170.
- Regenerar um ferimento letal. Trata-se de uma ação reflexa e substitui a regeneração automática de um ferimento contuso que o lobisomem faria normalmente num turno. (Seu personagem não pode, num mesmo turno, regenerar

um ferimento contuso automaticamente e sem custos e regenerar um ferimento letal com o investimento de Essência. Essa última ação tem precedência.) Consulte a pág. 168 para entender todas as regras da regeneração.

É possível recuperar os pontos usados de Essência de várias maneiras. O Instinto Primitivo determina o número máximo de pontos que o personagem pode ter (consulte a tabela "Efeitos do Instinto Primitivo").

- A critério do Narrador, o lobisomem pode recuperar até três pontos perdidos de Essência entre uma história e outra para representar o tempo de intervalo dedicado ao reabastecimento de suas reservas. O Narrador decide exatamente quantos pontos serão recuperados, de acordo com as atividades e vitórias recentes do personagem. Se tiver sofrido reveses ou mal conseguido resistir aos inimigos, espíritos ou outros Uratha, ele vai recuperar um ponto. Se tiver conquistado pequenas vitórias em empreendimentos pessoais ou contra rivais, ele vai recuperar dois pontos. Se tiver obtido vitórias retumbantes ou realizado atos que aplacaram ou impressionaram espíritos ou outros lobisomens, ele vai recuperar três pontos de Essência.
- Ao ver a lua de seu augúrio pela primeira vez numa determinada noite, o lobisomem vai recuperar um ponto de Essência.
- O personagem pode extrair Essência de um locus, um lugar onde a interação entre a matéria e o espírito é particularmente intensa. Consulte as regras dos loci na pág. 260.
- Certos ritos celebrados por um lobisomem solitário ou pelos membros de uma alcatéia podem restaurar os pontos perdidos de Essência. Entre eles encontra-se a caçada ritualística, que ganha sentido devido a um rito que reverencia Luna, Pai Lobo, os espíritos ou a própria existência como Uratha, além de restaurar os vínculos dos participantes com o mundo espiritual.
- O lobisomem que devorar carne lupina ou humana (o que compreende a de seres humanos de sangue lupino, os ghuls de um vampiro e os Sonâmbulos de um mago) vai recuperar um ponto de Essência a cada ponto de dano infligido com a intenção de devorar a carne da vítima. Trata-se de um pecado grave que pode levar à perda de Harmonia (pág. 180).

Novo Benefício: Renome

Os lobos são criaturas sociais que exigem instintivamente uma hierarquia em suas alcatéias, e os lobisomens herdam uma parte desse instinto. Os espíritos da Sombra reconhecem uma ordem de posição e poder, e os lobisomens estão ligados a essa estrutura. O lobisomem pode se ver compelido a aumentar sua posição pessoal tanto entre seus iguais quanto entre os espíritos, para ter o direito de controlar mais território e aprender Dons mais grandiosos. Essa medida de reconhecimento que ele tanto deseja é o Renome.

O Renome representa a reputação do lobisomem entre o Povo e os habitantes do mundo espiritual, mas não é apenas uma medida do status social. A característica é obtida por meio do reconhecimento ritualístico dos feitos de alguém, e é tão patente para os espíritos quanto uma marca de ferro em brasa. Na verdade, quando o lobisomem entra no mundo espiritual, seu Renome aparece nitidamente para qualquer observador como uma série de marcas prateadas e brilhantes. Os padrões e desenhos assumidos pelas marcas identificam o tipo de Renome que o personagem obteve, ao passo que a extensão das marcas indica a quantidade. De fato, o lobisomem de Renome elevado tem posição superior a muitos espíritos, como se ele mesmo fosse um Incarna.

O Renome não implica nenhum tipo de fama ou status, como as Vantagens homônimas. Um lobisomem poderoso talvez seja um eremita cujo nome nenhum ser humano conhece, mas ele poderia ser muito conhecido entre os espíritos e os Uratha em função de uma vida inteira de sacrifício e coragem.

Existem cinco categorias de Renome, cada qual controlada separadamente. Cada tipo de Renome está firmemente associado a um augúrio e a uma tribo, representando os ideais aos quais essas afiliações aspiram. As categorias de Renome associadas ao augúrio e à tribo do personagem constituem seus tipos primários de Renome. Em nenhum momento o personagem pode ter um índice em outra categoria de Renome superior a seu índice mais elevado de Renome primário. Um Elodoth que Caça nas Trevas com Honra ••• e Pureza •• pode ter até três círculos em qualquer outra categoria de Renome, mas não pode elevar nenhuma delas a •••• sem antes aumentar sua Honra ou Pureza para ••••.

- **Pureza** (Rahu e Aqueles que Caçam nas Trevas): A Pureza reflete os ideais perdidos de Pangéia e a virtude de tomar as decisões necessárias, mesmo que venham a condenar aqueles que as tomam. Apesar de a inocência ser um sonho ilusório para os Destituídos, eles ainda tentam se purificar por meio do sacrifício e da devoção. A Pureza é a bênção de Luna Desvelada, a lua que não esconde sua face. Os Rahu arcam com as maiores expectativas de Luna em relação à Pureza, pois somente a disciplina honrada é capaz de tirar proveito da fúria que é seu direito de nascença. Sem a Pureza, um Rahu não passaria de um animal raivoso. Aqueles que Caçam nas Trevas valorizam a Pureza acima de todas as coisas, pois veneram o mundo imaculado e a tradição dos Uratha. Os espíritos respeitam o lobisomem de grande Pureza, pois ele se esforçou para superar a mácula deixada pelos atos de seus ancestrais.
- **Glória** (Cahalith e Garras de Sangue): Apesar de carregarem o fardo da vergonha, os Destituídos ainda se orgulham daquilo que são. O lobisomem renomado por sua Glória é um lembrete constante, para sua gente, de que nem toda luta é vã, nem toda missão está condenada ao fracasso. A Glória é a bênção de Luna Saudosa, a lua prenhe de música e lembranças. O Cahalith é o guardião da Glória, pois é sua a tarefa de inspirar os companheiros de alcatéia com canções, uivos e ações nos momentos mais tristes. Os Garras de Sangue deleitam-se com a Glória, pois realizar grandes façanhas transforma os campeões individuais (e o Povo em geral) em lendas. Os espíritos respeitam o lobisomem de grande Glória, pois ficam impressionados com atos de bravura e determinação.
- **Honra** (Elodoth e Senhores das Tempestades): Os lobisomens se disfarçam usando peles de homens e lobos, mas eles não podem se esconder daquilo que são. A Honra é uma medida do apego do lobisomem à honestidade e às leis de sua gente. É a marca de alguém que respeita seus superiores, é generoso com seus subordinados e justo com os inimigos. A Honra é a bênção de Luna Dividida, a lua que traz a luz e a treva em igual medida. O Elodoth, que percorre a linha da meia-lua, é o que mais se aproxima da senda exigente da Honra. Os Senhores das Tempestades defendem a Honra como uma medida da estatura e da posição relativas

entre os Uratha e esperam que essa condição seja respeitada pelos demais tanto quanto pelos membros da tribo. Os espíritos se submetem aos Uratha de grande Honra, pois respeitam a dedicada obediência do lobisomem ao Juramento, e não às imposições da conveniência.

• **Sabedoria** (Ithaeur e Sombras Descarnadas): Diz a lenda que a intuição e o discernimento levaram os primeiros Uratha a destronar Pai Lobo; portanto, a Sabedoria é uma qualidade que os Destituídos acalentam. A Sabedoria não é apenas uma medida de conhecimento, e sim o uso desse conhecimento da melhor maneira possível. A Sabedoria é a bênção de Luna Contemplativa, a lua que se apega a um fiapo de luz em meio às trevas. O Ithaeur aspira à Sabedoria, pois os segredos do mundo espiritual devoram aquele que os busca sem conhecimento e intuição. Os membros da tribo das Sombras Descarnadas reconhecem a importância da Sabedoria, que os ajuda a escolher as sendas que levam a muitos mundos. Os espíritos respeitam o lobisomem de grande Sabedoria, pois ele age com discernimento e tenta entender o modo de ser dessas entidades.

• **Sagacidade** (Irraka e Mestres do Ferro): Às vezes, é impossível encontrar o caminho para a vitória pelas sendas da Pureza, da Glória, da Honra ou da Sabedoria. Às vezes é preciso ter Sagacidade, a capacidade de saber quando é necessário agir de maneira inapropriada pelo bem da alcatéia. A Sagacidade é a bênção de Luna Encoberta, a lua que oculta sua face. O Irraka tem a responsabilidade de dominar a senda da Sagacidade, o que não é tarefa fácil. Ele tem de saber quando usar a astúcia em vez do instinto, a dissimulação em lugar da brutalidade. Os Mestres do Ferro reconhecem o valor da adaptação e da adoção — e, portanto, da Sagacidade — para a sobrevivência. Eles sabem que, se não acompanharem as mudanças, que são constantes, os Uratha ficarão para trás, como meras lembranças espirituais da Sombra. Os espíritos reconhecem os talentos de um lobisomem de grande Sagacidade, pois somente aquele que é talentoso de verdade consegue bancar o tolo sem de fato cometer uma tolice.

Aquisição e Perda de Renome

O personagem começa com três círculos de Renome no momento da criação, dos quais um precisa ser designado à categoria associada a seu augúrio, e o segundo à categoria associada a sua tribo. Um Elodoth Garra de Sangue tem de começar com pelo menos um círculo de Honra e um de Sabedoria. O ponto remanescente pode ser designado como você desejar. Seu personagem pode começar com Honra •, Sabedoria • e, digamos, Pureza • (ou uma outra característica). Ele pode começar com Honra •• e Sabedoria •. Ou talvez com Honra • e Sabedoria ••.

O Renome pode ser adquirido com pontos de experiência durante o jogo, mas o aspecto social da aquisição de Renome tem de ser narrado e interpretado. Os detalhes envolvidos nas exigências narrativas da aquisição de Renome começam a ser explorados na pág. 194.

Ao aumentar o Renome, não importando o tipo, com o investimento de pontos de experiência, o personagem ganha acesso livre a um novo Dom de mesmo nível. Esse Dom pode ser escolhido a partir de uma das listas relacionadas ao augúrio ou à tribo do personagem. Por exemplo, se o Renome por Honra de um Cahalith que Caça nas Trevas aumentar de • para ••, ele obterá um novo Dom de índice 2 de uma das listas a seguir: Inspiração, Conhecimento ou Lua Gibosa (por ser um Cahalith), ou então Dissimulação, Elementos ou Natureza (por ser um Caçador). Ou talvez um Dom de índice 2 das listas de Pai Lobo e Mãe Luna, já que todos os Destituídos têm alguma relação com elas.

A aquisição de Renome durante o jogo é explicada mais detalhadamente na pág. 194.

Efeitos do Renome sobre as Regras

O personagem não pode adquirir um Dom cujo nível exceda seu índice na categoria primária de Renome mais elevada. Se tiver Pureza ••• e Sabedoria •, o Rahu Sombra Descarnada poderá ter Dons de índice 3 no máximo, mas nenhum Dom de índice 4. Se seu Renome primário de índice mais elevado for aumentado, daí em diante ele poderá adquirir Dons de nível mais alto, não importando o tipo.

O Renome também confere dados extras às paradas quando Dons são empregados. Os Dons que exigem testes pedem paradas formadas por Atributo + Habilidade + um tipo de Renome. Não há penalidade caso o personagem utilize um Dom para o qual não possui índice na categoria de Renome apropriada; o jogador simplesmente não receberá o benefício desses dados adicionais. Você encontrará mais informações na seção "Dons", pág. 102.

Por se tratar de uma medida de estima entre os membros da tribo, o Renome influencia a interação entre os lobisomens, especificamente entre aqueles que pertencem a uma mesma tribo. Quando o personagem interagir socialmente com um colega de tribo, acrescente seu índice de Renome tribal às paradas Sociais. Digamos que um Mestre do Ferro está fechando um negócio com um de seus irmãos de tribo. O primeiro tem Renome 3 por Sagacidade. Você acrescenta três dados a sua parada de Manipulação + Persuasão. No entanto, se essa interação exigir um teste disputado da parte do outro membro da tribo, o Renome dele será acrescentado à respectiva parada de dados. Portanto, se for permitido um teste disputado em nome do Mestre do Ferro com o qual o primeiro está negociando, e se a Sagacidade dele tiver índice 4, quatro dados serão acrescentados aos testes realizados em nome dele. Esses dados extras baseados em Renome não se aplicam aos testes sociais realizados com a intenção de influenciar membros de outras tribos.

Por fim, o Renome total determina o Posto honorário do personagem entre os espíritos (pág. 271).

Perda de Renome

Não é algo que aconteça com muita freqüência, mas os lobisomens às vezes mudam de tribo. Talvez suas idéias de desviem demais da ideologia predominante, ou talvez os membros da tribo cometam certos atos ou defendam valores que afrontam aqueles que o personagem acalenta. O lobisomem pode se ver incapaz de conviver com sua antiga tribo, mas são poucos os Uratha que encaram essa possibilidade com bons olhos, pois ela implica uma certa transitoriedade adversa. O processo de trocar de tribo é explorado mais detalhadamente na pág. 150. Por ora, só importa saber que a mudança de tribo custa ao personagem um círculo de Renome (e talvez mais) relacionado a sua antiga tribo. Portanto, se for um Mestre do Ferro, ele perderá um círculo de Sagacidade. Se tiver a intenção de recuperar esse círculo, ele terá de ganhar e investir pontos de experiência, além de impressionar os espíritos ou outros Destituídos com atos de astúcia.

Lembre-se de que o Renome do personagem em outras categorias não pode exceder seu índice mais elevado de Renome primário. Se a perda de Renome implicar a suplantação do novo Renome primário do personagem por uma

categoria secundária de Renome, esse Renome secundário também será perdido. Por exemplo, se um Rahu Garra de Sangue com Pureza ••, Glória ••• e Honra ••• renunciar a sua tribo e perder um círculo de Glória, ele também terá de perder um círculo de Honra, pois sua Honra não pode ser maior que suas características mais elevadas de Renome primário.

Além disso, o personagem não esquecerá nem perderá seus Dons ao perder Renome; o personagem que passa de Glória ••, Honra • e Sabedoria • para Glória •, Honra • e Sabedoria • ainda conservará seu acesso a qualquer Dom de índice 2 que tenha aprendido. O índice mínimo de Renome é importante no *aprendizado* dos Dons, e não na utilização desses poderes. Antes de conferir Dons, os espíritos exigem estima e respeito de seus alunos (que são medidos pelo índice de Renome no momento em que o poder é concedido), mas, depois de ensinados, esses Dons estarão sempre à disposição dos lobisomens.

Para se filiar a uma nova tribo, o personagem precisa ter pelo menos um círculo no Renome primário dessa tribo — por exemplo, Glória para se unir aos Garras de Sangue. O personagem que não tiver Renome suficiente para se filiar à tribo de sua escolha será considerado um Lobo Fantasma nesse ínterim e tratado como tal. Aquele que nunca se filiar a uma outra tribo continuará a ser um Lobo Fantasma. (O personagem que deixa de pertencer a uma tribo não perde os Dons que já aprendeu. Os Dons de níveis mais altos nessas mesmas listas ficarão simplesmente mais caros, pois o personagem não terá mais uma relação tribal com elas.)

Vantagens

Um personagem lobisomem pode, teoricamente, ter qualquer uma das Vantagens disponíveis aos seres humanos comuns, com algumas modificações. Por exemplo, o lobisomem pode ter um parente de sangue lupino entre seus aliados e contatos. Por outro lado, algumas Vantagens não são tão úteis para os lobisomens. A Imunidade Natural, por exemplo, só terá utilidade quando o lobisomem tentar resistir a uma fonte sobrenatural de enfermidade, devido à resistência astronômica dos Uratha a doenças e infecções. Os Estilos de Luta não podem ser empregados nas formas Gauru, Urshul e Urhan. Observe que os pré-requisitos necessários para a aquisição de uma Vantagem são comparados às características do personagem na forma Hishu. Ele precisa ser naturalmente forte para adquirir uma determinada Vantagem Física: não basta compensar sua deficiência mudando de forma.

Todos os lobisomens têm uma compreensão fundamental da Primeira Língua, o suficiente para enunciar orações não muito complicadas, como "eu quero... você dá", ou entender que um espírito está fazendo uma pergunta, uma ameaça ou então pedindo misericórdia. Isso representa uma combinação de compreensão instintiva e da educação recebida antes da iniciação tribal. O personagem tem de adquirir um círculo da Vantagem Idiomas para obter fluência total na Primeira Língua; a Primeira Língua não apresenta uma forma escrita comum, mas o personagem será capaz de "ler" símbolos desenhados por um espírito.

As Vantagens a seguir foram criadas particularmente para os lobisomens e representam privilégios aos quais os seres humanos comuns não têm acesso.

Fetiche (• a •••••)

Efeito: Seu personagem possui um fetiche: uma arma ou um instrumento dotado de poderes devido ao espírito aprisionado dentre dele. Talvez o personagem tenha herdado o fetiche de um parente, ou recebido o item de um outro lobisomem, ou talvez o tenha feito com as próprias mãos, como parte de sua iniciação, ou então pode tê-lo tomado de um aliado que morreu em combate durante o prelúdio. Seja qual for a razão, seu personagem começa o jogo com um fetiche já afinado com ele.

O nível do fetiche é igual ao índice desta Vantagem. Um círculo de Fetiche equivale a três tálens (fetiches pequenos e inferiores; pág. 205), que podem ser várias cópias do mesmo tálen. Você pode adquirir vários fetiches durante o processo de criação, desde que o índice total nesta Vantagem não exceda os cinco círculos. Você pode investir quatro círculos em Fetiche ao designar um Tambor Espiritual (um círculo) e uma Máscara de Vida (três círculos) ao personagem, mas ele não poderá começar o jogo com uma klaive de índice 4 e uma Centelha de Fogo (dois círculos). É possível adquirir outros fetiches pela interpretação no decorrer da crônica, mas eles não podem ser adquiridos com pontos de experiência.

No Capítulo Três, apresentamos exemplos de fetiches (págs. 204–209).

Totem (variável; especial)

Efeito: Os lobisomens levam uma vida singular e perigosa. Estão intimamente ligados ao mundo espiritual e precisam enfrentar regularmente perigos que os seres humanos não conseguem conceber. Para ajudar a lidar com esses obstáculos, os Uratha selam pactos de assistência mútua com vários espíritos. Muitas alcatéias vão ainda além e submetem um espírito ao grupo, para lhes servir de patrono: um totem de alcatéia. O relacionamento da alcatéia com o totem é como um pacto entre aliados em tempos de guerra. O totem zela pela alcatéia, e a alcatéia se empenha em ajudar e respeitar o totem num relacionamento tão antigo quanto o próprio mundo.

Esta Vantagem é dividida entre todos os membros da alcatéia; cada integrante que contribuir com pontos de Vantagem para o Totem usufruirá dos benefícios, e o totem ficará mais forte. Os círculos designados a esta Vantagem são investidos no totem da alcatéia, aumentando-lhe o poder de várias maneiras. As regras completas para a criação de um totem de alcatéia se encontram no Capítulo Três, págs. 186–194.

Sangue Lupino (••••)

Efeito: O personagem tem relações de parentesco com uma linhagem de lobisomens, e o sangue do lobisomem é particularmente forte nesse caso. Coisas estranhas provavelmente ocorreram perto dele durante toda a sua vida. Pode ser que os espíritos e os Uratha fiquem de olho nele, à espera de uma Primeira Transformação que talvez nunca venha a ocorrer.

O personagem talvez tenha total consciência de sua herança ou a ignore completamente. No primeiro caso, ele foi exposto à existência dos lobisomens por intermédio de histórias contadas por seus familiares, aparições de relance ou patentes. No segundo caso, ele provavelmente vive como uma pessoa comum, mas ainda é submetido a estranhos encontros que deixam claro que ele não se encaixa exatamente entre as massas.

Em todo caso, o personagem ganha automaticamente a Vantagem Sexto Sentido (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 110) em virtude da força de seu sangue de lobisomem. Essa Vantagem gratuita tem de se concentrar na atividade de lobisomens e espíritos. Além disso, ele não fica sujeito ao Aluamento como as pessoas comuns. A Força de Vontade efetiva do personagem de Sangue Lupino é considerada dois círculos mais alta quando se trata de resistir ao Aluamento.

O personagem tem uma ligação tênue com lobos e é capaz de interpretar a linguagem corporal e os rosnados lupinos muito melhor do que outras pessoas. Não se trata de uma habilidade de se comunicar com os lobos: é uma facilidade de se relacionar com essas criaturas que corre em seu sangue. Até certo ponto, essa ligação se estende também aos cães, apesar do sangue dos cachorros geralmente se afastar bastante da natureza lupina ancestral com a qual o personagem se conecta. O personagem ganhará a Especialização "Lobos" caso já tenha a Habilidade Trato com Animais.

Esta Vantagem também pode se aplicar a um personagem lobisomem que ainda não passou pela Primeira Transformação. Se o personagem mais tarde passar pela Primeira Transformação, a Vantagem Sangue Lupino será perdida. Além disso, se o personagem sofrer qualquer outro tipo de alteração sobrenatural — tornar-se um ghul, ser Abraçado, Despertar —, a Vantagem será perdida; a tênue conexão do sangue do lobisomem é muito fácil de romper.

A Vantagem Sangue Lupino só está disponível durante o processo de criação. O personagem não pode, de repente, no meio do jogo, demonstrar uma ascendência lupina forte.

Inconveniente: O sangue do lobisomem não é uma bênção. O personagem fica exposto a criaturas e fenômenos que não compreende. Ele também é marcado como o elo frágil nas vidas de seus parentes lobisomens. Os inimigos desses Uratha podem tomar o personagem como alvo para enviar uma mensagem aos Destituídos. Quando ocorrerem fatos horripilantes ou realmente bizarros, todos os testes realizados com a intenção de resistir a possíveis perturbações ficarão sujeitos a uma penalidade de –1. Essa penalidade não se aplica aos testes de degeneração quando pecados são cometidos, e sim aos testes com certas paradas, como Perseverança + Autocontrole, cuja intenção é verificar se o personagem manterá a sanidade diante de um espetáculo medonho. A exposição relativamente freqüente a essas cenas acabará reduzindo a capacidade da pessoa de manter o equilíbrio mental.

Augúrios

Rahu: Lua Cheia, Guerreiro

O augúrio Rahu, tecnicamente, é uma bênção, mas poucos lobisomens o vêem como algo inteiramente benigno, pois a dádiva da lua cheia é a fúria ensandecida. Quando Luna revela toda a sua face, o mundo espiritual fica mais perigoso. A ira da lua satura a paisagem espiritual, torna os espíritos mais agressivos e voláteis. Os lobisomens têm grande dificuldade para resistir a seus impulsos agressivos, e os Destituídos que passam pela Primeira Transformação durante a lua cheia são marcados como guerreiros selvagens e implacáveis.

Apesar da força da fúria que o preenche, o verdadeiro Rahu nem sempre é um *berserke* e não deve ser menosprezado como uma criatura "irracional". Muitos são líderes perspicazes no campo de batalha, o pivô das habilidades combativas de suas alcatéias. Alguns são táticos competentes e se superam nos aspectos mentais da senda do guerreiro. Todos entram de cabeça em seus papéis, tentando dominar seus impulsos violentos ao eliminar as impurezas de suas almas.

O papel do Rahu na alcatéia é óbvio. Ele tem de ser o guerreiro da vanguarda, o primeiro a levar o combate até o inimigo e o último a bater em retirada. A alcatéia que tem um Rahu forte está muito mais preparada para sobreviver aos perigos dos mundos físico e espiritual, pois ele não só empresta sua força em batalha como também discerne os pontos fracos dos adversários. A alcatéia que não tem um Lua Cheia precisa tomar cuidado ao escolher o momento de lutar, pois falta-lhe um guerreiro forte e de confiança em toda e qualquer situação.

Renome primário: Pureza.

Habilidades de especialização: Briga, Intimidação e Sobrevivência.

Listas de Dons: Dominância, Força e Lua Cheia.

Competência augural: Olho do Guerreiro. Uma vez a cada sessão, o Rahu pode tentar "fazer uma leitura" do adversário e determinar qual dos dois é o guerreiro superior. O jogador faz um teste de Raciocínio + Instinto Primitivo; o êxito indica que o lobisomem é capaz de dizer mais ou menos se a ameaça é mais forte ou mais fraca do que ele, ao passo que um êxito excepcional fornece mais informações sobre a distância relativa entre os dois ("ele é muito mais forte do que eu"). Uma falha dramática indica que o personagem julga muito mal o alvo. O olho do guerreiro leva em consideração apenas as habilidades que podem afetar o combate direto. O lobisomem pode interpretar um habilidoso assassino vampiro como "mais fraco", muito embora o vampiro seja muito mais mortífero se tiver a oportunidade de escolher o momento do confronto.

A Transformação: Quando um Rahu se transforma pela primeira vez, sangue é derramado, pois a lua cheia arde de fúria, é a face de Luna, a Destrutora. Muitos Rahu viverão com o sangue de seus entes queridos em suas garras, um lembrete horrível de sua primeira noite como lobisomens.

Mote: *Tarde demais. Se ainda houvesse esperança para você, um de meus amigos estaria aqui, tentando ajudá-lo a salvar o que restou de sua alma miserável. Mas eles não estão aqui: eu estou. Se quiser, pode fechar os olhos. Vai ser mais fácil desse jeito.*

Cahalith: Lua Gibosa, Visionário

Sacerdote e historiador, oráculo e arauto de guerra em igual medida, o Cahalith é a voz de Luna. Ser um Cahalith é ser dominado pelos sonhos, é sentir as coisas num contexto bem definido, é ter a alma agitada constantemente por pensamentos e impulsos que exigem vazão. Luna é a musa daqueles que se transformam durante a lua gibosa, mas também é uma patronesse exigente. Os Cahalith costumam ser artistas ou músicos depois da transformação, mas não particularmente por escolha própria. Para não enlouquecer, eles precisam encontrar uma válvula de escape para as visões enviadas por Luna.

No contexto mais amplo da sociedade dos Uratha, os Cahalith preservam fragmentos dispersos da cultura dos lobisomens. São eles que recordam as antigas lendas e baladas. Eles também se voltam para o futuro e são capazes de encontrar respostas para os problemas do amanhã nos contos de outrora. Até mesmo os Cahalith que não têm ver-

dadeiro talento para compor canções, contar histórias ou criar obras de arte encontram maneiras de se expressar com seus uivos. Dizem que nada é mais pungente que o uivo de um Cahalith. Dizem que os próprios lobisomens das Tribos Puras estacam e se lamentam, mesmo que apenas por um instante, ao ouvir o uivo de um Cahalith Destituído ecoar pelo céu.

Na alcatéia, o Cahalith geralmente é o depositário do conhecimento que falta aos demais. Enquanto o Ithaeur entende o mundo espiritual, o Elodoth aprende a julgar corações e o Rahu domina a arte da guerra, o Cahalith é capaz de fornecer informações sobre quase qualquer coisa. O Cahalith também costuma ser o coração da alcatéia, ele inspira os colegas a lutar com mais ferocidade ou a deter suas garras. Por outro lado, a alcatéia que não tem um Cahalith é obrigada a se esforçar bastante para levantar informações pertinentes, particularmente a respeito de antigas lendas. Sem um Cahalith, a alcatéia talvez lute com menos empenho e zelo; não haverá ninguém para lembrá-los, com palavras e uivos, pelo que exatamente estão lutando.

Renome primário: Glória.

Habilidades de especialização: Expressão, Ofícios e Persuasão.

Listas de Dons: Conhecimento, Inspiração e Lua Gibosa.

Competência augural: Sonhos Proféticos. Uma vez a cada história, o jogador pode pedir ao Narrador um sonho profético que lhe dê alguma pista sobre os desafios que o Cahalith terá de enfrentar. O Cahalith precisa dormir durante quatro horas, no mínimo, para sonhar com o futuro. O sonho é sempre velado pelo simbolismo e terá de ser interpretado pelo personagem. O Narrador encontrará alguns conselhos sobre como narrar sonhos proféticos na pág. 217. Além disso, o Cahalith ganha automaticamente um dado em todos os testes de Ocultismo realizados com a intenção de interpretar presságios ou resolver enigmas esotéricos.

A Transformação: A dádiva de Luna para o Cahalith é a visão, mas, na Primeira Transformação, essa visão pode ser avassaladora. A sucessão rápida de odores, sons, texturas, sabores, cores e outros estímulos geralmente é o bastante para fazer alguém perder o controle. Em outros casos, o lobisomem tem visões imateriais, parte alucinações, parte presságios do mundo espiritual. Em geral, o Cahalith é induzido a uivar bem alto e durante um bom tempo, tentando expressar seu medo, sua confusão ou seu espanto, o que pode levar outros lobisomens direitinho até ele.

Mote: *Ergam suas vozes! Trespassem o céu! Ponham sua raiva, seu pesar, seu desespero e sua esperança para fora com um uivo! Clamem para Luna, a Magnífica, e deixem-na ouvir como seus filhos continuam fortes!*

Elodoth: Meia-Lua, Andarilho Diviso

A meia-lua paira no céu em perfeito equilíbrio, e o equilíbrio é a dádiva de Luna aos Elodoth. Aqueles que se Transformam durante a meia-lua são afetados pela dualidade e extraem sua força dessa dicotomia. Os Elodoth são juízes e executores, capazes de avaliar os dois lados de qualquer discussão, e são as personificações ideais da lei. Eles também são embaixadores junto ao mundo espiritual, estão capacitados a encontrar os espíritos em território neutro e negociar com eles.

Todos os lobisomens vivem no limite entre o lobo e o ser humano, entre a matéria e o espírito, mas o Elodoth tem consciência disso. Essa existência precária instiga o Elodoth a fazer o possível para se manter ainda mais em equilíbrio. Pode ser que o Meia-Lua se esforce para levar metade de sua vida em forma de lobo e metade em forma humana. Talvez ele se sinta compelido a viver no mundo espiritual durante algum tempo depois de ter passado um período prolongado no mundo físico.

O Elodoth desempenha um papel central na alcatéia. Ele entende a paixão selvagem e a Fúria do Rahu e do Cahalith, bem como o misticismo desinteressado do Ithaeur e a mentalidade arredia do Irraka. Ele costuma bancar o advogado do diabo e questionar as decisões do alfa (quando não o próprio alfa) quando seu próprio ponto de vista em relação aos dois lados de uma questão revela uma outra solução possível. No entanto, o Elodoth sábio leva sua função a sério e não abusa de seu privilégio como a voz da contrariedade; no meio de uma carnificina, não é hora de desafiar a autoridade. O ponto de vista duplo do Meia-Lua, em relação aos dois lados de uma situação, tem a função de ajudá-lo a escolher a atitude correta, e não a de fomentar a ação contrária, seja ela a certa ou a errada.

Renome primário: Honra.

Habilidades de especialização: Empatia, Investigação e Política.

Listas de Dons: Intuição, Meia-Lua e Proteção.

Competência augural: Embaixador Espiritual. O Elodoth ganha automaticamente dois dados em qualquer teste de Empatia, Expressão, Persuasão ou Política realizado com a intenção de negociar com espíritos. Esse bônus *não* se aplica aos testes realizados para ameaçar ou intimidar espíritos. Espera-se que o Elodoth diga as palavras certas e procure a conciliação, demonstrando sua capacidade de entender a questão também do ponto de vista do espírito.

A Transformação: Durante a Transformação, o lobisomem talvez perceba algo *errado* nos arredores e tente consertá-lo da melhor maneira possível. Confuso, porém, o Elodoth não sabe dizer exatamente o que está tentando consertar nem por quê. Pode ser que ele destrua o asfalto com suas garras e exponha a terra nua numa tentativa inconsciente de equilibrar as energias da natureza e da humanidade. Talvez ele assuma alternadamente as formas humana e lupina, até finalmente se firmar na forma Gauru. Poucos Elodoth conseguem de fato "consertar" alguma coisa durante o delírio da Primeira Transformação, mas isso não os impede de tentar, às vezes às custas das pessoas desafortunadas que porventura estejam por perto na ocasião.

Mote: *"Respeita tuas presas." Não se trata de uma seqüência aleatória de palavras. É uma lei inscrita em nossos corações animalescos, modeladas por nossas bocas humanas. Somos melhores que os lobos, porque podemos superar nossos instintos. Somos melhores que os seres humanos, porque não temos de matar sem necessidade. Sendo assim, deixe a moça ir embora, ou você terá de se ver comigo.*

Ithaeur: Lua Crescente, Mestre de Espíritos

A lua crescente é o augúrio do xamã, aquele que conversa com os espíritos ou aquele que os caça. Quando mal aparece no céu, Luna é a lua oracular, a deusa e patronesse do misticismo. A lua crescente marca os Destituídos que se transformam sob seu olhar com o discernimento místico e uma ligação com o mundo espiritual. Contudo, como a lua crescente mal emite luz suficiente para ser considerada luar,

o Ithaeur só tem conhecimento suficiente para se meter em encrencas.

Lidar com espíritos é um negócio perigoso de qualquer ponto de vista. O Ithaeur está preparado para encarar o desafio, mas também carrega o fardo do dever de fazê-lo. O Ithaeur tem de continuar a seguir a senda do xamã mais do que qualquer outro lobisomem. Ele não pode dar as costas aos aspectos assustadores da interação espiritual nem ignorar os lugares onde o mundo espiritual anda adoentado e sangrando. Qualquer um que pertença ao Povo é capaz de interagir com espíritos relativamente amigáveis, mas o Ithaeur é aquele que tem de submeter os espíritos mais perversos e virulentos.

O Ithaeur é a autoridade máxima em todas as coisas que lidam com o mundo espiritual. Ele é o guia de todas as incursões pela Sombra e usa seus poderes para dominar os espíritos quando as negociações do Elodoth fracassam. É ele também quem faz os fetiches e provavelmente conhece mais ritos do que seus companheiros de alcatéia. Uma alcatéia sem Ithaeur se encontra em desvantagem ao lidar com espíritos, particularmente com os agressivos. Apesar de todos os lobisomens conseguirem lidar com espíritos em alguma medida, o mundo em que eles vivem é suficientemente hostil para a alcatéia precisar de todas as vantagens a seu alcance.

Renome primário: Sabedoria.

Habilidades de especialização: Medicina, Ocultismo e Trato com Animais.

Listas de Dons: Elementos, Modelagem e Lua Crescente.

Competência augural: Mestre Ritualístico. Os Ithaeur adquirem a característica Rituais e os ritos com o investimento de um número menor de pontos de experiência. Ao adquirir Rituais, o Ithaeur pagará o equivalente a quatro (e não cinco) vezes o novo índice. O Ithaeur que adquire ritos com experiência só precisa investir um número de pontos igual ao índice do rito (e não duas vezes o índice).

A Transformação: Para um Ithaeur, a Primeira Transformação é uma revelação, pois ele toma consciência do mundo espiritual que o cerca. Pode ser que os espíritos aprisionados no mundo físico sintam-se atraídos por ele, ou talvez ele enxergue o outro lado do Dromo e veja o Reino das Sombras em primeira mão. Pode ser uma experiência apavorante e, ocasionalmente, fatal. Um espírito poderoso talvez repare nesse fato e decida não deixar esse possível Ithaeur se desenvolver e se transformar numa ameaça. As coisas que o novo Ithauer vê durante a Primeira Transformação podem assombrá-lo, mas também dão a ele a motivação necessária para seguir seu augúrio.

Mote: *Você não sente o cheiro dessa coisa, não é? As ruas sangram neste ponto, e a ferida está infeccionada. Precisamos agir rapidamente. Quebre as lâmpadas dos postes. Temos de cegar essa coisa antes de eu começar.*

Irraka: Lua Nova, Esreitador

Aqueles que se transformam durante a lua nova são estranhos e imprevisíveis — Destituídos alunares, sem uma

estrela-guia. A bênção de Luna para os Irraka é a capacidade de caminhar sem ser visto: o dom da ilusão.

Na alcatéia, o Irraka é o batedor, o primeiro a seguir a trilha e a avistar a presa. As bênçãos da dissimulação e da astúcia permitem aos Destituídos alunares seguir uma pessoa ou investigar uma área com muito mais facilidade do que seus companheiros de alcatéia. Eles são os lobisomens que caçam sem uivar, que matam com uma mordida silenciosa na garganta.

A despeito de tudo isso, os Irraka não são lobos solitários. Eles podem operar na periferia da alcatéia durante a caçada, mas sentem a força da mentalidade coletiva tanto quanto os outros lobisomens. O augúrio alunar parece não ser tão influenciado por Luna, e um número bem maior de Irraka, em relação a outros augúrios, ainda pensa em si mesmos como "seres humanos". No entanto, mesmo que às vezes optem por caminhar sozinhos por entre os rebanhos humanos, seu lugar é na alcatéia.

Os Irraka também costumam dominar a arte da trapaça, mas não por uma questão de senso de humor. Suas artes enganadoras são exercidas para alcançar outro objetivo: iludir um inimigo ou aumentar a reputação de sua alcatéia. Geralmente são encarregados de manter o segredo da existência do Povo, deixando pistas falsas e passando a perna nos seres humanos locais.

Renome primário: Sagacidade.

Habilidades de especialização: Astúcia, Dissimulação e Furto.

Listas de Dons: Dissimulação, Evasão e Lua Nova.

Competência augural: Sentidos do Desbravador. Por serem os batedores dos Destituídos, os Irraka têm mais facilidade para reconhecer a influência dos espíritos. Os Irraka recebem dois dados extras nos testes realizados com o intuito de olhar de um mundo para outro e perceber espíritos efêmeros (consulte a seção "Regras: dualidade sensorial", no Apêndice Um, pág. 252) ou nos testes realizados para determinar em qual direção fica um locus, desde que o lobisomem se encontre na área de influência do mesmo (pág. 261).

A Transformação: O Irraka pode ser tomado por uma fúria assassina e destruir tudo o que estiver em seu caminho, ou então ele pode ser subjugado pelo medo e tentar evitar o contato com tudo e com todos. O único ponto em comum digno de nota é que a Primeira Transformação dos Irraka costuma acarretar uma necessidade instintiva de se esconder, de se mover com cuidado e em silêncio. A dádiva de Luna, a Encoberta, é o dom da dissimulação, e muitos Irraka usam-no instintivamente para se proteger na noite da Transformação.

Mote: *Você não pensou que havia só um de nós na cidade, não é? Acho que você não sabe muita coisa sobre lobisomens nem vai ter muito tempo para aprender. Ouça. Meus amigos estão chegando.*

Aqueles Que
Caçam nas Trevas

Meninna

Que nenhum lugar sagrado em teu território seja violado

Os uivos noturnos não deixavam as crianças da pequena cidade no meio do nada esquecer as histórias que seus pais contavam. Histórias sobre rapazes e moças que entravam estupidamente na floresta escura durante a noite e nunca mais eram vistos. Na cidade grande, as pessoas ririam dessa "superstição", mas não ali. Os uivos não deixavam os moradores esquecer seu devido lugar. Nem os olhos incandescentes que muitos deles haviam visto de longe. Nem os Meninna. *Aqueles que Caçam nas Trevas.*

Os Primogênitos caçavam dia e noite. Contudo, segundo Aqueles que Caçam nas Trevas, Hikaon-Ur, a Loba Negra, era a única que se sentia mais à vontade durante a noite. Quando a alcatéia de Pai Lobo caçava à noite, ela era a primeira a encontrar o rastro da presa. Quando a alcatéia descansava, depois de um dia exaustivo de caçada, Hikaon protegia as tocas de seus irmãos e irmãs adormecidos. Quando o sol se punha e a lua surgia, não havia caçador mais veloz e silencioso do que ela.

Aqueles que Caçam nas Trevas se preocupam principalmente com os lugares mais distantes das áreas afetadas pela invasão humana. Eles demarcam grandes extensões de território na natureza prístina, cuidam dos lugares sagrados e se ocupam dos espíritos endêmicos desses ambientes. Eles conhecem os ritmos naturais das terras que escolheram, desde a marcha das estações até o do ciclo da água, passando pelas idas e vindas da vida animal nativa.

Esses ciclos, e o comportamento espiritual que se origina neles, precisam ser mantidos com muita atenção, e os Caçadores assumem a responsabilidade de cuidar para que isso ocorra, tomando o lugar de Pai Lobo. Para tanto, eles defendem seus territórios contra tudo o que poderia perturbar o delicado equilíbrio, o que inclui seres humanos descuidados, espíritos malcomportados e lobisomens irresponsáveis. Contudo, em vez de se perder no estardalhaço inútil de seu zelo, os Caçadores adotam uma abordagem sutil, seguindo a orientação de sua patronesse espiritual, a Loba Negra. Os Caçadores espreitam sua presa com cautela e nunca revelam sua presença. Eles se aproximam o máximo possível sem serem detectados e deixam avisos claros e discretos de que os invasores não são bem-vindos — nem estão em segurança. Marcas de garras nas árvores. Pilhas de dentes humanos. Equipamento de sobrevivência resistente rasgado ou destruído. Se esses alertas forem ignorados, os Caçadores agirão de maneira decisiva, abatendo a presa e livrando-se dela com toda a rapidez, sem perturbar de maneira indevida o ambiente circundante.

Apesar de sua afinidade e preferência pelos territórios indomados, Aqueles que Caçam nas Trevas não são incomuns nas cidades dos homens. Eles reconhecem que os lugares sagrados da Sombra urbana não são menos importantes que aqueles que se encontram fora do alcance da humanidade. De fato, eles se dedicam a tomar conta de localidades urbanas importantes sem perturbar os estranhos ecossistemas da vida citadina. Os Caçadores não deixam de ser, nos territórios urbanos, os predadores furtivos e consumados que são na natureza.

Muitos que se unem a esta tribo sentiam-se deslocados antes da Primeira Transformação. Estavam deslocados entre seus semelhantes, na sociedade, em seus próprios corpos. Depois da Primeira Transformação — provavelmente provocada pela frustração —, os lobinhos finalmente percebem que tinham razão esse tempo todo. Eles não tinham lugar entre as pessoas nem nos corpos que sempre conheceram, pois eram algo inteiramente diferente. Essa percepção costuma determinar o estilo de vida de um Caçador durante algum tempo. Ele pode abandonar sua antiga vida e desaparecer no mato, deleitando-se com o bem-estar e a liberdade recém-descobertos. Ele explora reinos desconhecidos pelas pessoas comuns, mata e devora a carne quente e sanguinolenta pela primeira vez — e gosta disso.

Aparência: Por deleitarem-se com a natureza e a existência primitivas, Aqueles que Caçam nas Trevas passam bastante tempo na forma Urhan. Eles apresentam toda a gama de coloração e fisionomia própria das espécies nativas de lobos, desde as pelagens encardidas e mosqueadas dos lobos pantaneiros dos Everglades da Flórida aos pêlos longos e brancos como leite dos lobos árticos da tundra. As pelagens negras como a de sua patronesse totêmica não são mais comuns entre os membros desta tribo do que entre os demais Uratha, mas há quem considere essa pelagem um sinal da graça de Hikaon. Na forma Gauru, os pêlos ficam mais escuros e longos, e seus corpos costumam apresentar uma certa elegância felina.

Quando percorrem as ruas da cidade, os Caçadores geralmente vestem a chamada camuflagem urbana (isto é, roupas simples, indefiníveis, sem grife e de cores terrosas e claras) para não chamar muita atenção. Aqueles que vivem fora das cidades grandes, mas mantêm a forma humana devido a sua utilidade, podem optar pela verdadeira camuflagem, quer se trate de tecidos comprados em lojas ou roupas feitas à mão a partir de peles de animais. Os verdadeiros eremitas talvez usem ainda as mesmas roupas esfarrapadas da época da Primeira Transformação.

Totem: Hikaon, a Loba Negra, predadora consumada e guardiã invisível das tocas de seus irmãos e irmãs. Ela retira sua força daquilo que os outros negligenciam ou subestimam. Os primeiros Caçadores perseguiram-na durante anos até que finalmente conseguiram acuá-la em sua toca e arrancar dela o voto de patronato.

Histórico: Os lobisomens que se tornam Caçadores são muito autoconfiantes antes da Primeira Transformação e protegem zelosamente aquilo que reivindicam como seu. Muitos são reservados e um tanto quanto altivos, armazenando e escondendo aquilo que é importante para eles sem nunca perguntar realmente por quê. Têm dificuldade para confiar em seus parentes e semelhantes; inconscientemente,

valorizam mais a própria opinião do que a de outras pessoas. O furto de alguma coisa ou a incapacidade de impedir a destruição de algo que lhes seja caro pode enfurecê-los a ponto de provocar a Fúria — ou a Primeira Transformação.

Depois do trauma da Primeira Transformação e das agruras que se seguem, Aqueles que Caçam nas Trevas podem ajudar novos lobisomens a dirigir seus instintos possessivos e violentos para atividades construtivas e até mesmo virtuosas. A proteção da natureza e da pureza da tribo é um dever para todos os integrantes. Os novatos são apresentados aos demais, que passaram pelos mesmos ordálios, mas não são cercados nem sufocados por colegas escandalosos e ávidos para se tornar os melhores amigos deles. Dentre todos os Destituídos, os *Menina* são os que mais respeitam a necessidade de um espaço pessoal.

Iniciação: Muitos ordálios d'Aqueles que Caçam nas Trevas são planejados de modo a testar a habilidade de rastreamento do filhote, seu conhecimento do território e sua capacidade de dissimulação durante um longo período de tempo. Alguns mestres ritualistas escondem um fetiche em seu território e fazem o candidato encontrá-lo, ao passo que outros mandam um ardiloso espírito aliado se esconder e fazer de tudo para enganar o lobinho. O filhote pode até mesmo receber instruções para não ser detectado e atrair uma alcatéia de Caçadores experientes para um território neutro e pouco conhecido, depois aproximar-se o suficiente para tocar pelo menos um deles.

Criação de personagens: O típico Caçador valoriza os Atributos Mentais mais que os Físicos e Sociais, pois os primeiros ajudam a caçar. Um predador tem de ser esperto, atento e paciente para procurar sua presa, localizá-la e aproximar-se o suficiente para abatê-la. Pela mesma razão, as Habilidades Astúcia, Investigação, Dissimulação e Sobrevivência são importantíssimas. O Caçador que tenha a intenção de defender seu território e afugentar os invasores sem ser visto precisa de Manipulação e Intimidação, e a Empatia ajuda a entender o que assustará mais o invasor. Muitos Caçadores contam com os ritos necessários para manter a saúde e a santidade de seus locais sagrados.

Renome primário: Pureza.

Listas de Dons tribais: Dissimulação, Elementos e Natureza.

Organização: Aqueles que Caçam nas Trevas exigem grande força de seu alfa e, em troca, oferecem lealdade total. São os mais lupinos no que toca ao comportamento grupal, muitas vezes insistindo para que o alfa se alimente primeiro e posicionando-se contra aqueles que questionam as decisões do líder. Eles também costumam acreditar que é melhor ter um alfa masculino e outro feminino. O alfa é o líder inconteste; o lobisomem mais forte da hierarquia, e de sexo oposto, geralmente passa a ser uma espécie de segundo alfa. O segundo alfa tem mais liberdade para sugerir emendas às decisões do alfa ou discutir abertamente as queixas da alcatéia, e o alfa pode concordar sem perder prestígio.

Casas: Os Caçadores da *Casa da Harmonia* procuram lugares sagrados que foram espoliados e fazem o possível para restaurá-los. Os integrantes desta casa costumam ser lobisomens de posição mediana que procuram obter os próprios territórios. Quando o fazem, defendem esses territórios impiedosamente.

A sábia e volúvel *Casa das Estações* acompanha os ciclos da Terra, mudando seus objetivos e métodos de acordo com as estações. Concentra-se na guerra durante o verão, aceita a morte no outono, recupera-se no inverno e renova-se espiritualmente na primavera.

Os lobisomens da *Casa da Ira* vingam os lugares sagrados de seu território que foram violados e castigam

antecipadamente os invasores. Dotados dos poderes temíveis dos elementos, eles despedaçam todos aqueles que poderiam colocar em perigo as coisas que lhes são caras.

Territórios: Aqueles que Caçam nas Trevas parecem preferir os territórios que se encontram nos confins da natureza selvagem, onde os loci mais antigos correm menos riscos de serem perturbados. Esses locais são os mais confortáveis, os mais fáceis de demarcar claramente e os que mais facilitam a dissimulação durante a caçada. São necessários menos Caçadores para defender uma grande área selvagem. Sem a presença negligente do homem, as mudanças prejudiciais ao clima espiritual costumam ocorrer lentamente. No entanto, os Caçadores não são incomuns nos territórios urbanos pelo simples fato de que, à medida que as cidades se espalham, territórios antes indomados são conquistados e alterados. Quando isso acontece, ainda é preciso limpar o novo ambiente.

Conceitos: vingador dos espoliados, escotista do ramo lobinho, ex-lobista, batedora clandestina, atirador de elite aposentado, ecoterrorista equivocado, localizador de Dominados.

Mote: *Demos a ele inúmeras oportunidades de voltar, mas ele ignorou todos os nossos avisos. Que seja.*

Estereótipos

Garras de Sangue: Podemos sempre contar com o apoio dos Garras quando necessário, quer tenhamos ou não pedido a ajuda deles.

Mestres do Ferro: Eles dizem que é preciso mudar com o mundo, mas fazem vista grossa para os pontos nos quais o mundo não mudou. Será isso um sinal de ignorância ou um símbolo da confiança que eles depositam em nós?

Senhores das Tempestades: Eles costumam uivar e expor as presas quando bastaria um rosnado baixo no meio da noite, mas isso não os faz menos bem-sucedidos do que nós.

Sombras Descarnadas: Será que existe algo inerente ao mundo físico que os impele para os confins mais remotos do Reino das Sombras? Ou será que os mistérios que eles encontram por lá são mais urgentes que nossas responsabilidades aqui?

Lobos Fantasmas: A praga que habita os corações humanos afeta até mesmo nossa espécie. Assustados, dispersos, eles nem sequer sabem o que são.

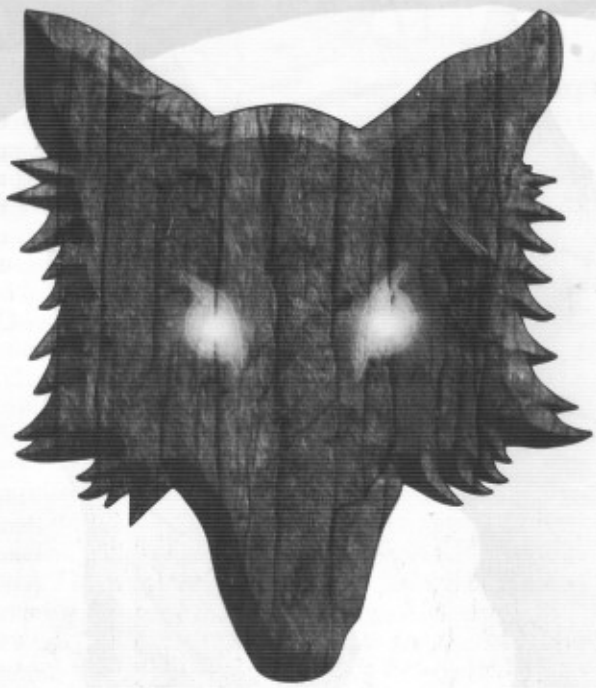
• • •

Tribos Puras: Sua fúria e sua lealdade interna são puras — tudo o mais está contaminado e podre.

Vampiros: Os seres humanos são míopes e cruéis. Os vampiros enxergam mais longe — e são ainda mais cruéis. Tome cuidado.

Magos: Será que eles sentem saudade da época em que a humanidade era mais respeitosa ou será que acalentam um sonho de dominação?

Seres humanos: Aqueles que estão dispostos a ver e ouvir, mesmo assustados por aquilo que vêm e ouvem, são a esperança de sua raça. O resto não vale nada.



Garras de Sangue

Suthar Anzuth

Não ofereças rendição que não aceitarias

Um rugido impõe a morte aos ventos, e até mesmo os maiores predadores fogem em debandada. O monstro se inclina para trás, de pé sobre uma rocha, lustroso e rubro, e, exaltado, uiva. O sangue e a saliva se misturam em sua boca, e juntos escorrem por sua pelagem irregular, pingando sobre a carcaça despedaçada daquilo que costumava ser um homem. Assim são os Suthar Anzuth; *assim são os Garras de Sangue.*

Quando Pai Lobo caçava com os Primogênitos, Fenris-Ur era sempre o primeiro a se atirar na batalha e o último a remover as mandíbulas do pescoço da presa. Alguns Garras de Sangue alegam que Fenris era o mais velho dos Primogênitos, e todos afirmam que ele era — e é — o mais forte. Ele é chamado de Lobo Destrutor, o Devorador de Montanhas. Dizem que ele só mostra as presas quando tem a intenção de matar, pois nunca deixa de matar aquilo que ataca.

Combinando o *êthos* de guerreiro e uma afinidade religiosa com seu totem feroz, os Garras de Sangue são criaturas afeitas tanto ao campo de batalha quanto à caçada. Eles destacam que Pai Lobo foi o primeiro e principal guerreiro — foi do progenitor da raça que os Uratha receberam sua grande força e suas garras terríveis. Para o modo de pensar dos Garras de Sangue, os problemas mais sérios precisam ser resolvidos permanentemente, e, para tanto, os maiores instrumentos a sua disposição são seus caninos. O mundo humano, privilegiado e indulgente no qual eles nasceram é uma mentira. É preciso lutar e matar para sobreviver e prosperar, e somente um tolo não se esforçaria para ser o melhor guerreiro possível.

Ser um Garra de Sangue não é a mesma coisa que ser Rahu. Esse augúrio é tanto uma bênção quanto uma maldição de Luna, uma dádiva de selvageria e violência mitigada pela pureza. Ser um Garra de Sangue não é o mesmo que ser simplesmente um brigão ou até mesmo um soldado no sentido moderno. O primeiro é um estúpido incontrolável que se deleita com a violência. O segundo não tem iniciativa, segue ordens sem questioná-las e não pensa naquilo que motiva suas ações. Tampouco seria uma imagem digna do Lobo Fenris ou do legado de Pai Lobo.

Os Garras de Sangue se esforçam para atingir a perfeição do ideal do guerreiro. O guerreiro resiste sozinho (ou com sua alcatéia). A cada inimigo abatido, ele alcança um objetivo pessoal importante. O guerreiro nunca cede ao desejo de sangue da Fúria, nem a refreia quando a força letal se faz necessária. Ele não conhece o medo, nem mesmo o medo da morte, e entregará sua vida de bom grado se o objetivo pelo qual ele luta puder ser alcançado pelos aliados que ainda restam. Em todas as coisas, o guerreiro Garra de Sangue se porta de acordo com os princípios rigorosos da glória, que seus ancestrais extrapolaram a partir do mandamento do Lobo Fenris.

Alguns Garras de Sangue vivem de acordo com uma versão modificada do ideal do guerreiro e obtêm grande glória por conta disso. Encontrando sua força nas palavras tanto quanto nas armas, eles são conselheiros, mentores e guias para os colegas de tribo, estimulando aqueles que alçam vôo e amparando aqueles que caem. Outros reconhecem que suas garras têm força, mas seus corações são ainda mais poderosos, e tornam-se os sacerdotes da tribo devota, louvando Fenris não só com suas garras, mas também com suas danças, canções e discursos. Todos os membros da tribo conhecem a verdade eterna: o mundo está sempre em guerra, e os maiores guerreiros sempre governam.

Aparência: Os Garras de Sangue se aperfeiçoam em questões marciais. Alguns são grandes e musculosos, outros são magros, fortes e rápidos, mas a maioria se encontra em excelente forma, mesmo para os padrões dos lobisomens. As lutas e a prática constantes geralmente produzem cicatrizes e uma pelagem desigual e irregular. Todos os Garras de Sangue têm uma cicatriz ritualística distintiva em algum lugar do corpo, um sinal de sua iniciação na tribo.

Quando vestem roupas humanas, eles geralmente dão atenção à praticidade, preferindo tecidos resistentes como o brim e os cortes justos, difíceis de agarrar, em vez dos mais

soltos. Trazem os cabelos penteados ou cortados da maneira mais prática possível e de modo a não atrapalhá-los. Na forma Gauru, eles costumam se enfeitar com troféus retirados de grandes inimigos, como ossos ou bens estimados e característicos.

Totem: Fenris, o Lobo Destrutor, pai e professor. Dizem que Fenris é o maior guerreiro de uma tribo de grandes guerreiros. Foi só depois de o derrotar em combate que os primeiros Garras de Sangue conseguiram fazê-lo aceitar o papel de totem. Por ser um deus-lobo destruidor e vingativo, ele castiga com uma raiva imensa e terrível aqueles que não o seguem, e ensina sua gente a fazer o mesmo.

Histórico: Aqueles que se sentem atraídos pela tribo apresentam uma forte tendência para a competitividade e a agressividade, até mesmo antes da Primeira Transformação. Os integrantes costumam ser as típicas "crianças-problema" na época da escola e, mais tarde, mostram-se antagônicos demais para obter êxito na maioria das carreiras profissionais. Outros encontram linhas de trabalho nas quais sua agressividade pode ser útil.

Os Garras de Sangue acreditam piamente nas linhagens — dentre todas as tribos, os Garras talvez tenham a noção mais forte de "família" — e alguns alegam ver a "marca do guerreiro" nos lobisomens que deveriam pertencer a essa tribo. A mentalidade guerreira é cada vez mais rara no mundo contemporâneo, o que reduz o número de lobisomens que realmente acreditam na importância da habilidade marcial e da tradição antes da Primeira Transformação.

Iniciação: Não chega a surpreender que a doutrinação dos Garras de Sangue envolva algum tipo de conflito ou teste físico. Podem ser provas de resistência nas quais o iniciado deve pender de uma árvore durante um dia e uma noite, ou combates ritualísticos nos quais o filhote tem de obter uma vitória perceptível. Um Irraka talvez precise descobrir e explorar com êxito a fraqueza secreta de um rival ou demonstrar sua astúcia em combate. Um Ithaeur pode receber a missão de submeter um espírito aliado no prazo de uma semana antes de enfrentar e desafiar um adversário experiente. Um Rahu talvez seja obrigado a enfrentar um oponente fisicamente inferior, mas irritante, e obrigá-lo a se render sem perder o controle. Como parte do ordálio de iniciação, o Garra de Sangue é sempre ferido ritualmente — um ferimento profundo que deixará uma cicatriz a ser ostentada com orgulho.

Criação de personagens: Os membros da tribo não costumam ter a sua disposição os instrumentos necessários para estabelecer relacionamentos interpessoais sutis, como Manipulação ou Autocontrole, apesar de muitos possuírem Presença considerável. Muitos são talentosos no emprego de Intimidação, com o intuito de conseguir o que desejam, e a tribo enfatiza o treinamento para aumentar o Vigor.

Muitos membros da tribo já eram versados em Esportes, Briga e Armamento antes de se filiarem, mas aqueles que não eram não demoram a desenvolver essas Habilidades. Não basta sobreviver aos Ritos de Iniciação marciais da tribo: é preciso vencê-los. A maioria dos Garras de Sangue conhece um pouco de Medicina. Eles são expostos a muitas lesões, e até mesmo os ferimentos dos lobisomens precisam de cuidados de tempos em tempos.

Renome primário: Glória.

Listas de Dons tribais: Força, Fúria e Inspiração.

Organização: Os Garras de Sangue acreditam na alcatéia mais forte possível. Numa alcatéia formada exclusivamente por Garras de Sangue, o alfa é só o guerreiro mais resistente e esperto do grupo — geralmente aquele que é lobisomem há mais tempo. Nas alcatéias multitribais que não se dedicam à guerra, a maioria dos Garras de Sangue fica à vontade no papel de coadjuvante; eles só almejam a posição de alfa quando é

necessário que o alfa seja um guerreiro. Quando duas ou mais alcatéias de Garras de Sangue se encontram, o resultado mais provável é uma celebração barulhenta, cheia de Garras empenhados em acertar velhas pendências em diversas competições de força, habilidade marcial e resistência. Até mesmo seus conselhos de guerra e funerais exsudam uma energia que beira a violência.

Casas: Todo Garra de Sangue se esforça para ser o maior guerreiro do mundo, mas a *Casa de Garm* não pára por aí. Feroz em combate, a casa celebra ritos duas vezes ao ano, atirando seus integrantes em combates internos. Poucos guerreiros são mais disciplinados, ferozes ou sedentos de sangue que os da Casa de Garm.

A *Casa das Espadas* é o contraponto político da mentalidade absolutamente guerreira. Qual é o propósito de ser forte em combate se não há uma batalha digna a ser travada? Eles acreditam que a tribo deve encontrar um propósito mais elevado e tentar ser, além de grandes guerreiros, a grande liderança na guerra. Outros Garras de Sangue da tribo costumam dizer que as Espadas desafiam Fenris abertamente com suas declarações, o que é motivo de muitos duelos.

Por fim, a *Casa do Wendigo* enfoca métodos brutais e astuciosos, especializando-se na superação de adversários vastamente superiores no próprio território do inimigo. Operam em grupos muito unidos que, às vezes, se isolam de outros amigos e aliados durante meses a fio, contando apenas uns com os outros. Eles não são dados a ataques frontais e descarados, pois preferem se insinuar nos redutos do inimigo para fazer seu trabalho e depois desaparecer no meio da confusão antes que as forças adversárias consigam se organizar.

Territórios: Um número surpreendente de alcatéias dos Garras de Sangue reivindica território nas cidades. Não faltam desafios nem presas adequadas na natureza, mas as cidades prometem vampiros, feiticeiros e outros adversários interessantes. Os Garras de Sangue que têm aspirações "altruístas" geralmente começam escolhendo uma categoria de criatura como presa (como, por exemplo, traficantes de drogas, chupa-sangues ou a mídia). Aqueles que não se interessam tanto pelo progresso cívico simplesmente fortalecem suas posições persuadindo ou obrigando os espíritos da área a se tornarem aliados ou informantes. Que tremam de medo aqueles que desejam guerrear com guerreiros.

Conceitos: caça-vampiros, ex-correspondente de guerra, árbitro de duelos, valquíria urbana, consultor tático, caçador de territórios, capelão.

Mote: *Você está me desafiando? Você traz a bravura no rosto, mas ouço daqui seu pulso acelerado e sinto o cheiro do medo no suor que brota de sua testa. Não me faça perder tempo.*

Estereótipos

Aqueles que Caçam nas Trevas: Para eles, três quartos de cada batalha se dão antes do primeiro golpe. Mesmo assim, eles costumam perder de vista o simples valor de ser mais forte, mais rápido e estar mais bem equipado.

Mestres do Ferro: Nem todos conseguem ser guerreiros para todas as ocasiões, mas eles demonstraram seu valor como guerreiros em seus ambientes limitados.

Senhores das Tempestades: Aqueles que expulsamos são os que ficam o tempo todo nos dizendo como eles são fortes e controlados. Aqueles que respeitamos são os que calam a boca e provam que realmente o são.

Sombras Descarnadas: Espertos e sábios, mas seu primeiro instinto é fazer concessões. Nós só recorremos a esse tipo de coisa quando não há mais chance de vitória e a morte não nos trará nenhuma glória.

Lobos Fantasmas: Eles brincam de homem e lobo, mas não encontram alívio em nenhum dos dois papéis. Quando eles cederem ao fogo que arde em seus corações, então talvez eles nos procurem para aprender conosco.

• • •

Tribos Puras: Nossos adversários mais dignos e temíveis. Eles não querem trégua e não fazem concessões.

Vampiros: Eles têm presas desenvolvidas, mas não é isso que os torna perigosos. Nunca os combata nos lugares controlados por eles.

Magos: Eles parecem humanos, mas não são tão delicados e vulneráveis. Se você souber *exatamente* do que um deles é capaz, e se ele representar uma ameaça direta àquilo que é seu, abata-o; caso contrário, pense duas vezes.

Seres humanos: Se você tem família e se importa com os seus, respeite-os e proteja-os. O resto não vale a pena.

Mestres do Ferro

FARSIL LUHAL

Respeita teu território em todas as coisas

O investigador abriu caminho pela multidão de curiosos e o bando de policiais uniformizados que tomavam a rua. Ele olhou para as marcas bestiais de garras deixadas no corpo da mulher e sorriu de leve, satisfeito com a própria obra. Em seguida, inventou uma desculpa qualquer e partiu, um lobo em pele de cordeiro, um Farsil Luhal, *um Mestre do Ferro.*

Existem lobisomens de todas as tribos nas cidades, mas os Mestres do Ferro diriam que os demais nunca viveram de fato *nas* cidades. Na mesma localidade geográfica, sim, mas nunca como parte da cidade em si. A cidade não é onde se vive, é algo no qual você se insere. É uma relação ao mesmo tempo espiritual, mental, física, sexual e visceral. E é o território deles.

De acordo com a tradição da tribo, o Lobo Vermelho, Sagrim-Ur, vivia perguntando ao Pai por que a chuva caía, por que a montanha era alta, por que o vento soprava... A cada pergunta, a resposta de Pai Lobo era sempre a mesma: "É assim que as coisas são, e isso é bom. Nada mais importa."

Mas Sagrim nunca se contentava com essa resposta. Ele questionava tanto porque queria mudar as coisas e ver o que aconteceria se ele desfizesse parte do rígido equilíbrio que Pai Lobo tinha como dever manter. Ele nunca teria apoiado a morte de Pai Lobo, mas tampouco tentou impedi-la quando sobreveio o ataque fatídico. Até mesmo quando Pai Lobo agonizava e rosnava, impotente e furioso, o Lobo Vermelho o fitava com secreta admiração, imaginando o que aconteceria com as coisas agora que elas não seriam mais controladas. Mas foi o próprio Sagrim quem mudou quando Pai Lobo o apanhou e o segurou sob o peso de uma pata enfraquecida para dizer: "As coisas não serão como deveriam ser. Observa-lhes o desenvolvimento e lembra-te do que eu disse que era bom".

O Lobo Vermelho transmitiu essa lenda e sua própria parte no Juramento a seus pródigos Destituídos, e os Mestres do Ferro respeitam-lhe a sabedoria. Sabem que os Uratha nunca voltarão a ser os senhores da Terra como foram seus ancestrais, mas eles acham que a raça humana tem o potencial para assumir esse papel. Portanto, eles acompanham o ritmo veloz das mudanças da humanidade, observam seu desenvolvimento. E, à medida que os seres humanos alteram a face do mundo e dão forma a sua Sombra, os Mestres do Ferro aplicam os melhores produtos da engenhosidade humana com a intenção de aprimorar e respeitar seus territórios.

No entanto, os *Farsil Luhal* não renunciaram à própria espécie. Afinal de contas, eles não desejam *ser* como os humanos. Eles querem a liberdade de tomar o que for preciso da força da humanidade e manter um vínculo com a Sombra que os seres humanos não conseguem ver, sem esquecer jamais aquilo que Pai Lobo

disse ao Lobo Vermelho que era bom. Eles acolhem a mente lógica e engenhosa da humanidade tanto quanto seus próprios instintos de predador. Seu jogo é a adaptação, e não a adoração servil a um ideal imperfeito. Eles são os predadores camuflados da era moderna. Na cidade — e, de fato, *na* cidade —, eles não têm rivais.

Aparência: De um modo geral, os Mestres do Ferro preferem as modas atuais que são aceitas ou esperadas pelos seres humanos que os cercam. Alguns preferem as roupas executivas, normais e despretensiosas da classe média, ao passo que outros tentam permanecer na vanguarda da moda *yuppie*. Há outros ainda que se vestem como membros das diversas subculturas que habitam seus territórios, desde os exibicionistas flagelados e tatuados até o predador urbano de camiseta justa e *bandana* na cabeça. De um jeito ou de outro, todos os Mestres do Ferro exsudam a aura predatória que marca qualquer lobisomem, o que torna ainda mais desafiadoras suas tentativas de se misturar à comunidade.

Na forma de batalha, alguns Mestres do Ferro desenvolvem *personas* com um visual perturbador, um reflexo do ambiente urbano feito de ruídos, arestas e horrores. Alguns alteram a pelagem e tingem algumas mechas com cores ameaçadoras. Outros entrelaçam correntes no pêlo e penduram glifos ou símbolos de metal ou vidro nos elos. Há ainda aqueles que desprezam essas vaidades e deixam a realidade selvagem de suas formas Gauru servir como lembrete de que eles são muito mais do que os simples seres humanos que aparentam ser.

Totem: Sagrim, o Lobo Vermelho, que sempre foi respeitoso, eternamente curioso, engenhoso e astuto. A ele foi conferida a responsabilidade de vigiar a humanidade e relatar a Pai Lobo os efeitos que essas criaturas produziam involuntariamente no Reino das Sombras. Os primeiros Mestres do Ferro conquistaram o patronato do Lobo Vermelho ao defender a causa que os impelia, solucionar seus enigmas e, desse modo, provar o próprio valor.

Histórico: A tribo dos Mestres do Ferro atrai aqueles dentre o Povo que sempre procuraram novas maneiras de fazer as coisas e que não têm medo de correr riscos. Antes da Primeira Transformação, costumam ser aficionados por novas tecnologias, reformadores sociais e idealistas, ou simplesmente todos aqueles que se elevam acima do pensamento provinciano e convencional das outras pessoas. Eles enxergam com que velocidade e radicalismo a sociedade humana muda, e a idéia de deixar a mudança acontecer e ficar para trás é frustrante. No entanto, os defensores da evolução social progressiva nem sempre são compreendidos em sua própria época (principalmente no Mundo das Trevas). Os conflitos com aqueles que se contentam em adotar ideais ultrapassados podem levar a um estado de fúria e a uma violência capazes de provocar a Primeira Transformação.

Iniciação: Em geral, a chave para se destacar no ordálio iniciático dos Mestres do Ferro é trapacear. Os futuros Mestres do Ferro não costumam receber essa dica, mas os mestres ritualistas que estabelecem os desafios esperam essa atitude e a aprovam. Eles preparam tarefas que parecem impossíveis ou traiçoeiramente simples e que se tornam exponencialmente difíceis quanto mais o filhote se esforça para completá-las. O teste, portanto, é verificar com que rapidez o filhote percebe as dificuldades que se erguem contra ele e com que eficácia ele adapta uma solução nada convencional ao problema — ou se arranja com uma solução convencional.

Criação de personagens: Os Atributos Mentais e Sociais dão boas categorias primárias para os Mestres do Ferro, com um certo foco em Inteligência e Autocontrole. Eles também costumam preferir Habilidades modernas e de tendência humana — como Informática, Ofícios, Condução, Armas de Fogo, Ciências e Manha — muito mais que os membros de outras tribos. O Ocultismo também é um imperativo, pois eles confrontam e estudam constantemente novos tipos de espíritos urbanos. Alguns Mestres do Ferro sacrificam um círculo de Harmonia em troca de pontos de experiência, pois valorizam muito mais seus lados humanos do que suas facetas lupinas. Eles também apresentam a tendência de aprender vários ritos com os quais celebram e respeitam seus territórios.

Renome Primário: Sagacidade.

Listas de Dons tribais: Conhecimento, Modelagem e Tecnologia.

Organização: Os Mestres do Ferro são notadamente individualistas no que se refere a suas alcatéias. Um deles pode se sentir à vontade numa alcatéia governada com mão de ferro, enquanto outro prefere a divisão igualitária do poder praticada numa determinada alcatéia. Apesar dos Mestres do Ferro muitas vezes serem tão voluntariosos quanto qualquer Elodoth, sua crença na adaptação também se aplica a seu sistema hierárquico. Eles têm uma grande predisposição a empregar meios modernos de transporte e comunicação para manter contato com seus colegas de tribo, mas o medo saudável da descoberta os impede de abusar corriqueiramente desses instrumentos. Como os Mestres do Ferro sabem muito bem, poucas linhas telefônicas são seguras e a internet nunca é.

Casas: A *Casa do Relâmpago* se dedica ao estudo ainda incipiente dos aspectos xamanísticos da eletricidade e dos inúmeros contrapontos espirituais gerados pela engenhosidade humana.

A *Casa do Metal* é consideravelmente mais antiga, tendo suas raízes na tradição dos ferreiros. Os membros se julgam especialistas na metalurgia e na engenhosidade tecnológica; uma arma ou um fetiche manufaturado por um deles certamente seguirá os mais elevados padrões de qualidade.

Os lobisomens da *Casa dos Tomos* se dedicam à erudição e à preservação do saber. Esses historiadores, arquivistas e analistas de dados fazem o possível para compilar o registro vivo das mudanças impostas pelo tempo e o que a tribo precisa fazer para acompanhá-las.

Territórios: Não é nenhuma surpresa que a maioria dos territórios dos Mestres do Ferro se encontre perto da civilização humana, seja uma desolada megalópole ou uma cidadezinha interiorana e estranhamente pacata. Eles tendem a marcar suas fronteiras de maneira mais discreta que os lobisomens de outras tribos, misturando os símbolos dos totens de alcatéia às pichações, pendurando pequenos talismãs nos fios de alta tensão e nos semáforos e até mesmo fixando as advertências apropriadas na Sombra urbana. À luz do mandamento do Lobo Vermelho, os Mestres do Ferro se esforçam constantemente pa-

ra manter seus territórios em condições impecáveis e todos os espíritos ali circunscritos pacificados, mas quanto maior for o território urbano, mais difícil será a tarefa.

Conceitos: uma lenda urbana viva, folclorista urbano, emissário junto aos vampiros, artífice de klaives, porta-voz das ruas, advogada sindical persuasiva, engenheiro civil/geomante.

Mote: *A cidade não é simplesmente uma floresta ou selva travestida de aço e vidro, é um território único com as próprias regras e ciclos de vida predatórios. Vem comigo que eu te mostro.*

Estereótipos

Aqueles que Caçam nas Trevas: Eles não sabem se misturar e desaparecer no ambiente urbano tão bem quanto nós, mas aprendem rápido. Talvez até mais rápido do que nós na natureza.

Garras de Sangue: Eles têm mais a aprender conosco do que as últimas táticas militares humanas. Eles só não perceberam isso ainda.

Senhores das Tempestades: Não nos importamos de acatar a opinião dos competentes desde que eles estejam dispostos a admitir quando estão fora da própria alçada.

Sombras Descarnadas: Eles nos ajudaram a identificar e a compreender alguns dos tipos mais recentes de espíritos gerados pela paisagem urbana, mas entendemos melhor do que eles como esses espíritos se encaixam no todo.

Lobos Fantasmas: Que Luna nos guarde desse destino. Literalmente.

• • •

Tribos Puras: Os tempos mudaram e não somos mais os canalhas que costumávamos ser. Se Luna aceitou isso, por que os chamados Puros não o aceitariam?

Vampiros: Estagnação, predação indiferente e uma soberba imorredoura que eles travestem de *noblesse oblige*... De certo modo, eles são um reflexo daquilo que poderíamos nos tornar.

Magos: Se essas... pessoas são a etapa seguinte da evolução humana, que mudanças ainda virão para torná-las necessárias?

Seres humanos: Abençoados sejam esses talentos maliciosos, irracionais e de vida breve por nos manter ocupados. O que seria da vida sem eles?

SENHORES DAS TEMPESTADES

IMINIR

NÃO PERMITAS QUE ASSISTAM NEM ATENDAM A TUA FRAQUEZA

O raio fulgurante racha o tronco de uma árvore antiga, e o estrondo do trovão desfaz o silêncio agourento da noite. Os animais de caça debandam, com a pulsação acelerada, e até mesmo os valentes predadores são tomados de pânico e fogem. E aqueles que se julgam acima de predadores e presas são paralisados por um terror incomum, sem saber o que está por vir. Eles ainda não reconhecem os sinais do descontentamento dos Iminir, *os Senhores das Tempestades.*

Segundo as lendas, quando Pai Lobo foi morto e todos entenderam o que essa morte guardava para o futuro, os Primogênitos voltaram-se para os dois mais velhos em busca de orientação e apoio. Huzuruth-Ur, o Lobo Diro, o mais velho, forte e cruel da ninhada, rosnou cheio de rancor e jurou vingança eterna aos traidores que haviam cometido o crime. Skolis-Ur, o Lobo Invernal, o segundo mais velho, sentia um pouco dessa raiva, mas nada se comparava à voraz tempestade de pesar que grassava dentro dele. Sobrepujado, ele atirou a cabeça para trás e emitiu um uivo pungente e pesaroso, diferente de tudo o que seus irmãos e irmãs já tinham ouvido antes. Eles se encolheram e entraram em pânico, sem saber o que fazer, e choramingaram baixinho.

O sofrimento deles tocou o coração do Lobo Invernal, e ele percebeu que sua fraqueza havia magoado os irmãos num momento tão frágil e incerto. Ele readquiriu o controle de suas emoções e assumiu a responsabilidade de tentar liderar seus irmãos, como lhe parecia que Pai Lobo teria feito. Ele dedicou sua lealdade aos lobisomens suficientemente fortes para dominá-lo e subjugá-lo e delegou a todos os seus descendentes uma parte de sua força. Instilou neles sua noção de responsabilidade e passou adiante a lição de que o líder precisa sempre carregar seu fardo com força e dignidade para que aqueles que o seguem não venham a sofrer. E não importa o que ocorra ou o que os outros pensem dele, o líder tem sempre de fazer aquilo que se exige dele e acreditar que a história celebrará sua probidade.

Nos dias de hoje, os Senhores das Tempestades ainda carregam o fardo imposto por Skolis, tentando liderar os primos de outras tribos e levá-los a realizar o trabalho que a morte de Pai Lobo deixou por fazer. Eles sabem que precisam ser fortes e inflexíveis, para fazer jus a suas responsabilidades, e nunca hesitar por medo, fraqueza ou por se preocupar com a possibilidade de seus primos não aprovarem seus métodos. Tudo o que importa é fazer o que é necessário sem fracassar nem se queixar.

Aparência: Os Senhores das Tempestades exibem uma imagem de poder. Aqueles que o fazem de propósito preferem as roupas feitas sob medida que realçam sua estatura e compleição física, com cores fortes, vibrantes e chamativas. As jóias que usam, sejam normais ou fetiches, são exibidas ostensivamente e conservadas com todo o esmero. Suas formas Gauru são torres maciças de músculos volumosos que nem mesmo o vendaval mais feroz sonharia derrubar.

Os Senhores das Tempestades costumam ser identificados pela maneira como se portam e lidam com as pessoas. Ao conversar com alguém, eles se aproximam um pouco além do esperado e fazem vulto, erguendo as caudas na forma lupina ou projetando os ombros em suas formas bípedes. Eles sustentam o "olho no olho" durante mais tempo, a ponto de incomodar muitas pessoas, e gostam de mostrar os dentes quando falam. Chamam as pessoas pelo primeiro nome, independentemente das convenções sociais, gesticulam bastante e nunca hesitam em iniciar contato físico informal, fazendo com que praticamente todos a sua volta escutem passiva e atentamente ao que eles dizem.

Totem: Skolis, o Lobo Invernal, o segundo filho espiritual de Pai Lobo, logo depois de Lobo Diro. Era sua responsabilidade vigiar e proteger seus irmãos e irmãs quando Pai Lobo estava ocupado. Os Senhores das Tempestades exigiram que ele demonstrasse a mesma responsabilidade para com seus primos semicarnais e, com força bruta e obstinação, obrigaram-no a concordar. Ele será o patrono leal de sua tribo enquanto julgar que seus protegidos são dignos, mas, se eles começarem a demonstrar fraqueza, o Lobo Invernal certamente se voltará contra eles.

Histórico: Os lobisomens que se tornam Senhores das Tempestades têm por hábito não só buscar o poder como também fazer com ele alguma coisa digna de nota. Eles transbordam autoconfiança, tomam arrogantemente aquilo que desejam e, incansáveis, se esforçam para fazer com que as pessoas que não reagem favoravelmente mudem de idéia. Esse comportamento logo se torna despótico e afasta as pes-

soas, a despeito das intenções em contrário, mas não é inspirado por mera cobiça ou arrogância. Inconscientemente, o futuro lobinho sente que falta alguma coisa em sua vida e tenta em vão preencher essa lacuna. A frustração dos repetidos fracassos (ou um confronto inevitável com as pessoas que mais se irritam com esse comportamento) é suficiente para provocar a Primeira Transformação.

Conversar com Senhores das Tempestades experientes depois de passado o turbilhão inicial da Transformação ajuda os filhotes a perceber que o poder e a autoridade são seu direito de nascença, mas aquilo que até agora lhes faltava era um *propósito*. Os Senhores das Tempestades poderão fornecer esse propósito, mas somente se o filhote tiver força suficiente para suportar o Rito de Iniciação.

Iniciação: O ordálio tribal dos Senhores das Tempestades costuma ser uma prova de sobrevivência razoavelmente simples. Alguns mestres ritualistas preferem um teste de resistência física, como fazer o lobinho passar tranqüilamente por um brutal corredor polonês. Outros têm preferência por uma série de ordálios medievais que testam os limites já extraordinários do corpo do lobisomem. Há quem deixe os candidatos sozinhos e nus (ou quase) num local isolado e ermo para tentar agüentar a força selvagem de uma tempestade mortífera sem emitir sequer um gemido de desconforto. Como é o caso de todos os ordálios, esses ritos têm o intuito de excluir os fracos, os desleixados e os indignos. No entanto, o propósito secreto e implícito desses testes é instilar confiança e auto-estima. A recordação desse rito será um lembrete constante para o lobisomem de que ele é forte e conseguirá sobreviver se tiver força de vontade suficiente para resistir.

Criação de personagens: A prioridade designada às categorias de Atributo e Habilidade depende da senda de poder escolhida por cada Senhor das Tempestades. Um manipulador discreto talvez se concentre nas categorias Sociais, preferindo Manipulação, Política, Persuasão, Socialização e Astúcia. Um comandante enérgico e dominante poderia ter preferência por Atributos e Habilidades da categoria Física, com uma pitada de Presença, Perseverança e Intimidação. O sábio que lidera pelo exemplo talvez prefira Atributos e Habilidades Mentais, além de Autocontrole e Expressão. Os Senhores das Tempestades costumam ter índices de Sobrevivência e Vigor acima da média, como conseqüência de seus ordálios iniciáticos, e não é incomum que seus índices de Autocontrole e Perseverança levem a uma Força de Vontade considerável.

Renome primário: Honra.

Listas de Dons tribais: Dominância, Clima e Evasão.

Organização: Nem todo Senhor das Tempestades pode ser alfa de alcatéia, e essa percepção impede que suas alca-

téias cedam ao peso das rivalidades internas. Não, aqueles que não lideram demonstram sua maestria de outras maneiras. Um deles talvez estude o conhecimento e as competências próprias das obrigações de seu augúrio, de maneira a ser o mestre inconteste desse campo. No mais, contudo, é provável que um Senhor das Tempestades tente assumir a liderança de uma nova alcatéia. Uma declaração confiante de autoridade é capaz de cortar pela raiz as tensões incipientes de uma alcatéia e facilitar as coisas para que um grupo de lobisomens relativamente jovens possa funcionar. Surpreendentemente, sua hierarquia tribal não é tão rígida quanto seria de esperar. Apesar de cada Senhor das Tempestades conhecer muito bem seu lugar, os mais sábios entendem que não é bom formalizar ainda mais essa hierarquia de respeito para não deflagrar uma onda de lutas internas e fúteis. Eles geralmente se reúnem em noites tempestuosas, quando seus uivos se misturam ao estrondo do trovão.

Casas: Os Senhores das Tempestades da *Casa dos Corvachos* praticam o engodo e a manipulação como uma senda para o poder. Eles são ardilosos e evasivos, geralmente tentam exercer sua autoridade por meio de representantes ou de ingênuos que não percebem que são manipulados.

Por outro lado, os lobisomens da *Casa do Trovão* chegam ao poder por meio da dominância pura e simples. Quando acham que é seu direito, eles desafiam e acabam vencendo os oponentes, depois lideram pela força, sempre atentos à possibilidade de um dia alguém novo aparecer para suplantá-los.

Os lobisomens da *Casa do Inverno* não são nem tão furtivos nem tão descarados. Eles praticam com determinação certos rituais que possam vir a esclarecê-los e examinam as situações da maneira mais meticulosa possível a fim de descobrir o curso de ação mais recomendado. Quando não se encontram em posições de autoridade, eles ignoram ordens e conselhos estúpidos e simplesmente lideram pelo exemplo, sabendo que todos acabarão reconhecendo que eles estavam certos.

Territórios: Mais do que as outras Tribos, os Senhores das Tempestades preferem territórios que homens e lobos normais acham inóspitos. Desde as alturas de cordilheiras agrestes varridas pelo vento até as várzeas inundáveis, passando pelas desoladas estepes da tundra e desertos de terra dura e ressequida, eles demarcam o terreno e repelem violentamente os intrusos. Se o fazem, não é por falta de opções melhores, e sim porque alguém precisa cuidar desses lugares, e quem melhor dos que os mais fortes e tenazes membros do Povo? Contudo, nem todo Senhor das Tempestades vê o benefício inerente de uma vida como essa, e muitos tentam satisfazer suas ambições nos melhores e mais confortáveis territórios que consigam obter.

Conceitos: alfa pródigo, a descolada da alcatéia, pomo da discórdia, profeta e beta da alcatéia, chantageador, cruzado íntegro, mentor veterano e grisalho.

Mote: *É o seu território, não é? Eu deveria ter adivinhado. Não, pode parar de falar, porque eu vou dizer o que faremos para consertar as coisas por aqui.*

Estereótipos

Aqueles que Caçam nas Trevas: Eles representam a outra ponta do espectro em relação a nós, pois defendem seus territórios discretamente, semeando a paranóia entre seus inimigos. É uma estratégia esquisita, mas parece funcionar.

Garras de Sangue: São tão honrados, corajosos e intransigentes quanto nós, mas nem sempre estão dispostos a fazer o que é necessário para assegurar de fato seus territórios.

Mestres do Ferro: A adaptabilidade e as concessões angariaram-lhes um poder significativo e incontestável em seus territórios urbanos, mas o que essa especialização terá lhes custado?

Sombras Descarnadas: Sem pestanejar, eles chegam a extremos incríveis para confrontar aquilo que os outros não entendem e temem. Nós faríamos a mesma coisa e com a mesma freqüência se fosse assim tão necessário quanto eles acreditam.

Lobos Fantasmas: Aqueles que sobrevivem por conta própria durante tanto tempo merecem nosso respeito e são bons aliados. O resto não passa de um bando de crianças assustadas e ignorantes.

• • •

Tribos Puras: A misericórdia de Luna invalida o dogma rancoroso e vingativo do fanatismo impertinente deles. Veremos, no final, quem continuará de pé.

Vampiros: Se eles são de fato os senhores invisíveis da noite, por que é que todas as suas manobras são motivadas pelo medo perpétuo que nutrem por suas vítimas?

Magos: Eles disfarçam muito bem sua força — é impossível diferenciá-los dos seres humanos normais até ser tarde demais. Será que eles simplesmente se preocupam com o rebanho humano ou estão se escondendo de coisas que eles conseguem ver, e nós não?

Seres humanos: Os piores sorriem com afetação e docilidade ou adulam uns aos outros, o que nos impede de respeitá-los. Os mais fortes correm o risco de se alienar até mesmo de seus semelhantes e, por isso, esquecem justamente aquilo que os tornava fortes.

Sombras Descarnadas

Hirfathra Hissu

A cada espírito o que lhe é devido

O menino sabia que o lobo estava ali. Nem seus pais nem as outras crianças acreditariam nele, mas ele sabia que o lobo estava ali. Pensavam que ele mentia, e tinham medo de lobos, mas não o menino. O lobo matava as coisas ruins que perseguiam o garoto em seus sonhos. Ele nunca cogitou perguntar por que coisas ruins o perseguiam em seus sonhos, nem por que o lobo as matava. Mas o lobo o fazia, pois ele era Hirfathra Hissu, *uma das Sombras Descarnadas.*

As lendas das Sombras Descarnadas falam de Kamduis-Ur, a Loba da Morte, a mais calada dentre os filhotes de Pai Lobo, e de sua caçada que percorreu a Terra. Tentando aprender com todos os animais que caçava, ela subiu às montanhas e viu as cabras selvagens que davam à luz. Correu pelo céu e viu a sabedoria da águia que voava. Fascinada, ela caçou em todos os continentes e oceanos, apaixonando-se por tudo o que encontrava. Ela estudava aquilo que amava e aprendia mais sobre o objeto de seu amor, sempre ansiosa por descobrir os segredos ocultos nos padrões da vida. E quando as respostas lhe escapavam, ela interrogava Pai Lobo. Ele dividia com ela algumas idéias, mas negava-se a revelar outras, encorajando-a a continuar com a caçada. Mostrava a ela as sendas que levavam às sublimes cortes espirituais e ajudava-a a encontrar o próprio caminho. Com o tempo, Kamduis aprendeu, selou pactos e ajudou Pai Lobo a cumprir seus deveres. Quando Pai Lobo foi morto, ela lamentou com um uivo, não por sua perda, mas pelas coisas que ele ainda tinha a ensinar.

Com o passar do tempo, os outros começaram a procurar a Loba da Morte para que ela os ensinasse, assim como ela aprendera com seu pai. Xamãs e ritualistas, pajés e curandeiros, esses lobisomens — as Sombras Descarnadas — agora se dedicavam a estudar o desconhecido e a restabelecer as antigas relações que Pai Lobo mantinha com as cortes espirituais. Descobrir e entender o conhecimento que pereceu com Pai Lobo exige aventurar-se na natureza mais primitiva, nos cantos mais escuros da cidade e nas sombras mais escuras do outro mundo. É a esses lugares que as Sombras Descarnadas vão, dotadas de uma curiosidade intrépida.

Aparência: O nome Sombras Descarnadas é mais do que apropriado. Semanas de viagem, geralmente pelos lugares mais terríveis e desesperadores, costumam consumir toda a gordura que ainda resta nos corpos desses Destituídos. Os *Hirfathra Hissu* geralmente são magros e fortes, e alguns chegam a ser macilentos, mas as Sombras Descarnadas dificilmente são débeis. Não conseguiriam ir aos lugares que vão sem esperar problemas nem se preparar para enfrentá-los. Na forma Gauru, são espectros assus-

tadores: altos, sombrios e dotados de garras que, em comparação com o resto do corpo, parecem ainda mais compridas do que deveriam ser.

Em todas as formas, as Sombras Descarnadas geralmente usam grandes quantidades de jóias e amuletos que deixam perplexos os lobisomens de outras tribos. Cada um deles é um "amuleto da sorte" ou uma proteção contra um dos muitos horrores que esses lobisomens encontraram numa vida inteira de jornadas. Os membros das outras tribos costumam dizer que é possível adivinhar a idade de uma Sombra Descarnada pela força de seu olhar. É possível fitar os olhos de um membro mais jovem sem pestanejar, mas é muito difícil encarar um velho xamã.

Totem: Kamduis, a Loba da Morte, a mais reservada e peculiar dentre os filhos de Pai Lobo. Ela visitou lugares estranhos em busca das perspectivas únicas que eles ofereciam a respeito de situações comuns, e a intermediação entre Pai Lobo e as cortes espirituais inferiores geralmente cabia a ela. As primeiras Sombras Descarnadas labutaram durante anos até criar rituais capazes de convocá-la e submetê-la, para que pudessem selar um pacto com ela.

Histórico: Muitos lobisomens que se tornam Sombras Descarnadas têm experiências com o mundo espiritual ou com o sobrenatural antes da Primeira Transformação. Eles percebem sinais de que o mundo é muito mais do que seus semelhantes acham que é. Os segredos ocultos podem deixá-los horrorizados, mas eles se sentem compelidos a investigar. Contudo, como ainda não sabem fazer isso da maneira mais eficaz, eles costumam se entregar a um comportamento obsessivo e falam de coisas aparentemente impossíveis, o que os deixará transtornados até não conseguirem mais conter sua frustração cada vez maior. Unir-se às Sombras Descarnadas parece ser a única maneira de finalmente encontrar respostas para as perguntas que os assombram, e também algum consolo num mundo que é mais surreal e complexo do que muitos imaginam.

Iniciação: Os ordálios das Sombras Descarnadas testam a disposição do lobinho de despir o véu protetor da ignorância, e também seu autocontrole, ao enfrentar aquilo que se esconde do outro lado. O mentor leva o candidato aos confins das imensidões espirituais, até a corte de um espírito aliado à Loba da Morte, e avalia o valor do filhote de acordo com a impressão deixada por ele. Alguns apresentam charadas bizarras e aparentemente sem sentido aos novos filhotes e enviam-nos ao Reino das Sombras em busca de respostas, se houver uma. Algumas Sombras Descarnadas chegam até mesmo a alegar que foram aceitas na tribo com base em critérios inescrutáveis estabelecidos por espíritos que, na ocasião, fizeram recomendações aos anciões que presidiam o rito.

Criação de personagens: A acuidade mental é extremamente importante para a tribo, mas o verdadeiro teste para os xamãs é manter o Autocontrole. Os espíritos são seres vingativos, zangados e mesquinhos. O menor passo em falso é capaz de desfazer os acordos que porventura tenham sido estabelecidos. A Perseverança também é apreciada, pois descobrir a verdade a respeito de um presságio geralmente é uma tarefa longa e árdua. Certas Sombras Descarnadas têm boa Erudição, o que lhes permite empreender seus estudos. Aprender um pouco de Sobrevivência e Expressão é tão importante quanto noções básicas de Ocultismo. É importante saber o que são os espíritos, mas ser capaz de localizá-los e obter informações é igualmente relevante. E o mais importante de tudo é a compreensão apropriada da Vantagem Idiomas. Nenhuma outra tribo tem tantos falantes fluentes da Primeira Língua, o idioma dos espíritos. Também é adequado investir pontos de Vantagem numa grande variedade de ritos.

Renome primário: Sabedoria.

Listas de Dons tribais: Intuição, Morte e Proteção.

Organização: As Sombras Descarnadas costumam assumir a função de conselheiros nas alcatéias; até mesmo seus Rahu são mais estrategistas do que guerreiros. No papel de alfa, planejam cuidadosamente antes de partir para a caça ou a guerra, exibindo grande paciência para os padrões dos Uratha. Raramente convocam grandes reuniões, preferindo encontrar individualmente os companheiros de tribo para compartilhar informações. Quando duas ou mais alcatéias de Sombras Descarnadas se encontram, a assembléia resultante é muito ritualizada e geralmente é celebrada durante uma determinada conjunção planetária. As outras tribos dizem que aqueles que tentam bisbilhotar os *Hirfathra Hissu*, enquanto estes trocam os nomes secretos e as interdições de espíritos terríveis, invocam dezenas de maldições medonhas sobre as próprias cabeças.

Casas: Inspirados pelo *desconhecido*, os lobisomens da *Casa da Profecia* são videntes e oráculos. Quer falem em nome da própria Loba da Morte ou de espíritos alienígenas desconhecidos pelos Uratha, esses lobisomens oferecem um vislumbre do futuro e, em seguida, colocam em ação planos para alcançar ou impedir os acontecimentos mostrados em suas visões.

Considerados por alguns o legado dos Profetas do passado, a *Casa dos Arautos* se concentra no aqui e no agora, reinterpretando as profecias e os registros históricos deixados por seus ancestrais num contexto contemporâneo. E, o mais importante, eles registram e analisam os atuais presságios espirituais, à procura de sinais de acontecimentos iminentes que a profecia porventura não tenha considerado.

Os integrantes da *Casa da Morte* buscam a sabedoria dos espíritos de outrora, percorrendo as profundezas estigiais do outro mundo à caça de segredos e do conhecimento que se perdeu no tempo. Estão tentando descobrir os últimos mistérios da morte, que poucos lobisomens (ou talvez nenhum) conseguem sequer enfrentar.

Territórios: Como todos os outros lobisomens, as Sombras Descarnadas marcam e defendem territórios fixos situados ao redor de loci. Subornam, dominam ou pacificam espíritos locais em troca de favores e informações, e conhecem os meandros do mundo espiritual circundante. As Sombras Descarnadas também são os lobisomens que muito provavelmente adotarão o domínio físico de um certo tipo de espírito como um território nada convencional. Esses domínios podem abranger grandes trechos de uma determi-

nada estrada, um rio e seus afluentes, ou a trilha de destruição deixada tempos atrás por um tornado F-5. Esses territórios costumam entrecortar os territórios mais bem definidos de outros lobisomens, e a decisão de a quem caberá a maior responsabilidade em determinadas circunstâncias dependerá das negociações entre as alcatéias e os espíritos envolvidos.

Conceitos: guardiã de locus, cartógrafo das sombras, mediadora de corte espiritual, guardião dos ritos, necro-arqueólogo, Fúria contemporânea, curandeiro recluso.

Mote: *Ganhei estas cicatrizes de um dos Hélions que minha alcatéia salvou de um* magath *que outrora foi um carvalho. O Hélion, agradecido, flagelou minha carne para que, ao cair da noite, eu pudesse provar aos Ithalunim o que fizéramos.*

Estereótipos

Aqueles que Caçam nas Trevas: Os intrusos deveriam dar ouvidos às mudas lições dos Caçadores, mas os Caçadores também deveriam dar atenção a outras vozes.

Garras de Sangue: Pode ser difícil conversar com eles em pé de igualdade, mas o respeito mútuo que temos por nossos respectivos pontos fortes transcende a necessidade de palavras. Bem, é o que se presume...

Mestres do Ferro: Eles conhecem bem os padrões que cercam a existência humana, mas nem sempre são tão cuidadosos quanto deveriam ser.

Senhores das Tempestades: Eles têm a força e a vontade necessárias para percorrer as sendas que mostramos a eles, mas dependem de nós para desvendar os mistérios que lá encontram.

Lobos Fantasmas: Se encontrarmos nos confins da *Hisil* aquilo que falta a suas almas, eles não terão mais desculpas para não reconhecer como irmãs as Tribos de Luna.

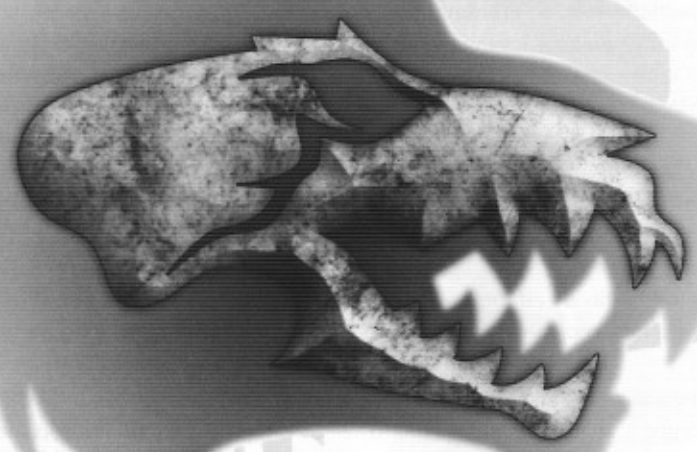
• • •

Tribos Puras: Seu credo feito de ódio mantém antigos votos de lealdade para com seus soberanos Primogênitos, mas isso não significa que vamos simplesmente nos submeter a eles.

Vampiros: Coisas estranhas. Eles claramente detêm um poder que transcende a carne, mas são completamente desprovidos de espírito. Onde eles se encaixam?

Magos: Muita sabedoria, muita insanidade. Eles são a criação mais esplêndida da humanidade ou os novos tiranos da carne.

Seres humanos: Eles desconhecem ou alienam tantas coisas que acontecem a seu redor, mas sua ignorância não os protege nem os impede de fortalecer a escuridão da Sombra. E é por isso que temos de caçar.



LOBOS FANTASMAS

THIHIRTHA NUMEA

Acontecera novamente e, dessa vez, não havia como voltar atrás. Não depois do que ele se permitira fazer. Ele chegara a pensar que conseguiria se controlar, mas os sentimentos, os impulsos eram fortes demais e irresistíveis. A única coisa que lhe restava fazer era correr e tentar descobrir por que aquela maldição fora lançada sobre ele. Os outros, aqueles de quem ele se esforçara tanto para fugir, chamaram-no Thihirtha Numea, *ou Lobo Fantasma, mas ele não entendeu. Ele sabia apenas que era o homem com o pior problema do mundo.*

Os Lobos Fantasmas não são uma tribo. Não, "Lobo Fantasma" é um rótulo aplicado a qualquer lobisomem que rejeita tanto as Tribos de Luna quanto as Tribos Puras e se recusa a fazer parte de qualquer uma delas. Isso acontece de várias maneiras.

Alguns Lobos Fantasmas pertenceram um dia a uma tribo e a abandonaram devido a conflitos entre suas idéias e a filosofia central do grupo. O lobisomem não entra para uma tribo com essa dúvida (já que, se fosse o caso, ele nem sequer se filiaria), mas, às vezes, uma tensão de proporções cataclísmicas ou uma desavença violenta acaba demolindo as convicções de um lobisomem. Outros deixam as tribos devido a uma simples neurose de guerra. Essa sensação advém da violência implacável que o lobisomem inevitavelmente presencia, ou do entorpecimento penetrante de saber que um antigo pecado não será redimido numa só vida, independentemente da integridade dessa vida. Incapazes de prosseguir, eles simplesmente se desligam de todas as sociedades dos lobisomens e subsistem na natureza ou nas cidades.

A maioria dos Lobos Fantasmas nunca pertenceu a uma tribo. Apegando-se desesperadamente a sua natureza humana, alguns fazem o possível para ficar fora da estrutura tribal. Eles acabam aceitando (até certo ponto) aquilo que são, mas não gostam de ser lembrados disso pela presença constante de outras pessoas afligidas da mesma maneira. Esses Lobos Fantasmas não costumam buscar a redenção nem mesmo "aventuras" autodestrutivas, mas, ao contrário, tentam levar uma vida normal, procurando apenas abrigo e paz. Eles nunca encontram o que procuram. Por mais que tentem negá-lo, os Lobos Fantasmas ainda são lobisomens. Não importa como ignoram a verdade, alguma coisa os obriga a confrontá-la.

Contudo, alguns Lobos Fantasmas não se deixam sobrepujar tanto por esse fardo. Eles encontram um tipo maçante de equilíbrio em sua dupla natureza e demarcam um território — por menor e mais insignificante que seja — que eles consigam administrar sozinhos e com segurança. Esse tipo de Lobo Fantasma não se importa de colaborar com os lobisomens das Tribos de Luna nem de passar algum tempo com eles. Mas, no final das contas, seus objetivos não têm nem uma inspiração tão divina, nem uma abrangência tão grande. Eles acabam, como todo mundo, investindo tempo e esforço na aquisição de um controle satisfatório sobre si mesmos e na solução de problemas pessoais, e isso já basta.

Aparência: Os Lobos Fantasmas jovens e relutantes costumam se vestir e agir da mesma maneira como se vestiam e agiam antes da Primeira Transformação, tentando obstinadamente fazer suas vidas voltarem à normalidade. Seu desconforto e seu desespero se transformam numa deselegância perceptível que repele as próprias almas com as quais eles tentam se enturmar. Como resultado, eles logo desenvolvem uma aparência um pouco mais andrajosa e atormentada, mais adaptada à margem da sociedade para a qual são impelidos.

Os Lobos Fantasmas mais velhos e experientes, que chegaram a uma trégua incômoda com aquilo no que se transformaram, perdem o ar de desespero, mas conservam um vestígio de deselegância. Eles não têm por hábito olhar as pessoas nos olhos nem cuidar meticulosamente da aparência. As roupas que vestem são velhas, de couro resistente, de lã ou de brim — feitas para agüentar as intempéries e durar bastante entre uma troca e outra. As formas Gauru e lupina costumam assumir uma aparência faminta e curtida pelo tempo, e a pelagem emaranhada e encardida indica viagens longas e árduas.

Totem: Os *Thihirtha Numea* não têm patrono totêmico.

Histórico: Os Lobos Fantasmas têm históricos mais variados do que os lobisomens de todas as tribos juntas. Não há nada na maneira como um lobisomem é criado que aumente ou diminua especificamente a probabilidade de ele abandonar sua herança espiritual e trilhar a senda solitária do

pária. Na verdade, o que muitos Lobos Fantasmas têm em comum é um profundo apego às vidas que deixaram para trás, o que os torna demasiadamente teimosos para aceitar aquilo no que se transformaram. Alguns podem ter sido homens de negócios muito bem-sucedidos que tratam a Primeira Transformação como a maldição que veio arruinar tudo o que eles conquistaram. Outros talvez não achassem suas vidas normais tão incríveis, mas, depois da Primeira Transformação, decidiram que até mesmo a pior das vidas comuns é melhor do que a existência amaldiçoada de um Destituído.

O único denominador comum entre os Lobos Fantasmas é sua indisposição de abraçar por inteiro a sociedade dos lobisomens. Fora isso, nenhuma generalização é possível.

Iniciação: Ser um Lobo Fantasma é fracassar no ordálio iniciático ou recusá-lo inteiramente. Para os *Thihirtha Numea*, as circunstâncias da Primeira Transformação, a decisão de se afastar das tribos e as provações da vida de um lobisomem sem tribo compõem o único rito de passagem para um mundo maior. Muitos Lobos Fantasmas ainda prestam o Juramento da Lua e seguem os princípios que regiam as funções de Pai Lobo, mas o fazem sozinhos.

Criação de personagens: Não há uma distribuição característica de Atributos e Habilidades para os Lobos Fantasmas. Os Atributos e as Habilidades da categoria Física obviamente ajudam, já que o Lobo Fantasma geralmente precisa ser capaz de cuidar de si mesmo sem o auxílio de companheiros de alcatéia. As características Sociais de índice elevado aumentam as chances de causar boa impressão nas pessoas e nos espíritos com os quais ele precisa negociar em busca de favores e reconhecimento. As Vantagens do Lobo Fantasma provavelmente representam coisas que restaram de sua vida anterior à Primeira Transformação. Chega a ser apropriado trocar um ponto ou dois de Harmonia por pontos adicionais de experiência, para representar as dificuldades da abrupta curva de aprendizado que o lobisomem solitário terá de encarar até aceitar sua condição.

Renome primário: Nenhum. Os Lobos Fantasmas começam o jogo com dois, e não três círculos de Renome. Pelo menos um desses círculos precisa ser designado ao Renome primário associado ao augúrio.

Listas de Dons tribais: Os Lobos Fantasmas podem escolher seu(s) Dom(ns) tribal(is) inicial(is) de uma das duas listas livres, a de Pai Lobo ou a de Mãe Luna.

Organização: Os Lobos Fantasmas não se organizam, constituindo mais uma classificação do que um grupo estruturado. São solitários, seguem o próprio caminho na esperança de encontrar uma cura para sua condição ou uma maneira de conviver com ela. No entanto, a maioria dos Lobos Fantasmas tenta se integrar pelo menos perifericamente à sociedade Uratha local, a despeito dos motivos filosóficos e espirituais da discórdia. Eles prestam favores e passam informações a outras alcatéias em troca de garantias de livre trânsito por territórios alheios ou de ajuda para lidar com ameaças pessoais grandes demais para um único lobisomem. Alguns até mesmo se unem a alcatéias, acreditando na necessidade de ficar com sua própria gente mesmo não dando a mínima para os credos das tribos.

Casas: Apesar de existirem algumas redes pequenas e geograficamente localizadas de Lobos Fantasmas em certos lugares, não existem casas de verdade entre eles.

Territórios: Alguns Lobos Fantasmas tentam transformar seu lar em território, apegando-se à mesma casa e à mesma vizinhança nas quais sempre viveram e fazendo

incursões até um locus próximo quando necessário. No entanto, dentre os que agem dessa maneira, a maioria se vê entocada no meio do território de uma alcatéia estabelecida, e o confronto inevitável acaba com o Lobo Solitário sendo expulso ou obrigado a se enquadrar nos planos dos lobisomens assentados, além de ter de trabalhar com (ou para) eles. Outros Lobos Fantasmas desistem completamente da idéia de demarcar o próprio território, perambulando de um território a outro em vez de permanecer num mesmo lugar até se esgotar a generosidade dos guardiões de direito da área.

Conceitos: fugitivo, caçador de recompensas, mensageira entre territórios inimigos, xamã em demanda, vigarista, filhote perdido, mercenária espiritual.

Mote: *'Tá bom, o troço é mais difícil do que parece — 'tá satisfeito agora? Ainda bem que eu conheço uma galera que lida com esse tipo de coisa o tempo todo, e eles ainda me devem um favor.*

Estereótipos

Aqueles que Caçam nas Trevas: Só de saber que esses caras 'tão por aí, fazendo o que fazem e sem serem vistos, eu me sinto até melhor... exceto quando sei que aprontei feio ou quando tenho algo a esconder.

Garras de Sangue: Eu sei que vale a pena lutar e até morrer por algumas coisas, mas, para esses caras, vale a pena viver para lutar. Eu até entendo, mas não tenho essa convicção.

Mestres do Ferro: Esses caras conseguem levar tudo numa boa, por mais esquisito ou inesperado que seja. Quem sabe, se eu tivesse feito isso quando precisei...

Senhores das Tempestades: Desconfiar deles, mas com o devido respeito, e nunca tratá-los como menos do que iguais geralmente é o que nos mantém em pé de igualdade. Geralmente.

Sombras Descarnadas: Eu falo com espíritos e até fecho um acordo ou outro com eles, mas nunca consegui entendê-los como esses caras entendem.

• • •

Tribos Puras: Ao menos as Tribos de Luna me respeitam tanto quanto eu as respeito. Esses canalhas nem sequer se dão ao trabalho de tentar.

Vampiros: Eu não gosto de ficar ansioso, e descobrir que essas coisas são reais, que estão por aí e que são muitas — isso me deixa para lá de ansioso.

Magos: Cada um deles tem algum poder estranho, singular e incrível que só obedece a ele, e a mais ninguém. Acredite, isso não pode ser boa coisa.

Seres humanos: Eu confiei na minha última amiga humana e contei a ela o que eu realmente era; droga, ela reagiu como se quase tivesse *pena* de mim. Eu ainda a visito de vez em quando, mas não falei mais com ela desde então.

Dons

Alguns poderes são lendários. Um homem prova o sangue de um dragão e, imediatamente, passa a entender a linguagem das aves e dos mamíferos. Um falcão dá uma de suas penas a um peregrino, e ao colocar a pena no cinto, o peregrino torna-se capaz de voar com a rapidez do falcão. Uma mulher agrada uma criatura feérica e volúvel e é abençoada com a habilidade de não se deixar enganar por ilusões. São esses os Dons concedidos pelo mundo espiritual: bênçãos antigas que fazem alusão a uma época em que a carne e o espírito eram íntimos.

Os Dons são truques concedidos pelos espíritos, habilidades mágicas incomuns que recorrem à natureza em parte espiritual do lobisomem para realizar façanhas que, do contrário, seriam impossíveis. Não são feitiços nem habilidades inatas. São mais parecidos com os Numes dos espíritos (consulte o **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 210). Os Dons geralmente têm efeito limitado, mas a absoluta diversidade de Dons que os espíritos são capazes de ensinar confere aos lobisomens um arsenal versátil de poderes.

Todos os Dons são ensinados por espíritos e só podem ser aprendidos por aqueles que também são parte espíritos. Em termos de jogo, o personagem precisa ter a característica Essência para ser capaz de aprender um Dom. Os próprios espíritos não conseguem empregar Dons, somente Numes. O processo de ensinar um Dom é uma bênção sobrenatural, um exemplo do simbolismo vivo do mundo espiritual. Os Dons ensinados por um espírito não dependem das características do mesmo, e sim de sua natureza. A maioria dos espíritos concede Dons ligados a um mesmo tema — daí a disposição dos Dons em listas. Um espírito-touro (um espírito de força, basicamente) ensina muitos Dons que têm a força física como fator comum, de modo que os espíritos-touros são arrolados como mestres da lista de Dons da Força. Por sua vez, somente os espíritos podem "ensinar" Dons. Um lobisomem não consegue transmitir o mesmo tipo de bênção a outro, mesmo que seja um companheiro de alcatéia.

Mas os espíritos não concedem Dons de graça. Nada é de graça no mundo espiritual, principalmente para os Uratha. O lobisomem precisa apaziguar de algum modo uma dessas entidades hostis — mesmo no caso de um ser que normalmente é amigo de seu totem — antes do espírito concordar em abençoá-lo com um Dom. Mesmo se tivesse grande afeição pelo lobisomem (ou estivesse apaixonado, como contam algumas lendas), o espírito não poderia lhe dar uma coisa sem pedir algo em troca. É uma das leis do além. O espírito pode pedir muito pouco em troca, caso se sinta generoso (improvável), ou talvez peça algo quase impossível se não gostar do lobisomem (o que, infelizmente, é bem provável). Em todo caso, o aprendizado de um Dom é mais uma questão de negociar e fazer oferendas do que estudar e praticar.

O personagem iniciante de **Lobisomem** começa com três Dons. Presume-se que esses poderes sejam os primeiros que o lobisomem aprendeu durante e logo após a iniciação na sociedade dos Destituídos. São escolhidos dentre as listas relacionadas a seu augúrio e tribo, e também de uma outra lista à escolha do jogador. Os Dons associados ao augúrio ou à tribo do personagem são considerados "Dons relacionados", assim como os Dons de Pai Lobo e Mãe Luna. Portanto, um Cahalith que Caça nas Trevas poderia ter um Dom das listas dos Elementos, da Natureza ou da Dissimulação (associadas a sua tribo), um outro das listas da Lua Gibosa, da Inspiração ou do Conhecimento (associadas a seu augúrio), e um terceiro de uma outra lista à escolha do jogador que o interpreta. Lembre-se, no entanto, que nenhum personagem pode ter um Dom de índice superior a seu Renome primário de nível mais elevado. Se tiver Pureza • (o Renome primário de sua tribo) e Glória •• (o Renome primário de seu augúrio), o Cahalith que Caça nas Trevas não poderá ter Dons de índice superior a 2.

Os Lobos Fantasmas, que não têm tribo, começam a jogar com um Dom escolhido das listas associadas a seu augúrio, um Dom das listas "franqueadas" que se relacionam com todos os lobisomens (Pai Lobo ou Mãe Luna), e um terceiro de uma lista à escolha do jogador.

As únicas listas a partir das quais você *não pode* selecionar Dons com uma "escolha livre" são aquelas homônimas de outros augúrios: Lua Cheia (Rahu), Lua Gibosa (Cahalith), Meia-Lua (Elodoth), Lua Crescente (Ithaeur) ou Lua Nova (Irraka).

Durante a criação do personagem, o jogador também tem a opção de trocar sua terceira "escolha livre" de Dom por um círculo na característica Rituais. Essa característica dá acesso aos ritos sobrenaturais celebrados pelos lobisomens (págs. 147–165). Essa característica também pode ser adquirida durante o jogo a fim de aprender e celebrar ritos.

À medida que amadurece e aprende, o personagem pode continuar a adquirir Dons. Quando o Renome, não importando o tipo, for aumentado com o investimento de pontos de experiência (consulte a tabela da pág. 247), o personagem receberá um novo Dom de índice equivalente. Esse Dom pode ser escolhido a partir de uma das listas relacionadas à tribo ou ao augúrio do personagem. Por exemplo, se o Renome por Honra de um Cahalith que Caça nas Trevas aumentar de • para ••, ele receberá um novo Dom de índice 2 de uma das listas a seguir: Lua Gibosa, Inspiração, Conhecimento (relacionadas ao augúrio), ou Elementos, Natureza, Dissimulação (relacionadas à tribo). Ele poderia, como alternativa, escolher um Dom de índice 2 das listas de Pai Lobo ou Mãe Luna, pois todos os Destituídos estão relacionados a essas duas listas.

Também é possível adquirir Dons durante a crônica por meio de pactos selados com espíritos, sem a necessidade de elevar o Renome. Em termos de regras, você vai investir pontos de experiência para que seu personagem aprenda um novo Dom. Essa dádiva pode provir de *qualquer* lista. Como já dissemos antes, o Dom não pode ter índice superior à categoria de Renome primário mais elevada do personagem. Se o Renome primário mais alto tiver índice 3, você não poderá investir pontos de experiência na aquisição de nenhum Dom de índice 4.

A tabela de experiência mostra os custos em pontos da aquisição de Dons sem a elevação simultânea do Renome. Alguns Dons são mais fáceis de aprender durante o jogo. A aquisição de Dons provenientes das listas relacionadas à tribo e ao augúrio do personagem (ou das listas de Pai Lobo e Mãe Luna) têm um custo menor em pontos de experiência, em comparação com aqueles que provêm de listas não relacionadas. Portanto, se um Elodoth Sombra Descarnada (que tem Meia-Lua, Intuição, Morte e Proteção entre suas listas de Dons relacionados) tentar aprender um Dom do Clima, o custo em pontos de experiência será maior, pois não se trata de uma lista relacionada à tribo ou ao augúrio do personagem nem de uma das listas "comuns".

Não há limites para o número absoluto de Dons que um lobisomem é capaz de conhecer. Se você quiser investir experiência, e se o personagem conseguir apaziguar o espírito apropriado, ele poderá adquirir um novo Dom. O aprendizado de um Dom demanda pouquíssimo tempo, em comparação com o aprendizado de uma nova Habilidade ou da Vantagem Estilo de Luta. É algo que leva cerca de uma hora para cada nível do Dom. No entanto, o tempo de aprendizado geralmente é compensado pelo tempo necessário para realizar as tarefas exigidas pelo instrutor espiritual em troca desse favor.

O personagem tampouco precisa aprender os Dons de uma determinada lista em seqüência. Um Ithaeur pode ter o Dom de índice 3 da Lua Crescente, Manto de Dromos, sem ter aprendido primeiro o Dom de índice 2, Leitura Espiritual, desde que seu Renome primário mais elevado seja no mínimo igual a 3.

O personagem pode aprender um novo Dom sem conhecer aqueles que o precedem na lista quando uma de suas características de Renome é aumentada. Digamos que seu Renome por Sabedoria passa de 2 a 3. Isso significa que ele também receberá um Dom de índice 3 de uma das listas relacionadas a seu augúrio ou a sua tribo.Talvez o jogador decida ficar com o Dom de índice 3 da lista da Proteção, mas pode ser que o personagem não tenha, no momento, nenhum Dom dessa lista. Tudo bem. Ele receberá o poder de índice 3 sem precisar de • ou ••.

Uma outra maneira de aprender os Dons de uma lista sem conhecer os antecessores é com o investimento de pontos de experiência. Nesse caso, o custo em experiência é simplesmente mais alto do que o normal. Quando o personagem aprende um Dom sem ter aprendido primeiro todos os Dons de índice inferior da lista, o custo do aprendizado do novo Dom aumenta em três pontos de experiência para cada nível ignorado. Portanto, aprender um Dom de índice 4 de uma lista relacionada ao augúrio ou à tribo sem aprender primeiro os Dons apropriados de índice dois e três terá o custo de 26 pontos de experiência, em vez dos usuais vinte. Do mesmo modo, no caso do aprendizado de um Dom de índice 4, proveniente de uma lista não relacionada ao augúrio nem à tribo (que não seja uma das listas comuns), ignorando-se os três primeiros Dons da lista, o Dom custará 37 pontos de experiência, e não 28.

Passar por cima de Dons de certo índice numa lista não permite a você ignorar a característica mais elevada de Renome primário do personagem. Se o Renome primário mais alto do personagem tiver índice 4, ele não poderá adquirir um Dom de índice 5, independentemente da lista.

Não é possível ignorar Dons durante o processo de criação de personagens com a intenção de adquirir um nível mais elevado. Eles precisam ser adquiridos em seqüência pelos personagens iniciantes.

As listas de Dons apresentadas nesta seção não devem ser tomadas como as únicas existentes. São simplesmente as mais comuns. Os Narradores podem criar as próprias listas de Dons ou aprovar listas criadas pelos jogadores.

O Emprego dos Dons

As regras básicas para o emprego de um Dom diferem um pouco do mecanismo-padrão da parada de dados. O Atributo que rege o emprego de um certo Dom é citado na subseção da descrição do Dom que trata do sistema. Além desse Atributo, há uma Habilidade específica que confere refinamento e ênfase ao poder. Observe que os Dons que dependem de uma Habilidade Física ou Social ficam sujeitos a uma penalidade de –1 quando falta ao usuário a Habilidade necessária, ao passo que os Dons que dependem de uma Habilidade Mental ficam sujeitos a uma penalidade de –3 quando o usuário é inepto.

Além disso, as características de Renome do personagem acrescentam dados à parada. O resultado é uma parada de dados composta de três categorias, e não das duas que são de praxe para tarefas normais. Por exemplo, o primeiro Dom da Lua Crescente é Olhos em Dois Mundos. O poder tem como pré-requisitos o Atributo Raciocínio, a Habilidade Ocultismo e o Renome por Sabedoria. Se o personagem tiver Raciocínio 2, Ocultismo 3 e Sabedoria 4, o jogador lançará nove dados para determinar a margem de êxito da utilização de Olhos em Dois Mundos.

A subseção sobre o sistema também abrange outras informações, a saber:

• Custos em características, se houver algum, como investimentos de Essência ou Força de Vontade. Se um ponto de Essência ou Força de Vontade for usado para ativar um Dom e o jogador falhar no teste de ativação (se for o caso), o ponto será perdido do mesmo jeito, apesar do Dom não ser ativado.

• Bônus ou penalidades circunstanciais aplicados às paradas de dados. Essas listas não são completas e abrangem apenas as situações mais comuns que o usuário do Dom talvez encontre. Como sempre, o Narrador tem liberdade para modificar essas circunstâncias como achar melhor.

• Outros pormenores específicos que precisam ser descritos em termos de jogo.

Modificadores sugeridos para o emprego de Dons

Mod.	Situação
+2	Dentro da área de influência de um locus poderoso (de índice ••••+)
+1	Dentro da área de influência de um locus (de índice • a •••)
+1	A lua augural do personagem está no céu
–1	O personagem tem um ferimento marcado na antepenúltima caixa de Vitalidade
–1	Os espíritos locais são deliberadamente hostis em relação ao usuário do Dom
–1	Na presença de um lobisomem tomado pela Fúria Mortal
–2	O personagem tem um ferimento marcado na penúltima caixa de Vitalidade
–2	Afligido por estimulação sensorial intensa (barulho ensurdecedor, fedor muito forte etc.)
–3	O personagem se encontra num Ermo
–3	O personagem tem um ferimento marcado na última caixa de Vitalidade
–4	No meio de um furacão
–5	Contido e amordaçado por algemas de prata (Dons que exigem uma ação específica ou a capacidade de falar são impossíveis)

Conflito Sobrenatural

É inevitável que os lobisomens entrem em contato com outros habitantes terríveis e bizarros do Mundo das Trevas. Os Destituídos podem

confrontar vampiros, magos ou *coisas* ainda mais estranhas. Quando é impossível resolver esse contato de maneira pacífica, os poderes e as capacidades sobrenaturais podem ser empregados para decidir qual criatura prevalecerá.

Neste livro, os Dons são aplicados contra seres humanos normais e outros lobisomens. Nesses casos, as regras funcionam exatamente como informa o texto. Não restam dúvidas quanto às possíveis proteções do alvo. Uma pessoa comum provavelmente terá pouca proteção além de seu Atributo relevante de Resistência, e um outro Uratha terá a proteção descrita para o poder em questão. Por exemplo, o lobisomem tomado como alvo do Dom da Língua Solta tem direito a uma parada de dados disputada composta de Perseverança + Instinto Primitivo. Já o ser humano que é alvo do mesmo Dom tem apenas sua Perseverança para aplicar a um teste disputado contra a parada de Manipulação + Persuasão + Sabedoria do lobisomem (afinal de contas, uma pessoa comum não tem Instinto Primitivo).

Portanto, o que acontece quando um Destituído encontra um ser sobrenatural e é submetido aos poderes possuídos por essa criatura? Como a natureza ou as capacidades intrínsecas do lobisomem irão protegê-lo? Nos casos em que se faz um teste disputado para determinar os efeitos do poder, a parada de dados será formada pelo Atributo relevante de Resistência + o Instinto Primitivo do lobisomem. O Atributo de Resistência é o Vigor, a Perseverança ou o Autocontrole. O primeiro é usado contra poderes que têm efeitos físicos, a Perseverança é empregada contra poderes que apresentam efeitos mentais e o Autocontrole é utilizado contra poderes que têm efeitos emocionais.

Por exemplo, se um mago mortal tentar transformar o corpo de seu lobisomem, faça um teste disputado de Vigor + Instinto Primitivo para resistir. Se um vampiro tentar usar os poderes dos mortos-vivos para alterar a mente de seu personagem, faça um teste de Perseverança + Instinto Primitivo para resistir. Se uma criatura misteriosa tentar aterrorizar seu lobisomem, faça um teste de Autocontrole + Instinto Primitivo para resistir.

No demais, siga todas as outras regras que se aplicam ao poder empregado. A principal diferença é que os Destituídos têm o benefício do Instinto Primitivo quando se trata de resistir a fenômenos sobrenaturais.

O Narrador poderá invocar essa regra geral toda vez que confrontar os personagens dos jogadores com monstros de sua própria criação: seres bizarros que talvez nunca tenham sido vistos antes. Ou então poderá permitir que os jogadores usem esse tipo de teste disputado quando a crônica de **Lobisomem** se sobrepuser a **Vampiro: o Réquiem**, **Mago: o Despertar** ou qualquer outro jogo da linha *Storytelling*. Quando as Disciplinas, os feitiços ou outros poderes provenientes desses jogos se voltarem contra seu personagem, você saberá que a força intrínseca do lobisomem como escolhido de Luna pode conferir a ele uma certa proteção.

Observe, entretanto, que essa proteção não se aplica quando o poder em questão não permite um teste disputado. Digamos que o Narrador jogue uma parada de dados para determinar os efeitos do feitiço lançado sobre seu lobisomem por uma bruxa e as regras especifiquem que a Perseverança do personagem será simplesmente subtraída dessa parada. Nesse caso, o Instinto Primitivo do lobisomem não será descontado da parada de dados. Como não há um teste disputado envolvido na tentativa de resistir ao poder, somente o Atributo de Resistência do personagem será aplicado como uma penalidade imposta à parada de dados.

Prepare-se! Assim como os Uratha têm defesas especiais contra os poderes de outras entidades sobrenaturais, esses seres também gozam de benefícios adicionais contra os Dons dos lobisomens. Quando os Dons são combatidos com testes disputados, criaturas como vampiros e magos têm direito a paradas especiais baseadas em suas próprias naturezas sobrenaturais, substituindo o Instinto Primitivo do lobisomem por suas próprias características. Essa proteção adicional é tratada em **Vampiro: o Réquiem**, **Mago: o Despertar** e outros jogos da linha *Storytelling*.

Dons do Clima

Devido a sua própria natureza, os Destituídos têm laços íntimos com os espíritos do mundo natural. Ao explorar essa ligação, os lobisomens instruídos são capazes de influenciar os próprios céus. Uma das maneiras mais visíveis e proveitosas de fazer isso é controlar as diversas manifestações climáticas.

Estes Dons costumam ser ensinados aos Destituídos por espíritos da tempestade ou poderosos espíritos-aves.

Convocar a Brisa (•)

O lobisomem pode conjurar um vento forte (aproximadamente quarenta quilômetros por hora) e direcioná-lo para onde quiser. Esse vento serve tanto para dispersar ou redirecionar chamas e insetos voadores quanto para criar uma distração.

Custo: nenhum.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: instantânea.

A conjuração do vento não exige testes, mas faz-se necessário um teste bem-sucedido de Manipulação + Ocultismo para direcionar a brisa e executar determinadas tarefas, como dispersar gás lacrimogêneo, por exemplo. Devido à distração provocada pelo vento repentino, os testes de percepção (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 45) realizados na área ficam sujeitos a uma penalidade de –1. O Dom persistirá durante um turno para cada um dos círculos de Instinto Primitivo do conjurador. A brisa pode ser convocada ao ar livre ou dentro de construções.

Nevoeiro Silente (••)

Apesar de serem guerreiros ferozes e predadores selvagens, até mesmo os lobisomens reconhecem a necessidade de recorrer à dissimulação e à astúcia. Este Dom é um bom exemplo de como os lobisomens agem estrategicamente e de como respeitam a proibição de não se revelarem aos seres humanos, prevista no Juramento. Com este Dom, o lobisomem pode conjurar um denso nevoeiro e obscurecer uma área, o que permitirá à alcatéia mover-se sem ser vista na forma que seus integrantes escolherem. Esse nevoeiro se desloca segundo a vontade do lobisomem que o conjurou e é uma excelente maneira de preparar uma emboscada ou de evitar completamente o combate.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Sobrevivência + Sagacidade.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O nevoeiro é conjurado, mas também obscurece a visão do conjurador e de sua alcatéia.

Falha: Não ocorre nenhuma alteração atmosférica.

Êxito: No decorrer de um turno, o espírito-nuvem convocado por este Dom se materializa, e um denso nevoeiro cobre uma área igual a vinte vezes o Instinto Primitivo do lobisomem. Depois disso, a névoa poderá ser controlada e enviada em qualquer direção à velocidade de [dez vezes o Instinto Primitivo] metros por turno. No interior do nevoeiro, é preciso passar num teste de percepção submetido a uma penalidade de –2 para que qualquer observador enxergue alguém a mais de um metro de distância. Mesmo que a pessoa seja avistada, os ataques a distância serão tratados como se aqueles que estão protegidos pelo nevoeiro estivessem consideravelmente encobertos (veja a seção "Encobrimento", págs. 162–164 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). O Nevoeiro Silente vai durar uma cena inteira ou até o Destituído dispensar o espírito comandado por ele.

Êxito excepcional: O nevoeiro é particularmente denso, impondo uma penalidade de –3, e não –2, aos testes de percepção.

Dilúvio (•••)

Com este Dom, o lobisomem convoca um espírito da chuva para fazer chover torrencialmente sobre uma determinada área. Não se trata de uma chuvinha mansa, e essa torrente pode ser usada com vários fins, desde o de destruir as colheitas até o de provocar enchentes-relâmpago para apagar os sinais da passagem de uma alcatéia. Este Dom só pode ser usado ao ar livre.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Sobrevivência + Honra.

Ação: prolongada (vinte sucessos; passa-se um turno a cada teste).

Resultados dos testes

Falha dramática: As condições meteorológicas se alteram, mas não da maneira esperada pelo personagem. Podem passar de chuva a neve, granizo ou vendaval, em geral de uma maneira terrivelmente inconveniente para o usuário do Dom. As condições aberrantes e incômodas persistirão até o fim da cena.

Falha: O tempo atmosférico não muda.

Êxito: A área afetada é igual a 2,5 quilômetros quadrados para cada sucesso obtido. Use o bom senso ao aplicar este Dom. O dilúvio poderia inundar áreas de baixa altitude ou fazer um rio extravasar, mas ninguém que se encontre em terreno razoavelmente elevado vai se afogar. O Dom não foi criado com a intenção de infligir dano direto a um indivíduo, mas certamente pode fazê-lo indiretamente, provocando sérios prejuízos patrimoniais. Na época da seca, o poder deste Dom pode ser uma grande bênção. A chuvarada dura uma cena.

Aqueles que forem apanhados pela chuva forte ficarão sujeitos a uma penalidade de –2 nos testes de percepção e no combate a distância.

Êxito excepcional: O personagem pode escolher uma área para receber menos chuva ou nenhuma gota d'água, criando efetivamente um olho no meio do furacão.

Modificadores sugeridos

Mod.	Sugestão
+2	Já está chovendo ou garoando
+1	Dia nublado
–3	Céu claro
–5	Deserto ou outra região árida

Geada Fatal (••••)

Este Dom evoca a frialdade de uma centena de invernos no espaço de alguns batimentos cardíacos. Os Senhores das Tempestades se referem com reverência a este Dom como "o hálito do Lobo Invernal".

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Sobrevivência + Pureza.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O poder deste Dom se volta contra o lobisomem. O usuário recebe imediatamente dois pontos de dano letal devido ao frio.

Falha: A temperatura cai em um ou dois graus.

Êxito: A temperatura cai de repente, chegando abaixo de zero, num raio de dez metros por círculo de Instinto Primitivo do usuário. Forma-se uma camada de gelo sobre as superfícies e a água congela. Se o Dom for empregado durante um temporal, a água da chuva vai congelar e poderá romper cabos de energia e quebrar galhos de árvores. As criaturas vivas sofrem dois pontos de dano contundente devido ao frio repentino. Além disso, quem se encontrar na área estará sujeito a uma penalidade de –2 nos testes de Força e Destreza enquanto o frio durar (mas não receberá dano adicional nos turnos subseqüentes). A temperatura reduzida persistirá durante um turno para cada sucesso. A critério do Narrador, todas as criaturas adequadamente protegidas do frio podem sofrer uma quantidade menor de dano ou apresentar imunidade às penalidades impostas.

O usuário do Dom fica protegido dos efeitos diretos do frio, mas pode se sujeitar a efeitos secundários. O frio não vai feri-lo nem provocar efeitos debilitantes, mas talvez ele ainda escorregue tentando atravessar o gelo, ou pode ser que acabe atingido pela queda de um cabo de energia.

Este Dom só pode ser usado uma vez por cena.

Êxito excepcional: O trauma repentino causado pelo frio é particularmente impiedoso; as criaturas vivas sofrem três pontos de dano em vez de dois.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+2	Inverno
–2	Verão

Raio e Trovão (•••••)

Este Dom implora a um poderoso *thunderbird* que se volte para a terra e fixe seus olhos coruscantes num determinado alvo. Ao comando do lobisomem, um raio atingirá seu adversário, com força suficiente para matar a maioria dos mortais e ferir gravemente até mesmo os oponentes sobrenaturais.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Inteligência + Sobrevivência + Glória – Defesa.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O raio atinge aleatoriamente um alvo próximo, seja amigo ou inimigo.

Falha: O chamado do lobisomem é ignorado.

Êxito: O raio provoca um mínimo de cinco pontos de dano letal, mais um número de pontos igual ao de sucessos obtidos no teste de ativação, exceto o primeiro. O lobisomem pode nomear qualquer alvo em seu campo de visão, desde que a vítima se encontre ao ar livre ou perto de uma janela.

Êxito excepcional: O estrondo também ensurdecerá o alvo durante dois turnos.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+2	Chuva ou vento
+1	Dia nublado
–3	Céu limpo

Dons do Conhecimento

Poucas coisas são mais valiosas que o conhecimento, e alguns espíritos conhecem atalhos secretos que levam a aprender coisas interessantes. Se os Dons da Intuição permitem ao lobisomem enxergar o mundo com outros olhos, os Dons do Conhecimento implicam estender a mão, retirar um fato ou dado da grande tapeçaria que é o mundo e usá-lo. Os Mestres do Ferro, com seu desejo de aprender tudo o que puderem sobre o mundo em eterna mutação, são particularmente atraídos pelos Dons do Conhecimento, mas qualquer lobisomem pode achá-los úteis.

Os Dons do Conhecimento costumam ser ensinados por espíritos que representam a sabedoria ou a informação e que geralmente são urbanos. Os espíritos dos computadores são uma das fontes, assim como os espíritos-ratos e os espíritos-baratas.

Conhecer o Nome (•)

Para entender uma coisa, é preciso primeiro saber-lhe o nome. Este Dom é um truque simples e que pode ter uma vasta gama de aplicações. Com uma simples olhadela, o lobisomem é capaz de descobrir o nome de alguém que ele encontra pessoalmente. O nome descoberto será sempre aquele ao qual a pessoa atende e considera seu. O personagem não conseguirá usar este Dom com uma pessoa que ele veja indiretamente (numa imagem de vídeo ou numa fotografia).

Custo: nenhum.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Sagacidade contra a parada de Perseverança + Instinto Primitivo do alvo (a seguir).

Ação: instantânea ou disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O lobisomem capta um nome diferente e completamente inadequado. Pode ser que ele descubra o nome de uma outra pessoa que se encontra no recinto, ou o nome da professora de quarta série do alvo, e presuma que o mesmo pertença ao alvo.

Falha: O lobisomem não consegue descobrir o nome do alvo. Ele não poderá tentar aplicar novamente este Dom ao mesmo indivíduo nesta cena.

Êxito: O personagem descobre o nome que o alvo define para si. A aplicação deste Dom a um lobisomem revela o nome dele entre os membros do Povo, a menos que o alvo pense em si mesmo com seu nome humano.

Se o alvo tiver algum motivo para esconder seu nome, como um vampiro que evita as pessoas que conheceu durante a vida ou um policial disfarçado, então será possível fazer um teste disputado e reflexo de Perseverança + Instinto Primitivo em nome do alvo. O alvo não saberá que o Dom está sendo usado nem que ele está resistindo.

Êxito excepcional: O personagem descobre todos os nomes aos quais o alvo atende (supondo-se que o indivíduo não tenha êxito no teste disputado). Por exemplo, ele pode descobrir o nome de batismo, o nome de honra Uratha e o apelido atual de um lobisomem.

Bênção do Viajante (••)

A estrada de um lobisomem é capaz de levá-lo para bem longe de casa, mas os espíritos podem guiá-lo em sua jornada. Este Dom ensina ao lobisomem o que ele precisa saber a respeito da cultura humana na qual ele se acha inserido. À medida que ele invoca sua sabedoria espiritual, o idioma local se acomoda em sua boca e o conhecimento dos costumes locais se enrosca em sua mente. Ele ainda será um estranho aonde quer que vá, mas não precisa ser um forasteiro ignorante.

Custo: um ponto de Força de Vontade por cena.

Parada de dados: Raciocínio + Manha + Sabedoria.

Ação: reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem recebe uma combinação perigosa de informações equivocadas e verdadeiras. Ele conhecerá apenas os fundamentos do idioma local e suas informações imprecisas acabarão impondo uma penalidade de –1 a todos os testes Sociais durante o resto da cena.

Falha: O lobisomem não aprende nada que já não soubesse.

Êxito: O lobisomem passa a falar fluentemente o idioma mais comum da área, desde que não o conheça previamente. O lobisomem que se encontra no Texas e já fala inglês, mas não espanhol, vai falar espanhol fluentemente, apesar de haver uma maior proporção de falantes do inglês na região. Além disso, ele conhecerá os costumes locais até certo ponto, o que lhe confere um modificador de +1 em todos os testes Sociais realizados com o intuito de influenciar os habitantes locais.

A Bênção do Viajante não pode ser usada para aprender idiomas não humanos. Por exemplo, o lobisomem não

poderia entrar na Sombra e usar o Dom para falar a Primeira Língua fluentemente.

Êxito excepcional: O bônus do lobisomem nos testes Sociais realizados com o intuito de influenciar os habitantes locais passa a ser de+2.

Perspicácia (●●●)

Aquele que realmente se dedica ao conhecimento passa anos aprendendo Habilidades e fatos da maneira mais meticulosa possível, mas às vezes é possível tomar um atalho. Este Dom permite ao lobisomem tornar-se instantaneamente um especialista no campo de sua escolha. O conhecimento inundará sua mente e partirá com a mesma rapidez, mas, nesse ínterim, ele será capaz de fazer algumas coisas cuja realização levaria anos de estudo.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Pureza.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem recolhe informações imprecisas ou enganosas. Ele ficará sujeito a uma penalidade de –1 em todas as tentativas de usar essa Habilidade durante o resto da cena. A penalidade será cumulativa em relação às penalidades de –1 ou –3 devidas ao uso inepto de uma Habilidade.

Falha: O personagem não obtém conhecimento adicional.

Êxito: O personagem ganha temporariamente um número de círculos na Habilidade escolhida igual ao número de sucessos obtido. O resultado não pode elevar o índice de nenhuma Habilidade acima de 5. O bônus da Habilidade persistirá durante um minuto para cada sucesso obtido.

A única coisa que não se pode fazer com as Habilidades obtidas por meio deste Dom é usá-las para ativar outros Dons. A competência instantânea na arte da Dissimulação, por exemplo, não confere o tipo de compreensão velada necessária para empregar com propriedade um Dom da Evasão. O índice-padrão do personagem na Habilidade em questão (se ele tiver um) comporá a parada de dados do teste de ativação de um Dom.

Não será possível elevar mais de uma Habilidade por vez, e o personagem só poderá aumentar os índices de suas próprias características, não os de outros indivíduos.

Êxito excepcional: A duração do efeito do Dom aumenta para cinco minutos por sucesso obtido.

Modificadores sugeridos

Mod.	Habilidades
–1	Sociais
–3	Físicas

Conhecer o Caminho (●●●●)

Nem todos os lobisomens caçam pelo olfato. O lobisomem que tem este Dom descobre o caminho mais rápido para onde quer que ele queira ir, seja o reduto de uma alcatéia aliada ou o centro de uma infestação de Beshilu. O caminho mais rápido e eficiente nem sempre é o mais seguro, mas que é que se pode fazer?

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Sobrevivência + Glória (contra a parada de Perseverança + Instinto Primitivo do alvo).

Ação: instantânea ou disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem detecta um caminho impróprio, que leva a algum lugar substancialmente menos útil e talvez mais perigoso.

Falha: O personagem não consegue discernir o caminho apropriado e não poderá reutilizar este Dom até depois do próximo nascer da lua.

Êxito: O personagem visualiza a rota mais próxima e eficiente para o local a que deseja ir. A informação fica armazenada em sua mente como uma série de indicações precisas, permitindo-lhe poupar tempo com a verificação de pontos de referência. Este Dom não revela a presença de perigos ou obstáculos no caminho, a menos que sejam pontos de referência específicos ("vire à esquerda nos tonéis abertos e cheios de produtos químicos").

Se o dito local for mantido em segredo por seu proprietário (como o refúgio de um vampiro), o teste será disputado. Lance a parada de Perseverança + Instinto Primitivo do alvo. Se várias pessoas dividirem o local, faça um teste com a parada mais baixa de Perseverança + Instinto Primitivo. O usuário do Dom tem de estar na presença física da pessoa cujo antro secreto é procurado. Em caso de empate ou vitória do alvo, ele não poderá ser submetido novamente a este Dom nas próximas 24 horas.

Este Dom não é capaz de localizar o caminho para um lugar oculto por meios mágicos ou situado em outro plano da existência. No entanto, o personagem pode usar o Dom no Reino das Sombras para encontrar o caminho para um outro local no mundo espiritual.

O efeito do Dom dura uma cena. Se não chegar a seu destino nesse prazo, o personagem terá de usar o Dom novamente ou passar num teste de Inteligência + Autocontrole para relembrar os detalhes (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 44).

Êxito excepcional: O personagem descobre não só a rota mais eficiente para o local desejado como também a mais segura. Pode ser que ele não escolha a mais segura, mas a opção foi apresentada.

Comunhão com o Terreno (●●●●●)

Na guerra, conhecer o terreno é a chave para a vitória. Este Dom é uma expressão dessa máxima. O lobisomem abre sua mente ao ambiente e passa a conhecer o terreno que o cerca: onde estão os inimigos, onde ele pode se esconder, onde ficam as melhores rotas de ataque. Ao usar este Dom no território de um inimigo, o lobisomem talvez descubra que sabe mais sobre a casa de seu adversário do que o próprio oponente.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Inteligência + Manha + Sagacidade.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem recebe mensagens conflitantes sobre os arredores. Ele ficará sujeito a uma penalidade de –1 nos testes de Iniciativa até o final da cena ou até ele deixar a área.

Falha: O personagem não obtém nenhuma informação a respeito dos arredores.

Êxito: O personagem obtém imediatamente todas as informações sobre os arredores no que diz respeito a possíveis entradas e saídas, o número de criaturas maiores que um ra-

to presentes e as características gerais do terreno. Enquanto permanecer na área, ele terá um bônus de +2 em Defesa e Iniciativa. A área com a qual ele é capaz de se sintonizar é de aproximadamente quatro mil metros quadrados para cada sucesso. Os efeitos do Dom duram uma cena.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, mas o bônus de Defesa e Iniciativa é igual a +3.

Dons da Dissimulação

Os lobisomens geralmente acham muito vantajoso não deixar pegadas nem sinais de sua presença. Do mesmo modo, mover-se em silêncio e com rapidez ajuda a caçar e a emboscar inimigos. Estes Dons representam a habilidade sobrenatural dos lobisomens de se esconder dos curiosos. Aqueles que Caçam nas Trevas, em particular, estão relacionados a estes Dons, e os que precisam de discrição e sigilo acham-nos extremamente benéficos. Os espíritos de animais ou entidades noturnas são os principais instrutores destes Dons.

Rastros Nublados (•)

Para os lobisomens, a visão e o olfato não são sentidos imbatíveis, mas até mesmo um perdigueiro perderia o faro tentando seguir a trilha do lobisomem que usa Rastros Nublados.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: reflexa.

Todas as tentativas de rastrear ou detectar o lobisomem pelo faro ficam automaticamente sujeitas a uma penalidade de –1 (veja a tarefa "Rastrear", pág. 178), até mesmo quando este Dom não está ativado. Com o investimento de um ponto de Força de Vontade, o lobisomem aumenta a penalidade da tentativa de rastreá-lo ou detectá-lo para –3. O personagem pode suprimir conscientemente este poder se desejar deixar uma trilha de odor normal.

Camuflagem (••)

O caçador experiente sabe o quanto é bom não ser visto. O lobisomem que possui este Dom é capaz de se misturar com a paisagem simplesmente ao permanecer imóvel: ele passará despercebido até mesmo em campo aberto.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Raciocínio + Dissimulação + Sagacidade contra Raciocínio + Autocontrole (a seguir).

Ação: instantânea ou disputada.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem, na verdade, acaba chamando a atenção. Os espectadores que se encontram na área não deixarão de notá-lo.

Falha: Para se esconder, o lobisomem dependerá dos abrigos e obstáculos físicos disponíveis. O personagem só saberá se conseguiu ou não se esconder quando for ignorado ou encontrado.

Êxito: O personagem pode "desaparecer de vista", misturando-se ao ambiente com o simples gesto de permanecer imóvel, mesmo não estando diretamente protegido por um abrigo. Os observadores casuais disputam o resultado do teste do personagem com um teste reflexo de Raciocínio; aqueles que procuram ativamente pelo personagem farão testes disputados de Raciocínio + Autocontrole na condição de ação instantânea. Se vencer a disputa, o lobisomem ficará camuflado na paisagem (se for empregado algum poder sobrenatural de observação para procurar o lobisomem, o número de sucessos obtidos no teste de ativação terá de exceder aquele obtido com o uso do Dom). O observador reconhecerá o menor movimento, anulando o Dom.

Êxito excepcional: Nada além dos efeitos decorrentes de um grande número de sucessos.

Sombra Veloz (•••)

Às vezes é preciso escolher entre a discrição e a velocidade. Este Dom torna essa escolha desnecessária. O lobisomem é capaz de correr sobre folhas secas tão silenciosamente quanto o faria se caminhasse nas pontas dos pés.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: reflexa.

Durante o resto da cena, o lobisomem conseguirá passar despercebido esteja correndo feito louco ou simplesmente caminhando. Na verdade, os testes normais de Dissimulação passam a ser ações reflexas para esse personagem e podem ser realizados quase impunemente, sem a preocupação de fazer ou não barulho. Os possíveis observadores ficam sujeitos a uma penalidade de –3 nos testes disputados efetuados com a intenção de perceber o personagem sorrateiro. Mas, se o som não for um fator importante para a detecção do lobisomem, nenhum modificador será aplicado a sua tentativa de se mover em silêncio.

Corpo de Sombras (••••)

Este Dom, na verdade, afeta a forma do lobisomem e faz dele uma sombra viva. Com sua carne transformada numa espécie de matéria umbrosa, ele é capaz de se infiltrar nos lugares com grande facilidade, chegando até mesmo a passar por debaixo de portas ou através de rachaduras.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Dissimulação + Sagacidade.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue assumir a forma umbrosa e não poderá tentar novamente durante o resto da cena. Além disso, sua própria sombra sofrerá efeitos adversos. Durante o resto da cena, ele produzirá uma sombra de forma diferente daquela que enverga no momento. Se estiver na forma Hishu, é possível que produza a sombra de um Gauru ou Urhan. Se mudar para Gauru, talvez sua sombra represente a forma Urshul ou Hishu.

Falha: O personagem não consegue assumir a forma umbrosa.

Êxito: Este Dom só pode ser empregado em situações que possibilitam a ocorrência de sombras. Cercado por luzes intensas, de maneira que nenhuma sombra possa ser produzida, o personagem não conseguirá se transformar em sombra. Se o personagem na forma umbrosa de repente se ver numa situação em que as sombras não são possíveis (por exemplo, ao ser aprisionado num porão escuro durante um apagão), ele será obrigado a voltar a sua forma normal.

O corpo do personagem torna-se uma sombra bidimensional de mesma altura e largura e que incide "de chapa" sobre o chão, as paredes, as árvores e outras superfícies. A forma umbrosa parece ser a própria sombra do personagem e, portanto, refletirá a forma na qual ele se encontrava ao

ativar o Dom. Contudo, a forma umbrosa ainda é algo físico. O personagem pode ser ferido e, se a sombra for ferida, sangrará de verdade.

Na forma umbrosa, o personagem ganha um bônus de +3 nos testes de Dissimulação e um bônus de +3 na Defesa. Ele ainda pode afetar as coisas que o cercam (e conservar todos os seus Atributos de praxe, de acordo com a forma na qual ele se encontra), mas as limitações de sua substância umbrosa dificultam as coisas. Qualquer teste realizado com a intenção de afetar o ambiente circundante (como atacar um oponente ou usar o teclado de um computador) implicará uma penalidade de –2, devido à necessidade de permanecer chapado contra uma superfície apropriada. Para atacar um inimigo, por exemplo, o personagem terá de deslizar pelo solo, alcançar o adversário e até mesmo subir pelo corpo dele até certo ponto para poder enfiar no oponente suas garras feitas de sombra. Ao cessarem os efeitos do Dom, o lobisomem voltará ao normal, retomando a forma que apresentava antes.

O personagem poderá permanecer na forma umbrosa durante um minuto para cada sucesso obtido. Ou então poderá optar por interromper prematuramente os efeitos do Dom.

As roupas e os objetos pessoais em contato com o corpo transformam-se em sombras juntamente com o personagem, mas não os objetos grandes e carregados nas mãos, como uma espingarda, por exemplo (já não seria o caso de uma arma-fetiche).

Êxito excepcional: O personagem poderá continuar na forma umbrosa durante o resto da cena.

Desvanecer (•••••)

A dissimulação suprema, no que diz respeito à visão: o lobisomem é capaz de desaparecer instantaneamente de vista, até mesmo bem diante dos olhos de um observador. Nem câmeras, nem sensores de calor: nenhum meio de detecção visual é capaz de detectar o lobisomem escondido, apesar de este Dom não protegê-lo de outros sentidos.

Custo: dois pontos de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Dissimulação + Pureza.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O poder não tem efeito e não será possível reinvocá-lo durante 24 horas.

Falha: O Dom não faz efeito.

Êxito: O usuário pode se mover e lutar normalmente. Os testes de percepção e detecção realizados com o intuito de reconhecê-lo ou avistá-lo ficarão sujeitos a uma penalidade de –5, a não ser aqueles que se baseiam estritamente no olfato ou na audição.

Os oponentes vão lutar às cegas e, para atingir o lobisomem, terão de contar com a astúcia e seus outros sentidos (consulte a seção "Combate às cegas", pág. 166 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Toda vez que o lobisomem for atingido, será necessário obter, num teste reflexo de Raciocínio + Perseverança, um número de sucessos superior ao número de pontos de Vitalidade perdidos a fim de manter o Dom ativado. O Dom será anulado se o personagem perder a consciência. O Dom persistirá até o fim da cena, mas o personagem pode optar por interromper prematuramente os efeitos.

Êxito excepcional: Os testes de Raciocínio + Perseverança realizados com a intenção de manter os efeitos do Dom recebem um bônus de +1.

Dons da Dominância

O poder de comandar com destreza é uma aptidão que muitos desejam, mas poucos possuem. Controlar a vontade de uma outra pessoa exige coragem e determinação, além de uma certa sutileza. Os instrutores espirituais costumam conceder esses poderes aos Uratha (ou a uma linhagem de lobisomens) a quem devem gratidão. Os Senhores das Tempestades e os Rahu estão relacionados à Dominância; os Elodoth e os líderes de alcatéia também costumam aprender estes Dons. Os instrutores dos Dons da Dominância geralmente são espíritos-ancestrais, dotados dos símbolos apropriados de autoridade e comando. Os Lobisomens não podem aplicar os Dons da Dominância a indivíduos que possuam índice mais elevado no mesmo Renome primário tribal. Um Senhor das Tempestades de Honra 3 (o Renome primário da tribo) não pode empregar um destes Dons para afetar outro Senhor ou simplesmente um lobisomem de outra tribo com Renome por Honra mais elevado.

Os Dons da Dominância não funcionam contra outras entidades sobrenaturais; são Dons que permitem aos lobisomens estabelecer a dominância entre eles e seus parentes. O lobisomem só pode usar os Dons da Dominância contra outros lobisomens, pessoas de sangue lupino ou seres humanos normais.

Rosnado de Alerta (•)

Este Dom é o segredo mais simples da Dominância e confere poder sobrenatural ao tipo de rosnado que um lobo alfa emprega para desencorajar um possível rival. O lobisomem que usa este Dom emite um rosnado grave e alto e, ao mesmo tempo, concentra seu olhar num determinado alvo, plantando a dúvida no coração dele e afetando a capacidade do indivíduo de encarar o oponente. O alvo precisa ser capaz de ouvir o rosnado para ser afetado.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Glória contra a parada de Autocontrole + Instinto Primitivo do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Dom falha completamente. O lobisomem não conseguirá afetar o alvo com nenhum Dom da Dominância durante o resto da cena.

Falha: Os sucessos obtidos caracterizam um empate ou o alvo consegue um número maior deles. O alvo não se sente particularmente amedrontado em relação ao lobisomem.

Êxito: O usuário do Dom obtém o maior número de sucessos. Este Dom afeta um único alvo. O usuário do Dom recebe um bônus de +2 na Defesa contra quaisquer ataques em combate próximo realizados pelo alvo afetado durante a cena — o alvo está ressabiado demais em relação ao lobisomem para atacar com todo o vigor. Este Dom pode ser usado para afetar vários oponentes durante uma cena, mas o lobisomem terá de empregar o Dom em separado para cada um deles (usando Força de Vontade e fazendo um teste disputado a cada vez).

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, mas o bônus de Defesa contra o alvo do Dom sobe para +3.

Sentença de Luna (••)

Com este Dom, o lobisomem é capaz de articular uma ordem composta de poucas palavras e exigir obediência. Alguns lobisomens optam por pronunciar essas palavras com um sussurro baixo e discreto. Outros preferem berrar ordens. Este Dom não pode fazer mal àqueles que o ouvem, seja direta ou indiretamente; ele simplesmente produz um breve impulso de ceder à autoridade do lobisomem.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Glória contra a parada de Autocontrole + Instinto Primitivo do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Dom falha completamente. O lobisomem não conseguirá afetar o alvo com nenhum Dom da Dominância durante o resto da cena.

Falha: Os sucessos obtidos caracterizam um empate ou o alvo consegue um número maior deles. O alvo não se sente compelido a obedecer.

Êxito: O usuário do Dom obtém o maior número de sucessos. Este Dom afeta um único alvo, que é obrigado a obedecer à ordem emitida. As palavras escolhidas pelo personagem para emitir a ordem têm de ser específicas e diretas, e o comando não pode levar mais de um minuto para ser cumprido. O usuário não poderá obrigar o alvo a acatar uma ordem que possa causar algum mal a ele próprio ou a outras pessoas, nem fazer alguma coisa drasticamente contrária à personalidade dele. Em particular, o Dom não funcionará de jeito nenhum se o alvo estiver em combate ou distraído de alguma outra forma por causa de uma ameaça muito real a sua segurança. No entanto, trata-se de um Dom valioso, pois diz à pessoa: "venha aqui fora um minutinho". O alvo vai lembrar que estava fora de si, mas talvez venha a justificar sua obediência como um momento de fraqueza, e não como uma coerção sobrenatural.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, mas o alvo certamente arranjará uma justificativa para sua obediência.

Voz de Comando (•••)

Neste nível de Dominância, o lobisomem aprende a enunciar ordens mais complexas e sutis, num tom de voz que exige atenção e respeito. Um fiapo de raiva permeia as palavras do lobisomem, fazendo todos que se encontram ao alcance de sua voz dar atenção a suas declarações.

Quando ativado, este Dom afeta até três alvos, sendo que cada um deles disputará o teste em separado. O jogador fica sujeito a uma penalidade de –1 no teste de ativação para cada alvo depois do primeiro. Portanto, alguns alvos talvez obedeçam, enquanto outros talvez resistam.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Intimidação + Honra contra a parada de Perseverança + Instinto Primitivo do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Dom falha completamente. O lobisomem não conseguirá afetar o alvo com nenhum Dom da Dominância durante o resto da cena.

Falha: O alvo não se sente compelido a obedecer.

Êxito: Os alvos afetados reagem rapidamente ao comando. As ordens do lobisomem podem conter duas ou três instruções diretas, mas essas ordens não podem provocar dano direto aos alvos nem a mais ninguém, e não podem contestar as personalidades nem o senso de identidade dos alvos. Como exemplo de uma ordem dessas teríamos: "Esconda estes corpos no fundo da ravina que fica perto do rio." Os alvos terão de obedecer à risca a formulação da ordem, mas é possível distorcer a intenção. Os alvos obedecerão durante um período de até cinco minutos para cada sucesso obtido no teste de ativação. O Dom não poderá ser usado contra os mesmos alvos nesse mesmo dia. Se os alvos se ferirem por terem obedecido à ordem (por exemplo, se forem instruídos a fugir, para, em seguida, serem atacados pelas costas por um companheiro do usuário), os efeitos do Dom cessarão imediatamente, e o Dom não poderá ser usado novamente para afetar os alvos nesse dia.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, mas os alvos não podem distorcer a intenção da ordem.

Domar a Rebeldia (••••)

O lobisomem com este nível de poder é capaz de projetar uma presença tão forte a ponto de esfacelar a vontade do alvo de resistir. O lobisomem grunhe num tom repleto de ameaça, fazendo o alvo gelar até a espinha.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Pureza – a Perseverança do alvo.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Dom falha completamente. O lobisomem não poderá usar nenhum Dom da Dominância durante o resto da cena.

Falha: O alvo não é afetado.

Êxito: O alvo perde imediatamente um número de pontos de Força de Vontade igual ao número de sucessos obtidos pelo usuário do Dom. Este Dom só poderá ser usado uma vez com um mesmo alvo num mesmo dia.

Êxito excepcional: Nenhum bônus adicional, a não ser a perigosa quantidade de Força de Vontade perdida.

Titeireiro da Alma (•••••)

Com este nível de domínio, o lobisomem compreende a verdadeira coerção, obrigando outras pessoas a fazer certas coisas até mesmo contra a vontade. A pessoa afetada não vai se ferir, mas o lobisomem que recorre a este Dom pode incitá-la a realizar atos que vão contra seus princípios e a ferir outras pessoas, mesmo que o alvo seja normalmente inofensivo e pacífico.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Sagacidade contra a parada de Perseverança + Instinto Primitivo do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Dom falha completamente. O lobisomem não poderá usar nenhum Dom da Dominância durante o resto da cena.

Falha: O alvo obtém um número maior ou igual de sucessos. Ele não obedece.

Êxito: O usuário do Dom obtém o maior número de sucessos e emite um comando direto. O lobisomem pode obrigar o alvo a fazer coisas que normalmente não faria, o que inclui ferir outras pessoas ou colocar-se em perigo. No en-

tanto, se a ordem colocar a vítima em perigo ou obrigá-la a agir em desrespeito a seu código moral, três dados serão acrescentados à parada de Perseverança + Instinto Primitivo do alvo. Se esse perigo ou oposição moral não for patente no momento da ativação do Dom, a vítima terá direito a um segundo teste disputado com um modificador de +3 quando o acatamento da ordem provocar a situação pertinente. Por exemplo, a vítima que recebeu a ordem de "permanecer no prédio até eu voltar" não terá direito a um bônus no teste disputado, mas poderá fazer um segundo teste para se livrar dos efeitos do Dom caso o prédio irrompa em chamas antes do lobisomem retornar.

Os efeitos do Dom persistirão durante dez minutos para cada sucesso obtido no teste de ativação, ou até a ordem ser cumprida. Não poderá ser usado novamente para afetar o mesmo alvo nesse mesmo dia.

Êxito excepcional: O usuário obtém o maior número de sucessos, sendo que cinco ou mais são conseguidos. O alvo não terá direito a um segundo teste para se livrar da compulsão se surgir uma situação que envolva perigo ou que contrarie seu código moral.

Dons dos Elementos

Os lobisomens mais chegados ao ambiente natural, entre eles os que Caçam nas Trevas, alegam ter uma relação predominante com estes Dons. O controle dos elementos, das forças da natureza, como o vento, o fogo, a água e a terra, estão entre os poderes que os lobisomens podem aprender com os Dons dos Elementos. Logicamente, são os espíritos relacionados de alguma maneira à natureza ou a elementos específicos que ensinam estes poderes. A habilidade do usuário depende de sua força física, bem como de sua ligação com o mundo espiritual.

Apesar de estes Dons, da maneira como são descritos, refletirem o uso de um elemento específico, os Narradores podem introduzir opcionalmente quatro listas distintas de Elementos, substituindo qualquer um dos quatro elementos clássicos de acordo com a necessidade. Por exemplo, Convocar a Água poderia ser Convocar o Fogo, sendo os efeitos gerais semelhantes. Invocar a Ira do Vento poderia ser Invocar a Ira da Terra, e assim por diante.

Convocar a Água (•)

Todo animal sabe que até mesmo uma pequena poça d'água pode representar a diferença entre a vida e a morte. É esse o propósito deste Dom, que é capaz de juntar alguns copos d'água nas mãos de um lobisomem, até mesmo num deserto.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Vigor + Sobrevivência + Pureza.

Ação: instantânea.

Depois de invocar este Dom, o personagem cria o elemento água na concha formada por suas mãos, aparentemente a partir do nada, em quantidade suficiente para evitar a morte por desidratação (consulte a seção "Privação", no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 180). O personagem vai criar um copo d'água para cada sucesso obtido; o excesso transbordará de suas mãos e será despejado num recipiente ou no chão. O Dom não poderá ser invocado mais de uma vez a cada hora.

Manipular a Terra (••)

A terra seca torna-se tão maleável quanto a argila nas mãos do lobisomem. Este Dom é útil para uma série de coisas, como fabricar um abrigo de terra ou esconder rapidamente os entes queridos dos inimigos. O personagem toca o chão e a terra aparentemente faz o que lhe é ordenado.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Destreza + Ofícios + Sagacidade.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: Os espíritos da terra ficam enojados com a trapalhada do lobisomem. Todos os espíritos da terra ou da rocha tornam-se mais hostis. Os testes Sociais realizados para lidar com esses espíritos ficam sujeitos a uma penalidade de –2, assim como os testes de ativação de Dons ou ritos que envolvam esses espíritos e que sejam realizados num prazo de 24 horas.

Falha: O Dom é incapaz de modelar mais do que alguns gramas de terra (inferior a um quilo).

Êxito: O lobisomem é capaz de modelar uma área de aproximadamente nove metros quadrados ou um volume de cerca de um metro cúbico. O Dom é ideal para a criação de uma trincheira instantânea ou de um pequeno túnel de fuga. Este poder é capaz de esculpir a terra, mas não a pedra, o concreto e o metal. As alterações são permanentes.

Êxito excepcional: O lobisomem é capaz de esculpir a terra e a pedra, mas não o metal, nem as substâncias fabricadas pelo homem, como o asfalto.

Comandar o Fogo (•••)

As chamas do fogo podem tanto tranqüilizar o espírito quanto queimar a carne. Este Dom demonstra a forte ligação dos lobisomens com este elemento, a ponto de mandarem o fogo queimar os inimigos ou interromper sua ira abrasadora.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Força + Sobrevivência + Glória.

Ação: instantânea.

O personagem não consegue conjurar o fogo a partir do nada, mas, se houver chamas à vista, como uma fogueira de acampamento ou uma tocha acesa, ele será capaz de comandar as labaredas a seu bel-prazer, chegando a fazê-las traçar um arco no ar. O lobisomem pode provocar um ponto de dano por fogo para cada sucesso obtido a um único alvo em seu campo visual. O alvo tem de estar num raio de vinte metros de uma fonte de fogo. O teste para atacar alguém com fogo fica sujeito a uma penalidade igual à Defesa da vítima e a qualquer abrigo ou encobrimento envolvido. Além disso, a blindagem pode oferecer alguma proteção contra o ataque (consulte a seção "Fogo", no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 180).

Este Dom também pode ser usado, de maneira mais simples, para espalhar o fogo por uma área maior (dobrando a taxa de crescimento do incêndio) ou para impedir o fogo de avançar em direção a uma floresta ou a um povoado. Esse controle mais preciso vai durar enquanto o lobisomem permanecer concentrado. No entanto, o poder exige muito do usuário e impõe uma penalidade de –2 ao teste de ativação.

Invocar a Ira do Vento (••••)

Em vários aspectos, este Dom expressa a fúria primitiva e o turbilhão interno do espírito do lobisomem. O vento

pode ser um aliado temível, capaz de destruir a carne e o metal, a madeira e a pedra. Quando um lobisomem invoca o vento, é certeza que uma grande destruição está por vir.

Custo: dois pontos de Essência.

Parada de dados: Força + Empatia + Honra.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem incita a formação de um padrão meteorológico que escapa a seu controle, como uma nevasca excêntrica ou um raio que atinge uma árvore ou uma construção qualquer.

Falha: Os ventos locais se agitam um pouco, mas sem conseqüências reais.

Êxito: Um tufão de intensidade terrível se forma imediatamente a cinqüenta metros do personagem. Em seguida, o personagem poderá movê-lo em qualquer direção a sua escolha (mas não conseguirá fazê-lo mudar de direção). O raio de efeito do tufão é de aproximadamente três metros e a coisa se movimenta de acordo com o Deslocamento padrão e não modificado do personagem. As pessoas ou os objetos apanhados nesse raio receberão um ponto de dano letal por sucesso obtido no teste de ativação. Todos aqueles que se encontrarem no raio de efeito também ficarão sujeitos a uma penalidade de –4 em todos os testes, e os alvos de peso igual ou inferior a 75 quilos podem ser arrancados do chão e arremessados numa direção qualquer. O personagem que se encontrar no raio de efeito poderá tentar se safar durante a fase de Iniciativa do usuário do Dom, caso sua ação tenha lugar depois da ação do usuário. O jogador que o interpreta fará um teste de Destreza + Esportes (mas esse teste fica sujeito a uma penalidade de –4). Basta um sucesso para que o personagem consiga se safar, mas isso lhe custará a ação que deveria realizar mais tarde nesse mesmo turno, segundo a fila de Iniciativa. O tufão desaparecerá depois de dois turnos. O próprio usuário do Dom poderá ser afetado pelo vento se entrar em contato com ele.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, mas o tufão persistirá durante mais um turno.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
–1	Invocar um tufão num dia tempestuoso
–3	Invocar um tufão num dia de ventos moderados
–5	Invocar um tufão num dia absolutamente tranqüilo

Lamento do Rio (•••••)

Existem lendas em quase todas as culturas sobre grandes inundações que destruíram o mundo conhecido. Este Dom poderoso talvez seja a inspiração dessas lendas. O lobisomem que recorre à força dos rios e riachos detém uma capacidade impressionante de provocar a devastação e a ruína.

Custo: três pontos de Essência.

Parada de dados: Vigor + Intimidação + Sabedoria.

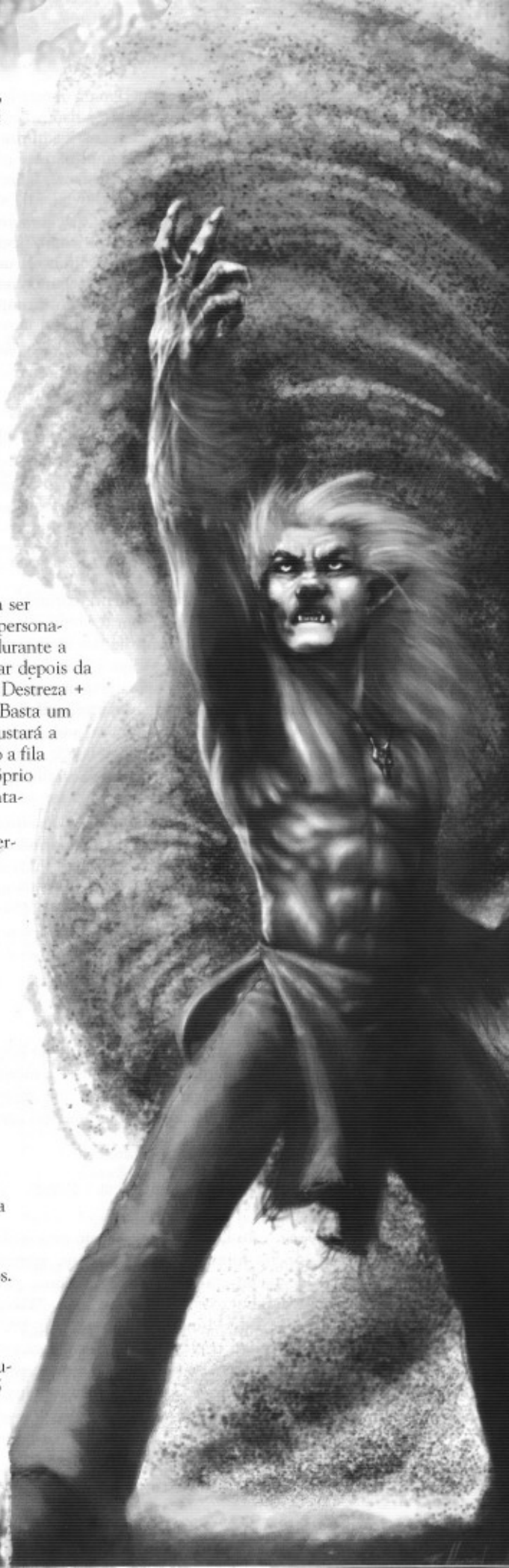
Ação: prolongada (cinqüenta sucessos; cada teste representa um minuto de concentração ininterrupta).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos acumulados são perdidos. O lobisomem não poderá tentar usar este Dom novamente no mesmo mês.

Falha: Não se obtêm sucessos neste turno.

Êxito: Acumulam-se sucessos neste turno. Quando forem acumulados cinqüenta ou mais, os corpos d'água num raio de 2,5 quilômetros quadrados responderão ao chamado do lobisomem e irromperão de suas margens com uma força terrível, como se



tivessem sido encorpados por um mês de chuva. Os Narradores devem pensar neste Dom em termos principalmente qualitativos. Entre os efeitos imediatos talvez tenhamos: a morte indiscriminada de seres humanos da área, a destruição de propriedades e danos espantosos à flora e à fauna. Alguns efeitos podem até mesmo extravasar para a Sombra.

Êxito excepcional: Nenhum efeito adicional.

Dons da Evasão

Astúcia e esperteza são fundamentais para a sobrevivência, tanto dos lobos quanto dos seres humanos. Os Dons da Evasão personificam a argúcia da mente humana e os instintos e a intuição naturais de um predador. Os Senhores das Tempestades têm relação com estes Dons; muitos Irraka também os acham úteis. Lunos e espíritos de animais — sendo que uns e outros assumem formas de criaturas como corvos, raposas e lontras — ensinam os Dons da Evasão. Os Dons representam uma mistura de inteligência aguçada e instinto que permite ao lobisomem esgueirar-se, enganar e desorientar com uma facilidade sobrenatural.

Língua Solta (•)

Algumas pessoas simplesmente têm um jeitinho especial para fazer os outros dar com a língua nos dentes. O lobisomem que tem este Dom pode se aproveitar dessa força, fazendo as pessoas se sentirem estranhamente falantes perto dele. O lobisomem tem de travar conversa com um indivíduo durante trinta segundos, no mínimo, antes de usar este Dom. Em caso de êxito, o bom senso do alvo será prejudicado e ele dificilmente conseguirá guardar segredos do lobisomem.

Faz-se um teste disputado pelo alvo com a parada mais elevada de Autocontrole + Instinto Primitivo. O usuário do Dom não precisa estar a sós com o alvo deste Dom para que o mesmo funcione. Se quiser, ele poderá isolar um determinado indivíduo no meio da multidão. Faz-se um teste disputado somente para o alvo desejado.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Manipulação + Socialização + Sabedoria contra a parada de Autocontrole + Instinto Primitivo do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O lobisomem, e não seu alvo, é afetado pelo Dom, ficando sujeito a uma penalidade de –3 em todos os testes de Empatia, Persuasão e Astúcia durante o resto da cena.

Falha: O personagem não consegue afetar o alvo.

Êxito: Dentre aqueles que estiverem travando conversa com o lobisomem, serão afetados até um alvo para cada sucesso obtido. Você decide quem é afetado de acordo com o total de sucessos obtidos. Os alvos influenciados pelo Dom ficarão sujeitos a uma penalidade de –2 nos testes de Empatia e Astúcia durante o resto da cena, e só em relação aos testes realizados contra o usuário do Dom. O indivíduo afetado não estará disposto, de uma hora para outra, a revelar segredos para qualquer outra pessoa que aparecer, mas ficará mais suscetível a uma "conversa amigável".

Êxito excepcional: Os alvos ficarão sujeitos às penalidades mencionadas, bem como a uma penalidade de –2 nos testes de Autocontrole durante o resto da cena.

Areia nos Olhos (••)

Os legítimos espertalhões sabem o valor de encobrir seus rastros... não simplesmente as pegadas, mas também atos falhos ou comportamentos suspeitos. Este Dom costuma fazer o indagador parecer imediatamente esquecível para os espectadores. O Dom não torna o personagem mais inócuo (por exemplo, um guarda de segurança provavelmente ainda pedirá que ele mostre alguma identificação), mas será mais difícil lembrar dele depois disso.

O lobisomem pode usar este Dom apenas uma vez por cena e por alvo (tenha obtido êxito ou falhado).

Custo: nenhum.

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Honra contra a parada de Autocontrole + Instinto Primitivo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: Os alvos detectam instantaneamente que há algo de muito errado com o lobisomem, vislumbrando o predador que se esconde dentro dele.

Falha: Os alvos não dão ao personagem nem mais nem menos atenção do que seria esperado.

Êxito: Todos os afetados que interagirem com o lobisomem enquanto o Dom tiver efeito ficarão sujeitos a uma penalidade de –5 em qualquer teste posterior de Inteligência + Autocontrole com o propósito de lembrar detalhes a respeito do lobisomem (consulte a pág. 44 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Terão muita dificuldade para reconhecer o personagem numa investigação policial, recordar quanto tempo ele ficou por ali, ou até mesmo perceber que ele estava levantando informações. Se o lobisomem tomar qualquer atitude violenta contra o alvo, os efeitos do Dom cessarão no que diz respeito a esse indivíduo. O Dom só consegue obscurecer as lembranças da cena na qual foi empregado; não apagará todas as recordações que envolvem o lobisomem se ele e o alvo tiverem interagido anteriormente.

Êxito excepcional: Os afetados terão de passar num teste de Inteligência + Autocontrole, sujeito a uma penalidade de –5, para lembrar até mesmo que o personagem esteve ali.

Fingir-se de Morto (•••)

Os inimigos muitas vezes ignoram os oponentes que tombaram em combate. Imagine o espanto do vitorioso quando um lobisomem supostamente morto se levanta para atacar de surpresa. Exceto no caso de um exame muito atento, o lobisomem que empregar este Dom parecerá bem morto. A caixa torácica não se moverá, o coração não baterá e o corpo parecerá estar à temperatura ambiente no prazo máximo de um dia.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Raciocínio + Astúcia + Sagacidade.

Ação: reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: Os efeitos do Dom se manifestam da maneira errada, aumentando o batimento cardíaco e a taxa respiratória do personagem de uma maneira doentia. Todos os testes de Vigor ficarão sujeitos a uma penalidade de –1 durante o resto da cena.

Falha: O personagem ainda consegue se fingir de morto, mas sua pulsação, taxa respiratória e capacidades regenerativas não mudam, o que pode denunciá-lo.

Êxito: O personagem parece ter morrido recentemente, não exibe pulsação nem respiração perceptíveis e pode permanecer nessa condição durante um dia no máximo. Se estiver ferido, o sangue em volta das lesões parecerá coagulado, mas o personagem não vai se recuperar de verdade (de fato, ele não vai regenerar enquanto este Dom estiver ativo). Ele conseguirá reviver a qualquer momento como uma ação instantânea. É possível fazer um teste disputado de Inteligência + Medicina para que um investigador persistente, caso passe pelo menos uma cena inspecionando cuidadosamente o lobisomem, reconheça que a "morte" não é genuína. Enquanto estiver "morto", o personagem saberá o que acontece a seu redor, mas não conseguirá se mover sem antes interromper o efeito do Dom.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, mas o personagem é capaz de regenerar seus ferimentos à taxa usual, sem exibir qualquer sinal externo de recuperação.

Olhos nas Costas (••••)

Uma das facetas de ser esperto e evasivo é esconder os próprios rastros, mas um outro aspecto da astúcia é perceber quando alguém está tentando trapacear você. Este Dom confere ao lobisomem um sentido aguçado para a fraude, alertando-o quando as coisas não são o que parecem a princípio. Os efeitos deste poder persistirão durante o resto da cena.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Inteligência + Investigação + Glória.

Ação: reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem percebe a mão inexistente de alguém por trás das coisas.

Falha: O personagem não obtém informações adicionais.

Êxito: O personagem fica imediatamente a par de todas as tentativas de enganá-lo por meios físicos no ambiente onde ele se encontra. Ele sabe onde uma pessoa tentou ocultar provas, esconder rastros ou enganar um perseguidor ou investigador de alguma outra maneira. Ele sabe se alguém na área está disfarçado (apesar de não conseguir ver como a pessoa *realmente* é) e é capaz de dizer onde alguém se escondeu. Este Dom não revela engodos sociais (como uma pessoa que mente) nem disfarces místicos. No entanto, o personagem detecta fraudes físicas mesmo que sejam encobertas por meios místicos. Por exemplo, se um mago lançar um feitiço de ilusão para ocultar um cofre de parede, este Dom não revelará a presença de um engodo na área do cofre. Se o cofre também tiver sido escondido fisicamente atrás de um quadro, o personagem terá a sensação extremamente desconcertante de que algo se esconde atrás do quadro, apesar de seus olhos dizerem o contrário. No entanto, se o cofre estiver atrás de um quadro, e o *quadro* propriamente dito for ocultado por um feitiço de ilusão, este Dom não detectará o esconderijo físico.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, mas o lobisomem também estará a par de qualquer adulteração, fraude ou ocultação mística. Mais uma vez, ele continuará vendo somente a ilusão, mas saberá que há algo por trás da mesma. Se, por exemplo, um vampiro usar um poder enganador para sumir de vista, o lobisomem cujo jogador obtiver êxito excepcional sentirá a presença da criatura escondida, mas não perceberá necessariamente quem ou o que ela é.

Névoa da Guerra (•••••)

Um plano de batalha bem traçado dificilmente sobrevive a sua execução. O barulho, a fumaça, as trevas e o medo levam à desorganização à medida que a confusão se instala. Este Dom aumenta o caos de qualquer situação. As tropas de elite atiram umas nas outras, os invasores se perdem e as instruções de emergência são truncadas.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Expressão + Honra contra a parada de Perseverança + Instinto Primitivo do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

O lobisomem uiva, batuca ou canta uma música contra os oponentes (não necessariamente inimigos), lançando um véu de confusão sobre a área. Todos os alvos ao alcance extremo da voz (quer percebam ou não o som) terão direito a um teste disputado como uma ação reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O uivo do lobisomem vacila e não provoca medo nem confusão. Névoa da Guerra não poderá ser usada novamente durante o resto da cena.

Falha: O lobisomem obtém um número de sucessos menor ou igual ao obtido pelo ouvinte, que continua a fazer o que vinha fazendo e não será afetado enquanto o poder durar.

Êxito: O lobisomem obtém o maior número de sucessos. O ouvinte ficará sujeito a uma penalidade de –3 em todas as ações enquanto o Dom estiver ativo. O efeito persistirá enquanto o lobisomem se concentrar na música; ele não poderá se envolver em nenhuma outra atividade extenuante ou diversiva. Se o lobisomem for ferido enquanto canta, os efeitos serão interrompidos.

As penalidades não são cumulativas. Se três lobisomens invocarem a Névoa da Guerra ao mesmo tempo, os possíveis alvos terão de fazer três testes disputados diferentes. Se falharem em qualquer um dos três, a penalidade de –3 será imposta, mas não chegará a –6 ou –9 se um alvo falhar em mais de um teste disputado.

O usuário pode designar os indivíduos que não serão afetados pelo Dom no decorrer do turno no qual o jogador faz o teste, mas o usuário terá de designá-los especificamente e, ao fazê-lo, ser capaz de enxergar os ditos alvos. Do contrário, eles serão afetados como de praxe. Não é possível atribuir imunidade a um indivíduo que ouve a música depois de a mesma já ter começado.

Êxito excepcional: O usuário do Dom obtém cinco sucessos ou mais e vence a ação disputada. A música não precisa ser entoada continuamente. Quem a ouvir no primeiro turno e perder o teste disputado será afetado durante o resto da cena.

Dons da Força

Do mitológico Rei Lícaon ao Lobisomem do cinema, se há uma coisa com a qual todas as histórias de lobisomem parecem concordar é que os licantropos possuem uma força sobre-humana. No que diz respeito aos Uratha, nem todos os aspectos da lenda do lobisomem são verdadeiros, mas esse fato quase certamente é. O Uratha típico, uma vez na forma Gauru, é capaz de estraçalhar um homem ou tombar um automóvel, mas, com o auxílio de certos Dons, ele também é capaz de realizar façanhas que nem Ovídio nem os estúdios da Universal jamais teriam imaginado.

Os Dons da Força são ensinados por inúmeros espíritos animais, geralmente aqueles associados à potência, e por alguns espíritos da terra ou da guerra.

Golpe Esmagador (•)

Às vezes, o lobisomem decide matar sem usar as garras ou as presas — talvez para escapar de caçadores, em busca de um "animal raivoso e devorador de homens"; talvez simplesmente como um gesto de desprezo pela caça. O Golpe Esmagador permite ao personagem desferir ataques com uma força capaz de esmigalhar ossos. Poucas coisas naturais (ou sobrenaturais) conseguem fazer frente a tamanha potência.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: nenhum teste se faz necessário.

Ação: reflexa.

Os efeitos deste Dom persistirão durante uma cena. Nesse período, todo o dano contundente que seria normalmente provocado pelo lobisomem, seja com as mãos nuas ou com um instrumento obtuso, será convertido em dano letal.

Salto Possante (••)

O poder deste Dom permite aos lobisomens saltar distâncias que pareceriam impossíveis para criaturas de seu tamanho. O Uratha que aprendeu este Dom pode, sem esforço, pular de telhado em telhado no encalço de sua presa.

Custo: nenhum.

Parada de dados: nenhum.

O personagem que aprendeu este Dom ganha automaticamente seis dados extras em qualquer teste de salto (veja a tarefa "Saltar", na pág. 74 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Depois de aprendido o Dom, seus efeitos são permanentes.

Ação: nenhuma.

Laceração do Ferro (•••)

Os lobisomens extraem sua força de uma fonte muito mais antiga que todas as obras do homem. A Laceração do Ferro impregna as garras do lobisomem com tamanho poder destrutivo, que o ferro, o aço e o concreto não conseguem resistir a sua força. O personagem com este Dom é capaz de rasgar o aço como se não passasse de papelão e de arranhar a pedra como se fosse barro. Este Dom só pode ser usado nas formas Dalu, Gauru e Urshul.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Força + Ofícios + Glória.

Ação: reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Dom não faz efeito e as garras do lobisomem, na verdade, amolecem e se quebram, o que provoca um ponto de dano contundente.

Falha: O lobisomem não tem nenhuma vantagem em particular.

Êxito: Ao tentar danificar um objeto inanimado com as garras nuas, o personagem pode ignorar um número de pontos de Durabilidade (pág. 135 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) igual ao número de sucessos obtidos no teste de ativação deste poder. Os efeitos do Dom duram um turno para cada sucesso obtido. Se o lobisomem atacar um alvo protegido por blindagem pessoal, este Dom permitirá que se ignore um número de pontos de Blindagem igual ao número de sucessos obtidos no teste de ativação do poder. Este Dom não consegue vencer a Durabilidade nem a Blindagem obtida por meios místicos, como acontece no caso do Dom Blindagem de Fúria.

Êxito excepcional: O personagem não só vai ignorar uma parte da Durabilidade de um objeto ou da Blindagem

de um alvo como também receberá um bônus de +1 nos ataques desarmados em combate próximo enquanto o efeito durar.

Força Lendária (••••)

Com este Dom, o lobisomem é capaz de arremessar até mesmo objetos enormes e difíceis de manejar a grandes distâncias. Se ele vai atirar um pedregulho nos inimigos ou arremessar um colega de alcatéia por sobre grandes labaredas dependerá das circunstâncias.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: reflexa.

Este Dom permite ao lobisomem arremessar um objeto e desconsiderar seu Tamanho (veja a tarefa "Arremessar", pág. 71 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). A curta distância para o arremesso de um objeto não aerodinâmico passa de [Força + Destreza + Esportes – o Tamanho do objeto] metros para [Força + Destreza + Esportes] metros. Um objeto aerodinâmico pode ser arremessado a duas vezes essas distâncias, como de praxe. Além disso, este Dom permite ao personagem arremessar um objeto de Tamanho igual a duas vezes sua Força. Portanto, o personagem de Força 4 é capaz de arremessar um objeto de no máximo Tamanho 8. A Força do personagem é determinada pela forma na qual o personagem se encontra no momento, seja Hishu, Dalu ou Gauru. A Precisão é determinada normalmente (Destreza + Esportes + equipamento). Este Dom funciona no caso de uma única ação. Força Lendária pode ser usada para arremessar um objeto erguido com a aplicação de Potência Selvagem (e também modifica o Tamanho máximo de um objeto a ser arremessado). Sem essa combinação de Dons, o Tamanho de um objeto arremessado exclusivamente com Potência Selvagem será subtraído da distância mínima que ele é capaz de cobrir.

Potência Selvagem (•••••)

Apesar de os Uratha já serem capazes de realizar incríveis façanhas de força, às vezes até mesmo eles precisam realizar não o inacreditável, mas o impossível. Invocando a força indômita do próprio Pai Lobo em cada músculo, osso e tendão, o personagem direciona uma fração do poder de seu progenitor para uma única e extraordinária exibição de força física.

Custo: um ponto de Essência a cada três círculos de Força obtidos.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: reflexa.

Cada ponto de Essência investido na ativação do Dom aumenta a Força original do personagem em três círculos, mesmo que isso leve o novo índice acima dos limites normais impostos pelo Instinto Primitivo. Por exemplo, o personagem de Força 4 cujo jogador investiu um ponto de Essência terá um índice efetivo de Força igual a 7; 10, se o investimento tiver sido de dois pontos de Essência. O jogador pode fazer um teste de Força + Vigor, usando a Força modificada por este Dom, para que seu personagem erga um peso ainda maior do que seria normalmente esperado. Este poder dura apenas um turno.

Dons da Fúria

Os espíritos reconhecem e respeitam o poder que a Fúria concede aos lobisomens, apesar de se ressentirem da maneira como os lobisomem o adquiriram. Esperando aplacar os Uratha e, quem sabe, convencê-los a direcionar sua Fúria para outro lugar, os espíritos oferecem estes Dons. A lista ajuda o lobisomem a extrair ainda mais força de sua Fúria e até mesmo a manipular o poder que a Fúria concede a seus rivais e inimigos.

Máscara de Fúria (•)

O personagem assume uma aparência sobrenatural e aterradora ao expor os espectadores ao Aluamento e intensificar seus efeitos. Se o personagem o fizer na forma Dalu ou Urshul, o Aluamento será tão intenso quanto se ele o fizesse na forma Gauru. Se o fizer na forma Hishu ou Urhan, ele produzirá um efeito indutor do Aluamento como se estivesse na forma Dalu ou Urshul (respectivamente). Este Dom não pode ser ativado na forma Gauru. O efeito persistirá enquanto o lobisomem continuar na forma na qual o poder foi ativado, durante quanto tempo ele desejar, ou então até o final da cena (o que acontecer primeiro).

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: nenhum teste se faz necessário.

Ação: instantânea.

Apurar a Fúria (••)

O personagem com este Dom é capaz de dirigir o poder de sua Fúria de maneira mais eficiente do que o normal, sacrificando o tempo que ele passaria na forma Gauru em troca de maior habilidade física. Para cada sucesso obtido, o jogador pode trocar um turno na forma Gauru por um círculo temporário de Força ou Destreza. Se obtiver dois sucessos, o jogador poderá sacrificar dois turnos na forma Gauru por mais dois círculos de Força, mais dois círculos de Destreza ou mais um círculo de Força e outro de Destreza. Esses círculos adicionais só se aplicam quando o lobisomem está na forma Gauru e persistirão enquanto ele a conservar.

Este Dom pode ser ativado no momento em que o personagem assume a forma Gauru ou depois de já tê-la assumido, desde que restem ainda alguns turnos a serem sacrificados. Se não restarem mais turnos para fazer a troca, o Dom não poderá ser usado. Como a ação para ativar este Dom é reflexa, os círculos extras recebidos serão aplicados a qualquer ação realizada no mesmo turno em que o Dom for ativado. A ativação do Dom não constitui uma distração, no que se refere a atacar na forma Gauru, e não induz a Fúria Mortal. Se o personagem sucumbir à Fúria Mortal durante o emprego deste Dom, os efeitos de Apurar a Fúria cessarão imediatamente e o personagem ficará sujeito à Fúria Mortal durante o intervalo de tempo normal.

Em relação a esses círculos extras de Atributo, não se aplicam os índices máximos estabelecidos pelo Instinto Primitivo. Observe também que o Deslocamento, a Defesa e a Iniciativa do personagem ficam sujeitos a modificadores temporários de acordo com as alterações em seus índices de Destreza e/ou Força.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Vigor + Sobrevivência + Pureza.

Ação: reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem perde um turno na forma Gauru, mas não ganha nenhum círculo extra de Atributo.

Falha: O personagem não perde turnos na forma Gauru nem ganha círculos extras de Atributo.

Êxito: Para cada sucesso obtido, o jogador poderá sacrificar um turno de Fúria Gauru. Para cada turno sacrificado, o jogador poderá aplicar mais um círculo temporário à Força ou à Destreza. Não se aplicam os índices máximos estabelecidos pelo Instinto Primitivo, e os círculos extras desaparecerão quando o personagem deixar a forma Gauru. Os sucessos adicionais, acima do número de turnos restantes na forma Gauru, não concedem nenhum benefício.

Êxito excepcional: O jogador acrescenta Vigor aos Atributos que podem ganhar círculos. Lembre-se de que, com isso, haverá um aumento de Vitalidade, mas *não* do tempo que o lobisomem pode passar na forma Gauru (Vigor + Instinto Primitivo).

Servir a Fúria (•••)

Enfrentar um lobisomem com este Dom é algo muito perigoso. O lobisomem rouba para si o poder da Fúria de um rival. Inspirando ruidosamente, o usuário do Dom suga o poder de seu oponente numa torrente de energia que provoca distorções no espaço vazio entre eles. A vítima perde um certo número de turnos na forma Gauru, que serão acrescentados ao tempo disponível ao usuário do Dom.

O lobisomem só pode aplicar este Dom a um outro lobisomem, e somente a um lobisomem já na forma Gauru. Além disso, a vítima ainda precisa ter a sua disposição alguns turnos na forma Gauru. Ao ativar este Dom, o usuário assume de maneira reflexa a forma Gauru, se é que já não o fez nessa mesma cena (para assumir a forma Gauru e, ao mesmo tempo, usar este poder, é preciso investir mais um ponto de Essência; não é permitido fazer um teste de Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo para mudar de forma quando este Dom é empregado). Se já tiver assumido a forma Gauru na mesma cena, antes de ativar este poder, o usuário do Dom ainda poderá aplicá-lo ao alvo. Se for bem-sucedido na ativação do Dom, ele roubará os turnos de forma de batalha da vítima, mas não receberá esses turnos adicionais. Se este Dom for aplicado a um alvo tomado pela Fúria Mortal, o alvo poderá tentar um teste de Perseverança + Autocontrole para fazer cessar a *Kuruth*; contudo, o usuário do Dom terá de passar num teste para resistir à Fúria Mortal, caso contrário ele mesmo sucumbirá à *Kuruth*.

O lobisomem pode usar este Dom com êxito apenas uma vez por cena e aplicá-lo somente a uma vítima antes de ele mesmo assumir a forma Gauru. No entanto, a vítima pode ser alvo de várias aplicações simultâneas deste Dom por parte de usuários diferentes.

O personagem que já se encontra na forma Gauru pode aplicar este poder a um outro lobisomem Enfurecido. A ativação do Dom não constitui uma distração em relação ao ato de atacar os oponentes durante o turno.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Presença + Empatia + Sagacidade – Autocontrole do alvo.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A vítima não perde turnos na forma Gauru. Faça um teste de Perseverança + Autocontrole para ver se o usuário do Dom sucumbirá ou não à Fúria Mortal (se tiver êxito, ele não assumirá a forma Gauru). O personagem não poderá usar este Dom novamente na mesma cena. Se já tiver se transformado em Gauru e voltado ao normal nessa mesma cena, o usuário do Dom sucumbirá automaticamente à Fúria Mortal devido à falha dramática.

Falha: nada acontece.

Êxito: O usuário assume a forma Gauru de maneira reflexa e numa condição de Fúria controlada (desde que já

não tenha consumido todos os seus turnos de Fúria nesta cena). Para cada sucesso obtido no teste, a vítima perderá um turno de Fúria e o usuário o receberá como turno adicional para manter a própria forma Gauru. Portanto, com a obtenção de quatro sucessos, e tendo a vítima apenas mais dois turnos de Fúria pela frente, o usuário do Dom roubará apenas esses dois turnos, para acrescentá-los à duração de sua própria forma Gauru.

Se o usuário do Dom já tiver se transformado em Gauru e voltado ao normal nessa mesma cena, faz-se um teste para resistir à Fúria Mortal; mesmo assim, a vítima perderá os turnos na forma Gauru que ainda estavam disponíveis.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal. Os turnos adicionais são a recompensa extra.

Fúria Reacesa (••••)

Geralmente, o personagem lobisomem só pode assumir a forma Gauru uma vez por cena (com a exceção da Fúria Mortal), mas o lobisomem que domina este Dom não fica tão limitado. Com um teste bem-sucedido de Vigor + Expressão + Glória e o investimento de um ponto de Força de Vontade, o lobisomem poderá assumir a forma Gauru mais uma vez na mesma cena, mas a segunda transformação não vai durar muito tempo.

O personagem só poderá usar este Dom após ter passado pelo primeiro episódio de Fúria Gauru numa cena.

O personagem pode usar o Dom de Apurar a Fúria com a Fúria Reacesa e é igualmente suscetível ao Dom de Sorver a Fúria. Ele também pode usar Fúria Reacesa em um turno e depois Sorver a Fúria de uma vítima Enfurecida num turno posterior.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Vigor + Expressão + Glória.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem sucumbe automaticamente à Fúria Mortal, sem a menor chance de impedi-la com o uso de Força de Vontade.

Falha: O personagem não consegue reacender sua Fúria e será incapaz de reutilizar este Dom na mesma cena.

Êxito: O personagem reacende sua Fúria. O jogador faz um novo teste de metamorfose (ou usa um ponto de Essência) para assumir a forma Gauru e passar a uma condição de Fúria controlada numa cena na qual ele já tenha feito isso. O personagem consegue permanecer na forma Gauru durante um número de turnos igual a Vigor + Instinto Primitivo –2.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, exceto que a segunda Fúria terá duração normal.

Fúria Exacerbada (•••••)

O lobisomem Enfurecido é um guerreiro e aliado poderoso. No entanto, o lobisomem que tem este Dom é capaz de transformar a força desse guerreiro num risco ao exacerbar a Fúria e arrancar das mãos da vítima o controle sobre ela mesma. Com uma horrível imprecação na Primeira Língua, o usuário do Dom envenena a Fúria da vítima de tal maneira que ela se vê sobrepujada pelo instinto de autopreservação.

Com o investimento de um ponto de Essência e um teste bem-sucedido de Manipulação + Intimidação + Pureza, o usuário do Dom transforma a Fúria controlada da vítima no instinto de autopreservação de um lobisomem terrivelmente ferido e tomado pela *Kuruth*. A vítima não sofrerá nenhum dano, mas, se não obtiver, no teste de Autocontrole + Instinto Primitivo, um número igual ou superior de sucessos em relação ao usuário deste Dom, ela perderá o controle e fugirá durante o resto da cena, tomada por uma Fúria Mortal e irracional de autopreservação.

Este Dom só funciona com um alvo que já se encontra na forma Gauru, mas não importa se ele a conservou tempo suficiente para se sujeitar a penalidades devidas a ferimentos. Se já estiver sujeito a essas penalidades quando o Dom for empregado, o alvo tentará escapar automaticamente. O lobisomem não consegue usar este Dom estando já na forma Gauru. O Dom tampouco afeta o lobisomem que já sucumbiu à Fúria Mortal.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Intimidação + Pureza contra Autocontrole + Instinto Primitivo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: A vítima sucumbe a uma Fúria Mortal irracional e destrutiva, e não de autopreservação.

Falha: Se o usuário falhar, ou se o número de sucessos obtidos pela vítima for igual ou superior ao do usuário, nada acontecerá. O usuário não conseguirá reaplicar este Dom à mesma vítima durante o resto da cena.

Êxito: O usuário do Dom obtém o maior número de sucessos. A vítima sucumbe a uma Fúria Mortal e irracional de autopreservação — exatamente como faria se já estivesse em *Kuruth* e tivesse recebido dano suficiente para se sujeitar a penalidades devidas a ferimentos — e foge. Continuará nesse estado durante o resto da cena e correrá como nunca, sem a menor consideração por pessoas ou objetos a seu redor.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, só que a vítima também perde um ponto de Força de Vontade.

Dons da Inspiração

A inspiração é tudo para os grandes heróis. É o que sustenta os heróis enfraquecidos, é a chama que arde no coração, insuflada a partir de simples brasas. Os lobisomens que usam estes Dons ganham coragem até mesmo diante do risco mais extremo, e o espírito da Inspiração é capaz de enredar uma alcatéia inteira na unidade do heroísmo. Os Garras de Sangue apresentam uma relação particular com a Inspiração, que também é a preferência de muitos Cahalith e Rahu. Entre os instrutores destes Dons estão vários Lunos e espíritos-ancestrais.

As Palavras Certas (•)

Às vezes, manter a alcatéia na linha ou o moral do soldado elevado depende de saber o que dizer. Um discurso emocionante, um elogio bem-colocado ou até mesmo o simples fato de lembrar o nome de um sujeito pode gerar confiança e vontade de lutar contra a adversidade.

Custo: nenhum.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: reflexa.

O personagem ganha +2 dados em todos os testes Sociais realizados com a intenção de encorajar ou desanimar. Os testes Sociais realizados com a idéia de intimidar e ameaçar não são afetados. Os efeitos duram uma cena.

Camaradagem (••)

A união faz a força. Infelizmente, a desconfiança e as ambições pessoais geram a discórdia. Aliviar as tensões é uma etapa crucial para unir os camaradas em torno de um objetivo comum, até mesmo quando esse objetivo comum é simplesmente o de não matar uns aos outros.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Sabedoria.

Ação: reflexa.

Para ativar o Dom, o usuário fala com os colegas a respeito da necessidade de deixar as diferenças de lado em prol de um objetivo maior. Dependendo da situação, pode se tratar de apenas algumas palavras murmuradas ou de um discurso grandioso. Obtendo-se êxito, os ouvintes receberão um modificador de +1 nos testes de Perseverança + Autocontrole para resistir à Fúria Mortal durante a cena. Além disso, se qualquer um dos alvos ajudar outro numa ação específica durante a cena (consulte a seção "Trabalho de equipe", na pág. 133 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), cada um dos colaboradores receberá um modificador de +1 nos testes que realizar com a intenção de ajudar.

Líder de Verdade (•••)

Poucas coisas inspiram tanto uma alcatéia quanto um alfa que lidera na vanguarda. Numa situação de crise, o líder de verdade grita: "Sigam-me!". E é o que fazem seus animados aliados.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Expressão + Glória.

Ação: instantânea.

Para ativar este Dom, o lobisomem tem de liderar seus seguidores e aliados numa situação obviamente perigosa, colocando-se em perigo tanto quanto aqueles que o seguem. A batalha é o cenário mais comum, mas, em todo caso, o inimigo ou a ameaça tem de parecer no mínimo tão (ou mais) forte para que este Dom funcione.

Para cada sucesso obtido, todos os aliados do usuário num raio de trinta metros receberão um ponto de Força de Vontade (mesmo que o resultado ultrapasse o índice de Força de Vontade). Este Dom só pode ser aplicado a um determinado alvo uma vez por dia e toda a Força de Vontade obtida dessa maneira que não for usada até o final da cena será perdida.

Túnica Espiritual (••••)

Os lobisomens são criaturas feitas de carne e espírito, mas o uso deste Dom faz esse lado espiritual se manifestar no mundo físico para todo mundo ver. O lobisomem exsuda um manto perceptível de autoridade e poder espiritual. A aparência desse manto varia de acordo com a natureza do lobisomem. Um guerreiro colérico pode arder por dentro e liberar fiapos de vapor, ao passo que um líder harmonioso e introspectivo pode exsudar uma aura de dignidade e calma. Não importa como a túnica venha a se manifestar, o lobisomem será capaz de inspirar assombro e pavor naqueles que o cercam.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: instantânea.

O índice do personagem em sua categoria de Renome mais elevada é convertido num modificador para os testes Sociais realizados com o intuito de impressionar, persuadir, inspirar ou intimidar durante uma cena. Esse modificador não é cumulativo em relação aos modificadores das paradas Sociais obtidos com Renome (pág. 78). Os oponentes precisam ter êxito num teste de Autocontrole + Instinto Primitivo, sujeito a uma penalidade igual ao índice mais elevado de Renome do personagem, a fim de atacar o lobisomem, a não ser em legítima defesa. A aura persistirá durante o resto da cena.

Canção do Vitorioso (•••••)

Nada vale a pena se a alma é pequena. No entanto, até mesmo quando não há mais esperança, a coragem recém-encontrada é capaz de conquistar a vitória quando só restava a derrota. Diante das maiores adversidades — seja a chance mínima de sobreviver a uma investida suicida ou de escorar um dique que está desmoronando —, a Canção do Vitorioso não leva os aliados a ultrapassar seus limites: leva, sim, os limites deles a ultrapassar o que se julgava possível.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Presença + Expressão + Honra.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: Os espíritos se ofendem com o emprego desastrado deste Dom. O personagem perderá a capacidade de usar qualquer Dom da Inspiração durante o resto do dia.

Falha: O Dom não faz efeito.

Êxito: O usuário tem de uivar, entoar ou cantar uma canção exaltando a bravura e a coragem de seus camaradas. Os sucessos obtidos conferem um ponto de Essência a todos os lobisomens aliados ao alcance da voz, exceto o usuário do Dom. Além disso, acrescenta-se um dado extra às paradas de todos os aliados. Este Dom só funciona diante de adversidades avassaladoras (por exemplo, a morte iminente da alcatéia ou a perda de todo o território). Contra ameaças comuns ou adversários equiparáveis, o Dom falha automaticamente; os espíritos olham de soslaio para aqueles que fazem mal uso de seu poder. Este Dom só pode ser aplicado a um indivíduo uma vez por dia, e toda a Essência adquirida e não usada será perdida ao final da cena. Os dados extras também desaparecerão ao fim da cena.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, mas todos os lobisomens aliados receberão também um ponto de Força de Vontade até o final da cena.

Dons da Intuição

O sobrenatural é uma realidade que ultrapassa a experiência humana ordinária. Para compreender verdadeiramente os domínios do desconhecido, é preciso ter sentidos mais penetrantes que os dos mortais. Os Dons da Intuição representam maneiras de descobrir a verdadeira percepção sobrenatural, ensinam como "enxergar com o terceiro olho" ou "farejar o mundo invisível". As Sombras Descarnadas, fadadas como estão a aprender com os outros reinos, têm uma relação especial com os Dons da Intuição, apesar de Ithaeur e Elodoth de todas as tribos acharem estes Dons valiosos.

Os Dons da Intuição são ensinados pelos espíritos associados à sabedoria, e muitos também têm laços com o reino da Morte. Os mortos percebem coisas que os vivos não conseguem detectar. Os espíritos das corujas e serpentes são instrutores particularmente apropriados para estes Dons.

Rastro da Maldade (•)

O ódio tem fragrância própria. O lobisomem que emprega este Dom é particularmente sensível à maldade que se esconde nos corações das pessoas; ele é capaz de farejar uma alma contaminada pelo ódio, pela raiva ou pela inveja com a mesma facilidade com que um predador é capaz de seguir o rastro de sua presa pelo olfato. Este Dom geralmente é usado na caçada, como meio de localizar uma possível ameaça à família ou ao território de um lobisomem, mas também tem utilidade como alerta para possíveis perigos.

Este Dom não detecta a presença de todas as emoções negativas, somente aquelas fortes o bastante para dominar a mente de um indivíduo. O homem irritado com a moça que o rejeitou não seria detectado. O homem zangado com a namorada que o deixou talvez seja perceptível, mas o homem que flagrou a esposa traindo-o com seu melhor amigo sem dúvida será percebido. Um assassino em massa ou seqüencial pode não ser detectado por este Dom, a menos que ele sinta uma onda de emoções negativas. Este Dom só funciona com alvos suficientemente próximos (em geral, num mesmo aposento) para que o lobisomem os fareje normalmente. Este Dom não exige olfato físico, e odores fortes não prejudicam a capacidade de detectar a maldade. Este poder *geralmente* não revela ao usuário o que aconteceu com o alvo nem por que ele está exaltado: revela simplesmente que ele está.

Se o Vício do alvo for a Ira ou a Inveja, o teste de ativação receberá um bônus de +1. O usuário do Dom percebe automaticamente a presença de raiva ou ódio nos espíritos que são personificações literais dessas emoções negativas (nenhum teste se faz necessário). Se um indivíduo ou objeto for possuído por um espírito da raiva, do ódio ou da maldade, será necessário um teste de ativação normal, mas este receberá um bônus de +3. A critério do Narrador, a força da emoção experimentada pode merecer mais um, e somente um, dado de bônus ou penalidade.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Inteligência + Empatia + Sabedoria contra a parada de Autocontrole + Instinto Primitivo do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem recebe informações equivocadas. Ele pode detectar uma raiva intensa num alvo que se encontra apenas ligeiramente irritado, ou talvez se convença de que um assassino em potencial esteja completamente desprovido de maldade.

Falha: O alvo obtém um número igual ou superior de sucessos. O personagem não obtém nenhuma informação, mas sabe que fracassou.

Êxito: O usuário do Dom obtém o maior número de sucessos. Ele percebe a presença de agressividade, ódio ou raiva extraordinariamente fortes. Ele consegue identificar especificamente qual pessoa é a fonte da emoção.

Êxito excepcional: O usuário do Dom obtém o maior número de sucessos — cinco ou mais. Ele compreende intuitivamente a fonte da emoção e é capaz de determinar a causa até certo ponto, mas não exatamente. Talvez ele detecte "fui traído", mas não "minha esposa me traiu com o policial que faz a ronda em nossa rua".

Odor da Mácula (••)

O cheiro de influência sobrenatural emana de seres que ultrapassam a experiência humana e terrena. O lobisomem que conhece este Dom consegue detectar a presença de seres sobrenaturais. Especificamente, o usuário é capaz de perceber, em sua vizinhança, poderes que desafiam a ordem natural dos mundos físico e espiritual, de modo que vampiros, ghuls, magos, Sonâmbulos e seres dotados de ou impregnados com capacidades sobrenaturais ficam evidentes. O Odor da Mácula não indica nem diferencia — e não pode ser usado para reconhecer — nenhum Uratha nem pessoas de sangue lupino. Tampouco pode ser usado para detectar objetos ou lugares sobrenaturais.

Usar este Dom para rastrear (pág. 178) um ser sobrenatural oferece um bônus de +2 aos testes realizados com essa intenção.

Aconselhamos o Narrador a fazer os testes de ativação pelos jogadores para preservar a sensação de mistério que envolve as criaturas próximas, dependendo dos êxitos ou das falhas obtidas.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Pureza.

Ação: instantânea (é preciso procurar intencionalmente os alvos; eles não são detectados simplesmente por estar nas vizinhanças ou passar por perto).

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem recebe informações equivocadas. Ele pode acreditar que um ser sobrenatural está nos arredores, quando na verdade não está, ou talvez ele acredite não haver nenhum, quando realmente há.

Falha: Nada é detectado.

Êxito: O personagem reconhece o odor de algum ser estranho nos arredores. A criatura precisa estar num raio de dez metros para cada círculo de Raciocínio possuído pelo usuário para ser detectada. É possível fazer um teste por turno para determinar se a criatura continua presente ou se deixou as vizinhanças. Não se pode determinar a natureza exata do ser nem sua identidade específica caso o usuário do Dom se encontre cercado por uma multidão.

Êxito excepcional: É possível reconhecer o indivíduo "diferente" em questão, mas não será possível determinar sua identidade específica como criatura sobrenatural — vampiro, mago ou outra coisa.

Se um ser sobrenatural usar algum poder para ocultar sua presença ou verdadeira natureza, será necessário um teste disputado entre o uso desse poder e o teste de ativação deste Dom (o teste é uma ação reflexa para o alvo). Em caso de empate ou se o alvo obtiver o maior número de sucessos, ele passará despercebido. O poder só funciona no mundo material e não consegue detectar espíritos desencarnados nem fantasmas aprisionados deste lado do Dromo. Se esses espíritos ou fantasmas se apossarem de hospedeiros e concederem-lhes habilidades mágicas, esses indivíduos poderão ser farejados.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+1	O usuário do Dom já encontrou esse indivíduo antes (não reconhecido como criatura sobrenatural; isto é, "Jason Volk", e não "um vampiro")
–1	Ao ar livre; tempo bom
–2	Ao ar livre; ventania ou garoa

Mod.	Situação
–3	Ao ar livre; neve ou chuva
–3	Vários seres sobrenaturais na área (fora o usuário do Dom)
–4	Área cheia de gente (casa noturna, estação do metrô, hora do almoço no centro da cidade)

Sonho de Ecos Distantes (•••)

Os lobisomens logo aprendem que os acontecimentos no mundo físico repercutem no mundo espiritual, deixando estranhas impressões psíquicas. O lobisomem que recebeu este Dom tem a habilidade de perceber esses ecos, até mesmo os mais distantes no tempo. Ao segurar ou manusear um objeto, ou ao pousar sua mão sobre uma parede ou árvore, o Destituído é capaz de detectar ecos espirituais do objeto ou do passado recente da área. Esses ecos são expressos na linguagem simbólica do mundo espiritual, mas geralmente revelam fatos muito mais claros do que os laudos periciais.

Este Dom não funciona com criaturas racionais, que geram os próprios ecos espirituais. A tentativa de usar Sonho de Ecos Distantes para interpretar o passado recente de uma pessoa tem como resultado imagens contraditórias e sem sentido.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Investigação + Honra.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem é dominado por visões violentas e contraditórias oriundas da área e perde um ponto de Força de Vontade.

Falha: O personagem capta vislumbres inúteis ou então não vê nada.

Êxito: O personagem capta uma visão da coisa mais importante que tenha envolvido o objeto ou a área próxima (que não pode ser maior do que uma sala de tamanho médio). A morte geralmente deixa os ecos espirituais mais significativos, mas episódios de dor intensa ou emoções negativas também são detectáveis. Os ecos raramente persistem mais que alguns anos, mas isso depende da intensidade dos acontecimentos envolvidos. Uma faca que matou alguém há cem anos talvez não possua mais um eco, ao passo que um punhal sacrificial que arrancou milhares de corações cinco séculos atrás talvez ainda desencadeie uma visão forte, feita de sangue e trevas.

A visão geralmente se expressa por meio de uma linguagem simbólica e visual, um efeito colateral da interligação de muitos conceitos espirituais. Por exemplo, a arma de fogo usada por um caçador para disparar uma bala de prata contra um lobisomem pode projetar o som de um tiro e a imagem da lua cheia partindo-se e sangrando. Talvez seja necessário passar num teste de Inteligência + Ocultismo para interpretar a visão.

Este Dom não pode ser aplicado com êxito mais de uma vez a um mesmo objeto ou lugar pelo mesmo personagem.

Êxito excepcional: A visão é excepcionalmente clara e fornece informações adicionais que o personagem talvez não esperasse. No caso da arma de fogo usada para atingir um lobisomem, o personagem talvez captasse uma visão exata do rosto do caçador.

Leitura da Alma (••••)

Nos níveis mais elevados da percepção, um Dom da Intuição é capaz de desnudar os segredos mais tenebrosos da alma de uma pessoa. O personagem olha diretamente para o coração de um alvo e enxerga os piores temores, segredos e pecados que ali se escondem.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Inteligência + Empatia + Pureza contra a parada de Perseverança + Instinto Primitivo do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não está preparado adequadamente para observar a totalidade da alma de uma pessoa. Ele é temporariamente assoberbado e perde um ponto de Força de Vontade.

Falha: O alvo obtém um número igual ou superior de sucessos. O usuário do Dom não consegue ver longe o bastante para descobrir segredos.

Êxito: O usuário do Dom obtém o maior número de sucessos. Ele descobrirá um dos segredos, receios ou pontos fracos do alvo a cada sucesso obtido. Trata-se de detalhes que o alvo não gostaria que se tornassem públicos. Vale a lembrança de ter cometido abuso sexual, o medo permanente da rejeição ou a localização de algo muito querido (como o refúgio de um vampiro). Este Dom não fornece informações que o usuário já possua. Se ele já sabe que o alvo é um feiticeiro, o Dom não vai considerar esse fato um "segredo" a ser revelado. No entanto, o Dom pode confirmar uma informação que o personagem tenha apenas deduzido.

Êxito excepcional: O usuário do Dom obtém o maior número de sucessos — cinco ou mais. O alvo percebe instintivamente que o lobisomem *sabe* de alguma coisa e ficará sujeito a uma penalidade de –1 em todos os testes Sociais realizados com o intuito de influenciá-lo ou de resistir a ele durante o resto da cena.

Contemplação de Presságios (•••••)

Com este Dom, o lobisomem desenvolveu uma intuição tão forte que ele é até mesmo capaz de captar vislumbres do futuro. O personagem entra num transe meditativo e, para receber as visões, foca sua mente apenas na escuridão. Ele pode receber um aviso sobre um ataque iminente, predizer a chegada de um possível aliado ou até mesmo ver uma traição se desenrolar antes de ocorrer. No entanto, é impossível ver exatamente o futuro. Não há garantias de que uma visão vá se realizar. Pior ainda, as visões obtidas muitas vezes são sinais de acontecimentos agourentos mais do que promessas de boa sorte. Não se sabe se isso é devido ao prisma enegrecido da "visão" concedida pelo Dom ou simplesmente a um reflexo desanimador das duras verdades da vida de lobisomem.

O personagem não pode tentar usar Contemplação de Presságios mais de uma vez a cada período de 24 horas.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Perseverança + Ocultismo + Glória.

Ação: prolongada (quinze sucessos; cada teste representa um minuto em estado de transe).

O vidente não terá ciência dos acontecimentos ao redor dele enquanto estiver em transe. No entanto, ele estará a par de qualquer coisa que tocar ou afetar diretamente seu corpo.

Resultados dos testes

Falha dramática: A visão falha automaticamente e o personagem não poderá tentar de novo nas próximas 24 horas.

Falha: Nenhum sucesso é obtido no minuto correspondente. Se não forem obtidos sucessos nos três testes consecutivos, nenhuma visão aparecerá, mas será possível fazer uma nova tentativa.

Êxito: O personagem capta um vislumbre de um possível acontecimento em seu futuro próximo — entre 24 horas e uma semana. A visão dura cerca de um turno, tempo suficiente para ver um homem atirar num companheiro de alcatéia, o carro que leva um ente querido guinar e bater ou um ancião saudar um espírito perigoso. A visão costuma ser suficientemente clara a ponto de distinguir detalhes, mas esses pormenores podem ser enganosos. Por exemplo, um corpo boiando de bruços num rio, vestindo a jaqueta de um companheiro de alcatéia, pode acabar se revelando como o cadáver de um amigo que pediu a jaqueta emprestada. Este Dom é só uma maneira de conseguir um possível aviso.

Êxito excepcional: A visão dura até um minuto.

Dons da Lua Cheia

Os Ralunim, os Lunos do Coro da Lua Cheia, esperam que os Destituídos adotados por eles façam jus a seu Renome por Pureza e também o aumentem, além de fazer valer os ideais defendidos por eles. O coro recompensa os fiéis com Dons que exibem o poder inconfundível da integridade.

Os Dons a seguir estão disponíveis somente aos Rahu.

Lucidez (•)

A luz da lua cheia nos faz discernir serenamente a treva da noite, e os Ralunim são capazes de conceder uma sensibilidade semelhante ao Rahu. Mas, em vez de atravessar a escuridão em si, esta lucidez penetra a névoa que distrai e anuvia a mente do guerreiro. Agitando-se mentalmente ao tocar o núcleo incandescente de sua alma, o lobisomem incendeia e destrói o caos da guerra, preservando sua capacidade de raciocínio.

Ao usar um ponto de Essência, o jogador eleva o modificador de Iniciativa em cinco unidades, aumentando consideravelmente a probabilidade de desferir o primeiro e crítico golpe da batalha. O Narrador pode determinar que algumas situações são inadequadas para o emprego deste Dom (como quando o personagem é atacado por uma ameaça invisível). Se o poder for empregado depois de iniciado o combate, a nova posição do personagem na fila de Iniciativa entrará em vigor no turno seguinte e em todos os turnos subseqüentes durante o resto da luta.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: nenhum teste se faz necessário.

Ação: reflexa.

Sintonia (••)

O conflito violento está profundamente arraigado à identidade de todo lobisomem, e o augúrio do Rahu é a expressão suprema dessa natureza. Os lobisomens da lua cheia prosperam em combate, mas até mesmo eles precisam ter cuidado para não se deixar levar. Os Ralunim concedem a seus escolhidos este Dom em nome da eficiência brutal. Usando-o, o lobisomem é capaz de abater um oponente e pôr fim à luta rapidamente, antes que a peleja tenha a oportunidade de provocar sua fúria.

Entrando em cena depois de iniciado o combate, a Sintonia aguça os sentidos do lobisomem com relação a seu oponente, deixando-o a par das mais sutis e reveladoras mudanças na expressão e na postura. Com esse conhecimento, ele é capaz de acompanhar e antecipar os movimentos do oponente. Ao fazê-lo, o usuário percebe pontos fracos na técnica do inimigo e pode tomá-los como alvo com uma precisão infalível. Depois de um turno inteiro de combate com um adversário, o lobisomem que emprega

este Dom poderá ignorar parte do modificador de Defesa de seu oponente, sendo esse montante igual à metade do Instinto Primitivo do usuário (arredondado para cima), durante o resto da cena. O teste de ativação do Dom é realizado no início da ação do usuário num determinado turno, e, obtendo-se êxito, a Defesa do oponente será reduzida. Se o oponente se esquivar, sua Defesa será reduzida depois da duplicação. Portanto, um indivíduo com Defesa 2 obtém Esquiva 4. Se o usuário deste Dom tiver Instinto Primitivo 3, a Esquiva do oponente ficará reduzida a 1. Se o alvo tiver a Vantagem Esquiva [Briga] ou Esquiva [Armamento] (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 110), o Instinto Primitivo será subtraído do total combinado das características. Os ataques desferidos em consonância com este poder não precisam envolver combate desarmado, apesar de Briga compor o teste de ativação. Os ataques podem envolver armas (Armamento), objetos arremessados (Esportes) ou até mesmo Armas de Fogo, desde que empregadas em combate próximo.

Este Dom pode ser aplicado apenas a um oponente por vez. Se o usuário desejar aplicá-lo a um outro adversário na mesma cena, o primeiro uso será cancelado pelo segundo. A Defesa do primeiro adversário voltará ao normal.

Somente o usuário do Dom usufrui da Defesa reduzida do oponente. Os outros agressores não gozam desse benefício.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Raciocínio + Briga + Sabedoria – Perseverança do oponente.

Ação: reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem interpreta mal o oponente e revela uma fraqueza em sua própria técnica. Sua Defesa não será aplicada ao ataque seguinte do oponente.

Falha: O personagem não consegue encontrar uma fraqueza óbvia no estilo do oponente.

Êxito: O personagem explora o ponto fraco do adversário e poderá ignorar parte da Defesa do mesmo, sendo esse montante igual ao índice de Instinto Primitivo do usuário do Dom, durante o resto da cena.

Êxito excepcional: Acrescente um círculo ao Instinto Primitivo do usuário do Dom para determinar os resultados da utilização do mesmo.

Mandíbulas Mortais (•••)

As mandíbulas e os caninos das formas Urhan, Urshul ou Gauru de um lobisomem estão entre as armas mais letais imagináveis. Os estilos de luta dos Uratha levam essa força em consideração e podem ser adaptados para permitir que o lobisomem se engalfinhe com o adversário em combate próximo e empregue seu mais cruel arsenal natural. Este Dom aumenta dramaticamente a força das mandíbulas de um lobisomem.

O lobisomem na forma Gauru, Urshul ou Urhan normalmente é capaz de desferir uma mordida sem antes dar início a um combate corpo-a-corpo com o alvo (págs. 171-173). No entanto, usando este Dom *e* estabelecendo um corpo-a-corpo com o alvo, o lobisomem é capaz de infligir dano verdadeiramente terrível. Depois do lobisomem se atracar com o alvo, o dano decorrente de manobras de submissão realizadas com a intenção de morder será duplicado. A vítima também tem sua habilidade de se desvencilhar reduzida. O teste realizado por ela a seguir, com a intenção de se desvencilhar ou de executar a própria manobra de submissão, ficará sujeito a uma penalidade igual ao número de sucessos obtidos mais recentemente pelo lobisomem. Portanto, a vítima do exemplo anterior fica sujeita a uma penalidade de –3 para se desvencilhar ou executar manobras. O lobisomem só pode usar este Dom nas formas Urhan, Urshul e Gauru. Suas mandíbulas nas formas Hishu e Dalu são pequenas demais e não têm o formato apropriado para dar conta do recado.

As regras do combate corpo-a-corpo encontram-se nas págs. 157–159 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Custo: um ponto de Essência por mordida.

Parada de dados: Força + Briga + Glória.

Ação: reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O lobisomem desloca a mandíbula em seu afã de derramar sangue e inflige a si mesmo um ponto de dano contundente.

Falha: O lobisomem não inflige dano à vítima nem afeta negativamente a tentativa da vítima de se desvencilhar ou de executar a própria manobra de submissão.

Êxito: O dano é duplicado e a vítima fica sujeita a uma penalidade em sua próxima tentativa de se desvencilhar ou de executar a própria manobra.

Êxito excepcional: O dano da mordida do lobisomem é duplicado e o choque deixa a vítima automaticamente imóvel em sua próxima ação. Só resta à vítima tentar se desvencilhar (ela não poderá executar a própria manobra de submissão) e ela ainda ficará sujeita a uma penalidade igual ao número de sucessos obtidos com a mordida. O lobisomem não precisa de fato manter essa imobilização. Ele pode continuar a morder ou executar outras manobras.

Blindagem de Fúria (••••)

A resistência natural e a rápida regeneração herdadas pelos Destituídos fazem dos lobisomens inimigos pavorosos. Contudo, usando este Dom, o Lua Cheia torna-se ainda mais temível que seus irmãos e irmãs. Com um uivo de gelar o sangue, dedicado a Luna, o lobisomem tempera sua pele com o fogo da Fúria e torna-se quase indestrutível durante um breve período. Ao fazê-lo, seus olhos emitem uma luz intensa e cor de âmbar, como a da lua cheia no equinócio de outono, e uma leve distorção faz o ar ao redor dele tremular, pois seu fogo interior arde à flor da pele.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Vigor + Sobrevivência + Honra.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O lobisomem acredita erroneamente que está bem protegido, o que o torna imprudente. Ele não só deixará de ganhar Blindagem como perderá sua Defesa no primeiro turno de combate.

Falha: O lobisomem não ganha Blindagem.

Êxito: O lobisomem ganhará um ponto de Blindagem a cada dois sucessos obtidos, sendo os excedentes ignorados. A blindagem protege igualmente contra ataques físicos e disparos de armas de fogo, mas não contra a prata. Os ataques desferidos com armas ou balas de prata ignoram os efeitos deste Dom e ainda provocam dano agravado. O efeito persistirá durante um número de turnos igual ao índice de Instinto Primitivo do personagem.

Êxito excepcional: Nenhum outro benefício especial, a não ser um elevado índice de Blindagem.

Fúria de Luna (•••••)

O lobisomem que se enfurece com o oponente é perigoso; aquele que se perde no calor da batalha é ainda mais temível. No entanto, o lobisomem que se transforma num veículo para a fúria da própria Luna é realmente algo terrível de se ver. Um feixe de luz branca e pura trespassa os céus e desce para banhar o Destituído com sua radiância antes de o lobisomem, com os olhos e os caninos envoltos em chamas brancas, desencadear um turbilhão destrutivo.

Custo: um ponto de Essência por turno.

Parada de dados: Destreza + Empatia + Sagacidade.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O lobisomem não recebe nenhum benefício, e, em vez disso, perderá seu modificador de Defesa no próximo turno de combate.

Falha: Nenhum benefício; nenhuma penalidade.

Êxito: Cada sucesso obtido mantém o Dom ativo durante um turno, apesar do jogador também ter de pagar um ponto de Essência por turno. Enquanto o Dom estiver ativo, o lobisomem receberá o benefício da esquiva para fins de proteção, bem como um ataque total (consulte as págs. 156 e 157 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) com a intenção de desferir uma ofensiva. Isto é, sua Defesa será duplicada contra ataques de oponentes em combate próximo e dois dados serão acrescentados a seus próprios ataques em combate próximo (normalmente, a esquiva impede qualquer outra ação no mesmo turno, mas este Dom permite que ataques sejam desferidos normalmente e ao mesmo tempo). O lobisomem não poderá ativar outros Dons enquanto este se encontrar ativo.

Êxito excepcional: A Defesa duplicada também se aplicará a ataques de oponentes desferidos com Armas de Fogo enquanto o Dom estiver ativo.

Dons da Lua Crescente

O Reino das Sombras é um lugar perigoso, feito de manifestações de idéias e conhecimentos. Encarregados de decifrar esse conhecimento e confrontar o lado escuro do mundo espiritual, os Ithaeur tomam a precaução especial de explorar o outro mundo e aprender tanto quanto puderem a respeito da Sombra. Os espíritos do Coro da Lua Crescente vêem com bons olhos essas atividades, a sua própria e altiva maneira. Cabe aos membros do Povo, no entanto, dosar sua curiosidade intelectual com o comedimento, para que a falta de sabedoria não os meta em encrencas nem deixe uma má impressão aos olhos dos Ithalunim.

Os Dons a seguir só estão disponíveis aos Ithaeur.

Olhos em Dois Mundos (•)

Apesar de serem criaturas de dois mundos, os Uratha conseguem existir somente num ou noutro. Sua visão atravessa de um para outro, passando pela fronteira que os separa, mas isso ainda é algo do tipo tudo ou nada. Os Ithaeur, entretanto, conseguem enxergar através da linha que separa os dois mundos sem sacrificar a percepção que têm de um ou outro. Com um dos olhos, o lobisomem vê o mundo físico, ao passo que, com o outro, ele enxerga o que acontece na área correspondente da Sombra. O olho que vê o mundo onde o lobisomem não se encontra no momento é velado por um azul anil intenso, como o céu noturno iluminado por pontinhos de luz estelar.

Somente a visão do lobisomem se estende através do Dromo quando este Dom é ativado, mas ele não fica sujeito a penalidades por ter sua atenção dividida. O efeito persiste durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos pelo jogador. A presença ou a influência de um locus não afeta o emprego deste Dom.

A utilização deste Dom não alerta os personagens do outro lado do Dromo para o fato de que são observados. Os efeitos corriqueiros que prejudicam a visão do personagem (como a luz de um *flash* na cara, a fumaça de uma granada especial, ou a mera escuridão) impõem as mesmas penalidades de praxe enquanto o personagem tem sua atenção dividida.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Raciocínio + Ocultismo + Sabedoria.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A paisagem do outro lado do Dromo sobrecarrega os sentidos do personagem em vez de dividi-los igualmente. Ele ficará sujeito às penalidades normais por enxergar através do Dromo (consulte a pág. 252) durante o resto da cena. A travessia do Dromo durante esse período só fará com que as percepções do personagem se desloquem para o outro lado, em vez de resolver o problema.

Falha: O personagem não consegue enxergar através do Dromo.

Êxito: O personagem vê e entende o que está acontecendo dos dois lados do Dromo e sem penalidades.

Êxito excepcional: Além da visão, o personagem também consegue dividir seu olfato ou sua audição entre os dois lados do Dromo.

Leitura Espiritual (••)

Os servos espirituais de Luna vêem e sabem muito mais do que aparentam, e o Ithaeur sábio pode obter para si uma parte do conhecimento de seus aliados Ithalunim. Como recompensa por essa sabedoria, os espíritos do Coro da Lua Crescente compartilham as informações que porventura possuam, cantando num murmúrio alto e cadenciado que somente o usuário deste Dom consegue ouvir.

Com o investimento de um ponto de Essência e a obtenção de um sucesso no teste de Inteligência + Ocultismo + Sagacidade, o lobisomem ouve uma voz interna, semelhante à dos etéreos Ithalunim. A voz revela o nome, o tipo e o Posto do espírito que é investigado. A cada sucesso adicional depois do primeiro, obtém-se mais um fato pertinente. Por "fatos pertinentes" entenda-se a pontuação de Poder, Refinamento ou Resistência do espírito; sua Força de Vontade; sua Essência; seu Deslocamento; ou quais Numes ele conhece (à razão de um Nume por sucesso). Essas revelações se expressam sempre em termos inteligíveis para o personagem. O Dom revela que um espírito tem "uma força de vontade excepcional", e não que ele tem "Força de Vontade 9". Este Dom só pode ser usado uma vez com um determinado espírito no decorrer de uma cena.

O jogador que interpreta o Ithaeur decide quais fatos serão revelados pelos sucessos. Se o Ithaeur tiver uma sorte excepcional, o Luno também poderá revelar um fato ainda mais interessante a respeito do espírito. Entre esses fatos, temos: o que o espírito estava fazendo num momento específico, que tipo de interdição ele exige dos lobisomens que o procuram, que idiomas ele fala além da Primeira Língua ou que atitude obscura pode ofendê-lo.

Por outro lado, se o jogador quiser interpretar o emprego deste Dom como uma cena de verdade e se houver um Luno Ithalunim disponível, você poderá optar por fazer o Luno responder honestamente uma pergunta para cada sucesso obtido no teste de Inteligência + Ocultismo + Sagacidade. No que toca à cena, presume-se que o Luno em questão saiba as respostas para as perguntas do lobisomem. No entanto, fazer com que o Luno *responda* de fato é uma questão que caberá à interpretação e aos testes com os dados.

O espírito a ser "lido" não precisa se encontrar sob o poder do lobisomem e nem mesmo estar presente para este Dom funcionar, mas o Ithaeur precisa ter tido ao menos alguma experiência pessoal com o espírito a fim de invocar este Dom (uma cena com qualquer tipo de interação já basta para um espírito ausente). Se o Ithaeur tiver apenas lido a respeito ou ouvido falar de um determinado espírito, seu conhecimento não ajudará em nada.

Este poder não fornece informações a respeito de fantasmas ou seres sobrenaturais que empregam algum poder para se tornar imateriais (como os vampiros que usam a Projeção Crepuscular). Tampouco traz informações sobre lobisomens, Beshilu, Azlu ou outras criaturas parte matéria, parte espírito.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Inteligência + Ocultismo + Sagacidade.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A resposta do Luno passa por uma névoa de loucura lunar e fornece informações imprecisas sobre o espírito.

Falha: O Dom não fornece respostas à pergunta do Ithaeur; ele se depara com o silêncio ou talvez com bobagens truncadas e ensandecidas.

Êxito: O Dom revela o nome do espírito (se é que ele *tem* um nome próprio), o tipo e o Posto, bem como mais um fato para cada sucesso adicional depois do primeiro.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, e o Luno revela um fato específico a respeito do espírito, algo que talvez seja pertinente ao enredo da história.

Manto de Dromos (•••)

À medida que passa a entender melhor o funcionamento do mundo espiritual, o Ithaeur aprende a manipular o próprio Dromo. O primeiro passo é puxar o tecido de que é feito o Dromo e envolver-se nele, mergulhando parcialmente na fronteira espiritual sem de fato atravessá-la. Quando o lobisomem ativa este Dom, a própria matéria de que é feito o Dromo se enovela em torno e acima dele, ocultando-o parcialmente atrás de uma membrana mutável que parece ser feita do céu noturno da *Hisil*.

O emprego deste Dom impõe uma penalidade de –2 às tentativas de avistar o personagem por meios terrenos ou sobrenaturais, bem como uma penalidade de –1 às tentativas de reconhecer o personagem caso ele seja avistado. O efeito também oferece um modificador de –2 por encobrimento contra ataques a distância. O personagem que já estiver consideravelmente encoberto (–3 nos ataques a distância desferidos contra ele) agora imporá uma penalidade de –5 aos ataques a distância. Os detalhes a respeito do encobrimento se encontram no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 162. Esses efeitos persistem durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtido no teste de Destreza + Ocultismo + Pureza. O personagem pode atravessar o Dromo depois de ativar este Dom, mas não terá direito a um bônus especial nessa tentativa. Se desejar se envolver mais uma vez no manto ao chegar ao outro lado, ele terá de reativar o poder.

Devido ao esforço necessário para se envolver no Dromo e desvencilhar-se dele, o lobisomem não poderá usar Nas Entrelinhas nem Portões Escancarados no mesmo turno em que estiver usando o Manto de Dromos.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Destreza + Ocultismo + Pureza.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não manipula o Dromo em seu proveito. Na verdade, ele o distorce de tal maneira que o acaba rasgando. Esse rasgo volta a se fechar instantaneamente, como as paredes de um vaso sanguíneo estourado, mas um espírito hostil na área pode aproveitar a oportunidade para passar da Sombra para o mundo físico (o rasgo não permite a passagem de nenhuma entidade que não seja espiritual).

Falha: O personagem é incapaz de manipular o Dromo.

Êxito: O personagem manipula o Dromo, acumulando os bônus e impondo as penalidades que foram discutidos.

Êxito excepcional: A condição dividida do personagem impõe uma penalidade de –3 aos ataques a distância (como se estivesse consideravelmente encoberto), bem como um bônus de +1 à Defesa do Ithaeur contra ataques em combate próximo.

Nas Entrelinhas (••••)

À medida que seu conhecimento sobre o mundo espiritual aumenta, o Ithaeur aprende a manipular ainda melhor o Dromo. Agora ele sabe encontrar e atravessar os pontos de menor resistência, o que facilita bastante as viagens entre os dois mundos. Dentro da área de influência de um locus, ele talvez seja o membro mais perigoso de sua alcatéia.

O lobisomem que emprega este Dom consegue atravessar o Dromo como uma ação reflexa e ainda realizar uma ação no mesmo turno. Ele pode, por exemplo, saltar através do Dromo e atacar um oponente, submetendo-o a uma penalidade por ser apanhado de surpresa (a menos que o adversário esteja usando Olhos em Dois Mundos naquele exato momento ou tenha êxito num teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole – quatro dados). Ele também poderia escapar de uma situação particularmente horrível num dos mundos e passar algum tempo se regenerando no outro antes de voltar à peleja. Ele poderia até mesmo atacar um adversário e *depois* desaparecer do outro lado do Dromo antes que o oponente tivesse a oportunidade de fazer alguma coisa. Se estivesse a fim de torrar sua Essência, ele poderia, numa situação de combate, saltar várias vezes de um lado a outro do Dromo, com o intuito de desorientar os inimigos ou ajudar aliados envolvidos em combate e separados pelo Dromo.

Contudo, o emprego deste Dom só faz da travessia do Dromo uma ação reflexa e não confere ao personagem nenhuma ação adicional. Além disso, este Dom ainda exige que o Ithaeur se encontre na área de influência de um locus. Permite apenas que ele se baldeie rapidamente, e não que ele se baldeie em qualquer lugar.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: nenhum teste se faz necessário.

Ação: reflexa.

Portões Escancarados (•••••)

O conhecimento do Ithaeur sobre a natureza do Dromo aumentou tanto que ele é capaz de estender o efeito do Dom Nas Entrelinhas a seus companheiros de alcatéia. Como no caso de Nas Entrelinhas, este Dom não permite a baldeação instantânea longe de um locus.

Os efeitos são os mesmos de Nas Entrelinhas, mas o Ithaeur tem de usar um ponto de Essência para cada companheiro de alcatéia que ele pretende enviar para o outro lado do Dromo, fora a Essência que ele é obrigado a usar em seu próprio nome. Este Dom só funciona com o Ithaeur e seus companheiros de alcatéia, e cada um dos companheiros precisa estar presente, consciente e disposto a atravessar o Dromo com os demais. Os inconscientes e relutantes ficarão para trás, e o Ithaeur não terá de arcar com o custo em Essência de cada um deles.

A maioria das alcatéias que emprega este Dom com eficiência utiliza-o para desferir ataques-surpresa devastadores contra aqueles que invadiram o coração de seu território. Se tentarem usar essa tática depois de iniciado o combate (isto é, depois de determinada a Iniciativa), eles o farão na vez do Ithaeur. Os personagens que agirem antes do Ithaeur poderão atacar um adversário que se encontra no mesmo lado do Dromo antes de a atravessar nesse mesmo turno, mas não poderão atacar um adversário do outro lado, a menos que adiem suas ações até um momento posterior à ação do Ithaeur. Os personagens cujas posições na fila de Iniciativa forem posteriores a do Ithaeur atravessarão o Dromo com o restante de seus colegas, mas não terão oportunidade de agir até terem completado a travessia. O Ithaeur poderá agir antes ou depois de cruzar o Dromo, mas não fazer as duas coisas no mesmo turno. Os companheiros do Ithaeur atravessarão o Dromo na mesma direção em que o Lua Crescente. Eles não podem transitar livres e desimpedidos só porque o Ithaeur está usando este Dom.

O custo em experiência para aprender este Dom será duplicado se o personagem não conhecer Nas Entrelinhas.

Custo: um ponto de Essência + [um ponto de Essência para cada companheiro de alcatéia].

Parada de dados: nenhum teste se faz necessário.

Ação: instantânea.

Dons da Lua Gibosa

Cabe ao Cahalith providenciar para que a glória nunca se extinga. O Coro Cahalunim concede a seus lobisomens Dons que ajudam a inspirar grandes façanhas e a superar desafios perigosos, a matéria-prima das lendas. No entanto, há um limite inflexível entre a glória e a vanglória, e o Cahalith tem de respeitá-lo.

Os Dons a seguir estão disponíveis somente aos Cahalith.

Percepção Coletiva (•)

Quando uma alcatéia entra em combate, seu Rahu pode se perder na fúria da batalha, ao passo que o Irraka se afasta para atacar pelos flancos, mas o Cahalith precisa ficar de olho em todos os companheiros de alcatéia. É sua a voz que soa quando um companheiro é ferido, ou que incentiva os integrantes da alcatéia quando estão em apuros. Este Dom concede ao Cahalith uma percepção intensa das condições da alcatéia, de modo que ele possa garantir que todos os colegas estejam ao alcance de sua voz.

Ao invocar este Dom, o lobisomem detecta imediatamente a localização geral de seus companheiros de alcatéia em relação a si mesmo, além de captar as condições de cada um deles. Os aliados podem estar "uns trinta metros para a esquerda" ou "no próximo andar do prédio". Ele também saberá em que forma cada colega se encontra e que tipo de atividade estão desempenhando. Como exemplos, temos: "lutando", "esperando", "deslocando-se", "dormindo", "fugindo", "ficando frenético" ou "fazendo sexo". Por último, o Cahalith é capaz de dizer quando um companheiro de alcatéia está sujeito a penalidades ou ficou inconsciente devido aos ferimentos sofridos (o que difere de simplesmente estar adormecido, no que toca às finalidades deste Dom).

Todas essas informações são obtidas inconscientemente pelo lobisomem, sem desviar a atenção dele daquilo que está fazendo no momento. Os companheiros precisam estar num raio em quilômetros igual a 1,5 vez o índice de Instinto Primitivo do personagem para serem detectados. Os efeitos deste Dom persistirão durante uma cena.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Raciocínio + Empatia + Sabedoria.

Ação: reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: A detecção das condições de seus companheiros de alcatéia domina momentaneamente o Cahalith e acaba por distraí-lo. Suas ações incorrerão numa penalidade de –1 durante um turno para cada colega (excluindo ele mesmo). Ele não poderá invocar este Dom novamente até a penalidade cessar.

Falha: O personagem não percebe os companheiros de alcatéia de nenhuma maneira especial.

Êxito: O personagem obtém as informações supramencionadas a respeito de seus companheiros de alcatéia.

Êxito excepcional: Um integrante da alcatéia (não o próprio personagem) vai recuperar um ponto de Força de Vontade por saber que seu Cahalith está ali para ajudá-lo. O jogador que interpreta o Lua Gibosa decide quem ficará com o ponto.

Resistência à Dor (••)

A glória é tudo para os Cahalunim, e poucas coisas são mais gloriosas do que um guerreiro que continua lutando a despeito de ferimentos aflitivos. Este Dom liberta a paixão em estado bruto do Cahalith, preenchendo-lhe o corpo com tamanho vigor que as lesões que normalmente o incapacitariam não serão mais capazes de detê-lo. Infelizmente, quando a dor cede, a cautela do Cahalith faz o mesmo, e uma morte gloriosa pode vir a ser seu ato derradeiro.

Quando o lobisomem ativa este Dom, sua consciência em relação à dor provocada pelos ferimentos cede e deixa de incomodá-lo. Como resultado, ele vai ignorar as penalidades devidas aos ferimentos recebidos e lançar a parada de dados completa até esses últimos pontos de Vitalidade serem recuperados ou até ele ficar inconsciente. Os efeitos deste Dom persistirão durante o resto da cena.

O personagem que tiver este Dom ativado não será ameaçado pela Fúria Mortal ao receber ferimentos nas últimas três caixas de Vitalidade. Nenhum teste para resistir à

Kuruth se fará necessário por causa desses ferimentos. Se já se encontrar tomado pela Fúria Mortal, o personagem ainda tentará fugir quando as lesões forem marcadas em uma de suas três últimas caixas de Vitalidade.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Vigor + Sobrevivência + Honra.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: As penalidades devidas a ferimentos do personagem aumentam em um dado durante um único turno.

Falha: As penalidades devidas a ferimentos afetam normalmente o personagem.

Êxito: As penalidades devidas a ferimentos não afetam o personagem, não importando se ele está muito ferido ou às portas da morte.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal. Além disso, a resistência do personagem surpreende os inimigos, concedendo-lhe um bônus de +1 no próximo teste de ataque que ele realizar.

Clamor Entusiástico (•••)

Sacrificando um pouco de si e cantando com um uivo as glórias do passado, o Cahalith pode dar esperança a seus companheiros de alcatéia mesmo em seus momentos mais tenebrosos. Ele canaliza as vozes dos Cahalunim através de si, emprestando o poder deles a suas palavras e inspirando os companheiros a realizar grandes feitos. O Cahalith emociona os corações com uma história (ou uivo, ou balada, ou poema épico) gloriosa e de temática apropriada à situação enfrentada. Esta dádiva não pode ser aplicada, tenha êxito ou não, às mesmas pessoas mais de uma vez por dia.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Manipulação + Expressão + Glória.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Cahalith abala a confiança dos companheiros de alcatéia e os faz perder, e não ganhar, um ponto de Força de Vontade cada um. Ele também perde um ponto, além daquele que foi investido na ativação do Dom.

Falha: A mensagem é forte, mas não transmite uma inspiração sobrenatural.

Êxito: O Cahalith inspira seus companheiros a realizar grandes feitos. Cada um deles vai recuperar um ponto de Força de Vontade. A Força de Vontade adquirida por este método não pode ultrapassar o índice total do personagem. O Cahalith propriamente dito não receberá Força de Vontade adicional, nem vai recuperar o ponto de Força de Vontade investido na ativação do Dom.

Êxito excepcional: O Cahalith se surpreende com a própria habilidade de inspirar os colegas, e as reações deles, por sua vez, acabarão por motivá-lo. Ele recupera o ponto de Força de Vontade investido na ativação deste Dom e também ganha mais um.

Comunicação Tácita (••••)

Com o intuito de melhorar a comunicação, o que leva a uma cooperação efetiva e a um êxito glorioso, os Cahalunim concedem este Dom ao Cahalith. Com ele, o Lua Gi-

bosa é capaz de manter os companheiros de alcatéia em contato constante, permitindo-lhes agir em uníssono.

Os companheiros de alcatéia ao alcance da visão do Cahalith poderão se unir numa comunicação mental instantânea durante o resto da cena. Os aliados não precisam necessariamente enxergar uns aos outros, basta o usuário do Dom tê-los todos ao alcance da visão. Os companheiros podem "conversar" telepaticamente e ouvir uns aos outros com perfeita clareza, independentemente do ruído ambiente. Qualquer interlocutor será capaz de se comunicar com um companheiro de alcatéia a sua escolha, ou com todos eles simultaneamente.

Os personagens conectados recebem um bônus de +3 na Iniciativa, pois estão mais capacitados a coordenar suas ações. Os personagens conectados também recebem um bônus de +1 para atacar e usar Dons contra os inimigos do grupo, pois as vítimas vacilam ao tentar lidar com assaltos combinados e sincronizados.

O Cahalith é capaz de interromper o efeito deste Dom a qualquer momento antes do fim da cena, mas isso é uma questão do tipo tudo ou nada. Ele não conseguirá excluir seletivamente um companheiro de alcatéia e manter os demais conectados. No entanto, ele poderá incluir um novo companheiro na conexão depois de ter ativado o Dom com o investimento de mais um ponto de Essência. Se um companheiro de alcatéia estiver à vista quando o poder for ativado, e depois se deslocar para um ponto de onde não poderá ser visto pelo Cahalith, o elo de comunicação não será rompido.

Os indivíduos que não pertencem à alcatéia do usuário do Dom não podem ser incluídos nesse elo mental. Não há como usar este poder na comunicação através do Dromo.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Inteligência + Socialização + Pureza.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A detecção dos pensamentos dos companheiros domina o Cahalith e acaba por distraí-lo. Suas ações incorrerão numa penalidade de –1 durante um turno para cada companheiro envolvido (excluindo ele mesmo). Ele não poderá invocar este Dom novamente até a penalidade cessar.

Falha: Nenhum companheiro de alcatéia ficará mais perceptivo.

Êxito: Os companheiros de alcatéia conectam-se mentalmente uns aos outros e podem "conversar" por telepatia.

Êxito excepcional: Cada um dos personagens conectados recupera um ponto de Força de Vontade por compartilhar um forte laço coletivo. O usuário do Dom não recebe esse bônus. Só é possível recuperar um ponto de Força de Vontade por personagem e por dia segundo esse método.

Brado de Glória (•••••)

Este Dom é semelhante ao Clamor Entusiástico no sentido de que invoca o poder dos Cahalunim para inspirar os companheiros de alcatéia do Cahalith. No entanto, em vez de projetar o poder por meio do Cahalith, os Lunos da lua gibosa bradam eles mesmos, acompanhando de maneira fantasmagórica o Cahalith, que entoa um hino de guerra ou uiva um peã para Luna. Quando ouvirem esses brados de júbilo, os lobisomens da alcatéia do Cahalith serão capazes até mesmo de voltar dos portões do inferno.

Cada sucesso obtido no teste de ativação repara um ponto de dano de cada companheiro do Cahalith (mas não o próprio Cahalith). Esses pontos são reparados da direita para a esquerda nos painéis de Vitalidade dos personagens. Isto é, se forem obtidos três sucessos, cada personagem vai reparar três pontos de dano. O tipo de dano reparado não importa, quer seja contundente, letal ou agravado. O Dom simplesmente elimina da ficha do personagem um ferimento a cada sucesso obtido, da direita para a esquerda.

Os companheiros de alcatéia precisam ouvir diretamente o uivo do Cahalith para que o poder faça efeito. A coisa não funciona pelo telefone, por exemplo. Todos os beneficiários também têm de venerar o mesmo totem de alcatéia. Um personagem só poderá se beneficiar da cura proporcionada por Brado de Glória uma vez ao dia.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Presença + Expressão + Glória.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A tentativa do Cahalith ofende os Lunos aos quais ele pede ajuda, e a represália atinge a alcatéia inteira. Em vez de acompanhar a canção, os Lunos emitem ganidos de desprezo e distraem o Cahalith e seus companheiros de alcatéia, impondo uma penalidade de –2 a todos os testes durante o turno seguinte.

Falha: O Cahalith faz uma boa apresentação, mas não é o bastante.

Êxito: Os Lunos juntam-se ao Cahalith, e os companheiros de alcatéia recuperam um ponto de Vitalidade para cada sucesso obtido.

Êxito excepcional: Os Lunos ficam tão impressionados com o Cahalith que estendem a cura a ele também.

Dons da Lua Nova

São os Lunos Irralunim, do Coro da Lua Nova, que registram e julgam o Renome por Sagacidade, além de também serem os patronos do augúrio dos Irraka. Os Dons conferidos por eles removem os pequenos obstáculos que se interpõem no caminho que leva a façanhas maiores e mais ilustres.

Os Dons a seguir só estão disponíveis aos Irraka.

Sinal de Fraqueza (•)

Um dos indicadores mais nítidos da engenhosidade de uma pessoa é sua capacidade de tirar vantagem das fraquezas de seus inimigos. Os Irralunim respeitam essas tentativas e oferecem este Dom aos lobisomens de sua escolha para facilitar um pouco as coisas.

Se passar algum tempo, por pouco que seja (um turno), observando o alvo, o personagem poderá recorrer à percepção sobrenatural deste Dom para analisar possíveis defeitos de corpo e mente do alvo. Este Dom revela fraquezas que não são típicas da espécie do alvo. Não revela a vulnerabilidade de um vampiro à luz do sol (pois não se trata de uma fraqueza pessoal), mas revela que o vampiro tem uma determinada aflição psicológica.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Inteligência + Empatia + Sabedoria.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O lobisomem obtém uma falsa impressão acerca da fraqueza do alvo. O Narrador talvez queira fazer os testes de ativação em nome do jogador por esse motivo.

Falha: O lobisomem não descobre nenhum segredo a respeito do alvo.

Êxito: O lobisomem descobre a fraqueza do alvo em uma dentre três áreas específicas: o Vício do alvo, a presença e a natureza das perturbações que porventura afligem o alvo, ou quaisquer defeitos físicos (Desvantagens) que o personagem possua (como uma perna manca ou visão ruim). Não serão reveladas as fraquezas já conhecidas. O Dom pode ser usado com êxito apenas uma vez por dia para um determinado alvo. Usos subseqüentes no mesmo dia não revelam novos defeitos.

Êxito excepcional: O lobisomem descobre dois dos três tipos possíveis de fraquezas de uma vez só.

Escapulir-se (••)

Se o Irraka não se mete em situações perigosas é sinal de que não está fazendo seu trabalho. Quando encontra problema, cabe a ele usar de esperteza para sair da encrenca. Contudo, até mesmo o lobisomem esperto é apanhado de vez em quando. São os Irralunim que oferecem este Dom, o primeiro passo para ajudar os Irraka a sair de situações perigosas.

Com o investimento de um ponto de Força de Vontade, o Irraka pode usar este Dom para escapar de qualquer grilhão terreno ou para se desvencilhar dos braços de um agressor sem esforço aparente. Se o lobisomem for contido fisicamente (seja com algemas, cordas, correntes, camisa-de-força, fita adesiva ou até mesmo com um monte de cola industrial), este Dom o libertará automaticamente. Os grilhões continuarão firmes e inteiros (e também trancados, afivelados ou até mesmo aderidos, dependendo de sua natureza), mas o lobisomem acabará escapulindo sem esforço, deixando, muitas vezes, os supostos captores se perguntando como foi que ele conseguiu a façanha.

Se, em combate corpo-a-corpo, o lobisomem for contido por outra pessoa e tentar se desvencilhar, ele terá êxito automático. Esse benefício não se aplica à execução de manobras de submissão (por parte do próprio lobisomem), somente às tentativas de escapar.

Este Dom não permite ao Irraka escapulir de amarras sobre as quais estejam atuando efeitos mágicos.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: nenhum teste se faz necessário para escapar de cordas, correntes etc.

Ação: reflexa.

Distrações (•••)

Pelo fato de serem lobisomens, os Irraka não deixam a desejar em combate, mas seus verdadeiros pontos fortes estão na esperteza e na enganação. No auge do desespero e sob pressão, pode ser difícil usar a criatividade. Este Dom dá ao lobisomem o tempo necessário para improvisar.

O personagem emite ganidos e silvos a meia-voz, e aparições fugazes, muito semelhantes aos próprios Irralunim, entram e saem do campo de percepção do alvo escolhido, distraindo-o. Somente o alvo escolhido é capaz de perceber esses ecos espirituais, que causam tamanha distração que a vítima ficará sujeita a um modificador de –2 em todos os testes durante todos os turnos nos quais o Irraka continuar ganindo. Esse efeito funciona particularmente bem em combate, mas o Irraka também pode usá-lo para distrair um guarda de segurança em seu caminho ou para distrair o motorista de um carro e provocar um acidente de trânsito como tática diversiva. Para distrair a vítima, o Irraka precisa tê-la em seu campo de visão direto, mas ela não precisa ser capaz de ver ou ouvir o Irraka. O personagem pode manter o efeito deste Dom e se movimentar normalmente, mas não pode atacar nem correr no mesmo turno e ainda assim manter o efeito. Seu modificador de Defesa ainda é aplicado como de praxe.

Permite-se apenas um uso deste Dom por vez e somente um alvo pode ser induzido a ver as aparições.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Astúcia + Glória contra a parada de Perseverança + Instinto Primitivo do alvo.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A vítima não é afetada pelas tentativas do personagem e, no caso dela, novos usos deste Dom de nada adiantarão até o próximo nascer da lua.

Falha: No momento, a vítima não é afetada por este Dom.

Êxito: A vítima se distrai com a tentativa do personagem, sujeitando-se a uma penalidade de –2 em todas as ações.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal, mas a vítima também perde o bônus de Defesa contra ataques em combate próximo no turno imediatamente posterior à ativação do Dom.

Adaptação (••••)

Este Dom faz o lobisomem parecer perfeitamente adaptado a qualquer ambiente no qual ele venha a se infiltrar. Ele não desaparece de vista nem mimetiza os padrões de cor do ambiente, como faz um camaleão, mas sua presença tampouco atrai atenção especial. Ele aparenta ser apenas mais um rosto na multidão, até mesmo para câmeras tradicionais, digitais ou de fibra ótica. Não importa o que esteja vestindo nem os cuidados que normalmente dispense a sua higiene pessoal, o lobisomem não aparenta estar fora de lugar. Nem mesmo enfiado em calças de moletom e guarda-pó manchados de sangue, passeando pela sede de uma corretora de *Wall Street*, ele chamará a atenção das pessoas.

Mas o anonimato que este Dom proporciona protege o lobisomem só até certo ponto. Se ele insistir em chamar a atenção, fazendo algo notável (por exemplo, puxando uma briga, mudando de forma na frente de alguém, derrubando uma porta corta-fogo a pontapés ou salvando o pedestre distraído de um atropelamento), o efeito cessará. Do contrário, o Dom terá a duração de uma cena. Os efeitos continuarão ativos se o Irraka conversar com as pessoas ao redor ou interagir de outra maneira com elas, desde que aja com discrição (bater papo no elevador ou acenar indiferentemente para o guarda de segurança sentado atrás da bancada de monitores). O Dom não engana dispositivos de segurança, como leitores biométricos de mãos e retinas, sistemas de reconhecimento de voz ou teclados numéricos que exigem um código ou uma senha, mas passa a perna em programas de reconhecimento facial usados para identificar o lobisomem no meio da multidão. Medidas de segurança simples, como a

exigência de assinar um livro de registro num posto de segurança ou entregar a passagem à porta de um ônibus ou avião, podem ser problemáticas, a menos que o Irraka tenha a oportunidade de se misturar discretamente ao cenário. Por último, este Dom não será capaz de proteger o Irraka se não houver transeuntes suficientes com os quais se misturar. Ele não poderia, por exemplo, infiltrar-se na reunião de diretoria de uma empresa, onde uma pessoa a mais logo seria notada. No entanto, ele poderia ser o penetra num evento exclusivo, misturando-se ao pessoal do bufê, e não aos convidados.

Pode ser que formas sobrenaturais de detecção consigam ignorar o efeito, mas somente se tiverem índice igual ou superior. Se o índice for superior, o usuário desse poder enxergará automaticamente a verdade. Se o índice for idêntico, o número de sucessos obtidos no teste de ativação de Adaptação terá de exceder o número obtido pelo personagem que usar o poder de detecção.

O usuário do Dom precisa estar na forma Hishu para empregar este poder; não funcionará se ele estiver em qualquer outra forma.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Astúcia + Sagacidade contra o índice de Raciocínio mais alto entre os observadores.

Ação: instantânea e disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem chama a atenção de imediato e não poderá usar Adaptação novamente durante o resto da cena.

Falha: Os observadores obtêm um número igual ou superior de sucessos. O personagem terá de contar com suas habilidades normais para não chamar a atenção.

Êxito: O personagem obtém o maior número de sucessos e se adaptará perfeitamente ao ambiente circundante durante o resto da cena.

Êxito excepcional: O personagem obtém o maior número de sucessos — cinco ou mais. Ele se adapta tão bem que as testemunhas têm dificuldade até mesmo para lembrar da presença dele. Ficam sujeitas a uma penalidade de –1 em todos os testes realizados para recordar qualquer coisa a respeito do lobisomem ou do que ele estava fazendo.

Caminhada Espectral (•••••)

Alguns Irraka conseguem escapar milagrosamente ilesos do perigo, até mesmo quando a encrenca espera por eles dos dois lados do Dromo. E alguns descobrem informações comprometedoras que, ao que tudo indicava, deveriam estar enterradas e esquecidas há tempos. O truque da Caminhada Espectral permite ao lobisomem tornar-se imaterial, transformando seu corpo em matéria espiritual, sem a necessidade de atravessar o Dromo.

O personagem torna-se uma forma fantasmagórica e insubstancial, perceptível apenas como uma bruma translúcida. Enquanto estiver usando este poder, ele não será afetado por ataques físicos; não terá cheiro algum e será incapaz de produzir qualquer som, nem mesmo se quiser. É particularmente difícil detectar visualmente o Irraka efêmero, e todos os testes de percepção realizados com a intenção de detectá-lo ficarão sujeitos a uma penalidade de –5. Para todos os efeitos, ele está em condição Crepuscular, como estaria um espírito imaterial no mundo físico (pág. 252).

Nesse estado de insubstancialidade, o Irraka não conseguirá afetar o mundo físico de jeito nenhum, nem mesmo usando Dons. Ele não vai simplesmente atravessar pisos nem imergir nas fundações vazadas das estruturas que o cercam, a menos que queira fazê-lo; ainda se aplicam as leis largamente aceitas da física. Contudo, com um pouquinho de esforço, ele conseguirá saltar para o teto de um aposento, agarrar-se a alguma coisa e içar-se através do teto ou piso acima dele.

Nesse estado efêmero, o Irraka é capaz de caminhar e usar Dons que afetam a si mesmo, mas não o mundo físico, e também pode mudar de forma, como de praxe, mas não conseguirá permanecer efêmero indefinidamente. Passado um número de turnos igual a sua pontuação de Harmonia, o lobisomem começará a ter a sensação de que seu corpo é esticado. O Irraka será submetido a uma penalidade de –1 em todos os testes a cada turno em que ele continuar efêmero passado o limite determinado pela Harmonia. Ele pode optar por encerrar os efeitos do Dom a qualquer momento. O Dom também chegará ao fim se ele ficar inconsciente por algum motivo, como por exemplo, ao ser derrotado por espíritos que também se encontram em condição Crepuscular.

Os bens pessoais usados pelo lobisomem transformam-se com ele. Os artefatos grandes carregados por ele, como espingardas ou caixotes, não o acompanham, mas uma armafetiche fará normalmente a transferência.

A condição efêmera também é partilhada por espíritos desencarnados que tenham entrado no mundo físico, bem como pelos fantasmas humanos, capazes de ver e ouvir o Irraka deslocado. O espírito ou fantasma efêmero pode afetar o Irraka, e vice-versa, como se ambos fossem sólidos. Os espíritos, é claro, provavelmente não vão gostar nadinha da presença de um lobisomem efêmero, pois trata-se de um predador capaz de feri-los ou matá-los. Os fantasmas têm as mesmas emoções, predisposições e preconceitos dos vivos e, portanto, não há maneira de prever como eles reagirão à passagem de um lobisomem, mas os fantasmas não estão sujeitos ao Aluamento como os seres vivos. Alguns defendem seus territórios, chegando até mesmo a atacar o lobisomem para tentar expulsá-lo. Outros repetem mecanicamente uma tarefa que costumava absorvê-los em vida, ignorando por completo o lobisomem, não importa o que aconteça. Outros ainda ficam tão contentes ao encontrar uma outra alma inteligente que fazem de tudo para não deixar o lobisomem partir. Alguns fantasmas aventureiros podem até mesmo seguir o lobisomem de um lado para outro e se manifestar no mundo dos vivos tanto quanto possível, ávidos pelo contato e a interação social de que a morte os privou.

Você encontrará mais informações sobre os fantasmas na pág. 208 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Sobrevivência + Pureza.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O lobisomem passa à condição espectral como pretendia, mas vê-se cercado por fantasmas zangados e dispostos a feri-lo. Além disso, ele conseguirá ficar nesse lugar um turno a menos do que seria normalmente esperado, e em seguida as penalidades começarão a afetá-lo.

Falha: O personagem é incapaz de se tornar efêmero, mas o ponto de Essência é usado assim mesmo.

Êxito: O personagem torna-se efêmero, como foi descrito.

Êxito excepcional: O personagem poderá permanecer na forma efêmera, sem penalidades, durante mais um turno.

Dons de Mãe Luna

A habilidade de mudar de forma foi uma dádiva da própria Luna para os Destituídos, e assumir qualquer uma das cinco formas é algo tão natural para os lobisomens quanto respirar. No entanto, essa arte tem suas nuances, que só a experiência e a instrução são capazes de dominar. Trata-se de uma lista franqueada de Dons; qualquer personagem lobisomem pode possuir os Dons de Mãe Luna como se estivessem relacionados a um augúrio ou a uma tribo. Os lobisomens, em geral, aprendem os Dons de Mãe Luna com os Coros Lunares, mas vários espíritos associados à trapaça, como os coiotes e os macacos, podem ensiná-los.

Transformação Parcial (•)

Este Dom discreto permite ao lobisomem transformar somente as partes do corpo necessárias para completar uma tarefa. Por exemplo, o lobisomem na forma Hishu pode transformar apenas o nariz para farejar o rastro de alguém pelas ruas da cidade sem chamar a atenção que a transformação em Urhan atrairia. Por outro lado, o lobisomem na forma Urhan pode assumir olhos humanos para se beneficiar de uma visão a cores mais apurada.

Custo: nenhum (ou um ponto de Essência).

Parada de dados: Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo.

O jogador tem a opção de fazer um teste com essa parada de dados, sendo que a transformação pretendida ocorrerá com a simples obtenção de um sucesso. Nesse caso, a mudança é uma ação instantânea. Ou então ele pode usar um ponto de Essência para que seu personagem mude automaticamente como uma ação reflexa.

Ação: instantânea ou reflexa.

Resultados dos testes

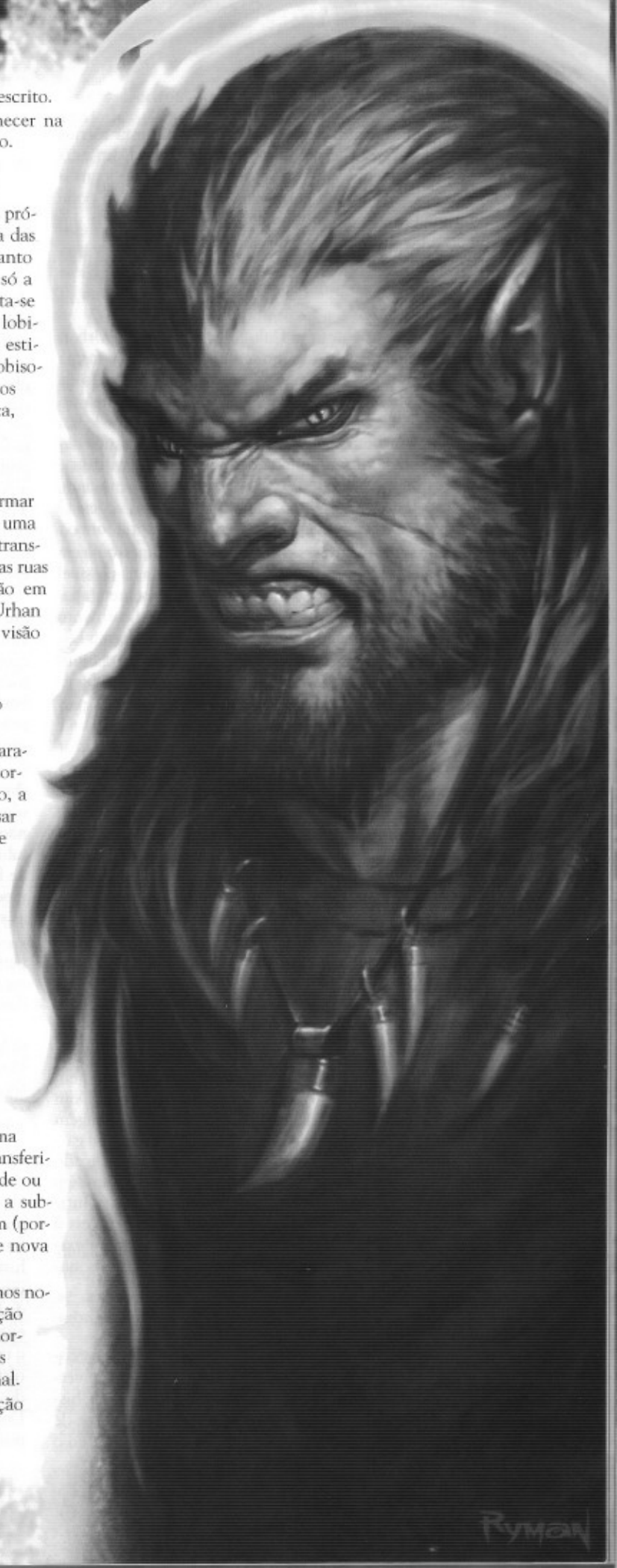
Falha dramática: Assume-se outra característica de uma forma diferente, e não aquela que se deseja (o Narrador decide qual). Os observadores humanos ficam sujeitos ao Aluamento como se seu índice de Força de Vontade tivesse dois círculos a mais que o normal.

Falha: nenhuma mudança.

Êxito: O lobisomem escolhe quais partes de seu corpo transformar. O resultado pode permitir que ele use certas habilidades normalmente restritas a outras formas (como rastrear pelo faro ou usar as garras na forma Hishu; o Narrador decide quais modificadores serão transferidos para a forma atual). A transformação pode ser grande ou pequena, mas a escolha é definitiva. O acréscimo ou a subtração de qualquer característica exige novo uso do Dom (portanto, o "desfazer" de uma característica também exige nova aplicação do poder).

O Narrador decide se e como os observadores humanos notarão as características do personagem e a possível sujeição ao Aluamento. Se esse efeito for provocado, as regras normais serão aplicadas e o índice de Força de Vontade dos alvos será considerado um círculo mais alto que o normal.

Êxito excepcional: A mudança ocorre como uma ação reflexa e sem o investimento de um ponto de Essência.



Alimária (••)

A fronteira entre a carne e o espírito não está menos ameaçada nas terras desprovidas de lobos. Este Dom permite ao lobisomem camuflar-se temporariamente com a pele de um outro animal carnívoro. A forma Urhan pode lembrar uma hiena, e o lobisomem pode usar a pele de um urso-pardo para disfarçar sua forma Urshul.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: instantânea.

Este Dom afeta as formas Dalu, Gauru, Urshul e Urhan do personagem, dentro dos limites do razoável. A forma animal a ser imitada precisa ter o tamanho aproximado da forma Urshul ou Urhan para que o lobisomem consiga reproduzi-la. O lobisomem não poderia ter a aparência de um urso na forma Urhan, pois o urso é simplesmente grande demais, e assumir a forma de uma águia ou de um carcaju é simplesmente impossível. As características não mudam, nem os modificadores aplicados aos ataques ou às ações. O personagem conserva as capacidades de sua própria forma.

Os efeitos do Dom persistirão mesmo se o personagem mudar para Dalu ou Gauru, apesar de não ser mais possível usar um disfarce desse tipo. Em vez disso, o lobisomem aparentará ser um híbrido entre um ser humano e o carnívoro em questão. O lobisomem que imita um tigre na forma Urshul poderá parecer um monstruoso homem-tigre ao assumir a forma Gauru antes do efeito deste Dom chegar ao fim.

O Dom persistirá durante o resto da cena ou até o personagem decidir encerrar seus efeitos.

Presas de Prata (•••)

Os Lunos, particularmente os Elunim, podem ensinar o lobisomem a se transformar em seu próprio pesadelo. O emprego deste Dom transforma os dentes e as garras do lobisomem numa série de terríveis armas de prata. O uso deste Dom é um pecado incontestável aos olhos da Harmonia, o que já levou muitos lobisomens a perguntar por que exatamente os Elunim se dispõem a desencaminhar os Uratha dessa maneira. Seria algum tipo de teste ou simplesmente um capricho de Mãe Luna?

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: instantânea.

Este Dom transforma os dentes e as unhas do lobisomem em prata pura. Uma vez transformados, eles infligem dano agravado, e não mais letal, aos lobisomens. Este Dom não funciona na forma Hishu, a não ser que o personagem também use Transformação Parcial para desenvolver garras ou presas lupinas. O personagem não é prejudicado pelas partes argênteas de seu próprio corpo. Elas também acrescentam um dado extra às tentativas de usar Intimidação para impressionar aqueles que são vulneráveis à prata. O emprego deste Dom contra outro lobisomem exigirá um teste de degeneração se a Harmonia do personagem for igual ou superior a 4 (pág. 181).

Ladrão de Peles (••••)

Antigas lendas humanas descrevem os lobisomens como criaturas que aprenderam a arte da metamorfose ao vestir peles de lobos. Este Dom parece dar crédito a essas histórias, pois o lobisomem que conhece o segredo é capaz de vestir a pele de praticamente qualquer ser humano cujo sangue tenha provado. O disfarce criado é quase perfeito — e perturbador.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: este poder não exige teste de ativação.

Ação: instantânea.

Quando ativado, o Dom envolve o lobisomem numa pele novinha em folha. A nova pele não faz parte do corpo do personagem: parece mais uma luva de corpo inteiro. No entanto, ajusta-se perfeitamente, e o Dom transforma o corpo do personagem para se adequar às dimensões do indivíduo imitado. Desse modo, a forma Hishu do personagem encolhe quando ele imita uma pessoa particularmente pequena e cresce quando veste a pele roubada de uma pessoa obesa. Apesar de o personagem "vestir" a pele, esta emite calor, transpira e sangra: uma imitação perfeita do tecido vivo. Contudo, a nova pele não recobre os olhos nem os orifícios, e a cor diferente dos olhos ou o padrão de obturações pode entregar o lobisomem. Este Dom consegue reproduzir a pele de um mago ou de um ser humano comum, mas não a de um vampiro ou morto-vivo. Este Dom também é capaz de reproduzir a pele de um lobisomem e acompanha todas as cinco formas, mas o custo passa a ser de dois pontos de Essência.

A nova pele confere quatro sucessos adicionais a qualquer teste de disfarce (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 78) realizado com a intenção de imitar o alvo em questão. A pele roubada emite o mesmo odor que a pessoa imitada e mascara o cheiro do próprio lobisomem. Os Atributos do personagem não são modificados. Mesmo que a pele aparentemente acrescente 120 quilos de banha ao personagem, ele não perderá sua Destreza.

O personagem é obrigado a permanecer na forma Hishu para usar este Dom. Se ele se metamorfosear ainda usando a pele falsa, esta se romperá e será descartada (a não ser que o personagem "tome emprestado" a pele de um lobisomem; nesse caso, o investimento de mais um ponto de Essência manterá a pele intacta durante a metamorfose e permitirá que a aparência do alvo seja imitada em todas as suas formas).

Os efeitos do Dom persistirão durante uma cena, mas o personagem poderá encerrá-los antes disso se rasgar a pele ou mudar de forma. Depois de descartada, a pele será rapidamente reduzida a um pó de origem indeterminada. A pele é tão perfeita que um teste de DNA a identificaria como a pele da pessoa imitada (e não do personagem que usa o Dom), mas ela se desintegra com tamanha rapidez que não terá mais utilidade.

Forma Primitiva (•••••)

O lobisomem que aprende este Dom ultrapassa a força e a selvageria já aterradoras dos filhos de Luna e torna-se algo realmente monstruoso. Este Dom invoca o poder de uma época em que Luna observava Pangéia do alto, transformando o usuário numa criatura que é parte animal pré-histórico e parte puro pesadelo. Os lobisomens Destituídos usam este Dom somente em momentos de extrema necessidade, pois temem que o poder os leve a cometer atos de execrável violência até mesmo para os padrões dos Uratha, e também porque a forma tem outra reputação bem mais sinistra. Os mais imponentes entre as Tribos Puras, conhecidos como os Reis Predadores, há tempos aprenderam este Dom com um propósito específico: para eles, a Forma Primitiva tem a função específica de caçar os Destituídos.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo (aplica-se a parada de dados de praxe para a mudança de forma, e não aquela que envolve uma característica de Renome).

Ação: instantânea (ao contrário de uma transformação convencional, não é possível usar Essência para torná-la reflexa).

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não consegue assumir a Forma Primitiva, e o esforço violento o deixa exausto. Ele não poderá tentar mudar para *nenhuma* outra forma nem usar qualquer Dom de Mãe Luna durante cinco turnos.

Falha: O personagem não consegue assumir a Forma Primitiva.

Êxito: O personagem assume uma forma semelhante a Urshul, mas ainda maior. A Forma Primitiva tem entre 1,8 e 2,4 metros de altura na cernelha. É tratada como Urshul em muitos aspectos, inclusive quanto à incapacidade geral de falar (pág. 172), com as seguintes exceções:

- Os modificadores são: Força +4, Destreza +2, Vigor +4, Manipulação –3, Tamanho +3, Vitalidade +7, Iniciativa +2 e Deslocamento +9. Trate o personagem como se ele tivesse Blindagem 2/1, devido ao couro grosso da forma.
- O personagem provoca Aluamento como se estivesse na forma Gauru.
- O personagem repara um ponto de dano letal por turno, no início de seu turno, o que substitui o ponto de dano contundente que os lobisomens normalmente reparam a cada turno, a menos que o personagem tenha sofrido apenas dano contundente (se o jogador usar um ponto de Essência para se recuperar — consulte a pág. 168 —, o personagem vai regenerar mais um ponto de dano letal).
- Todos os testes de Perseverança + Autocontrole realizados com a intenção de resistir à Fúria Mortal ficam sujeitos a uma penalidade de –3.

O personagem pode permanecer na Forma Primitiva durante um turno para cada sucesso obtido no teste de ativação do poder. Ao contrário do que acontece com outros Dons de Mãe Luna, o personagem *não poderá* decidir espontaneamente encerrar os efeitos deste Dom antes da hora, a menos que passe num teste de Perseverança + Autocontrole submetido a uma penalidade de –3.

Êxito excepcional: A fúria magnífica que acompanha a Forma Primitiva percorre o corpo do personagem sem fazê-lo perder o controle... por enquanto. O personagem também recupera um ponto de Força de Vontade.

Dons da Meia-Lua

Os patronos do augúrio do Elodoth, os Lunos do Coro Elunim, esperam que os lobisomens vivam em harmonia e com honra. Seus Dons encorajam condutas honradas no seio do Povo e entre os mundos da carne e do espírito. Os Destituídos, como um todo, dedicam-se a proteger o mundo físico dos ataques da Sombra, mas espera-se que os Elodoth reconheçam o direito à existência dos espíritos. Os membros do augúrio fazem o necessário para impedir os ataques espirituais, mas são obrigados a reconhecer que não se pode atacar e depredar o mundo espiritual em represália. Portanto, usar estes Dons para fins ofensivos, traiçoeiros ou egoístas é uma boa maneira de se expor à ira dos Elunim.

Os Dons a seguir estão disponíveis somente aos Elodoth.

Odor Verdadeiro (•)

Faz parte da defesa dos princípios da virtude, como é dever de todo Elodoth, reconhecer atitudes desonradas mesmo quando elas se apresentam sob disfarce. Os Elunim concedem a seus escolhidos uma vantagem incontestável nessas questões, mas eles ainda esperam que os lobisomens façam parte do trabalho por conta própria.

Depois de prestar bastante atenção em alguém durante um turno, o personagem será capaz de discernir não só aquilo que as palavras e o comportamento não verbal da pessoa revelam, mas também o que o coração dela oculta. A menos que o indivíduo use algum meio sobrenatural para esconder suas emoções e intenções, o Elodoth saberá de imediato se a pessoa está mentindo descaradamente, mentindo por omissão, falando a verdade de uma maneira deliberadamente enganosa ou sendo evasiva de propósito. O Elodoth também é capaz de formar uma impressão geral do estado emocional do alvo, independentemente da capacidade do indivíduo de ocultar o que sente.

Este Dom não revela toda a verdade por trás das mentiras de uma pessoa, mas o Elodoth inteligente geralmente é capaz de deduzi-la pelo contexto. O Dom não é uma espécie de sonar que busca diligentemente todas as formas de engodo para alertar o lobisomem. Só se aplica a um indivíduo por vez e funciona no caso de formas intencionais e patentes de fraude dirigidas especificamente ao Elodoth. Disfarçar-se como o pai de um Elodoth não vai alertá-lo automaticamente para o fato de que alguém está tentando enganá-lo. Chamá-lo de "meu filho" e *agir* como o pai dele é que acabará revelando o engodo.

Essa percepção persistirá durante o resto da cena.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Raciocínio + Empatia + Pureza contra a parada de Autocontrole + Instinto Primitivo do mentiroso.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem se convence de que o interlocutor diz a verdade. O Narrador pode fazer os testes de ativação pelos jogadores quando um resultado como esse for possível.

Falha: O alvo obtém um número igual ou superior de sucessos. O lobisomem está por conta própria. Ele terá de recorrer a sua intuição e bom senso.

Êxito: O Elodoth obtém o maior número de sucessos. Ele percebe a presença ou a ausência de fraude nas ações e palavras do alvo, além de deduzir o estado emocional geral do indivíduo no que toca ao assunto em questão.

Êxito excepcional: O Elodoth obtém o maior número de sucessos — cinco ou mais. Se estiver mentindo, o alvo ficará tão envergonhado a ponto de sua aparente confiança se desintegrar aos poucos e ele deixar escapar uma pista sobre a verdade que tenta esconder.

Rosnado Imperioso (••)

Às vezes, já basta saber que alguém está mentindo ou escondendo alguma coisa. Se o indivíduo tiver um pingo de valor, o simples fato de ser apanhado mentindo já bastará

para deixá-lo envergonhado e fazê-lo admitir a verdade. No entanto, quando o tempo é um fator limitante, ou quando o alvo de um interrogatório claramente não tem nada de virtuoso, o Elodoth pode recorrer a este Dom para ir direto ao que interessa.

Com um rosnado ameaçador e algumas palavras ríspidas, o Elodoth ordena que o indivíduo revele a verdade por trás de um tema controverso, e o alvo será compelido a obedecer. Isso geralmente implica responder com honestidade a uma pergunta, mas o alvo também pode ser forçado a remover o disfarce ou a revelar sua verdadeira forma, até então escondida por meios mágicos (desde que os recursos mágicos do disfarce estejam sob seu controle). O indivíduo é incapaz de revelar algo que desconhece, e este Dom não pode ser usado simplesmente para emitir ordens aleatórias que o alvo deverá cumprir. Só funciona para revelar a verdade por trás de uma determinada fraude ou para arrancar uma resposta honesta dos lábios de um mentiroso.

O Elodoth não precisa usar Odor Verdadeiro antes de empregar este Dom, mas não é uma má idéia. Recorrer a este Dom e exigir insolentemente que alguém confesse tudo quando está de fato dizendo a verdade é embaraçoso e pode levar à violência.

Rosnado Imperioso só pode ser usado com um determinado alvo, quer tenha êxito ou não, uma vez ao dia. O lobisomem e o alvo precisam estar cara a cara.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Sagacidade contra a parada de Autocontrole + Instinto Primitivo do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: A tentativa do personagem de intimidar o alvo fracassa tão miseravelmente que ele não conseguirá reutilizar o Dom contra esse mesmo alvo durante 24 horas.

Falha: O alvo obtém um número igual ou superior de sucessos. Ele se recusa obstinadamente a revelar a verdade.

Êxito: O lobisomem obtém o maior número de sucessos. O alvo, contra sua vontade, faz o que lhe mandam fazer, mas não revelará mais nada sem nova coerção.

Êxito excepcional: O lobisomem obtém o maior número de sucessos — cinco ou mais. O alvo revela tudo o que sabe sobre a verdade, da maneira como ele a entende, chegando a fornecer detalhes que o Elodoth talvez não tivesse deduzido sozinho.

Aura de Trégua (●●●)

A maioria dos Elodoth não precisa recorrer a Dons para desempenhar a função de árbitro, mas às vezes a pressa é essencial ou as questões são particularmente delicadas. Quando o Elodoth usa este poder, uma discreta auréola em forma de meia-lua aparece no ar atrás dele, banhando todos os presentes com sua luz tranqüilizadora e reconfortante. Enquanto o halo brilhar, a tensão se dissipará e o bom senso poderá prevalecer.

O Dom dura uma cena e acalmará os ânimos inflamados enquanto estiver em uso. Os partidos oponentes podem discordar e algumas vozes zangadas talvez se elevem, mas o poder do Dom é tal que dificulta bastante o surgimento de hostilidades francas. Para cometer um ato violento — seja um ataque, uma tentativa de danificar a propriedade alheia ou de usar um Dom contra a vontade de um indivíduo —, o perpetrador terá de usar um ponto de Força de Vontade de maneira reflexa. Esse participante terá total liberdade daí em diante. Suas ações agressivas não necessariamente farão cessar os efeitos sobre os demais, mas, se não conseguir controlar o descontente, é melhor o Elodoth liberar os outros. Se o personagem que usa o Dom atacar alguém sob a influência do mesmo, o poder será automaticamente anulado.

O usuário pode optar por interromper o Dom antes do fim da cena, mas não conseguirá fazê-lo seletivamente; ou anula-se o Dom para todos, ou para ninguém. Os afetados precisam ver e ouvir diretamente o usuário e ele tem de ser capaz de fazer o mesmo.

Este Dom só funciona *antes* da violência irromper. Começada a luta, o poder será inútil no caso dos combatentes.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Persuasão + Honra.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: Quase não há esperança de uma solução pacífica para os trabalhos. O Elodoth consegue ofender todos os partidos e não poderá aplicar este Dom às mesmas pessoas até o próximo nascer da lua.

Falha: O Elodoth só pode contar com seu intelecto e encanto pessoal, mas ele não começará automaticamente com o pé esquerdo.

Êxito: O personagem preenche a área com uma aura de tranqüilidade.

Êxito excepcional: Os participantes afetados pelo Dom serão obrigados a usar a quantidade necessária de Força de Vontade a cada *turno* no qual tentarem agir de maneira hostil, em vez de serem capazes de quebrar o feitiço com um único investimento.

Alimentar a Fúria (●●●●)

O lobisomem consegue permanecer na mortífera forma Gauru somente durante um certo tempo, que depende da soma Vigor + Instinto Primitivo. Esgotado esse prazo, ele perde a capacidade de manter o delicado equilíbrio entre a carne e o espírito. O Elodoth, por trazer a marca da dualidade, é capaz de aprender a manter esse equilíbrio mais facilmente.

Usando este Dom antes de assumir a forma Gauru, o Elodoth aumenta o número de turnos nos quais é capaz de permanecer nessa forma. O Dom tem de ser executado no turno imediatamente anterior àquele no qual o personagem muda de forma, ou então poderá ser usado no mesmo turno se a mudança para Gauru ocorrer de maneira reflexa (certifique-se apenas de que a Essência usada num mesmo turno não ultrapasse o limite estabelecido pelo Instinto Primitivo do personagem; consulte a pág. 76). Se a mudança de forma não ocorrer nesse turno do personagem ou no próximo, a Essência investida no Dom será perdida e nenhum benefício especial será obtido.

O tempo passado na forma Gauru aumenta de acordo com um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos no teste de Vigor + Ocultismo + Pureza. Esses turnos adicionais terão início tão logo tenha se passado o número de turnos que depende da soma Vigor + Instinto Primitivo. O lobisomem que prolonga sua permanência na forma Gauru ainda será capaz de mudar de forma quando desejar. Ele não é obrigado a permanecer em Gauru, a menos que seja invocada a Fúria Mortal (pág. 173). O poder não tem efeito

sobre o usuário que se encontra na Sombra. Este poder não influencia a mudança para outras formas, a não ser Gauru, nem pode ser aplicado com êxito mais de uma vez por cena.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Vigor + Ocultismo + Pureza.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Dom interfere na tentativa do personagem de assumir a forma Gauru, e ele não conseguirá fazê-lo durante o resto da cena, a não ser que a Fúria Mortal seja invocada.

Falha: O Dom não tem efeito sobre o indivíduo.

Êxito: O Dom aumenta o tempo de permanência do usuário na forma Gauru em um turno para cada sucesso.

Êxito excepcional: O Dom não só tem o efeito desejado como também acrescenta mais um turno.

Unir ou Separar (•••••)

Assim como o Dom de Alimentar a Fúria, este poder influencia o tempo passado na forma Gauru. Ao contrário daquele Dom, no entanto, este é aplicado a outros lobisomens, com o intuito de prolongar ou reduzir o tempo passado na forma de batalha.

Usando este Dom, o Elodoth consegue aumentar o número de turnos que um lobisomem a sua escolha permanecerá na forma Gauru. Com o investimento de um ponto de Essência, ele é capaz de aumentar o número de turnos que o alvo permanecerá em Gauru de acordo com o número de sucessos obtidos no teste de Vigor + Ocultismo + Pureza. Esses turnos adicionais terão início tão logo tenha se passado o número de turnos que depende da soma Vigor + Instinto Primitivo. O lobisomem que prolonga sua permanência na forma Gauru ainda será capaz de mudar de forma quando desejar. Ele não é obrigado a permanecer em Gauru, a menos que seja invocada a Fúria Mortal (pág. 173).

Um uso alternativo deste Dom é capaz de desfazer o equilíbrio exigido para manter a forma Gauru ao interferir na ligação do alvo com sua metade espiritual. Usa-se um ponto de Essência e faz-se um teste de Manipulação + Ocultismo + Sagacidade, submetido a uma penalidade igual à Perseverança do alvo relutante (se o alvo não oferecer resistência, nenhuma penalidade será imposta). Os sucessos obtidos nesse teste serão subtraídos do número de turnos que o alvo permanecerá na forma Gauru. O alvo obrigado a deixar a forma Gauru reverterá para a forma Hishu.

Dois usuários podem tomar simultaneamente o mesmo indivíduo como alvo de versões opostas deste Dom, sendo o número resultante baseado no valor líquido dos sucessos obtidos. Portanto, se forem obtidos três para aumentar o tempo em Gauru e apenas um para diminuí-lo, o prazo será prolongado em dois turnos. Um mesmo Elodoth não pode ter mais de uma versão ativa deste Dom ao mesmo tempo. Ele não pode beneficiar cada um de seus companheiros de alcatéia em turnos consecutivos e inverter a polaridade no turno seguinte para enfraquecer um rival. O Dom será considerado ativo enquanto um lobisomem afetado permanecer na forma Gauru.

Este poder não influencia a mudança para outras formas, só para Gauru, nem afeta outros seres além dos Uratha. Não pode ser usado para reduzir o tempo que o lobisomem passa em Fúria Mortal.

O alvo tem de estar no campo visual do usuário do Dom. Esta dádiva não pode ser aplicada ao próprio usuário do Dom.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Vigor+ Ocultismo + Pureza (para prolongar o tempo em Gauru); Manipulação + Ocultismo + Sagacidade – Perseverança do alvo relutante (para reduzir o tempo em Gauru).

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Dom tem efeito contrário ao pretendido. Se a intenção era fazer o alvo abandonar a forma Gauru, ele poderá permanecer em Gauru durante mais um turno. Se a intenção era prolongar o tempo de permanência do alvo na forma Gauru, o alvo será automaticamente obrigado a assumir Hishu.

Falha: O Dom não tem efeito sobre o alvo.

Êxito: O Dom aumenta ou diminui em um turno por sucesso o tempo de permanência do alvo na forma Gauru.

Êxito excepcional: O Dom não só tem o efeito pretendido como também acrescenta ou subtrai mais um turno, a critério do usuário.

Dons da Modelagem

É a estes Dons que os Mestres do Ferro devem seu nome, e é também com eles que Luna expressa sua natureza mutável por meio dos Ithaeur. Os lobisomens usam estes poderes para criar fetiches, fazer consertos, adornar objetos comuns ou até mesmo sabotar os artefatos de seus inimigos.

Para usar estes Dons, o personagem precisa estar na forma Hishu ou Dalu e tocar o objeto ou a substância que deseja afetar. Ele não precisa ter o controle total sobre o objeto (principalmente se estiver tentando afetar uma determinada parte de um objeto maior). No entanto, se outra pessoa detiver o controle sobre o objeto — por exemplo, se tentar Arruinar a espada que alguém tem nas mãos —, o teste de ativação do Dom será disputado de maneira reflexa pela parada de Perseverança + Instinto Primitivo do oponente.

Estes Dons afetam apenas substâncias não vivas e indivisas. O personagem, por exemplo, poderia Esculpir uma grande lasca de pedra ou de asfalto solidificado, mas não um monte de cascalho. Ele também poderia aplicar estes Dons a pedaços de osso ou madeira que já não fazem mais parte do organismo vivo que os produziu. Entre as outras substâncias suscetíveis a estes Dons temos: vidro, qualquer metal, plástico, tijolo, papelão, concreto, gelo (mas não água líquida) e borracha. Os objetos de prata não são afetados por estes Dons, nem aqueles que possuem qualidades sobrenaturais, como os artefatos encantados ou a carne dos mortos-vivos. Não é possível, por exemplo, alterar ou destruir um fetiche ou tálen com estes Dons.

Endireitar (•)

Este Dom faz exatamente o que o nome diz: endireita pregas, empenamentos, dobras ou imperfeições naturais de um objeto físico. É capaz de endireitar um cajado retorcido e transformá-lo numa longa haste, desenrolar uma mola e fazer dela um pedaço de arame esticado, desamassar uma lâmina de metal, tornar um pedaço de concreto corroído tão liso quanto um seixo rolado ou devolver uma espada torta a seu estado original. Até mesmo um galho encontra-

do no chão poderia ser transformado numa haste de flecha reta e perfeita.

Contudo, este Dom não repara os danos causados por ferrugem, decomposição e fratura, nem pela remoção de parte de um objeto. Se alguém, com um soco, abrisse um buraco numa porta de metal, este Dom endireitaria a superfície, devolvendo-a a sua forma original, mas as rebarbas do buraco não seriam soldadas magicamente. O Dom tampouco é capaz de reforçar um objeto.

O Dom afeta até um metro quadrado de material por turno. O lobisomem poderia usá-lo para consertar o capô amassado de um carro em um turno, por exemplo, mas seriam necessários muitos turnos (e vários pontos de Essência) para consertar o chassi todo. O lobisomem não conseguirá aplicar este Dom a um objeto que tenha sido Arruinado anteriormente.

Aplicado a um objeto que tenha sofrido dano estrutural (pág. 135 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), este Dom talvez repare até metade dos pontos perdidos (arredondados para cima). Por exemplo, o carro que perdeu oito de seus doze pontos de Estrutura num acidente pode ser alvo deste Dom e recuperar quatro pontos de Estrutura, o que deixaria quatro ainda por reparar. O Narrador decide a aplicabilidade desse conserto ao objeto em questão e quantas aplicações do Dom serão necessárias para efetuar os reparos. É possível Endireitar um objeto apenas uma vez para cada valor total de dano sofrido. O dano restante terá de ser consertado por meios convencionais (consulte a Habilidade de Ofícios, na pág. 62 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Por outro lado, pode ser que Endireitar venha a destruir um objeto, dependendo do propósito original do artefato, sem infligir um único ponto de dano estrutural. Uma broca, por exemplo, usada para abrir cofres, pode se tornar um inútil bastão de aço.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: nenhum teste se faz necessário.

Ação: instantânea.

Arruinar (●●)

Este Dom tem efeito oposto ao do anterior. Com um latido ríspido e uma explosão de energia, o personagem verga, empena e amassa o objeto até este virar uma massa retorcida e inútil. O Dom afeta até um metro quadrado de material e o objeto tem de ser indiviso e discreto. Por exemplo, o lobisomem poderia destruir o radiador ou a válvula eletrônica de um carro, mas não o motor inteiro, com apenas uma aplicação do Dom. Ele poderia Arruinar uma porta, mas não uma parede de alvenaria. Poderia destruir uma viga do teto, mas não o telhado inteiro.

O lobisomem consegue aplicar este Dom a um objeto que já tenha sido Endireitado antes, mas não pode Endireitar um objeto que tenha sido Arruinado.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Ofícios + Sagacidade.

Ação: instantânea.

O objeto em questão não sofre nenhum dano estrutural. O vidro não quebra. A madeira não lasca. O aço não racha. O objeto simplesmente muda de forma.

Resultados dos testes

Falha dramática: O objeto não é afetado, mas o usuário do Dom receberá dois pontos de dano contundente quando suas vísceras se contorcerem.

Falha: nada acontece.

Êxito: Um objeto discreto, com até um metro quadrado de área, deixa-se envergar e amassar sem opor resistência, o que muito provavelmente o inutilizará.

Êxito excepcional: O usuário recupera a Essência usada para ativar este Dom.

Esculpir (•••)

Com este Dom, um objeto físico qualquer torna-se tão maleável e dúctil quanto a argila. O personagem é capaz de esculpir o objeto e dar-lhe qualquer forma que desejar, desde que, é claro, tenha a habilidade manual necessária para tanto. Ele consegue realizar mudanças rápidas e rudes, como arrancar uma pedra preciosa de seu engaste, ou então transformações nada intuitivas, como achatar uma bola de boliche e dar-lhe a forma de uma clava forte.

O personagem é capaz de manipular até um metro cúbico de material a cada aplicação deste Dom e continuar a remodelá-lo durante meia hora a cada ponto de Essência usado (desde que mantenha sempre o contato com o material). Não é preciso usar a Essência de antemão: ela pode ser investida no decorrer do processo, à medida que for necessária. Além disso, o personagem pode usar uma ferramenta — uma faca, por exemplo — para esculpir o objeto, desde que uma outra parte de seu corpo continue em contato com a substância.

Um teste bem-sucedido de Inteligência + Ofícios + Sabedoria ativa o Dom e torna a substância em questão suficientemente maleável para ser trabalhada, mas é necessário passar num teste de Destreza + Ofícios (somados os bônus de equipamento) para determinar a qualidade do objeto esculpido. Terminado o trabalho (esgota-se o prazo de meia hora sem novo investimento de Essência ou o personagem interrompe o contato com o objeto), o material retomará sua consistência e propriedades originais. Por exemplo, o personagem poderia usar este Dom para fazer uma garrafa de vidro virar uma bola e depois esculpir, a partir dela, um par de algemas, mas, quando o trabalho terminasse, seria tão fácil despedaçar as algemas quanto qualquer garrafa de vidro. O objeto esculpido tem a mesma Durabilidade da forma original, mas talvez não tenha o mesmo Tamanho e, portanto, a mesma Estrutura.

Este Dom afeta apenas uma substância por vez, mas ela pode fazer parte de um objeto complexo. Por exemplo, o lobisomem poderia usar este Dom para desmontar o tambor e o cilindro de um revólver, já que essas duas partes são feitas do mesmo material, mas as balas contidas no cilindro não seriam afetadas, nem a coronha de madeira da pistola. Se o personagem esculpir uma garrafa de vinho vazia e transformá-la numa rosa de vidro para usar como fetiche, a etiqueta da garrafa não seria afetada pelo Dom (mas seria rasgada quando o personagem esculpisse o vidro ao qual ela estava grudada).

As substâncias afetadas por este Dom, portanto, não podem ser afetadas por Endireitar nem Arruinar, mas as aplicações de Esculpir, Despedaçar ou Condensar ou Expandir (por parte do mesmo personagem ou de personagens diferentes) têm efeito normal.

Custo: um ponto de Essência para cada meia hora de trabalho.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios + Sabedoria.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O objeto ou a substância em questão é afetado como se fosse alvo de Arruinar, e o personagem não conseguirá Esculpi-lo(a) novamente até o próximo nascer da lua.

Falha: O objeto ou a substância não é afetado.

Êxito: O objeto ou a substância em questão torna-se maleável e dúctil durante meia hora para cada ponto de Essência investido, desde que o personagem continue em contato físico com o material. A seguir, o jogador poderá fazer testes normais de Destreza + Ofícios para determinar a qualidade da escultura.

Êxito excepcional: O empenho do personagem merece um bônus de +2 nos testes de Destreza + Ofícios realizados com o intuito de remodelar o material.

Despedaçar (••••)

O personagem uiva e quebra um objeto ao tocá-lo, muito provavelmente destruindo-o. A coisa pode virar pó nas mãos dele ou rachar como o solo do deserto. Pode até mesmo explodir, dependendo de que outras pressões o objeto esteja sofrendo no momento. Para cada sucesso obtido no teste de Presença + Expressão + Glória, o objeto perde um ponto de Estrutura; a Durabilidade é ignorada. Em seguida, o objeto poderia ser reparado com um teste bem-sucedido de Ofícios e com as ferramentas adequadas, ou então o personagem poderia usar Esculpir para reunir magicamente as peças.

O personagem não pode Despedaçar mais de um objeto simultaneamente, mas um mesmo objeto pode ser alvo de várias aplicações simultâneas de Despedaçar por parte de personagens diferentes. Além disso, o personagem consegue tomar como alvo uma área de até um metro cúbico contendo objetos grandes e concentrar os efeitos deste Dom nessa região. Por exemplo, ele poderia Despedaçar a pedra angular de uma construção, mas não a construção inteira. Se mais de um personagem aplicar Despedaçar a um mesmo objeto simultaneamente, os envolvidos poderão concentrar seus esforços na mesma região para aumentar dramaticamente o dano provocado, ou então espalhar o dano por uma área maior.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Presença + Expressão + Glória.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O objeto não perde pontos de Estrutura e o personagem não conseguirá reaplicar Despedaçar nesse mesmo objeto durante 24 horas.

Falha: Nada acontece.

Êxito: Para cada sucesso, um volume equivalente a um metro cúbico de um determinado objeto ou substância perderá um ponto de Estrutura.

Êxito excepcional: Idêntico ao êxito normal; os pontos adicionais já são a recompensa extra.

Condensar ou Expandir (•••••)

Este Dom esquisito encolhe ou aumenta um objeto sem alterar sua massa. Por exemplo, se ficar maior, o objeto também se tornará mais leve e mais fácil de quebrar, ao passo que, se ficar menor, ele se tornará mais pesado e muito mais difícil de quebrar. O objeto conserva sua consistência original — as fibras entretecidas, por exemplo, continuam flexíveis —, mas muda tanto em Tamanho quanto em Durabilidade. Se o personagem condensar um objeto, o Tamanho deste será reduzido em uma unidade, ao passo que sua Durabilidades aumentará em duas unidades. Se o personagem expandir um objeto, o Tamanho aumentará em uma unidade, mas a Durabilidade será reduzida em duas (Tamanho e Durabilidade compõem a Estrutura de um objeto — ou seja, sua Vitalidade —, portanto a alteração de um desses índices implica uma alteração de Estrutura; consulte a pág. 135 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). O personagem precisa tocar o objeto em questão.

Se dois personagens tentarem aplicar versões opostas deste Dom a um mesmo objeto simultaneamente, o lado que conquistar o maior número de sucessos obterá o efeito desejado. Se tentarem obter o mesmo efeito, os esforços serão somados. Se tentarem fazer a mesma coisa e um deles incorrer em falha dramática, o efeito oposto ocorrerá. Os objetos condensados ou expandidos não podem ser afetados por Endireitar nem Arruinar, mas Esculpir e Despedaçar ainda são permitidos nas circunstâncias normais. O personagem pode aplicar este Dom a um mesmo objeto mais de uma vez, turno após turno, desde que o jogador pague o custo em Força de Vontade e continue a obter êxito nos testes.

Se os efeitos deste Dom reduzirem o Tamanho ou a Durabilidade do objeto a 0, o objeto vai simplesmente evaporar ou desmoronar sob o próprio peso (respectivamente). Além disso, o alvo em questão tem de ser um objeto discreto com no máximo um metro cúbico de volume. Não é possível tomar como alvo partes indiferenciadas de objetos maiores.

As alterações impostas ao objeto são permanentes.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios + Pureza.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O efeito que o personagem deseja é revertido.

Falha: O objeto não sofre nenhuma alteração.

Êxito: Se o personagem tentar condensar o objeto, este perderá um ponto de Tamanho e ganhará dois pontos de Durabilidade (ganho líquido de um ponto de Estrutura). Se o personagem tentar aumentar o objeto, este vai ganhar um ponto de tamanho e perder dois pontos de Durabilidade

(perda líquida de um ponto de Estrutura). Havendo a possibilidade de o encolhimento do objeto provocar dano a uma pessoa ou a outro objeto (como no caso de algemas ou de uma valise contendo um *laptop*), tanto o objeto condensado quanto a pessoa ou o outro objeto levam quatro pontos de dano letal. Se o dano não for suficiente para destruir ou mutilar seja lá o que estiver dentro do objeto condensado, a condensação será interrompida. O colar afetado dessa maneira encolheria o suficiente para infligir quatro pontos de dano à pessoa que o usa, mas não continuaria encolhendo até decapitá-la.

Êxito excepcional: A magnitude da alteração da Durabilidade do objeto aumenta em mais um ponto. Isto é, se o personagem tentar aumentar o objeto, este perderá três pontos de Durabilidade. Se o personagem tentar encolher o objeto, este ganhará três pontos de Durabilidade.

Dons da Morte

Algumas culturas alegavam que o lobo era o mensageiro entre a vida e a morte, aquele que caminhava entre os dois mundos. Em parte, essas lendas refletem o mito de Pai Lobo. Em parte, porém, elas também são reais. Refletem os segredos da mortalidade descobertos pela Loba da Morte e que, mais tarde, foram transmitidos aos filhos dela, as Sombras Descarnadas. Os Dons da Morte permitem ao lobisomem manipular a fronteira entre este mundo e o outro, de maneiras sutis, mas efetivas. Geralmente são ensinados por espíritos da morte ou por espíritos de animais associados à morte (como abutres, serpentes, corvos ou chacais).

Percepção da Morte (•)

Para entender uma coisa, é preciso ser capaz de percebê-la. O lobisomem que tem este Dom é capaz de ajustar sua visão para enxergar as impressões deixadas pela morte. Ele consegue ver fantasmas e detectar a marca espiritual deixada onde uma pessoa ou um animal superior morreu, apesar de que essas informações talvez só lhe tragam pesar. Enquanto este Dom tiver efeito, os olhos do personagem ficarão brancos como leite, como se estivessem recobertos por cataratas, mas ele ainda conseguirá perceber o que acontece a seu redor.

Custo: nenhum.

Parada de dados: nenhum teste se faz necessário para ativar este Dom.

Ação: instantânea.

Durante uma cena, a visão do personagem sintonizará os mortos. O lobisomem conseguirá detectar fantasmas, mesmo aqueles que normalmente seriam invisíveis. Isso exige apenas que o personagem ative a habilidade com uma ação.

Enquanto este Dom estiver ativo, o jogador poderá fazer um teste de Inteligência + Ocultismo em nome de seu personagem para detectar quaisquer "manchas" de morte na área. Essa busca é uma ação instantânea. O êxito permite ao lobisomem ver uma mancha de sangue fantasmagórica em qualquer lugar onde uma criatura de tamanho no mínimo igual ao de um gato tenha morrido no último mês lunar. O tamanho da mancha de sangue revela a descarga emocional aproximada da morte. Um ser humano que tenha morrido em paz e um cão que tenha agonizado até morrer deixam manchas aproximadamente do mesmo tamanho (mais ou menos do tamanho do torso de um ser humano). Quanto mais escura a mancha, mais recente será a morte. Este Dom não é capaz de revelar nada mais sobre as circunstâncias da morte em questão, mas um lobisomem pode usar tanto este Dom quanto Sonho de Ecos Distantes (pág. 121) para localizar e analisar a cena de um assassinato.

Os efeitos de Percepção da Morte só se aplicam quando o personagem está no mundo físico.

Faca Espectral (••)

Nem todos os fantasmas são inofensivos, e este Dom permite ao lobisomem lidar com os tipos nada inócuos de uma maneira particularmente eficaz. Impregnando uma arma com uma parte de sua própria Essência, o lobisomem é capaz de encantá-la de modo a fazê-la atingir um fantasma imaterial com a mesma presteza com que atingiria um alvo vivo.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: nenhum teste se faz necessário.

Ação: instantânea.

O lobisomem precisa segurar ou tocar a arma em questão para impregná-la com Essência. O objeto não precisa ter sido projetado especificamente como uma arma; este Dom pode ser usado para impregnar um pé-de-cabra, um pedaço de pau ou uma motosserra tanto quanto uma espada ou arma de fogo. Durante a cena, a arma impregnada será considerada encantada no que toca a ferir fantasmas (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 214). Uma arma encantada por Faca Espectral pode infligir dano contundente ou letal, à escolha do personagem. Uma espada-klaive pode receber um encantamento misericordioso de modo a infligir apenas dano contundente aos fantasmas (apesar de ainda infligir dano letal a alvos corpóreos). Uma arma afetada por este Dom também acrescenta um dado extra a qualquer teste de ataque realizado com ela para golpear um fantasma.

Este Dom não confere à arma a capacidade de atingir qualquer entidade efêmera, somente fantasmas. Portanto, uma arma impregnada com Faca Espectral não poderia ferir um espírito na condição Crepuscular (pág. 252), nem um Irraka que empregasse o Dom Caminhada Espectral (pág. 130). No entanto, o bônus de +1 para atacar espíritos ainda se aplica caso o espírito possa ser atingido normalmente, como acontece quando o espírito emprega um Nume para se materializar ou quando espírito e lobisomem se encontram na Sombra.

Se a Faca Espectral for usada para impregnar uma arma de fogo com Essência, os efeitos do Dom serão aplicados às balas carregadas na arma no momento da infusão — as balas carregadas depois da infusão não serão afetadas pelo Dom. Armas de projétil que dependem de força muscular, como os arcos, não transmitem as propriedades do Dom à munição. Em vez disso, o lobisomem terá de aplicar o Dom a uma aljava de flechas ou a um punhado de dardos.

O personagem pode usar este Dom para impregnar o próprio armamento natural, permitindo-lhe arranhar um fantasma como se este fosse sólido, ou até mesmo esmurrá-lo ou agarrá-lo. Este Dom não pode ser usado para impregnar o armamento natural de uma outra criatura. Somente o usuário do Dom pode ser beneficiado.

O Dom, por si só, não confere a capacidade de enxergar ou perceber fantasmas.

Testemunha Morta (●●●)

Muitos ocultistas acreditam que um cadáver conserva alguma lembrança dos momentos que antecederam sua morte. Contudo, as Sombras Descarnadas sabem que um cadáver às vezes detém um conhecimento muito maior. Com este Dom, é possível obrigar um cadáver a revelar segredos relacionados a tudo o que ele "viu" *desde* sua morte. Este Dom só funciona com cadáveres que ainda apresentam um pouco de carne, e só a cabeça é necessária. O lobisomem abre a boca do cadáver e sopra. Se o Dom funcionar, o sopro retornará com as palavras do cadáver.

Historicamente, algumas Sombras Descarnadas se aproveitaram deste Dom da maneira mais medonha, posicionando as cabeças decepadas de seus inimigos (ou vítimas) como sentinelas nas fronteiras de seu território. Na era contemporânea, é difícil — mas não impossível — posicionar guardiões tão mórbidos sem atrair atenção indesejada.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Pureza.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O cadáver emite uma ladainha truncada de blasfêmias, oriunda dos rincões mais escuros do reino da Morte. O lobisomem perde um ponto de Força de Vontade por conta disso. Este Dom não poderá ser usado novamente com o mesmo cadáver.

Falha: O cadáver nada revela, a não ser um estertor de morte. Este Dom não poderá ser usado novamente com o mesmo cadáver nesse mesmo dia.

Êxito: O cadáver faz um relatório daquilo que "percebeu" — o que de mais relevante aconteceu ao alcance de sua visão, ou de suas cavidades oculares, no último dia e na última noite. O relatório não é a coisa mais detalhada deste mundo, mas geralmente se atém aos fatos que o lobisomem poderia considerar importantes. Por exemplo, o cadáver talvez mencione que dezoito carros apareceram na estrada de terra que ele "vigiava" durante o dia. Ele só destacaria um certo carro se o veículo fosse significativamente digno de nota, como uma picape com vários homens armados sentados na carroceria. O relato que o cadáver tem a fazer sobre um determinado dia só pode ser obtido uma vez.

Êxito excepcional: O cadáver demonstra vestígios de sua antiga inteligência e é realmente capaz de esclarecer seu relato ao responder às perguntas do personagem. O personagem pode fazer uma pergunta para cada sucesso obtido no teste antes do cadáver voltar a ficar inerte. Contudo, as informações obtidas ainda podem ser um tanto imprecisas. É improvável que o cadáver tenha memorizado o número da placa de um carro, a menos que a placa tenha permanecido em seu campo visual durante alguns minutos.

Palavra do Repouso Eterno (●●●●)

Um dos maiores segredos das Sombras Descarnadas é a Palavra do Repouso Eterno, uma palavra complicada da Primeira Língua, portadora de grande poder. Supõe-se que o som foi emitido pelo primeiro Incarna da Morte, e uma parte da autoridade desse grande espírito persiste em suas sílabas distorcidas. Quando pronunciada, a palavra comove os corações de todos os seres vivos que a ouvem, roçando-os de leve com a quietude do túmulo. E, no entanto, o verdadeiro poder da palavra surge quando ela é pronunciada contra os mortos-vivos, pois obriga-os a voltar a seus túmulos e a retomar seu descanso.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Presença + Ocultismo + Honra – o Vigor do alvo.

Ação: instantânea.

Todas as criaturas vivas capazes de ouvir a palavra num raio de [dez vezes a Presença do usuário] metros sofrem um ponto de dano contundente. Todas as criaturas mortas-vivas, como fantasmas e vampiros, no mesmo raio (e no mesmo reino que o usuário), sofrem um ponto de dano letal a cada sucesso obtido. Se várias criaturas mortas-vivas estiverem presentes, o Vigor mais elevado (ou a Resistência, no caso dos fantasmas) dentre elas será subtraído da parada do lobisomem.

Vingança dos Assassinados (●●●●●)

O lobisomem armado com este Dom poderoso é capaz de desafiar a própria Morte, ao menos durante um breve período. Esta capacidade permite ao lobisomem devolver brevemente uma alma a seu respectivo corpo. Este Dom não consegue impedir a morte; pode apenas negá-la durante alguns segundos. O Dom só funciona com os Uratha, e não com pessoas comuns nem outros seres sobrenaturais.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Vigor + Ocultismo + Sabedoria.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O alvo parece voltar à vida, mas é possuído por um outro espírito, e não pela alma do falecido. O novo espírito controlará o corpo durante uma cena (mas não conseguirá usar os poderes sobrenaturais do corpo, se houver algum), e provavelmente se mostrará hostil ao personagem.

Falha: A alma já escapou e o alvo continua morto. Este Dom não poderá ser reaplicado a esse mesmo indivíduo.

Êxito: Para que o Dom tenha êxito, o alvo não pode ter morrido há mais de um dia, e o cadáver ainda precisa apresentar uma certa integridade estrutural. O Dom ainda funcionará caso lhe falte um braço e metade da face, por exemplo, mas não terá efeito se a maior parte da carne já tiver sido eliminada pela imersão em ácido.

O falecido parecerá voltar à vida durante uma hora para cada sucesso obtido, mas o alvo ainda estará nitidamente morto. Os ferimentos que provocaram a morte continuarão visíveis no corpo, apesar do morto não mais ficar sujeito a penalidades devidas a ferimentos (ele já superou a dor). Ele poderá falar (se ainda tiver uma boca e cordas vocais), metamorfosear-se ou empregar quaisquer poderes sobrenaturais que possuía quando vivo. Sua Essência, Força de Vontade e outras características apresentarão as mesmas pontuações que tinham por ocasião da morte. Além disso, ele vai recuperar toda a sua Vitalidade e, para todos os efeitos, terá de ser "morto" novamente. Contudo, ele não conseguirá regenerar depois disso. O alvo muito provavelmente só pensará em vingar sua morte, mas poderá usar alguns dos segundos que lhe foram concedidos para fazer uma outra coisa que considere importantíssima, como, por exemplo, tentar salvar um amigo ou dizer a uma companheira de alcatéia que ele sempre a amou.

Tão logo o alvo perca toda a sua Vitalidade em função de dano letal ou agravado uma segunda vez, ou se esgote a duração do Dom, ele voltará a morrer. Este Dom não poderá ser reaplicado ao mesmo indivíduo.

Êxito excepcional: O alvo é animado pela determinação de aproveitar ao máximo sua sobrevida. Ele voltará à atividade com toda a Força de Vontade restaurada.

Dons da Natureza

Os Dons da Natureza são semelhantes aos Dons dos Elementos no sentido de que os dois grupos lidam com o meio ambiente e o mundo circundante. No entanto, os Dons da Natureza não se concentram nos elementos, e sim na flora e na fauna específicas do mundo selvagem. Aqueles que Caçam nas Trevas, em particular, estão relacionados a estes Dons, e todos os lobisomens que lidam freqüentemente com animais e coisas que crescem acham estes poderes muito úteis. Espíritos de animais, árvores e plantas ensinam estes Dons.

Falar com Animais (•)

Os lobisomens muitas vezes precisam falar com outros animais para obter informações ou negociar. Este Dom permite o uso da voz e da linguagem corporal para falar com os animais e ouvi-los, mas os bichos não são obrigados a dar atenção àquilo que o lobisomem diz nem a concordar com ele.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Manipulação + Trato com Animais + Pureza.

Ação: reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O animal se assusta e tenta fugir ou lutar.

Falha: O personagem não consegue se comunicar.

Êxito: O personagem é capaz de falar e ser compreendido por qualquer animal conhecido, bem como entender aquilo que o animal venha a "dizer". A criatura em questão ainda terá receios e talvez não dê atenção ao lobisomem. Os efeitos duram um minuto.

Êxito excepcional: O personagem é capaz de se fazer particularmente claro, obtendo um bônus de +1 em todos os testes Sociais realizados com a intenção de influenciar animais durante esta aplicação do poder.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+2	O animal é um lobo
+0	O animal é um outro predador
–1	O animal é uma "presa", algo que teme os lobos
–3	O animal é um inseto ou um peixe

Crescimento Vegetal (••)

O lobisomem é capaz de fazer qualquer planta viva crescer a uma velocidade fenomenal e ainda dirigir esse crescimento como bem entender. Algumas alcatéias de Caçadores cercam seus territórios com densas sebes de espinheiros ou então vivem literalmente em casas nas árvores.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Raciocínio + Sobrevivência + Honra.

Ação: instantânea.

Cada sucesso obtido aumenta o volume de uma planta ou de um grupo de plantas em um metro cúbico, à velocidade de um metro cúbico por minuto. A vegetação pode crescer e assumir qualquer forma desejada. Os efeitos do crescimento são permanentes, mas as plantas podem ser podadas ou destruídas como de praxe. São necessários um ou dois sucessos para criar um abrigo simples para um indivíduo. Cinco sucessos podem transformar uma muda numa árvore de seis metros de altura.

Comunhão com a Floresta (••)

A floresta está viva, e aqueles que sabem ouvir podem obter muitas informações. Com este Dom, o lobisomem é capaz de detectar muita coisa a respeito da vida que o cerca: as pegadas deixadas por botas na terra, imagens fugazes vistas pelos olhos de uma coruja ou de uma raposa, ou o odor de visitantes recentes.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Sobrevivência + Sagacidade.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem é sobrecarregado pela quantidade de informações obtidas, sujeitando-se a uma penalidade de –1 nos testes de Raciocínio durante o resto da cena.

Falha: O personagem não consegue estabelecer a comunicação.

Êxito: O usuário entra numa espécie de transe. A ativação bem-sucedida deste Dom recolhe informações básicas (presença de invasores, possíveis ameaças, como queimadas) num raio de quinhentos metros em relação ao lobisomem. Cada sucesso adicional aumentará o raio em mais cem metros e também o grau de detalhamento das informações obtidas. Um sucesso poderia informar a presença de invasores, ao passo que três sucessos talvez revelassem a espécie e o sexo desses intrusos. O Dom persistirá enquanto o usuário estiver em transe; o usuário não perceberá o mundo exterior nem poderá reagir a estímulos externos, e muito menos passar adiante o que descobriu, enquanto o Dom se encontrar ativo. Este Dom não funciona no ambiente urbano.

Êxito excepcional: Nenhum efeito adicional, a não ser o alcance maior e o acréscimo de informações.

Passeio Feral (••••)

Com este Dom, o lobisomem pode invadir a mente de um mamífero ou de uma ave, influenciar até certo ponto o caminho seguido pelo animal e perceber aquilo que o bicho percebe. O Dom só funciona com mamíferos e aves normais, e não com lobisomens e outros seres sobrenaturais em forma animal, nem com animais Dominados.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Trato com Animais + Sabedoria – Perseverança do animal.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: Os maneirismos e os padrões mentais do animal que servirá de veículo passam a assediar o personagem. Todos os testes Sociais realizados nas 24 horas seguintes ficarão sujeitos a uma penalidade de –2.

Falha: O espírito do lobisomem não se apossa do animal.

Êxito: O lobisomem precisa ver o animal para realizar a união. Depois disso, o corpo do personagem ficará comatoso e nada conseguirá fazê-lo despertar. No entanto, o personagem estará ciente de qualquer contato ou mal que acometa seu corpo e poderá retornar instantaneamente a qualquer momento.

O lobisomem normalmente é apenas um "passageiro" do animal, mas poderá exercer um certo controle se o Dom for ativado com um teste bem-sucedido e submetido a uma penalidade de –2. O passeio vai durar uma hora para cada sucesso obtido e o personagem poderá se afastar de seu corpo o quanto quiser. Durante a possessão, os ferimentos sofridos pelo animal aparecerão também no corpo do lobisomem. Se o animal for morto, o espírito viajante retornará automaticamente a seu corpo. Se o corpo do lobisomem for morto enquanto o espírito do personagem estiver fora, sua identidade será absorvida e se perderá no animal que lhe serve de veículo.

Êxito excepcional: O espírito do lobisomem é capaz de passear por aí no corpo de um animal durante um dia para cada sucesso obtido.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+2	O animal é um lobo
–1	O animal é uma "presa", algo que teme os lobos
–2	O personagem tenta controlar as ações do animal

Vingança da Natureza (•••••)

Durante incontáveis milênios, os seres humanos exploraram a floresta. Este Dom permite que a floresta contra-ataque. Os galhos golpeiam, as trepadeiras esmagam e a relva prende aqueles que foram marcados como inimigos pelo lobisomem.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Inteligência + Sobrevivência + Glória.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: A floresta ganha vida, mas não sob o controle do lobisomem — as plantas atacam os integrantes da alcatéia tanto quanto os inimigos.

Falha: O personagem não consegue despertar os espíritos da região.

Êxito: Cada sucesso dá vida a aproximadamente 25 metros quadrados de vegetação. O usuário do Dom tem de ser capaz de estar na área afetada, ou a área que ele pretende afetar precisa estar em seu campo de visão. De maneira geral, a vegetação pouco pode fazer além de bater, fazer tropeçar, agarrar e apertar. Um trecho de hera tem o equivalente a Força 2, ao passo que um velho carvalho pode ter Força 10 ou mais. Todas as vítimas ficam sujeitas a uma redução de –2 no Deslocamento devido à relva e às ervas daninhas que as prendem pelos pés. As vítimas também estarão sujeitas a uma penalidade de –1 em outros testes enquanto forem acossadas, dependendo da ação e da quantidade de vegetação presente. Por exemplo, um invasor num campo de trigo vivo não estaria sujeito a uma penalidade no teste de Armas de Fogo, pois seus braços estariam fora do alcance das plantas, ao passo que uma pessoa num capinzal talvez fosse penalizada em todos os testes Físicos.

Além disso, cada vítima pode ser alvo de um ataque por parte da vegetação circundante a cada turno. É possível provocar entre um e três pontos automáticos de dano contundente dessa maneira (a critério do Narrador), de acordo com a densidade da folhagem local. Esse dano ignora qualquer tipo de blindagem e a Defesa do alvo.

As plantas se aquietam ao final da cena.

Êxito excepcional: As plantas manifestam um vigor incomum e provocam uma unidade adicional de penalidade (o Deslocamento é reduzido em –3, e não –2, por exemplo). O dano aumenta à razão de um ponto por turno.

Dons de Pai Lobo

Estes Dons representam os principais pontos fortes dos filhos de Pai Lobo. Ao contrário de outras listas, os Dons de Pai Lobo estão disponíveis a Uratha de todas as tribos e augúrios. Representam aspectos de todos os lobisomens, elementos da estirpe a qual todos os lobisomens pertencem. Os Dons de Pai Lobo compõem uma lista "franqueada". Todo personagem lobisomem pode adquirir Dons desta lista ao mesmo custo da aquisição de Dons das listas relacionadas a augúrio e tribo.

Os Dons de Pai Lobo são ensinados por espíritos-ancestrais e espíritos da guerra que assumem forma de lobo.

Chamariz Lupino (•)

O lobisomem não é apenas uma pessoa com o poder de se transformar em lobo, trata-se de uma pessoa com alma de lobo. Sendo o Dom de Pai Lobo mais fácil de dominar, Chamariz Lupino permite a um membro do Povo recorrer a sua alma de lobo e projetá-la de tal maneira que ele mesmo venha a parecer mais animal do que humano. Muitos canídeos normais se sentem naturalmente pouco à vontade diante dos Uratha predadores, mas este Dom faz o lobisomem parecer um membro da alcatéia. Este Dom não proporciona nenhum controle adicional sobre lobos ou canídeos normais, mas o usuário achará mais fácil ganhar a confiança de uma alcatéia de lobos ou intimidar um cão de guarda.

Custo: nenhum.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: reflexa.

Quando ativado, este Dom confere ao personagem a capacidade de se comunicar com cães e lobos, independentemente da forma na qual se encontra. Além disso, ele recebe um dado extra em todos os testes Sociais que envolvam lobos ou outros canídeos. Os efeitos do Dom persistirão do nascer ao ocaso da lua, ou vice-versa.

Rapidez de Pai Lobo (••)

Dizem que Pai Lobo era veloz como o vento, capaz de alcançar as presas mais céleres. Os lobisomens têm naturalmente uma certa medida dessa velocidade, mas este Dom pode aumentar ainda mais sua rapidez. O lobisomem inteligente emprega este Dom para correr à mesma velocidade do resto da alcatéia e depois surpreender a presa com uma arrancada repentina no momento certo.

Este Dom não pode ser usado quando o lobisomem se encontra nas formas Hishu ou Dalu. O Deslocamento do

personagem é duplicado (depois de determinados os modificadores para sua forma atual). Além disso, o personagem subtrai dois dados das paradas de Armas de Fogo dos oponentes. Os efeitos duram uma cena.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: reflexa.

Uivo Primitivo (•••)

O lobisomem uiva com a voz do primeiro lobo, uma voz que os seres humanos e os animais reconhecem instintivamente devido a uma memória ancestral milenar. Aqueles que escutam o uivo são sobrepujados pelo medo que seus antepassados tinham dos lobos que caçavam à noite, dos predadores que ainda podem estar à caça deles.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Presença + Expressão + Pureza contra o Autocontrole do alvo.

Ação: disputada; a resistência é reflexa.

O uivo se faz ouvir por quilômetros, como qualquer uivo de lobo, mas o Dom afeta qualquer alvo num raio de dez metros para cada círculo de Instinto Primitivo do lobisomem. O grito não tem efeito pelo telefone nem por outros meios indiretos de comunicação. Os indivíduos afetados são tomados pelo medo como se fossem dominados pelo Aluamento (pág. 176). Se o índice de Autocontrole do ouvinte for igual ou superior ao número de sucessos obtidos, o alvo poderá agir normalmente, apesar de sentir um calafrio de medo primitivo. O usuário do Dom não pode selecionar os alvos que serão afetados ou ficarão imunes: o uivo afetará todos que o ouvirem.

Os metamorfos e os espíritos são imunes aos efeitos do Uivo Primitivo. Vampiros, magos ou outros seres sobrenaturais que nasceram humanos combinam Autocontrole com a característica de Resistência apropriada (como, por exemplo, Potência do Sangue) para resistir aos efeitos do Dom. As pessoas de sangue lupino e os ghuls não recebem esse bônus.

Dilaceração Brutal (••••)

Pai Lobo era mais do que um mero espírito-lobo. Ele era um espírito da guerra, dilacerava seus inimigos com presas e garras, mais brutal do que qualquer outro lobo carnal. Seus filhos herdaram muitas de suas capacidades. O lobisomem que tem este Dom é capaz de dirigir sua fúria para as garras e os caninos, infligindo ferimentos horrendos aos adversários. Considera-se um pecado contra a Harmonia empregar este Dom contra outros lobisomens, o equivalente a empregar uma arma de prata (pág. 181).

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: este poder não exige testes.

Ação: reflexa.

As garras e a mordida infligem dano agravado. A quantidade de dano infligida não varia. Será provocado dano agravado durante o resto da cena, a não ser que o usuário interrompa o efeito do Dom prematuramente.

Alcatéia Espiritual (•••••)

Até mesmo os Destituídos podem recorrer aos laços de parentesco. O lobisomem que tem este Dom é capaz de invocar antigos irmãos espirituais e conjurar uma alcatéia espectral do outro mundo para ajudá-lo na batalha. O lobisomem emite um grito de guerra e invoca este Dom. A cada sucesso obtido, um espírito Irmão-Lobo vai se materializar e seguir as instruções gerais do personagem. Os espíritos interpretam as ordens do lobisomem de acordo com suas faculdades, mas são orientados por sua natureza lupina. Eles lutam em grupo, em vez de se espalharem em várias direções ao mesmo tempo, e dão caça à presa em fuga, a menos que recebam ordens específicas para não prosseguir. Os espíritos retornarão às profundezas da Sombra tão logo não haja mais inimigos a combater. Se o usuário do Dom for morto enquanto os Irmãos-Lobos estiverem presentes, os espíritos lutarão até o assassino do conjurador morrer ou até serem derrotados, quando então partirão (os parâmetros do espírito Irmão-Lobo se encontram na pág. 244).

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Trato com Animais + Glória.

Ação: instantânea.

Dons da Proteção

Preservar a santidade dos diversos lugares que são sagrados para os Uratha: eis a razão primordial pela qual várias proteções mágicas foram desenvolvidas. Com o tempo, no entanto, o Povo encontrou inúmeras maneiras de utilizar as proteções fora dos loci, apesar de ainda serem usadas principalmente para defender esses locais. Estes Dons costumam ser ensinados por espíritos-lobos ou espíritos ancestrais.

Proteção contra Predadores (•)

Este Dom, a mais simples das proteções mágicas, faz com que os outros predadores saibam que um território foi reclamado por um lobisomem. Todos esses animais predadores percebem instintivamente que, se invadirem o território, eles serão atacados ou mortos, e a maioria se intimida ao saber disso, passando a evitar religiosamente o terreno protegido daí em diante, para não arriscar um confronto potencialmente fatal.

Custo: nenhum.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Honra.

Ação: prolongada (cinco sucessos a cada 2,5 quilômetros quadrados; uma hora por teste).

O lobisomem demarca a extensão de seu território (área máxima igual a 2,5 quilômetros quadrados por ponto de Instinto Primitivo do personagem) urinando em objetos posicionados nos limites da região. Se a proteção for instalada em volta de uma área que já contém mais de dez tipos de animais predadores a cada 2,5 quilômetros quadrados (como um zoológico), o Dom não terá efeito. Os animais que já se encontram na área de efeito da proteção mágica quando o Dom é invocado não são afetados.

O animal invasor precisa obter, num teste de Perseverança + Autocontrole, um número de sucessos superior ao número obtido pelo lobisomem no teste de Presença + Intimidação + Honra para entrar voluntariamente na área protegida. Se obtiver um número menor ou inferior, o animal será rechaçado ao chegar aos limites da área. A proteção persistirá durante um ciclo lunar. O animal arrastado involuntariamente para dentro da área não fica sujeito a penalidades. A proteção não impede outros lobisomens, criaturas sobrenaturais ou seres humanos de entrar no território. Funciona apenas contra répteis, aves e mamíferos predadores de

origem terrena. No entanto, a proteção será detectada por outros lobisomens e seres sobrenaturais dotados de sentidos capazes de reconhecê-la. Portanto, a invasão do território é uma escolha consciente que coloca o invasor em risco.

Proteção contra Seres Humanos (••)

Muitas vezes, o maior risco para um locus não são os rivais sobrenaturais dos lobisomens, e sim as massas prolíficas e ignorantes da humanidade, sempre ávidas por transformar o mundo a seu redor, sem jamais suspeitar os problemas oriundos da Sombra que esse tipo de coisa costuma atrair. Invadir ou desmatar as florestas protegidas por este Dom arranca das profundezas do cérebro primitivo uma sensação inigualável de terror. "Alguma coisa que vive aí dentro é muito mais forte que você", grita a mente. "Uma coisa faminta que vai devorá-lo." Alguém determinado a entrar na área protegida pode se convencer a fazê-lo, mas o casual excursionista ou outra pessoa indiferente acabará se afastando.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Presença + Intimidação + Sabedoria.

Ação: prolongada (cinco sucessos a cada 2,5 quilômetros quadrados; uma hora por teste).

O lobisomem demarca a extensão de seu território (área máxima igual a 2,5 quilômetros quadrados para cada ponto de Instinto Primitivo do personagem) urinando em objetos posicionados nos limites da região. Para entrar na área protegida, um ser humano precisará passar num teste de Perseverança + Autocontrole. O ser humano que falhar no teste de Perseverança + Autocontrole, mas for obrigado a entrar no território por algum motivo, tentará fugir a toda a velocidade assim que possível; se não for possível fugir, ele se encolherá num canto, trêmulo, incapaz de fazer outra coisa a não ser balançar-se para frente e para trás, em completo silêncio.

Este Dom não funciona nas áreas onde os seres humanos normalmente são abundantes, como é o caso de dois ou mais quarteirões de uma cidade grande. O poder não é capaz de lidar com uma massa tão grande de pessoas. Os Uratha que utilizam o Dom num lugar como esse precisam restringir a área afetada a um edifício, beco ou estacionamento que não tenha tanta atividade e não seja densamente povoado. A área protegida afastará as pessoas daí em diante. Este Dom não afasta outros seres sobrenaturais, como magos ou ghuls. Contudo, funciona com as pessoas de sangue lupino. A proteção persistirá durante um ciclo lunar.

Proteção contra a Tecnologia (•••)

Os lobisomens são criaturas de uma época primitiva. Antes de tudo, eles contam com seus dentes e suas garras, depois com os poderes que conquistaram no mundo espiritual e, num distante terceiro lugar, com a tecnologia humana. Naturalmente, eles têm a tendência de dispor o campo de batalha a seu favor, fazendo de tudo para garantir que suas presas contem com vantagens semelhantes, e não com artefatos avançados. Este Dom é uma maneira eficaz de anular qualquer vantagem tecnológica e fazer pender a balança para o lado dos lobisomens.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Presença + Ofícios + Sagacidade.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem angaria a hostilidade dos espíritos locais de natureza tecnológica. Esses espíritos não agirão instantaneamente, mas aguardarão o momento certo para infernizar a vida do personagem.

Falha: O personagem não consegue conjurar a proteção mágica.

Êxito: Com seu uivo, o lobisomem ergue uma barreira espiritual que destruirá qualquer artefato eletrônico e dispositivo mecânico mais complexo que uma simples alavanca ou arco no interior da área protegida (raio igual a 1,5 metro para cada sucesso obtido). Os aparelhos eletrônicos dentro dessa zona serão completamente inutilizados e os dispositivos mecânicos complexos, como automóveis e armas de fogo, deixarão de operar. Carros controlados por computadores de bordo não funcionarão de jeito nenhum. Todos os aparelhos exclusivamente mecânicos, entre eles a maioria das armas de fogo e dos modelos mais antigos de automóveis, terão uma boa chance de sofrer uma falha mecânica; todas as tentativas de usar esses aparelhos ficarão reduzidas a um teste de sorte. Os efeitos deste Dom persistirão durante uma cena.

Êxito excepcional: O raio da área de efeito chega a cinco metros por sucesso obtido.

Proteção contra a Sombra (••••)

Este Dom é invocado em raras ocasiões, pois nega aos lobisomens o acesso a uma de suas maiores vantagens: o mundo espiritual. A Proteção contra a Sombra, na verdade, fortalece o Dromo na área protegida. O lobisomem que utiliza a proteção delimita as fronteiras com desenhos e motivos intrincados. Depois ele invoca o poder do lado físico de seu ser e, ao mesmo tempo, renega seu lado espiritual. As ondas de distorção dessa renúncia fortalecem a barreira que separa os mundos físico e espiritual até mesmo nas áreas que normalmente seriam consideradas espiritualmente sacrossantas (na verdade, o uso constante deste Dom pode danificar permanentemente a ligação espiritual da área e criar um Ermo, a critério do Narrador).

O Dom é considerado importante para compensar os danos ao Dromo, provocados pelos Beshilu e por outras criaturas que tentam destruir a barreira entre os mundos físico e espiritual. Mesmo assim, alguns Uratha desconfiam dos lobisomens que conhecem este Dom, pois temem que esse poder seja usado contra os lugares considerados sagrados pelo Povo.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Presença + Ocultismo + Glória.

Ação: prolongada (trinta sucessos; uma hora por teste).

O êxito aumenta em um dado a penalidade imposta às tentativas de atravessar o Dromo ou de enxergar através dele na área protegida. A área máxima que pode ser protegida por este Dom é igual ao Instinto Primitivo do personagem em dezenas de metros quadrados. Os efeitos deste Dom persistirão durante um ciclo lunar, mas o personagem poderá reverter o ritual usando um ponto de Essência e executando a proteção mágica ao contrário; isso só funciona quando se trata de desfazer os efeitos de uma aplicação anterior deste Dom, e não quando o intuito é reduzir o Dromo que nunca foi modificado. Este Dom chega até mesmo a

funcionar dentro de um locus, mas certamente acarretará a ira dos espíritos da vizinhança.

Resultados dos testes

Falha dramática: Obtém-se o efeito contrário, seja o reforço ou o enfraquecimento do Dromo. O nível da barreira é alterado em um ponto no sentido errado. Todos os sucessos acumulados são perdidos.

Falha: Não são obtidos sucessos desta vez.

Êxito: Faz-se algum progresso no sentido de enfraquecer ou fortalecer o Dromo.

Êxito excepcional: Faz-se progresso considerável no sentido de enfraquecer ou fortalecer o Dromo.

Proteção do Sono Espiritual (•••••)

Entoando o acalanto que Luna teria cantado para os filhos de Pai Lobo, o lobisomem faz sua voz atravessar o Dromo; do outro lado, a melodia suave continuará ecoando. Os espíritos que fizerem a travessia e entrarem na área protegida ouvirão os acordes obsedantes da canção e serão embalados até sucumbir a um sono encantado e profundo. Os lobisomens costumam usar este Dom para proteger uma área de espíritos hostis sem precisar feri-los ou ofendê-los.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Manipulação + Ocultismo + Pureza contra Resistência.

Ação: instantânea; pode ser disputada.

Resultados dos testes

Falha dramática: A canção incita os espíritos locais, que receberão um bônus de +1 para resistir a todos os Dons que o personagem usar contra eles durante o resto da cena.

Falha: A canção não afeta os espíritos locais.

Êxito: A proteção persistirá durante um turno para cada sucesso obtido e afetará uma área de raio igual a cinco metros por sucesso, cujo centro é o personagem. A proteção funciona dos dois lados do Dromo, afetando espíritos tanto no mundo físico como no reflexo Sombrio da área tomada como alvo. Os espíritos que se encontram na área protegida (aqueles que já estavam presentes ou aqueles que entrarem na área enquanto a proteção ainda estiver ativa) adormecerão imediatamente, e continuarão dormindo durante dias, a menos que tenham êxito num teste de Resistência. Mesmo que permaneçam despertos, a sonolência provocada pela canção imporá uma penalidade de –1 a todas as ações tentadas pelos espíritos. A maioria dos espíritos que não sucumbem imediatamente ao efeito da proteção reconhece o risco e deixa a área protegida o mais rápido possível.

Os espíritos que sucumbem ao sono induzido por esta proteção só despertarão se forem atacados fisicamente. Tão logo cessem os efeitos da proteção, qualquer espírito que tenha adormecido dessa maneira poderá despertar depois de passar num teste reflexo de Resistência. É possível fazer um novo teste por dia até o espírito acordar.

Lobisomens, Dominados, Hostes ou outras criaturas feitas de carne e espírito que se encontram no Reino das Sombras são afetados pela proteção como se fossem espíritos, exceto que o teste de resistência é realizado com a parada de Perseverança + Instinto Primitivo e com um bônus de +3. As criaturas que se encontram no Reino das Sombras, mas não têm um lado espiritual (como os magos), não ficam sujeitas aos efeitos da proteção mágica, assim como os espíritos submissos e confinados dentro de fetiches ou aqueles que não possam agir independentemente (com a exceção daqueles que se apossaram de hospedeiros vivos).

O lobisomem pode tentar usar este Dom uma vez ao dia.

Êxito excepcional: A proteção persistirá durante mais dois turnos.

Dons da Tecnologia

A tecnologia, em seu sentido mais amplo, é o modo como as pessoas usam as descobertas e as invenções. É interdependente e muitas vezes extremamente especializada. A tecnologia é o forte dos Mestres do Ferro, que estão relacionados a estes Dons. Mesmo assim, muitos outros lobisomens acham extremamente valioso saber como sabotar computadores de última geração e outros dispositivos, principalmente ao lidar com assuntos humanos e urbanos. Estes Dons também representam a maneira mais vantajosa de usar a tecnologia existente. Os espíritos urbanos e os espíritos de vários metais e formas de energia, como a eletricidade, são os instrutores mais comuns destes Dons.

Rebimboca da Parafuseta (•)

Este Dom torna um artefato tecnológico específico e ao alcance da mão, como um telefone celular, um computador ou o motor de um carro, temporariamente inútil. O defeito não terá causa externa aparente. Na verdade, o lobisomem que emprega este Dom interrompe o fluxo de energia espiritual para dentro do objeto e, desse modo, provoca uma pane.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Raciocínio + Ofícios + Pureza.

Ação: instantânea.

O jogador precisa declarar especificamente qual objeto seu personagem deseja inutilizar e o lobisomem terá de tocá-lo. O objeto deixará de funcionar durante um número de turnos igual ao de sucessos obtidos. Se o objeto estiver nas mãos de alguém, que tenta evitar que o lobisomem toque a coisa, será necessário um teste bem-sucedido para estabelecer contato (consulte a seção "Contato físico com o alvo", pág. 157 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Entre os artefatos tecnológicos que podem ser sobrepujados temos qualquer coisa industrializada que possua pelo menos três partes distintas: pode ser um revólver, mas não uma dobradiça, nem uma seringa. O objeto não pode ser maior que o próprio lobisomem na forma Hishu. O lobisomem consegue afetar o motor de um carro, mas não o automóvel inteiro.

Anoitecer (••)

Tanto os seres humanos quanto os lobisomens dependem do poder da luz para executar inúmeras tarefas. Este Dom permite ao usuário apagar toda e qualquer luz elétrica (isto é, lâmpadas, lanternas à pilha, iluminação de rua) numa área específica.

Custo: um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Raciocínio + Furto + Sagacidade.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O uso mal-sucedido do Dom alerta os espíritos tecnológicos locais. Todos os espíritos associados à tecnologia que se encontram na área ficarão cada vez mais hostis em relação ao personagem durante um mês lunar.

Falha: Nada acontece.

Êxito: O personagem precisa tomar como alvo uma área específica ao alcance de sua visão (sem ajuda de dispositivos ópticos); o Dom não funciona com áreas visualizadas a distância por meio de binóculos, sistemas de segurança ou coisas do gênero. Obtendo-se êxito, serão apagadas as luzes de uma casa com aproximadamente 180 metros quadrados de área, sendo que cada sucesso adicional, por exemplo, extinguirá as luzes de um andar inteiro num grande edifício comercial. Este Dom não desliga simplesmente as luzes: ele as impede totalmente de funcionar. Os efeitos persistirão durante uma cena ou até o personagem decidir interrompê-los.

Êxito excepcional: O personagem passa a controlar seletivamente as fontes tecnológicas de luz da área e, se assim desejar, poderá escolher uma fonte para continuar funcionando.

Traição do Ferro (•••)

Com um gesto e um rosnado, o lobisomem desperta temporariamente o espírito de uma máquina e o induz a um breve acesso de raiva e independência. O revólver estremece nas mãos do dono, recusando-se a fazer mira; o volante do carro gira desvairadamente.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Ofícios + Glória – Perseverança.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Dom desperta temporariamente o espírito, mas este se mostra dócil, e não rebelde. O espírito vai conferir um dado extra a qualquer tentativa de usar o objeto durante o resto da cena.

Falha: O espírito da máquina não é despertado.

Êxito: O usuário do Dom aponta o dispositivo mecânico em questão, que precisa estar num raio de dez metros para cada ponto de Instinto Primitivo e ser formado por, no mínimo, duas partes móveis distintas. Se alguém já estiver tentando usar o dispositivo, essa pessoa resistirá com sua Perseverança.

Se o usuário do Dom tiver êxito, o espírito do dispositivo, para todos os efeitos, ficará incontrolável durante um turno para cada sucesso. Toda e qualquer tentativa de usar a máquina enquanto valerem os efeitos do Dom ficará reduzida a um teste de sorte.

Êxito excepcional: O espírito fica excepcionalmente zangado e continuará rebelde até o fim da cena.

Maschinegeist (••••)

O lobisomem que invoca este Dom funde seu ser com o espírito de uma determinada máquina ou aparelho eletrônico, como um computador ou um ônibus escolar. Ele vê o que a máquina vê e sente o que a máquina sente, aproveitando-se de todo e qualquer conhecimento oculto ou percepção sensorial implicada. Para aqueles que não dominam nem estão acostumados com os Dons da Tecnologia, este Dom é um tanto quanto assustador, pois o lobisomem que emprega Maschinegeist "une-se" ao alvo, deixando seu corpo e sua consciência individual temporariamente para trás.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Raciocínio + Informática + Sabedoria.

Ação: instantânea ou prolongada (dez a vinte sucessos exigidos; cada teste representa o intervalo de um minuto).

Resultados dos testes

Falha dramática: O espírito do objeto se ofende com a tentativa de invasão do personagem e não será possível unir-se a ele de nenhuma maneira durante 24 horas.

Falha: nenhum contato é estabelecido.

Êxito: O jogador tem êxito num teste de Raciocínio + Informática + Sabedoria e o personagem estabelece um vínculo com um dispositivo elétrico ou mecânico ao alcance de sua mão. O lobisomem, ao se unir ao espírito do alvo, entra em transe. Ele só perceberá o mundo que o cerca por meio dos sentidos da máquina. Unindo-se ao espírito de um carro, por exemplo, ele "sentirá" aquilo que tocar o carro e "verá" por meio dos faróis, do pára-brisa ou dos espelhos do automóvel, mas não enxergará aquilo que um passageiro veria se passasse a cabeça pela janela. Não é possível utilizar outros Dons fora do próprio corpo.

A máquina não precisa estar em atividade (mas tem de estar fisicamente intacta, ou ao menos em condições de funcionar) para o Dom fazer efeito. O lobisomem é capaz de se unir a um televisor desligado ou a um carro parado. Somente um lobisomem por vez pode se comunicar com um objeto por meio deste Dom.

Se o espírito da máquina já estiver desperto, a união levará apenas um turno: uma ação instantânea. Se estiver adormecido, a união levará tempo, dependendo da complexidade da máquina envolvida; a união não desperta o espírito. Exige-se uma ação prolongada para estabelecer contato. Uma máquina simples, como um cortador de grama, talvez exija dez sucessos, ao passo que um aparelho grande ou complicado, como um computador, pode precisar de vinte. O lobisomem ficará em transe durante todo o prolongado processo de união.

Com o estabelecimento do vínculo, o lobisomem terá acesso ao conhecimento e às informações detidas pela máquina, a critério do Narrador. A união com um televisor de um desleixado quarto de motel pode revelar quem esteve no quarto recentemente e o que foi feito ali, mas a "memória" de um televisor não será tão abrangente quanto a de um computador. A comunhão com um computador de grande porte pode dar ao personagem centenas de informações, mais até do que ele é capaz de absorver. O personagem reterá as informações durante um minuto depois de romper o contato.

O personagem conseguirá manter o vínculo com o espírito da máquina durante um número de turnos igual a sua Harmonia, ou poderá romper o contato antes disso, com uma ação instantânea, se já tiver encontrado todas as informações que procurava.

Se o objeto ao qual a psique do personagem está ligada for destruído, a identidade do personagem voltará imediatamente a seu corpo. Todo o dano estrutural infligido ao objeto também será subtraído do painel de Vitalidade do personagem. Se seu corpo for atacado, o lobisomem terá consciência imediata do fato. Se o corpo ficar inconsciente, o espírito do personagem retornará. Se o corpo morrer, a psique do lobisomem ficará presa no objeto até terminar o efeito do Dom e depois se perderá para sempre.

Êxito excepcional: O personagem conseguirá manter contato com o espírito do objeto durante um número de horas igual a seu índice de Harmonia.

Criar Tecnologia (•••••)

Para o mestre do animismo tecnológico, os aparelhos complicados não passam de outro elemento a ser conjurado a seu bel-prazer. Este Dom permite ao lobisomem criar a tecnologia mais sofisticada a partir dos materiais mais simples.

Custo: um ponto de Essência + um ponto de Força de Vontade.

Parada de dados: Inteligência + Ofícios + Sagacidade.

Ação: prolongada (cinco a cinqüenta sucessos necessários; passa-se um turno a cada teste).

O personagem precisa ter os materiais fundamentais, como metal ou plástico, em massa aproximadamente equivalente ao objeto que ele deseja criar. Também precisa saber como criar o dito objeto, ou então ter acesso às instruções necessárias para a construção de algo desse tipo. O personagem não conseguirá criar uma bomba complicada sem conhecer a fundo o uso de explosivos ou sem um manual ou outro conjunto de instruções que explique como criar o artefato. Dadas essas limitações, o Dom pode duplicar com rapidez e eficiência praticamente toda e qualquer tecnologia imaginável. Com alguns quilos de metal e areia, por exemplo, o personagem é capaz de criar um computador rudimentar. Um punhado de vidro poderia se transformar numa lente de aumento. Quanto mais complexo for o objeto, maior será o número de sucessos necessário. Com cinco sucessos, seria possível fabricar umas doze balas; com quinze, uma pistola; ao passo que um carro ou um computador exigiram um total de cinqüenta.

Ritos

Os ritos representam a capacidade do lobisomem de invocar seus distantes parentes espirituais, de apelar para antigas interdições e velhos pactos firmados quando o mundo ainda era jovem. Muitos rituais humanos são ecos do verdadeiro poder de um rito, um poder que os mortais perderam na época da *Susuru Hafarrakum*. Os lobisomens ainda conseguem fazer funcionar esses antigos rituais. Sua natureza em parte espiritual e os supostos laços de parentesco com Pai Lobo e Luna conferem a suas vozes uma premência que os mortais não conseguem reproduzir. Estes rituais precisam ser executados da maneira correta para obter a resposta de um espírito e imbuir a cerimônia com poder sobrenatural.

O que veremos a seguir não é uma lista completa de ritos. A maioria dos ritos apresentados nesta seção existe há milhares de anos entre os Uratha. Na verdade, muitos deles são anteriores à Cisão. Estes rituais são simplesmente os mais comuns, encontrados onde quer que vivam os lobisomens. A maioria destes ritos também é conhecida pelas Tribos Puras, e não só pelos Destituídos.

Aquisição de Ritos

Em vez de escolher um Dom durante a criação do personagem, o jogador pode adquirir a característica Rituais. A "escolha livre" com a qual você pode normalmente selecionar um Dom de qualquer lista é trocada por um único círculo em Rituais (não é possível adquirir mais de um círculo

durante o processo de criação). Esse círculo dá ao personagem acesso aos ritos que a cultura Uratha conhece e ensina a seus membros. Logo depois da Primeira Transformação, o personagem presumivelmente passará os primeiros dias nas proximidades ou na companhia de um mestre ritualista, ou então ele passará algum tempo aprendendo a selar pactos com espíritos, por meio de obrigações maquinais e prestação de serviços. O Narrador também pode deixar o personagem aprender esses ritos no intervalo narrativo que representará os primeiros dias e semanas da crônica.

Um círculo em Rituais confere ao personagem um único rito de índice 1, a ser escolhido da lista a seguir. É possível aprender outros ritos de índice 1 durante o jogo com o investimento de pontos de experiência (pág. 247). O personagem pode conhecer tantos ritos quantos o jogador desejar, desde que ele tenha a experiência necessária. No entanto, o lobisomem não pode conhecer ritos de índice superior a seu nível de Rituais. Sendo assim, com Rituais •, ele não terá acesso a nenhum rito de índice 2 a 5.

Com a experiência, é possível adquirir outros círculos de Rituais durante o jogo, como se essa característica fosse uma lista de Dons relacionada ao personagem. Os novos círculos são adquiridos ao custo do novo índice vezes cinco (pág. 247). Se o personagem não adquirir Rituais durante o processo de criação, a característica poderá ser adquirida no decorrer da crônica. Considera-se Rituais uma característica "relacionada" a todos os Uratha e, portanto, para aumentá-la, sempre se investe um número de pontos de experiência igual ao novo índice vezes cinco. Ao contrário das verdadeiras listas de Dons, os índices de Rituais não são limitados pelo Renome. Você não precisa impressionar os espíritos para adquirir as habilidades de um mestre ritualista.

Com índices mais elevados de Rituais, o personagem será capaz de aprender ritos cada vez mais poderosos. Lembre-se, no entanto, de que ele só pode ter um círculo de Rituais no momento da criação (além disso, somente seu Dom de escolha livre pode ser trocado por Rituais; as opções relacionadas às listas genéricas — no caso dos Lobos Fantasmas, que não têm tribo — e às de tribo ou augúrio não são negociáveis).

Toda vez que adquirir um novo círculo de Rituais, o personagem receberá um novo rito de valor idêntico. Portanto, ao adquirir Rituais •••, ele terá direito a um rito de índice 3, sem custos.

Descrições dos Ritos

Todas as descrições dos ritos dividem-se em três partes: uma discussão geral do propósito da operação e de sua história (quando esta é conhecida), como o rito é de fato executado e as regras de jogo. A maioria dos ritos não apresenta custo em Essência nem Força de Vontade; para aqueles que de fato o apresentam, os pontos investidos serão perdidos se o rito for interrompido antes de chegar ao fim.

Os ritos costumam ser de natureza muito formal, mas nunca são considerados ações maquinais. Os ritos cuja execução exige mais do que uma ação instantânea podem ser interrompidos. O rito fracassará automaticamente se o lobisomem que o pratica for paralisado, agarrado, emudecido ou tolhido a ponto de algo assim interromper o andamento da operação. Cada ponto de dano sofrido num determinado turno durante a celebração de um rito será aplicado como uma penalidade ao próximo teste similar realizado. Outros fatores também podem influenciar as tentativas no caso de ações instantâneas ou prolongadas.

O trabalho de equipe (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 133) é possível no caso da celebração de um rito prolongado, mas somente quando os assistentes também conhecem o rito em questão. O trabalho de equipe não é possível no caso de um rito que requer apenas uma ação instantânea. Os assistentes fazem testes de Harmonia, são aplicados todos os modificadores relevantes e os sucessos obtidos são acrescentados às (ou as penalidades provocadas por eles, no caso de falhas dramáticas, são subtraídas das) paradas de dados a serem lançadas em nome do principal mestre ritualista.

Observe que os Narradores (e os jogadores, com a aprovação do Narrador) têm a liberdade de trocar a seção "Execução do rito" de qualquer ritual que os personagens conheçam, desde que a representação do rito continue adequada ao tema, exija algum tempo e envolva ainda os mesmos participantes. Nesse caso, a versão de um personagem pode ser a versão dominante do rito, ou então uma variação regional, como o Narrador achar melhor.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+2	O mestre ritualista é bem-sucedido num teste de meditação antes do ritual (isto é, ele acumula quatro ou mais sucessos na tarefa Meditar, pág. 51 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**)
+2	Perto de um locus poderoso (índice ••••+)
+1	Perto de um locus (índice • a •••)
+1	O ritualista está nas boas graças dos espíritos locais
+1	O ritualista se encontra na forma Dalu
+1	A lua augural do mestre ritualista está no céu
–1 a –3	O celebrante está sujeito a penalidades devidas a ferimentos
–1	Os espíritos locais são hostis ao ritualista
–1	Cidade pequena ou subúrbio de metrópole (somente se o rito for executado no mundo físico)
–1	Ambiente cheio de distrações (barulho, cheiros fortes)
–2	Os companheiros de alcatéia estão travando combate
–2	Densa área urbana (somente se o rito for executado no mundo físico)
–2	O mestre ritualista é atacado durante o rito, mas não sofre dano
–3	O rito é celebrado no Ermo

Banimento de Seres Humanos (•)

Este ritual rápido e simples expulsa um ser humano ou animal vivo do mundo espiritual e manda-o de volta ao mundo físico. O ritual de Banimento de Seres Humanos era bastante usado antes da Cisão — quando um ser humano poderia entrar facilmente no mundo espiritual —, mas hoje o Dromo serve de barreira. Este rito não é muito empregado no mundo contemporâneo, pois os seres humanos raramente entram no mundo espiritual (seja deliberada ou acidentalmente). No entanto, é possível resgatar um ser humano aprisionado por acidente ou maldade no Reino das Sombras. Muitos lobisomens modernos usam este ritual para interferir nas atividades de xamãs e magos humanos que entram no mundo espiritual.

Execução do rito: Este ritual simples pode ser executado em apenas um turno. O ritualista precisa estar ao alcance do alvo, mas não é necessário manter contato físico com o mesmo. O ritualista emite um uivo enfurecido e manda o indivíduo voltar para seu reino de origem.

Parada de dados: Harmonia (contra a Perseverança do alvo).

Ação: instantânea ou disputada; a resistência é reflexa.

Se o alvo humano do ritual for capaz de realizar operações mágicas para permanecer no mundo espiritual, será possível fazer um teste de Perseverança em nome dele a fim de disputar o resultado com o lobisomem. Se o ser humano não for usuário de magia, o rito envolverá apenas uma ação instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O rito fracassa e não poderá ser usado novamente contra o mesmo alvo durante o resto da cena.

Falha: Se o número de sucessos obtidos pelo ser humano for igual ou superior àqueles obtidos pelo ritualista, o alvo permanecerá onde está. Se o alvo for incapaz de utilizar magia e o lobisomem não obtiver nenhum sucesso, o ser humano também permanecerá no mundo espiritual.

Êxito: O ser humano banido retorna instantaneamente ao mundo físico, para o local equivalente mais próximo. Se, no momento, estiver num lugar que não tem análogos terrestres (pág. 260), ele será devolvido a um local importante para ele (como sua casa ou cidade natal), escolhido aleatoriamente.

Êxito excepcional: O alvo não conseguirá voltar ao mundo espiritual durante um número de dias igual ao índice de Harmonia do lobisomem.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
–3	O alvo tem poderes sobrenaturais (como um ghul ou mago). Aplica-se o modificador ao teste realizado pelo ritualista.

Rastro Compartilhado (•)

Todo lobisomem é capaz de perceber até mesmo restos tênues de uma trilha de odor desde que tenha provado o sangue de sua presa. Este rito remonta aos primeiros tempos, à tarefa lendária de rastrear espíritos e homens extraviados e impedi-los de passar para o lado errado das Comarcas. Os lobos não caçam sozinhos, nem os Uratha: eles seguem suas presas em alcatéias. No passado remoto, os lobisomens aprenderam a compartilhar o odor detectado.

Execução do rito: Primeiro, o mestre ritualista precisa reunir os membros de sua alcatéia numa área pequena e tranqüila. Em seguida, o ritualista uiva para Pai Lobo, e os membros da alcatéia fazem coro. No ponto culminante, o lobisomem que provou o sangue da presa abre um corte na própria língua com uma faca consagrada e a passa aos demais. Todos os outros membros presentes experimentam o sangue. Quando a faca for devolvida ao mestre ritualista, todos os lobisomens presentes "terão" o odor e serão capazes de localizar a presa como se eles mesmos a tivessem mordido. Este rito compartilha apenas o odor mais recente detectado pelo mestre ritualista e só funciona nas primeiras duas horas logo depois da vítima ter sido mordida.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (cinco sucessos por companheiro de alcatéia; cada teste representa um turno).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos acumulados são perdidos.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado.

Êxito: Todos os participantes agora têm o odor e são capazes de localizar a presa como se tivessem provado-lhe o sangue (consulte a tarefa "Rastrear", pág. 178).

Êxito excepcional: Todos os testes de rastreamento realizados com a intenção de localizar a presa em questão, inclusive aqueles realizados pelo lobisomem que detectou inicialmente o cheiro da presa, recebem um dado extra.

Rito da Marca Espiritual (•)

Este ritual invoca os Lunos para confirmar que um determinado lobisomem conquistou uma grande medida de Renome. Os Lunos respondem assinalando o indivíduo com marcas prateadas, provando que ele fez jus ao direito a uma posição superior entre sua gente e entre os espíritos. Tradicionalmente, um lobisomem tem de celebrar este rito para um outro. Em geral, considera-se demasiado arrogante e grosseiro celebrá-lo em causa própria, mas alguns Lobos Fantasmas não têm outra alternativa.

Execução do rito: O ritualista entoa um cântico que louva a força e a sabedoria do alvo. O enunciado exato do cântico pode ser poético ou moderno, dependendo dos talentos do mestre ritualista, mas precisa ser respeitoso. Enquanto canta, o mestre ritualista passa as unhas (ou as garras, se estiver na forma Dalu) pela pele do alvo, formando padrões ritualísticos. À medida que o rito avança, os padrões começam a emitir um brilho prateado e assumem a forma de marcas espirituais.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (quinze sucessos; cada teste representa um minuto de empenho).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos e o mestre ritualista é obrigado a recomeçar. Esse fracasso na tentativa de reverenciar o alvo do rito é considerado vergonhoso.

Falha: Não se obtém nenhum sucesso.

Êxito: Os sucessos são acrescentados ao total. Se o total chegar a quinze sucessos ou mais, as marcas aparecerão do nada, depois se apagarão, adotando a condição apropriada (a invisibilidade, caso o rito ocorra no mundo físico).

Êxito excepcional: Os sucessos são acrescentados ao total. Se o total chegar a vinte sucessos ou mais, as marcas se apagarão mais lentamente. O alvo terá um bônus de +1 em todos os testes Sociais realizados com o intuito de influenciar os espíritos durante o resto da cena.

Rito de Dedicação (•)

O corpo de um lobisomem impregna-se de Essência, permitindo-lhe infringir as "leis" do mundo físico de maneiras que a ciência considera impossíveis. Por exemplo, o lobisomem é capaz de entrar fisicamente no mundo espiritual ou quadruplicar sua massa num instante ao mudar de forma. Contudo, essa energia espiritual não impregna automaticamente os pertences do lobisomem. Mudar para Dalu quase certamente danificará as roupas do lobisomem, e a mudança para qualquer outra forma as destruirá. Do mesmo modo, quando o lobisomem entra no mundo espiritual, seus pertences terrenos ficam para trás. Este rito permite ao lobisomem vincular ritualmente os objetos terrenos — como roupas, relógios de pulso ou armas — a sua Essência.

Quando o lobisomem muda de forma, o item de vestuário ou equipamento vinculado ritualmente ou "dedicado" também muda para se adaptar à nova forma do usuário, se isso for possível, ou então se integra ao corpo dele. Por exemplo, se o lobisomem tiver dedicado uma muda de roupas, um colar e um relógio de pulso, todos esses objetos mudarão de tamanho para se adaptar à forma Dalu assumida por ele. Quando o Uratha mudar para Gauru, as roupas se integrarão ao corpo dele, mas o relógio de pulso e o colar talvez mudem de forma mais uma vez. Quando ele assumir a forma Urhan, o relógio também se unirá ao corpo do lobisomem, mas o colar talvez permaneça. Além disso, todos esses objetos vão continuar a acompanhá-lo quando ele entrar no mundo espiritual, mas não a lanterna *não dedicada* que ele traz consigo.

Execução do rito: O mestre ritualista pode aplicar este ritual a si mesmo ou a outros lobisomens. É preciso rasgar o beneficiário com uma das garras e esfregar o sangue dele no objeto em questão, desenhando um motivo circular. No auge do rito, o objeto absorverá o sangue, sem deixar manchas. O ritual demanda alguns minutos por item a ser dedicado.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (dez sucessos; cada teste representa um turno).

Resultados dos testes

Falha dramática: O rito fracassa e todos os sucessos acumulados são perdidos.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado ao teste no espaço de tempo em questão.

Êxito: O alvo pode ter vinculado a ele no máximo um objeto para cada círculo de seu índice de Instinto Primitivo. Mais tarde, ele poderá optar por "liberar" um objeto dedicado a fim de dedicar um outro. O alvo não precisa ter todos os objetos dedicados a ele de uma vez só. Por exemplo, este ritual poderia vincular dois novos objetos a um personagem que já tem dois objetos dedicados a ele, desde que seu índice de Instinto Primitivo fosse no mínimo igual a 4.

Uma simples muda de roupas conta como um objeto. Uma mochila e seu conteúdo também contam como um objeto, mas só vale o conteúdo que está dentro da mochila no momento do rito. Se, mais tarde, o lobisomem adicionar alguma coisa à mochila, essa coisa não será considerada dedicada, a menos que o rito seja celebrado novamente, agora com a inclusão do novo objeto. O conteúdo dos bolsos de uma peça de roupa não é considerado parte da roupa, a menos que o lobisomem dedique essa peça de roupa como um objeto à parte. Portanto, se o lobisomem dedicar a si mesmo suas calças *jeans* favoritas como um objeto, a carteira dentro do bolso será considerada dedicada.

Êxito excepcional: O objeto não será descontado do limite imposto pelo Instinto Primitivo do personagem no que se refere ao número de objetos que ele pode dedicar a si mesmo. A dedicação é gratuita ou conta como um bônus.

Rito de Renúncia (•)

Às vezes, o lobisomem descobre que simplesmente não consegue mais se considerar um membro de sua tribo. Talvez ele tenha feito a escolha errada durante sua iniciação; talvez sua ideologia tenha mudado diante das pressões da vida de Destituído. Nesses casos, é melhor renunciar for-

malmente a sua tribo para começar uma vida nova do que ceder à tamanha pressão.

O rito não permite, de fato, que se abandone a tribo. O lobisomem que não celebra este rito não está misticamente destinado a ser um membro de sua tribo para sempre. Não, este rito permite ao lobisomem deixar formalmente sua tribo sem que isso ofenda em demasia o totem patrono e os outros membros. Celebrado o Rito de Renúncia, o lobisomem estará livre para passar por um segundo Rito de Iniciação e se unir a uma outra tribo, ou então simplesmente se tornar um Lobo Fantasma.

Execução do rito: O lobisomem que deseja renunciar a sua tribo precisa celebrar pessoalmente este rito. O rito costuma ser celebrado na presença de um ancião da tribo, mas, não havendo um capaz de (ou disposto a) participar, o suplicante geralmente o substitui por um espírito conjurado, membro da ninhada do totem tribal, ou por uma efígie do totem tribal. O rito tem início com um uivo grave, que implora clemência. Em seguida, o mestre ritualista começa o discurso cerimonial de renúncia, louvando as virtudes da tribo e, ao mesmo tempo, admitindo sua incapacidade de primar por elas. Na maioria das variações do rito, o suplicante livra-se de um símbolo de afiliação à tribo (uma Sombra Descarnada poderia se despojar solenemente de todos os trajes e fetiches, ao passo que um Garra de Sangue talvez extirpasse a cicatriz obtida no Rito de Iniciação). No encerramento, o ritualista se ajoelha, faz uma reverência ou expõe o ventre diante do ancião, do espírito ou da efígie, num gesto final de conciliação.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (cinqüenta sucessos; cada teste representa dez minutos de empenho).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos. O personagem cometeu uma gafe embaraçosa e insultou a tribo ou o totem tribal em questão e provavelmente fará alguns inimigos.

Falha: Não se obtém nenhum sucesso desta vez.

Êxito: Obtêm-se sucessos. Se o personagem obtiver o total necessário, o rito será concluído e ele não mais será considerado membro da tribo. O personagem perde um círculo de Renome na categoria associada a sua antiga tribo. Mais tarde, o lobisomem pode optar por se unir a uma tribo diferente, caso no qual ele será obrigado a passar pelo Rito de Iniciação da nova tribo, como de praxe. Se optar por não se filiar a uma outra tribo, ele será considerado um Lobo Fantasma.

Êxito excepcional: Obtêm-se sucessos. Se o personagem tiver obtido 55 sucessos ou mais, seu argumento final terá sido excepcionalmente tocante e seus antigos irmãos de tribo o verão com mais benevolência e companheirismo do que seria esperado.

Rito Fúnebre (•)

Celebra-se o Rito Fúnebre depois da morte de um lobisomem. São três as finalidades: primeiro, prestar as devidas honras ao espírito do valente falecido; segundo, o rito dá aos companheiros, aliados e amigos do morto a oportunidade de aceitar a tragédia; terceiro, o ritual envia o espírito do lobisomem morto para os reinos ancestrais ou para a outra vida.

Dizem que este rito foi celebrado pela primeira vez pelos ancestrais das Tribos Puras por ocasião da morte de Pai Lobo, e há rumores de que essa operação destroçou o mundo espiritual e a própria Terra com a agonia da morte de Pai Lobo. A forma moderna do ritual não tem esse efeito.

Execução do rito: A execução deste ritual geralmente leva cerca de uma hora. O ritualista e todos os participantes esfregam uma pequena quantidade do próprio sangue no cadáver do alvo e no jazigo definitivo do corpo (seja um túmulo ou uma pira funerária, ou até mesmo o oceano). As especificidades variam de uma região para outra, mas sempre envolvem um uivo de pesar. O ritual termina com o sepultamento do corpo — seja no solo, num túmulo, numa pira ou no mar.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (dez sucessos; cada teste representa quinze minutos).

Resultados dos testes

Falha dramática: O mestre ritualista, de alguma maneira, desonra acidentalmente o falecido. Isso pode afetar o modo como os lobisomens presentes no funeral vêem o celebrante. Talvez ele fique sujeito a uma penalidade de –1 nos testes Sociais realizados em interações com os presentes durante o mês seguinte.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado.

Êxito: Os sucessos são acrescentados. Depois de acumulado o número suficiente, o rito poderá entregar o espírito do lobisomem ao destino que o aguarda, mas não se aplicam regras de jogo. Este rito não terá efeito se for aplicado a mortos-vivos ou cadáveres ambulantes.

Êxito excepcional: Obtêm-se sucessos consideráveis. Se mais de quinze sucessos forem reunidos, o rito será julgado particularmente comovente e eficaz, algo que vai granjear boa reputação para o mestre ritualista. Ele terá um bônus de +1 nos testes Sociais realizados em interações com os presentes durante o mês seguinte.

Banimento de Espíritos (••)

Este rito devolve ao mundo espiritual um espírito perdido no mundo físico. Nos Primeiros Tempos, os filhos de Pai Lobo usavam este ritual para obrigar os espíritos a atravessar as Comarcas e voltar. Depois da Derrocada, as coisas, de certo modo, ficaram mais fáceis. Os lobisomens não precisavam mais empurrar os espíritos para as Comarcas e depois bani-los. Em vez disso, eles poderiam simplesmente empurrá-los, fazendo-os passar pelo Dromo e chegar à *Hisil*. Infelizmente, trata-se um rito que exige um pouco de força bruta. A passagem forçada pelo Dromo pode danificar os espíritos, que se ressentem quando este rito é usado contra eles. A maioria dos espíritos preferiria partir por conta própria, talvez depois de ser assediada com chiminage ou com a promessa de futuros favores. Por outro lado, a dor que este ritual inflige aos espíritos extraviados pode conseguir pela força o que a chiminage é incapaz de obter com a doçura.

Execução do rito: O espírito-alvo precisa ser submetido com o rito Confinamento de Espíritos ou ter seu hospedeiro impedido de se deslocar mais um ou dois metros em qualquer direção. O ritualista se aproxima do espírito submisso e emite um rosnado breve de exílio e rejeição, acompanhado de gestos similares. Em seguida, o ritualista gira lentamente

em torno do espírito submisso, no sentido anti-horário, e o borrifa com água salgada em cada um dos pontos cardeais.

A chave do ritual é repetir cinco vezes a frase: "Por mim sois banido deste reino", *Galer za da sar*. O ritualista não precisa repetir a frase cinco vezes em seguida. Ele pode espaçá-la durante a celebração, mas o ritual não se completará até a frase ser dita pela quinta vez.

Parada de dados: Harmonia contra a Resistência do alvo.

Ação: disputada e prolongada (dez sucessos; cada teste exige a passagem de um minuto).

Vencerá o primeiro competidor a acumular os sucessos necessários, seja o prêmio o banimento para o mundo espiritual ou a recusa em partir. Se o espírito vencer, nenhuma tentativa de bani-lo poderá ser feita novamente por qualquer lobisomem durante 24 horas.

Resultados dos testes

Falha dramática: O rito ou a resistência fracassa por completo e todos os sucessos acumulados são perdidos. O lobisomem não conseguirá usar este ritual contra o dito espírito durante um mês lunar ou então o espírito partirá imediatamente para as imensidões espirituais.

Falha: Nenhum sucesso é acumulado nesta etapa da disputa.

Êxito: Somam-se sucessos, que são descontados do total necessário. Se o total chegar a dez sucessos ou mais, o espírito será banido do mundo físico e aparecerá no Reino das Sombras.

Êxito excepcional: Faz-se um progresso espantoso ou demonstra-se resistência.

Bênção da Caçada Espiritual (••)

Este rito é prova do conflito milenar entre os Uratha e o mundo espiritual. As tradições do Povo afirmam que este rito foi ensinado pelo próprio Pai Lobo para que seus descendentes — parte matéria, parte espírito — pudessem caçar presas espirituais ao lado dele e dos Primogênitos. O rito abençoa os dentes de um lobisomem para que ele possa capturar e retalhar um espírito efêmero como se este fosse sólido. O mestre ritualista invoca espíritos-lobos aliados ou espíritos intimamente relacionados à ninhada de seu totem, pois não há muitos espíritos dispostos a autorizar este rito.

Execução do rito: O mestre ritualista se corta ou então corta o alvo com uma das garras e usa o sangue para desenhar um glifo na fronte e nas costas de cada uma das mãos. Ao fazê-lo, ele entoa uma bênção em nome de Pai Lobo e dos Primogênitos. Os glifos de sangue continuarão visíveis enquanto a bênção do rito durar, algo que pode atemorizar os espíritos capazes de reconhecer as marcas.

Custo: um ponto de Essência.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O rito fracassa e o ponto de Essência é perdido. O mestre ritualista não poderá tentar invocar este rito novamente até a noite seguinte.

Falha: O rito fracassa e o ponto de Essência é perdido.

Êxito: Tanto o mestre ritualista quanto o alvo podem ceder o ponto de Essência necessário para invocar a bênção. O beneficiário será capaz de tocar ou golpear fisicamente espíritos efêmeros, como se fossem sólidos, desde que use suas armas naturais para tanto. A bênção não afeta armas. Este rito só pode ser aplicado a lobisomens; não pode ser empregado para abençoar seres humanos, vampiros ou outras criaturas sobrenaturais. O mestre ritualista também pode aplicar este rito a si mesmo.

As bênçãos deste rito são dispensáveis quando o lobisomem deseja afetar espíritos e já se encontra no mundo espiritual; o lobisomem que está na Sombra transformou sua carne em matéria espiritual e encontra-se na mesma condição que os espíritos a seu redor.

A bênção dura uma cena.

Êxito excepcional: A bênção dura até o nascer ou pôr do sol seguinte.

Consagração da Pedra de Toque (••)

Os lobisomens certamente sabem caçar e lutar muito bem sozinhos, mas a disponibilidade de Essência para alimentar seus poderes espirituais muitas vezes pode ser a diferença entre a vida e a morte. A habilidade de acessar a energia da Sombra sem ter de enfrentar seus muitos perigos é inestimável; ainda mais valiosa é a capacidade de transportar consigo o poder de um locus. Purificando e preparando adequadamente um objeto correlacionado a um locus por meio deste rito, o mestre ritualista é capaz de criar uma pedra de toque para portar uma certa medida da energia do locus. Quando a alcatéia é obrigada a abandonar seu território, uma de suas últimas providências costuma ser consumir avidamente a Essência de seu locus, para depois usar este rito e exaurir o resto da energia, negando o recurso a seus inimigos.

Execução do rito: Primeiro, o mestre ritualista precisa procurar um receptáculo físico apropriado para a pedra de toque, algo que já faça parte da forma física do locus ou que o represente. Pode ser um caco de vidro proveniente da janela de um armazém, um pedaço de casca de árvore velha, ou uma farpa de osso retirada de uma sepultura: qualquer coisa que seja apropriada e simbólica. O mestre ritualista se senta no centro da área de influência do locus e dá início ao ritual com cânticos e gestos. A execução do rito leva cerca de uma hora.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (quarenta sucessos; cada teste representa cinco minutos).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos. O objeto escolhido não pode ser transformado numa pedra de toque, e o mestre ritualista terá de procurar um outro antes de tentar executar o rito novamente.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado.

Êxito: Acrescentam-se sucessos. Obtendo-se os sucessos necessários, a pedra de toque será consagrada com êxito. O lobisomem pode transferir até três pontos de Essência do reservatório do locus para a pedra de toque. Qualquer lobisomem que carregar a pedra de toque será capaz de consumir o poder da mesma com uma ação reflexa, mas essa medida precipitada não será muito eficiente. O lobisomem ganhará um ponto de Essência e a pedra de toque perderá seu poder espiritual. Se, em vez disso, usar uma ação-padrão, o lobisomem poderá retirar um ponto de Essência sem perder o excedente.

A pedra de toque é capaz de conter Essência apenas temporariamente. Ela exsuda um ponto de Essência por dia, o que faz dela um recurso útil, principalmente no caso de uma incursão planejada em território difícil ou na eventualidade de uma evacuação direta.

Êxito excepcional: Acumula-se um número considerável de sucessos. Se forem reunidos 45 ou mais deles, a pedra de toque armazenará até cinco pontos de Essência.

Convocação de Gafaretes (••)

Este antigo ritual e seu equivalente, Convocação de Jagretes, estão no cerne das relações entre os espíritos e os lobisomens. Os Uratha defrontam-se com uma grande animosidade por parte das ninhadas espirituais, mas os antigos pactos selados antes do início da história ainda se mantêm. Muitos espíritos ainda obedecem a uma série de interdições que os obrigam a obedecer à convocação de um lobisomem que celebra os ritos apropriados. A autoridade do ritual está inscrita no âmago desses seres.

O Gafarete é o espírito de posição hierárquica mais inferior e também o mais comumente encontrado no mundo natural (e na Sombra). Como a maioria dos espíritos, os Gafaretes geralmente são hostis em relação aos Destituídos e às Tribos Puras. O espírito convocado não se sente obrigado a cooperar, e a maioria opta por não fazê-lo, a menos que a chiminage adequada lhes seja encantadoramente oferecida e/ou eles sejam ameaçados com a submissão. Mesmo assim, os Gafaretes, como todos os demais espíritos, conhecem o Renome de um lobisomem e estão mais inclinados a responder favoravelmente a um Uratha consumado do que a um filhote.

Execução do rito: Este rito é relativamente simples. O lobisomem delimita um círculo sagrado e senta-se bem no centro do desenho. Ele consome uma pequena porção de uma substância natural capaz de expandir a realidade — um alucinógeno, estimulante ou sedativo, de acordo com as tradições do ritualista. Em seguida, ele deposita uns duzentos gramas de chiminage no solo bem a sua frente. Muitas vezes, trata-se de um tipo de alimento apropriado ao tipo do espírito, mas também podem ser metais ou pedras preciosas, ou então alguma outra substância. Quanto mais valiosa a chiminage, mais provável será a cooperação do Gafarete em relação ao pedido do lobisomem.

A chiminage pode ser queimada, enterrada ou imersa em água para atrair a atenção do espírito. Em seguida, o ritualista emite um uivo de invocação. Se tudo correr bem, um Gafarete do tipo escolhido chegará no prazo de alguns minutos depois do início do ritual.

Parada de dados: Harmonia contra a Resistência do espírito (a seguir).

Ação: prolongada (quarenta sucessos; cada teste representa um minuto); pode ser disputada.

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos acumulados são perdidos; o mestre ritualista é obrigado a recomeçar.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado.

Êxito: A maioria dos Gafaretes virá automaticamente tão logo o número necessário de sucessos seja acumulado. O Gafarete que tiver uma obrigação importante, e souber que será punido por negligenciar seus deveres, talvez tente resistir ao chamado. Nesse caso, a Resistência do Gafarete será testada com a intenção de resistir à convocação. O ritual torna-se uma ação prolongada e disputada. Cada lado acumulará sucessos e vencerá o primeiro a reunir quarenta deles. Vencendo o espírito, ele recusará o chamado, e pode ser que outro responda em seu lugar, ou talvez nenhum. Vencendo o lobisomem, o espírito responderá normalmente.

Convocado o espírito, o ritualista terá de negociar os serviços do Gafarete ou submetê-lo.

Êxito excepcional: Vários sucessos são obtidos. No caso de uma ação prolongada e disputada, o oponente ficará sujeito a uma penalidade de –1 em todos os testes subseqüentes. Essa penalidade é cumulativa no caso de um dos lados conseguir mais de um êxito excepcional.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+2	A chiminage é *muito* valiosa para o espírito
+1	O espírito tem apreço pela tribo ou o augúrio do mestre ritualista (um Elunim que responde ao rito de um Elodoth; um espírito da guerra que responde ao rito de um Rahu)
+1	A chiminage é particularmente valiosa para o espírito
+1 ou mais	O lobisomem tem posição hierárquica superior à do espírito*
–1	Tentativa de convocar um espírito específico
–3	Tentativa de convocar um espírito específico a quase dois quilômetros de distância
–5	Tentativa de convocar um espírito específico a quinze quilômetros de distância

* O Posto honorário do lobisomem, determinado pelo Renome total (pág. 272), é comparado ao Posto do espírito convocado. Se o lobisomem tiver posição superior à do espírito, o teste de Harmonia realizado em nome do mestre ritualista receberá bônus igual à diferença entre os Postos. Se o lobisomem que tiver Renome total igual a 13 (equivalente a Posto 3) chamar um Gafarete inferior (Posto 1), os testes do lobisomem receberão um bônus de +2. Se o Posto honorário do lobisomem for inferior ao do espírito, o teste realizado pelo mestre ritualista ficará sujeito a uma penalidade igual à diferença de Postos.

Convocação de Seres Humanos (••)

Este rito remonta aos reinos ilegítimos governados pelos Uratha na pré-história. Pode ser que um lobisomem precise de trabalho braçal extra e use este rito para conseguir o que quer. Um ritualista poderia empregar este rito várias vezes durante semanas para espalhar sua semente entre as mulheres de uma cidadezinha. Por motivos éticos, o rito de Convocação de Seres Humanos raramente é utilizado nos dias de hoje, e muitos Destituídos consideram essa prática repulsiva.

Este ritual permite ao lobisomem convocar o ser humano mortal mais próximo num raio de 7,5 quilômetros. O rito só funciona no mundo físico e o ritualista não pode escolher um mortal específico. Em vez disso, o ser humano mortal mais próximo sentirá uma vontade irreprimível de se deslocar até o atual paradeiro do ritualista.

O rito não convoca lobisomens nem outras entidades sobrenaturais, como magos, ghuls e vampiros. No entanto, é possível chamar uma pessoa que tem o sangue do lobo (de

fato, os indivíduos de sangue lupino são ainda mais suscetíveis ao rito do que as pessoas comuns). Não convoca lobos nem outros bichos (mas provavelmente existem outros rituais e Dons capazes de invocar animais).

Execução do rito: O ritualista marca um lugar específico e permanece nas proximidades desse local durante toda a cerimônia. Ele tem de providenciar "chiminage de mortais": objetos que a população humana da área considera fascinantes. Pode ser desde uma caixa de cerveja a um colar de ouro, passando por um DVD pornográfico. O ritualista emite um uivo de invocação e circula em volta da chiminage no sentido anti-horário. Depois de iniciado o rito, o ritualista e os companheiros de alcatéia que estiverem por perto terão de emitir mais um uivo de invocação aproximadamente a cada cinco minutos até o alvo do rito chegar.

Parada de dados: Harmonia contra a Perseverança do alvo.

Ação: prolongada e disputada (trinta sucessos; cada teste representa um minuto); a resistência é reflexa e inconsciente.

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos. O ritual corre o risco de convocar inadvertidamente algo poderoso e hostil — e não necessariamente humano (a critério do Narrador). Se sofrer uma falha dramática, o ser humano responderá imediatamente.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado.

Êxito: O ser humano sente uma compulsão irresistível de se dirigir ao local onde se encontra o mestre ritualista. A compulsão chega a ser suficiente para arrancar esse mortal do sono mais profundo (na verdade, é até mais fácil aplicar este rito a um ser humano adormecido, que talvez acredite estar sonhando). O mortal sucumbe a uma espécie de amnésia psicogênica: ele conserva parte de sua consciência, mas ignora estranhamente o ambiente circundante, sendo atraído, sem motivo aparente, até o lugar onde se encontra o mestre ritualista. O alvo tem uma idéia geral da distância entre ele e o lobisomem, bem como da direção. Ele segue para o local onde se encontra o lobisomem o mais rápido possível. Se tiver um carro, ele o usará, mas o rito não incitará o indivíduo a limpar sua caderneta de poupança para comprar um carro novo e cobrir a distância que o separa do ritualista.

Se o alvo obedecerá ou não à compulsão dependerá da força de sua vontade. Testes disputados e prolongados são realizados durante todo o processo de convocação, sendo o momento da chegada decidido pelo vencedor. O ser humano não dará as caras até o lobisomem vencer, ou então o alvo, se for ele o vencedor, voltará ao ambiente onde se encontrava e à atividade que praticava antes, sem perceber para onde estava indo nem por quê.

Se o mortal levar mais de uma hora para alcançar o ritualista, a magia do rito vai se desfazer. O alvo do rito não sentirá mais a compulsão de encontrar o ritualista (mas a simples curiosidade às vezes leva alguns seres humanos a deduzir o que aconteceu).

Êxito excepcional: Faz-se progresso considerável no sentido de fazer valer a convocação ou contestá-la.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+2	O alvo está adormecido
+2	O alvo tem sangue lupino

Fortalecimento das Comarcas (••)

Muito antigamente, os lobisomens rondavam as Comarcas entre os mundos físico e espiritual. Naturalmente, os descendentes de Pai Lobo não podiam estar em todos os lugares ao mesmo tempo e, portanto, em alguns casos, eles ergueram barreiras — ou então obrigaram seres humanos ou espíritos a erguerem barreiras — ao longo das Comarcas. Os rituais empregados para submeter espíritos e homens deixaram de fazer efeito depois da morte de Pai Lobo. As Comarcas se transformaram no Dromo. Os Ithaeur Destituídos erraram pelo mundo espiritual durante anos depois disso, à procura de um meio de afetar o Dromo no interior de seus próprios territórios. Por fim, eles chegaram a um acordo com os espíritos-aranhas que correm pela superfície do próprio Dromo.

Execução do rito: Este rito imita a habilidade própria dos Azlu de afetar o Dromo, mas em menor grau. A execução do rito leva cerca de uma hora. O ritualista entremeia um fio de seda num pequeno retalho de tecido. O lobisomem pode usar instrumentos para tecer, ou então pode fazê-lo com as mãos, na medida de suas capacidades. O ato de tecer é a parte importante, pois o retalho será queimado em oferenda aos espíritos que mantêm o Dromo. Alguns Destituídos relutam em utilizar este rito, pois temem que a cerimônia possa levar à criação de um Ermo se for demasiadamente bem feita ou muito freqüente.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (vinte sucessos; cada teste representa dez minutos).

Resultados dos teste

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos. A penalidade do Dromo aumenta ou diminui em uma unidade, no sentido oposto ao da intenção do mestre ritualista; a mudança persistirá durante uma hora.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado.

Êxito: Acrescentam-se sucessos. Se o número necessário for acumulado, o ritualista designará uma pequena área, não mais do que 225 metros quadrados (um quadrado de quinze por quinze metros ou uma outra área semelhante). O ritualista pode optar por aumentar ou reduzir o Dromo na área designada em uma unidade. Esse efeito persistirá durante uma hora. O rito não pode ser celebrado várias vezes na mesma área. Se, num determinado ponto, houver sobreposição de dois usos do rito, somente os efeitos do mais recente serão aplicados.

Êxito excepcional: Acumula-se um número considerável de sucessos. Se forem obtidos cinco ou mais deles além do necessário (25+), a alteração no Dromo vai durar um mês lunar.

Rito de Contrição (••)

O Rito de Contrição é celebrado por qualquer lobisomem que deseja pedir perdão a um outro ser por ter agido de maneira desonrosa. O rito pode se dirigir a um outro lobisomem ou a um espírito. No caso de entidades realmente poderosas, como os Incarnae ou os Celestinos, o alvo do rito não precisa estar presente, e supõe-se que esse espírito receba e compreenda a contrição do ritualista. O ritualista talvez não se sinta realmente *arrependido* pelo que fez, e a parte ofendida talvez não se contente com um pedido de

desculpas, por mais efusivo que este seja, mas, celebrado o ritual, todas as testemunhas têm o dever de honra de aceitar a idéia de que o ritualista fez todo o possível para realmente se desculpar. O Rito de Contrição não é empregado no caso de insultos triviais ou gafes. Sua intenção é ajudar a retificar as verdadeiras ofensas, como a transgressão da interdição de um totem ou a destruição de um servo valioso do espírito envolvido.

Execução do rito: A execução do rito leva vários minutos. O ritualista escolhe um tipo de espírito sabidamente da preferência do alvo do rito: talvez um totem de alcatéia ou um de seus irmãos espirituais. A menos que seja suficientemente poderoso para perceber de longe os efeitos do rito (como é o caso de um espírito de nível igual ou superior ao de um Incarna), o espírito precisa estar presente durante a cerimônia, mesmo que se encontre do outro lado do Dromo.

Sacrifica-se o alimento apropriado em nome do espírito; uma porção da comida em questão é queimada como oferenda. Em seguida, o mestre ritualista descreve com palavras humildes o insulto ou crime cometido e implora o perdão do alvo na Primeira Língua, ao mesmo tempo em que expõe o pescoço. O alvo do rito pode responder — a resposta cerimonial é *Ss'uthaf*, "Eu vos aceito". O alvo pode optar por não responder (dando as costas ao ritualista), mas a resposta não é exigida nem imposta por meios mágicos.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (dez sucessos para cada nível de Posto do espírito; cada teste representa um minuto).

Resultados dos testes

Falha dramática: O rito fracassa imediatamente e é bem provável que o alvo se ofenda mais ainda.

Falha: Nenhum sucesso é obtido.

Êxito: Acumulam-se sucessos. Depois de reunido o número necessário, o rito não tem outra função no jogo. Não passa de uma maneira de se desculpar longa e profusamente. Os espíritos que recebem o Rito de Contrição costumam se revelar menos desfavoráveis ao lobisomem que o celebra. Se o celebrante estiver sujeito a penalidades nos testes Sociais ao lidar com o alvo, o rito talvez reduza essas penalidades em um ou dois dados.

Êxito excepcional: Acumulam-se numerosos sucessos. Obtendo-se cinco ou mais deles acima do necessário, o rito terá sido celebrado com particular maestria, o que pode incitar o perdão do espírito. O ritualista pode receber um bônus de +1 nos testes Sociais que venham a envolver o alvo durante um mês.

Rito de Dormência (••)

O Rito de Dormência permite à alcatéia deixar um locus de sua propriedade durante um breve período de tempo sem se preocupar com a possibilidade do lugar ser descoberto ou roubado por uma alcatéia rival ou por outras criaturas da noite. O rito faz o locus "adormecer", reduzindo imensamente o fluxo de Essência e tornando-o muito mais difícil de encontrar. O rito induz a intercessão de espíritos que representam um sono prolongado, como espíritos-ursos ou outros, em sua modorrenta versão de fim de outono. É melhor celebrar o rito apenas nos loci que a alcatéia é capaz de controlar; tecnicamente, este rito poderia ser utilizado para desativar temporariamente loci fora do território, mas os espíritos da área que usam o locus em questão provavelmente o reativariam logo depois da alcatéia partir.

Execução do rito: O ritualista começa invocando os espíritos apropriados, que se congregam em volta do reflexo espiritual do locus. Ele canta na Primeira Língua, um rosnado grave e monótono, e unge a forma física do locus com o sumo de folhas esmagadas de coníferas, água limpa ou alguma outra substância capaz de disfarçar odores.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (dez sucessos para cada círculo no índice do locus; cada teste representa um minuto).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos e o locus continua ativo. Não será possível tentar novamente o rito durante 24 horas.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado.

Êxito: Obtêm-se alguns sucessos. Chegando-se ao número exigido, o locus ficará dormente durante um período igual ou inferior a um mês lunar. Estando dormente o locus, qualquer tentativa de encontrá-lo por meios místicos ficará sujeita a uma penalidade de –4. Não se pode extrair a Essência de um locus dormente, e ele tampouco vai conferir seu bônus de Essência àqueles que estiverem em sua área de influência. O lobisomem ou espírito que encontrar o locus dormente conseguirá reavivá-lo com a oferta de um ponto de Essência, "escorvando a bomba", por assim dizer.

Êxito excepcional: Obtém-se um número considerável de sucessos. Reunindo-se cinco ou mais sucessos acima do necessário, a duração da dormência do locus poderá se estender a mais um mês lunar.

Sangue Purificado (••)

Os lobisomens possuem a habilidade extraordinária de localizar qualquer pessoa cujo sangue tenham provado — uma característica apresentada também por alguns de seus inimigos. Este rito de purificação é particularmente almejado por lobisomens que conhecem seus inimigos no seio do Povo. Ao celebrar este rito, o lobisomem é capaz de disfarçar rastros espirituais, talvez com o intuito de transformar em caça o caçador.

Execução do rito: Este rito precisa ser celebrado às margens de algum tipo de água corrente: um riacho, rio ou até mesmo uma vala de escoamento parcialmente cheia d'água. O alvo do rito pode ser humano, lobisomem ou uma outra criatura, e não precisa estar presente durante a cerimônia. O ritualista toma um punhado de pêlos, cabelos ou penas do alvo e também um pouco de sangue. Os dois ingredientes são misturados com água oriunda da fonte, enquanto o ritualista entoa um cântico em voz baixa. O cântico continua e o ritualista despeja a mistura na corrente, completando o rito. O mestre ritualista pode escolher a si mesmo como alvo.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: instantânea.

Resultados dos testes

Falha dramática: O rito fracassa. O mestre ritualista não poderá tentar apagar novamente o rastro do alvo durante uma semana inteira.

Falha: O rito fracassa.

Êxito: O êxito implica que toda e qualquer criatura capaz de seguir o alvo pelo fato de conhecer o gosto de seu

sangue perderá o rastro. Sangue Purificado não torna o alvo imune a tentativas normais de rastreamento pelo faro ou com o emprego de uma habilidade (pág. 178). Depois de celebrado este rito, qualquer lobisomem que provar novamente o sangue do alvo conseguirá reencontrar o rastro.

Êxito excepcional: O odor físico do alvo também enfraquece ligeiramente. Todas as tentativas de rastrear o alvo pelo olfato normal ficarão sujeitas a uma penalidade de –1 até o fim da cena.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
–1	O alvo do rito é um ser humano
–1	Para cada lua cheia que tiver passado desde a identificação do rastro do alvo
–2	O alvo do rito é um animal de caça (herbívoro)

Caçada Sagrada (•••)

Este rito antigo reforça o papel dos lobisomens como predadores tanto da carne quanto do espírito, permitindo-lhes caçar espíritos feitos de Essência por meio de rituais. Ao celebrar este rito, o mestre ritualista marca um espírito como a presa de direito da alcatéia. Em seguida, a alcatéia inteira parte para a caça, desentocando o espírito e, por fim, abatendo-o. Quando tiverem terminado, os lobisomens rezarão uma pequena prece em respeito e gratidão ao sacrifício do espírito e colherão sua recompensa em Essência.

Esta caçada pode ter lugar na Sombra ou no mundo físico. O mestre ritualista precisa ter um espírito (provavelmente capturado) a sua disposição, ou então ser capaz de nomear um espírito específico como caça. Se a caça foi capturada de antemão, o mestre ritualista a solta e a deixa fugir, esperando um certo tempo (até uma hora), e depois a alcatéia parte para a caçada.

O espírito caçado raramente o faz por livre e espontânea vontade; no entanto, os termos da Caçada Sagrada conferem-lhe uma certa proteção. A alcatéia se alimentará da Essência do espírito, mas ele terá a promessa de que sobreviverá a essa experiência de alguma maneira. Portanto, o espírito é obrigado a aceitar os termos da caçada. O espírito foge, recorre à astúcia e pode até mesmo resistir, mas não deixará o território dos lobisomens (ou sua imagem espiritual) antes do sol nascer, nem usará Numes cuja ativação exija o investimento de Essência. Ele não vai procurar a ajuda de outros espíritos nas redondezas, e os que estiverem observando não vão tomar partido. Na Sombra, lida-se com a tarefa de rastrear o espírito caçado da mesma maneira que se lida com a tarefa de rastrear qualquer espírito.

Se o rito tiver lugar no mundo físico, a alcatéia provavelmente terá de celebrar a Bênção da Caçada Espiritual (pág. 152) antes de dar início à Caçada Sagrada. Pode ser que alguns espíritos procurem um veículo adequado no mundo material (talvez um animal de sua espécie, mas pode ser igualmente um ser humano, caso o território da alcatéia fique na cidade), possuindo-o e levando consigo uma porção da Essência do Reino das Sombras. No entanto, o espírito que faz isso estará violando os termos da Caçada, e não terá a garantia de sobrevivência ao final da função.

Capturado o espírito, os lobisomens poderão devorar-lhe a Essência exatamente como qualquer outro espírito faria. No entanto, a tradição os obriga a deixar um pouquinho de Essência para o espírito antes de estraçalhá-lo, para que ele possa se refazer mais tarde, como recompensa por ter participado da caçada. Afinal de contas, a caçada é sagrada, e os lobisomens têm o dever de honra de respeitar o sacrifício de sua presa.

Execução do rito: O mestre ritualista desenha um mapa ou delimita uma parte do mapa para representar as fronteiras do campo de caça às quais o espírito estará confinado (esse campo de caça não pode ser menor que o território da alcatéia, tomado em sua totalidade, mas pode ser muito maior, se o mestre ritualista assim desejar). Em seguida, ele queima o mapa e oferece a chiminage adequada ao tipo de espírito convocado. Enquanto isso, os companheiros de alcatéia uivam, lembrando o antigo pacto que obriga os espíritos inferiores a participar.

A alcatéia, ou qualquer um de seus integrantes, só pode executar uma caçada por noite.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: Prolongada (dez sucessos; cada teste representa um minuto), no que diz respeito à celebração do rito *per se*. A caçada em si pode levar uma ou duas horas, ou então a noite toda. A coisa vai durar uma hora para cada teste realizado com o intuito de acumular todos os sucessos necessários. Conta-se a caçada como uma cena no que se refere à duração de um Dom ou rito.

Resultados dos testes

Falha dramática: Perdem-se todos os sucessos acumulados. O mestre ritualista pode nomear o espírito errado como caça, ou até mesmo chamar a atenção de um espírito mais forte e perigoso que se encontra na Sombra das vizinhanças. Mesmo que consigam derrotá-lo e fazê-lo em pedaços, os lobisomens não obterão Essência. Não será possível fazer nova tentativa nessa mesma noite.

Falha: Nenhum sucesso é obtido desta vez.

Êxito: Obtêm-se sucessos, que são somados e descontados do total necessário. Obtendo-se dez deles, o espírito apropriado será marcado como caça e poderá servir como fonte de Essência ao final da caçada. Os efeitos da marca persistirão desde o ápice do rito até o nascer do sol. O espírito deixa um rastro físico, quer se encontre na Sombra ou no mundo espiritual, que os lobisomens conseguem seguir. Em todo caso, o espírito permanecerá nos limites estabelecidos pelo mestre ritualista até o sol nascer, quando então seu dever estará cumprido.

Completada a caçada, os participantes podem dividir entre si a Essência do espírito. A partilha é equitativa entre todos os membros, sendo que o resto, caso sobre alguma coisa, cabe ao mestre ritualista. Se três lobisomens executarem a caçada e capturarem um espírito de Essência 10, dois deles vão recuperar três pontos de Essência, ao passo que o mestre ritualista ficará com quatro. No entanto, é uma questão de honra e justiça deixar um ponto de Essência para o espírito, para que ele possa se refazer depois da desincorporação no clímax da caçada. Destruir permanentemente um espírito que foi marcado como caça sagrada é motivo para um teste de degeneração (parada: 3) no caso de lobisomens com índices de Harmonia iguais ou superiores a 5 (veja a seção "Harmonia", pág. 180).

No Capítulo Quatro, você encontrará dicas para a criação de antagonistas físicos e espirituais que podem ser as presas deste rito. No Apêndice Um, você também encontrará dicas para criar espíritos a partir do zero. Este rito não pode ser utilizado para marcar um espírito com mais poder que um Jagrete inferior; os espíritos mais poderosos são rivais e inimigos, e não caça.

Êxito excepcional: O mestre ritualista faz progresso significativo rumo a uma caçada gratificante. Acumulando-se quinze ou mais sucessos no mesmo teste em que o mestre ritualista chegar a dez sucessos, a caçada será particularmente gratificante. No ponto culminante de uma caçada bem-sucedida, cada personagem também recupera um ponto de Força de Vontade.

Confinamento de Espíritos (•••)

Atribui-se este antigo ritual, como muitos outros ritos comuns aos Uratha, à época de Pai Lobo. Ele permite a um lobisomem confinar um espírito num único local ou impedir um determinado espírito de entrar num determinado local. Confinamento de Espíritos é muito comum; a maioria dos Ithaeur experientes conhece uma variante. Este mesmo rito pode ser usado para confinar um espírito numa determinada parte da Sombra ou do mundo físico. Como resultado, o espírito não conseguirá deixar as imediações dessa área, nem mesmo para atravessar o Dromo. Os lobisomens que conhecem este rito podem empregá-lo como preparativo para a invocação de um espírito no mundo físico, contra um espírito já manifesto no mundo real ou contra um espírito na Sombra, se o ritualista já se encontrar no mundo espiritual.

O ritualista é *obrigado* a providenciar um meio de escapar do confinamento, além de revelar esse meio a pelo menos duas outras pessoas — nenhuma das quais precisa ser o espírito confinado. A escapatória pode ser quase impossível, mas não pode ser uma verdadeira impossibilidade lógica. Geralmente, o meio de fuga é enunciado assim: "Tão logo tenha realizado tal tarefa da melhor maneira possível, você estará livre..." (por exemplo, "tão logo tenha me ensinado o Dom tal...").

Execução do rito: Os lobisomens conhecem dezenas de variantes deste rito, e os Ithaeur mais experientes criam as próprias versões, que depois transmitem a seus alunos. A versão mais comum — não uma das antigas, e sim uma das que se tornaram bastante populares nas últimas décadas — exige que o ritualista desenhe um círculo de giz em volta da orla de um aposento ou de uma clareira antes de invocar um espírito. A criação do círculo exige vinte sucessos num teste prolongado de Inteligência + Ocultismo. Cada teste representa um minuto de trabalho. O círculo é marcado por dezenas de chancelas Uratha, feitas com as garras, e um uivo-cântico complexo é executado antes da invocação do espírito. Tão logo o espírito tenha sido conjurado dentro do círculo (por intermédio de um rito apropriado, como Convocação de Gafaretes), o lobisomem terá de completar as últimas notas do uivo antes do espírito perceber o que está acontecendo e escapar.

Para confinar um espírito que já está presente, o ritualista precisa ser capaz de completar o círculo mencionado anteriormente em segredo. Por exemplo, um lobisomem particularmente esperto poderia ser capaz de convencer um espírito da noite de que o círculo desenhado por ele representa um "mapa astral" do espírito. Se isso não for possível — e Luna sabe que não é provável —, ele terá de enrolar o alvo do rito em fio de prata três vezes (algo impossível no mundo material) e depois executar o cântico

mencionado anteriormente. Esse fio de prata pode se romper com facilidade antes de se completar a última volta. Depois disso, não haverá como rompê-lo, a menos que o ritualista cometa um erro ao entoar o cântico. No mundo físico, pode-se contornar o espírito mantendo-se o hospedeiro parado no mesmo lugar.

Este rito não funciona com fantasmas.

Parada de dados: Harmonia contra a Resistência do espírito.

Ação: instantânea (depois de preparado o círculo).

Resultados dos testes

Falha dramática: O círculo de confinamento ou o fio de prata é rompido, e o espírito ganhará mais um ponto de Resistência até o fim da cena.

Falha: O espírito obtém um número igual ou superior de sucessos. O círculo de confinamento ou o fio de prata é rompido, e pode ser que o espírito escape.

Êxito: O mestre ritualista obtém o maior número de sucessos. O espírito é confinado e só conseguirá se libertar em algumas circunstâncias:

- Se o ritualista que confina o espírito liberá-lo com a frase "eu liberto você" ou algo equivalente.
- Se o círculo de confinamento for rompido ou se o fio de prata for arrebentado por uma força externa.
- O mestre ritualista tem de designar uma outra maneira pela qual o espírito consiga se libertar e precisa revelar esse método a pelo menos duas outras entidades no prazo de uma hora depois do confinamento do espírito. Uma dessas entidades pode ser o espírito, mas não necessariamente.

Êxito excepcional: O mestre ritualista obtém o maior número de sucessos — cinco ou mais. O lobisomem pode optar por privar o espírito de um ponto de Essência e usá-lo para repor um de seus próprios pontos perdidos.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+1 ou mais	O lobisomem tem posição hierárquica superior à do espírito*
–1 ou mais	O espírito tem posição hierárquica superior à do lobisomem

* O Posto honorário do lobisomem, determinado pelo Renome total (pág. 272), é comparado ao Posto do espírito invocado. Se o lobisomem for superior ao espírito, o teste de Harmonia do mestre ritualista receberá um bônus igual à diferença entre os Postos. Se um lobisomem com Renome total igual a 13 (que equivale a Posto 3) chamar um Gafarete inferior (Posto 1), os restes realizados pelo lobisomem receberão dois dados extras. Se o Posto honorário do lobisomem for menor que o Posto do espírito, o teste realizado pelo mestre ritualista ficará sujeito a uma penalidade igual a essa diferença.

Confinamento de Seres Humanos (•••)

Este rito tem duas funções principais: proteger um local de intrusões indesejadas de seres humanos e confinar um ser humano a um determinado lugar. Nenhuma das variações é inteiramente infalível, nem mesmo contra seres humanos que não conhecem magia. Os seres humanos não são limitados por interdições como os espíritos, e suas ações simplesmente não podem ser tolhidas da mesma maneira.

Quando este rito é empregado para confinar uma pessoa a um determinado local, o mestre ritualista é *obrigado* a providenciar um meio de escapar do confinamento, além de revelar esse meio a pelo menos duas outras pessoas — nenhuma das quais precisa ser o mortal confinado. A escapatória pode ser quase impossível, mas não pode ser uma verdadeira impossibilidade lógica. Geralmente, o meio de fuga é enunciado desta maneira: "Tão logo tenha realizado esta tarefa para mim, você estará livre."

Quando o rito é utilizado para proteger um local de intrusões humanas, nenhuma "senha" se faz necessária, mas o mestre ritualista pode optar por designar uma ação específica que permita passagem livre a um ser humano. Por exemplo, o lobisomem pode instalar uma proteção para barrar todos os seres humanos, exceto aqueles que trazem uma pena de corvo consigo, e depois dar uma pena de corvo para sua amada de sangue lupino, na eventualidade da moça precisar falar com ele.

A proteção não é evidente, a não ser quando um ser humano tenta cruzá-la. O mortal sente uma leve náusea, dor de cabeça, vertigem ou até mesmo uma combinação dessas sensações desagradáveis. O alvo não conseguirá ultrapassar os limites da área, a menos que resista com êxito aos efeitos da proteção.

Execução do rito: Para proteger a área de intrusões por parte dos mortais, o lobisomem assume uma forma dotada de garras e utiliza-as para desenhar uma série de chancelas (usando uma mistura turva de água e cinzas) em cada entrada da área. Numa construção, são as portas e janelas. Ao ar livre, as chancelas são repetidas a cada poucos metros para formar uma fronteira irregular em torno da área.

Para manter um mortal confinado numa área, o lobisomem usa suas garras e uma mistura barrenta de água e terra, mas dessa vez ele precisa demarcar claramente os limites exatos da área, posicionando as chancelas no interior das fronteiras.

Em todo caso, a área afetada não pode ter um raio superior a cinqüenta metros. O lobisomem pode usar este ritual para confinar um ser humano dentro de uma casa ou de um acampamento, ou para proteger uma pequena construção. Este ritual se completa em uma hora.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (vinte sucessos; cada teste representa dez minutos).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos. Não será possível tentar instalar a proteção novamente durante 24 horas.

Falha: Nenhum sucesso é obtido.

Êxito: Somam-se os sucessos ao total. Se todos os sucessos necessários forem obtidos, o ser humano será confinado temporariamente. Da primeira vez que o mortal tentar passar pela proteção, o jogador que o interpreta fará um teste de Perseverança + Ocultismo sujeito a uma penalidade igual à metade do índice de Harmonia do mestre ritualista (arredondado para cima). Acrescenta-se um dado a esse teste no caso de ghuls e outros seres humanos sobrenaturais. Os magos podem adicionar a característica de resistência que for apropriada, como de praxe. Vampiros, Dominados e outras criaturas sobrenaturais que já não são mais humanas ficam imunes aos efeitos do rito. O teste realizado em nome do ser humano pode receber de um a três dados extras se as

cláusulas declaradas de livre passagem estiverem em contradição direta com seu código moral, mas não haverá bônus se os termos forem simplesmente desagradáveis. "Você não poderá partir até ter destruído todos os arquivos que nos mencionam, onde quer que eles estejam e não importando a segurança do local": isso não propicia nenhum dado extra. Já o enunciado "você não poderá partir até matar seu filhinho" é outra história. Se tiver êxito em seu teste, o mortal estará livre. Do contrário, ele não poderá tentar escapar novamente antes de mais uma hora (e só poderá tentar de novo uma hora depois disso, caso continue falhando). Quando voltar a tentar, o mortal estará sujeito a uma penalidade cumulativa de –1 para cada tentativa depois da primeira (mas essa penalidade nunca pode exceder –5).

O confinamento costuma durar 24 horas, mas o mestre ritualista pode investir Essência para aumentar a duração. Cada ponto aumenta a duração do confinamento em outras 24 horas. O mestre ritualista pode desfazer o confinamento, como se fosse uma ação instantânea, apagando uma parte da fronteira com uma das patas.

Êxito excepcional: Obtém-se um número considerável de sucessos. Com 25 ou mais deles, o confinamento terá sua duração aumentada em quatro horas.

Convocação de Jagretes (•••)

Este rito é uma versão mais forte de Convocação de Gafaretes. Os Jagretes são espíritos mais independentes e poderosos que os Gafaretes e costumam resistir um pouco mais à fascinação da chiminage. Contudo, um serviçal Jagrete — ainda que temporário — é um instrumento valioso para qualquer lobisomem e, por isso, este ritual é um recurso muito valorizado pelos Ithaeur. É bem mais difícil um Jagrete tolerar a convocação de um Uratha do que um Gafarete, e o lobisomem inteligente toma cuidado especial ao invocar esse tipo de espírito. É bem provável que os Jagretes tratem um lobisomem de pouco Renome (a característica mais elevada tem índice 1 ou 2) com franco desdém, mas eles responderão de maneira mais favorável a um lobisomem ilustre.

Execução do rito: Este rito é muito semelhante à Convocação de Gafaretes, mas o ritualista precisa oferecer uma chiminage mais generosa, e seu uivo de invocação tem de ser personalizado de acordo com o tipo de Jagrete que ele deseja convocar. Não basta um uivo comum de invocação. Se quiser chamar um espírito-gamo, o lobisomem terá de emitir um chamado específico para os Filhos do Gamo. A execução do rito leva vários minutos.

Parada de dados: Harmonia (contra a Resistência do espírito).

Ação: prolongada (cinqüenta sucessos necessários; cada teste representa um minuto); possivelmente disputada.

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos acumulados são perdidos; o mestre ritualista é obrigado a recomeçar.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado.

Êxito: A maioria dos Jagretes aparece automaticamente depois de reunidos os sucessos necessários. O Jagrete que tiver uma obrigação importante talvez tente resistir ao chamado. Nesse caso, a Resistência do Jagrete será submetida a teste, com a intenção de resistir à convocação. O ritual torna-se uma ação prolongada e disputada. Cada lado acumulará sucessos; vencerá o primeiro a reunir cinqüenta deles. Vencendo o espírito, ele recusará o chamado e pode ser que outro responda em seu lugar, ou talvez nenhum. Vencendo o lobisomem, o espírito responderá normalmente.

Depois de convocado o espírito, o ritualista terá de negociar com ele ou então submetê-lo.

Êxito excepcional: Obtêm-se vários sucessos. No caso de uma ação prolongada e disputada, o oponente fica sujeito a uma penalidade de –1 em todos os testes subseqüentes. Essa penalidade será cumulativa se um dos lados obtiver mais de um êxito excepcional.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+2	A chiminage é *muito* valiosa para o espírito
+1 ou mais	O lobisomem tem posição hierárquica superior à do espírito*
+1	A chiminage é particularmente valiosa para o espírito
+1	O espírito tem apreço pela tribo ou o augúrio do mestre ritualista (um espírito do metal que responde ao rito de um Mestre do Ferro; um espírito do conhecimento que responde ao rito de um Cahalith)
–1 ou mais	O espírito tem posição hierárquica superior à do lobisomem*
–1	Tentativa de convocar um espírito específico
–3	Tentativa de convocar um espírito específico a quase dois quilômetros de distância
–5	Tentativa de convocar um espírito específico a quinze quilômetros de distância

* O Posto honorário do lobisomem, determinado pelo Renome total (pág. 272), é comparado ao Posto do espírito invocado. Se o lobisomem for superior ao espírito, o teste de Harmonia do mestre ritualista receberá um bônus igual à diferença entre os Postos. Se um lobisomem com Renome total igual a 20 (que equivale a Posto 4) chamar um Jagrete inferior (Posto 3), os testes realizados pelo lobisomem receberão um dado extra. Se o Posto honorário do lobisomem for menor que o Posto do espírito, o teste realizado pelo mestre ritualista ficará sujeito a uma penalidade igual a essa diferença.

Despertar do Espírito (•••)

Quando ergueu-se o Dromo e os dois mundos foram separados, muitos espíritos caíram no sono e suas vozes não mais foram ouvidas. Nesses anos todos, surgiram inúmeros objetos desprovidos de espíritos despertos. Até hoje, apesar de muitos espíritos vagarem pelo mundo das sombras, outros tantos lugares e objetos ainda precisam ser "despertados". Este rito permite ao lobisomem arrancar um espírito dormente de seu sono, "conjurando" efetivamente um novo espírito à existência.

Despertar um espírito pode ser uma jogada perigosa, pois o espírito recém-desperto não se sente nem um pouco grato ou devedor em relação ao mestre ritualista. O espírito despertado por este rito age de acordo com sua natureza: nem mais, nem menos. O lobisomem talvez consiga con-

vencer o espírito recém-despertado de um carro a conceder a seu análogo terreno um certo grau de poder simplesmente em troca do êxtase de correr a altas velocidades, mas um espírito da chama recém-desperto pode ser tão perigoso para o lobisomem como seus próprios inimigos. Mesmo assim, o despertar de um espírito talvez proporcione ao lobisomem um novo recurso. O lobisomem pode, por exemplo, despertar o espírito de uma arma empregada num assassinato e interrogá-lo a respeito de seu antigo dono. De fato, o uso deste rito revitaliza a Sombra.

Execução do rito: O mestre ritualista tamborila, canta, dança ou produz algum outro tipo de som e movimento ritmado enquanto circula o objeto ou lugar a ser despertado. O ponto culminante do rito é um uivo alto, cuja intenção é arrancar o espírito de seu sono.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (quinze sucessos; cada teste representa um minuto).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos e o rito fracassa. O mestre ritualista não poderá tentar despertar aquele espírito em particular novamente durante as 24 horas seguintes.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado ao total.

Êxito: Obtêm-se sucessos. Quando quinze ou mais deles forem acumulados e o rito for aplicado a um objeto ou lugar comum, o espírito que talvez viva dentro dele será despertado. O objeto, portanto, possuirá um análogo espiritual no Reino das Sombras.

Quando aplicado a um animal, este rito "desperta" um Gafarete relacionado a esse animal no mundo dos espíritos. Contudo, o Gafarete não tem relação direta com o animal em questão e não precisa se ater à área ocupada pela criatura. Por exemplo, a aplicação do rito a um doberman desperta um espírito-cão que não precisa necessariamente ser parecido com um doberman.

O espírito recém-despertado é sempre um Gafarete de Posto 1, dotado de características típicas de sua classe (pág. 279). Não é possível aplicar o rito a criaturas racionais como os seres humanos, nem a objetos ou animais que já tenham espíritos despertos associados a eles. O mestre ritualista terá +1 dado em todos os testes realizados com o intuito de influenciar o espírito recém-despertado, o que inclui Dons e ritos, durante o resto da cena na qual o rito é celebrado. Apesar do espírito nem sempre demonstrar gratidão, ele geralmente é bastante sugestionável nas primeiras horas de existência.

Êxito excepcional: Vários sucessos são obtidos de uma só vez. Acumulando-se vinte ou mais deles, o espírito terá uma chance maior de se mostrar favorável ao mestre ritualista.

Rito de Cura (•••)

Por mais espantoso que seja, o poder sobrenatural de recuperação de um lobisomem não é infalível. Alguns ferimentos, como aqueles provocados pela prata, simplesmente infligem dano excessivo, impossibilitando a regeneração rápida. O Rito de Cura é a resposta dos Uratha a essa necessidade. Com ele, o mestre ritualista é capaz de aumentar o poder regenerativo de um indivíduo a ponto de superar até mesmo os ferimentos mais graves. Os lobisomens com ferimentos fatais talvez não sobrevivam tempo suficiente para que o rito se complete.

Execução do rito: O mestre ritualista tem de reunir os indivíduos a serem curados a seu redor, espaçando-os a intervalos regulares, como se fossem os pontos cardeais de uma bússola ou os raios de uma roda. Ao entoar ou cantar a invocação para os espíritos ancestrais e os espíritos da força e da misericórdia, ele limpa ritualmente as feridas de cada um dos alvos. Alguns mestres ritualistas lavam os ferimentos com água limpa, ao passo que outros lambem as lesões. Ao contrário de muitos outros ritos, o Rito de Cura não envolve uivos. Trata-se de uma cerimônia sossegada e intensa, geralmente celebrada entre companheiros de alcatéia.

Custo: dois pontos de Essência para cada ponto de Vitalidade recuperado.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (cinco a 25 sucessos; cada teste representa quinze minutos).

Resultados dos testes

Falha dramática: O rito fracassa, e o mestre ritualista não poderá tentar curar de novo os beneficiários envolvidos até a lua nascer na noite seguinte.

Falha: O rito fracassa; o mestre ritualista poderá tentar novamente.

Êxito: O mestre ritualista pode reparar até cinco pontos de Vitalidade perdidos em função de dano agravado; cada ponto de Vitalidade recuperado custará dois pontos de Essência e exigirá cinco sucessos. O ritualista ou o indivíduo que é curado pode pagar o custo em Essência, ou então os dois podem dividi-lo entre si; a Essência é investida antes do mestre ritualista dar início ao rito, a fim de imbuí-lo com o poder adicional necessário.

A quantidade de Essência investida determina a duração do ritual e também sua potência; portanto, se o mestre ritualista investisse quatro pontos de Essência com o intuito de reparar dois pontos de Vitalidade, o rito seria completado tão logo ele acumulasse dez sucessos. É possível distribuir a cura entre vários beneficiários, entre eles o mestre ritualista, contanto todos estejam ao alcance de suas mãos.

Se o indivíduo a ser curado estiver inconsciente, o mestre ritualista poderá optar por recorrer às próprias reservas de Essência do alvo para pagar o custo da cura. Com efeito, o mestre dá início ao processo de cura do paciente ao estimular ritualmente o corpo dele a se recuperar. No entanto, o mestre ritualista não conseguiria obrigar alvos conscientes a investir sua própria Essência.

Este rito pode ser usado com qualquer indivíduo — o que inclui o mestre ritualista — somente uma vez ao dia. O Rito de Cura só consegue recuperar lobisomens, pois acelera especificamente o poder de regeneração dos Uratha.

Êxito excepcional: Nenhum outro efeito além do grande número de sucessos obtidos.

Rito de Iniciação (•••)

Tão logo tenha aprendido um pouco sobre sua natureza, o lobisomem recém-Transformado terá a oportunidade de se filiar a uma tribo. Às vezes, os outros lobisomens o pressionam, devido a linhagem ou "destino", a se unir a uma tribo específica, mas a escolha sempre cabe ao lobisomem. A filiação a uma tribo é um assunto sério, destinado a alterar o rumo que a vida do lobisomem seguirá e, por isso, é reconhecido ritualmente por meio do Rito de Iniciação.

A primeira parte do Rito de Iniciação é algum tipo de provação. O ordálio pode ser físico ou mental, um desafio a ser superado ou uma experiência dolorosa a ser suportada. Geralmente tem o intuito de pôr à prova a dedicação e a habilidade do indivíduo. Alguns mestres ritualistas mais severos estabelecem provações capazes de matar um suplicante indigno. Outros preferem que o ordálio ofereça pouco ou nenhum risco à vida do candidato, mas a provação nunca é uma cerimônia simples. Ela sempre testa o indivíduo, mental ou fisicamente.

Se suportar a provação, o lobisomem prestará o Juramento da Lua, que compreende o voto imposto por seu novo totem tribal. Depois de aceito o juramento, ele será um membro pleno de sua tribo, o que costuma ser motivo para uma comemoração vivaz.

Execução do rito: A celebração do Rito de Iniciação varia não só de tribo para tribo como também de uma região para outra. Na maioria dos casos, a cerimônia ocorre durante uma assembléia tribal, mas alguns lobisomens prestaram o Juramento a um mestre ritualista solitário e por ele foram iniciados. Existem algumas constantes, mas Narradores e jogadores devem personalizar o ritual como julgarem apropriado. O candidato precisa ter pelo menos um círculo de Renome na categoria apropriada para passar pelo rito; portanto, a futura Sombra Descarnada precisa ter ao menos Sabedoria 1.

Primeiro, o mestre ritualista conclama o totem tribal, pedindo-lhe que assista à provação e determine se o novo suplicante é digno. Em alguns casos, o indivíduo é apresentado por um padrinho ou parente que dá testemunho de seu caráter.

A provação propriamente dita varia bastante, mas sempre reflete os ideais da tribo de algum modo. O ordálio geralmente se completa em algumas horas ou numa noite, mas algumas provas de resistência são mais longas. Se o indivíduo fizer o possível para superar a provação, mas fracassar (se, por exemplo, desmaiar no meio de uma prova de resistência), o mestre ritualista poderá conceder-lhe algum tempo para se preparar e tentar novamente daí a alguns meses (talvez com uma provação diferente a enfrentar). Se decidir não completar o ordálio, o indivíduo será recusado pela tribo e terá de encontrar uma outra que lhe ofereça o Rito de Iniciação, ou então viver como Lobo Fantasma.

Após o ordálio, o indivíduo pode passar por uma limpeza cerimonial antes de prestar o Juramento da Lua (apesar dos Garras de Sangue geralmente preferirem que o indivíduo preste o Juramento ainda coberto com o próprio sangue). O mestre ritualista, ou um outro lobisomem presente, convoca um servo espiritual do totem da tribo para testemunhar a jura, que sempre termina com o voto tribal. O mestre ritualista, depois disso, reconhece solenemente o indivíduo como membro da tribo, chamando-o pelo novo nome de honra (se for o caso), e os outros lobisomens presentes farão o mesmo. (O teste realizado para completar o ritual representa o Juramento e o reconhecimento subseqüente. Se o indivíduo fracassar no ordálio, de nada valerá o teste feito pelo mestre ritualista.)

Tão logo o Rito de Iniciação tenha se completado com êxito, o indivíduo será tratado como membro pleno da tribo, e é costume convocar um espírito aliado ao totem tribal para ensinar ao novo integrante um Dom apropriado logo em seguida.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (dez sucessos necessários; cada teste representa um minuto).

Resultados dos testes

Falha dramática: O mestre ritualista insultou o totem tribal ao fracassar vergonhosamente num rito tão importante. O mestre ritualista ficará sujeito a uma penalidade igual a –2 em todos os testes Sociais realizados com a intenção de influenciar seus companheiros de tribo ou os espíritos da ninhada de seu totem tribal nos próximos três meses lunares.

Falha: Não se obtêm sucessos durante um minuto. Se não acumular sucessos suficientes no tempo designado, o mestre ritualista não terá conseguido impressionar o totem em sua defesa do candidato, e este não será aceito na tribo. Só será possível tentar o rito novamente, para beneficiar o mesmo indivíduo, depois de um mês lunar.

Êxito: O indivíduo é aceito pela tribo.

Êxito excepcional: O indivíduo é aceito pela tribo e o totem tribal fica impressionado. O indivíduo terá direito a mais um dado em todos os testes Sociais realizados com o intuito de influenciar seus novos colegas de tribo ou os espíritos da ninhada de seu totem tribal durante os três meses lunares seguintes.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+2	O indivíduo se porta de maneira excepcional durante o ordálio
–2	O indivíduo se sai muito mal durante o ordálio

Rito do Amor da Lua (•••)

Os filhos de Pai Lobo aprenderam muito cedo que seus consortes e filhos não suportavam vê-los nas formas Dalu, Urshul e Gauru. O Aluamento era tão terrível que até mesmo as pessoas mais queridas para os lobisomens se apavoravam. Os Uratha aprenderam a evitar suas formas de batalha quando seus consortes e filhos estão por perto, mas, em certos momentos, isso era impossível. Toda vez que um lobisomem era obrigado a assumir uma dessas formas para combater um inimigo que tivesse localizado sua toca, seu consorte e filhos enlouqueciam, e às vezes até acabavam morrendo na fuga. Dizem que foi um Ithaeur enlutado quem pediu a *Amahan Iduth* um meio de proteger os filhotes de outros lobisomens de um destino semelhante. Mãe Lua apiedou-se dele e ensinou-lhe o Rito do Amor da Lua, que reduz a intensidade do Aluamento — ao menos para aqueles que já têm um pouco do sangue do lobo.

Execução do rito: O mestre ritualista segura as mãos do indivíduo entre as suas e conduz um cântico cerimonial na Primeira Língua, implorando aceitação. O mestre ritualista ou o indivíduo precisa depositar, entre um e outro, uma moeda de prata no chão, como chiminage dedicada aos Lunos. Em seguida, o ritualista abre um corte no dedo ou na mão e desenha símbolos da lua no rosto do indivíduo. As últimas gotas de sangue são esfregadas na moeda de prata (que desaparecerá, transformando-se em fumaça, quando os Lunos aceitarem a oferenda), acompanhadas por um último uivo súplice.

O alvo deste rito precisa ter a Vantagem Sangue Lupino; os efeitos são cumulativos.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (dez sucessos; cada teste representa um minuto).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos. Os medos primitivos do indivíduo são intensificados e ele reage ao Aluamento como se sua Força de Vontade fosse dois círculos mais baixa (mínimo de 1). O mestre ritualista não poderá tentar novamente até o fim da cena.

Falha: Não se obtêm sucessos. Se o rito não puder ser completado por algum motivo, o mestre ritualista não poderá tentar novamente até o fim da cena.

Êxito: Obtêm-se sucessos. Tão logo o total seja acumulado, o sujeito reagirá ao Aluamento como se sua Força de Vontade fosse dois círculos mais alta (máximo de 10) durante toda a atual fase da lua (geralmente três noites).

Êxito excepcional: Vários sucessos são obtidos de uma única vez. Acumulando quinze ou mais deles no mesmo teste em que o mestre ritualista chegar a dez sucessos, o alvo do rito receberá a proteção contra o Aluamento como se sua Força de Vontade fosse três círculos mais alta que o normal.

Rito do Rincão Escolhido (••••)

Muitas alcatéias de lobisomens transformam seus territórios de acordo com seus gostos pessoais. Fisicamente, isso pode implicar o plantio de árvores em espaços vagos ou matar os seres humanos que depreciam o valor do território. As mudanças no mundo espiritual dentro do território da alcatéia levam muito mais tempo para serem efetivadas, com algumas exceções. O Rito do Rincão Escolhido é uma delas. Esse ritual permite à alcatéia imbuir a imagem espiritual de seu território com o tipo de Essência preferido pelos integrantes, afetando a ressonância da área e, com sorte, atraindo variedades específicas de espíritos e repelindo as indesejáveis.

Execução do rito: O Rito do Rincão Escolhido geralmente é celebrado para coroar o empenho da alcatéia em dar forma a seu território (você encontrará mais detalhes acerca desse processo na seção "A reforma do mundo espiritual", pág. 263). O rito exige a presença de um locus como ponto focal. Os pormenores exatos do rito variam bastante de uma alcatéia para outra, pois as particularidades dependem do tipo de ressonância que o grupo tenta invocar. Por exemplo, a tentativa de enfatizar a ressonância da força pode implicar combates cerimoniais simulados, exercícios intensos e a edificação de menires ou outros monumentos de grande porte que atestem o poder de seus construtores. Conjurar a ressonância do medo com a intenção de desestimular os seres humanos ou outras criaturas a entrar no território da alcatéia pode implicar atos cuidadosamente planejados (mas

aparentemente aleatórios) de violência ou a indução ritualística do Aluamento. A alcatéia se dedica à atividade apropriada durante quatro horas a cada dia ou noite, culminando num elaborado ritual de uma hora, conduzido pelo mestre ritualista.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (cinqüenta sucessos; cada teste representa um dia de empenho).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos. Pode ser que o rito fracassado chame a atenção de um poderoso espírito antagônico que tenta reivindicar a área para si.

Falha: Não se obtêm sucessos desta vez.

Êxito: Obtêm-se sucessos e, se o total for reunido, o fluxo local de Essência será ajustado, enfatizando a ressonância desejada. Durante o ano seguinte, todos os integrantes da alcatéia e os espíritos aliados a essa alcatéia ou à ressonância em questão (como espíritos do medo numa área dedicada à ressonância do medo) receberão um bônus de +1 em todos os testes que envolvem as atividades apropriadas. Por exemplo, se a alcatéia se esforçar para criar uma área com a ressonância da cura, os testes de Medicina que envolverem seus integrantes ou espíritos aliados terão um dado extra. Se a alcatéia criar uma área marcada pela ressonância do medo, um dado extra será acrescentado a todos os testes realizados com a intenção de intimidar ou aterrorizar os adversários.

Os efeitos do rito se aplicam a uma área igual a três vezes o raio de influência de um locus (veja "Loci" , pág. 261). Se o rito for celebrado tendo um locus de índice 2 em seu centro (cinco metros de influência), os integrantes da alcatéia receberão os benefícios toda vez que se encontrarem a quinze metros do locus. Obviamente, loci grandes e poderosos estendem a influência do rito a uma grande distância, aumentando ainda mais a demanda por esses poderosos abrigos de energia.

Os efeitos do Rito do Rincão Escolhido persistirão durante um ano inteiro, a menos que a alcatéia negligencie seu território a ponto de fazer desaparecer a influência da ressonância escolhida. Os efeitos do ritual também podem ser anulados pelas mudanças apropriadas ao território.

Êxito excepcional: Vários sucessos são reunidos em pouco tempo. Acumulando-se 55 ou mais deles, o bônus escolhido será de +2 durante 24 horas após o rito ser completado. Depois disso, passará a ser um bônus de +1.

Rito dos Fetiches (••••)

O Rito dos Fetiches é um ritual discreto e complexo, com milhares de variações inenarráveis, mas o resultado desejado é sempre o mesmo: a criação de um objeto dotado de poderes concedidos pelo espírito confinado em seu interior. Um fetiche criado de maneira adequada talvez tenha poderes estranhos que nenhum objeto terreno é capaz de simular, mas somente se o espírito em seu interior for apropriadamente apaziguado.

O Rito dos Fetiches requer que um espírito pacífico e minimamente cooperativo esteja à disposição. Esse espírito pode ter sido invocado pelo rito de Convocação de Gafaretes ou por um ritual semelhante, pode ter sido capturado por lobisomens numa emboscada, ou pode simplesmente ter sido persuadido a participar. Se for capturado, o espírito terá de ser confinado pelo rito de Confinamento de Espíritos.

O tipo específico de espírito a ser confinado num certo fetiche é determinado pela descrição do fetiche (consulte a seção "Fetiches", pág. 204).

É provável que um espírito hostil confinado num fetiche corrompa lentamente o dito objeto, pervertendo-lhe a função e os poderes de modo a condizerem com a fúria decorrente de seu encarceramento. Na maioria dos casos, se o fetiche se quebrar, o espírito será libertado. A maioria dos espíritos se esforça ao máximo para continuar em liberdade depois de uma temporada aprisionado num fetiche, mas alguns, quando apaziguados adequadamente, aceitam ser confinados mais uma vez.

Execução do rito: O objeto que se transformará num fetiche é colocado no centro de um círculo ritual. Se o espírito for hostil e estiver confinado, é melhor que o foco do fetiche se encontre dentro do círculo de confinamento do espírito antes do rito ter início, caso contrário o confinamento será rompido quando o objeto for inserido. Uma pequena porção de chiminage apropriada ao espírito é queimada em sinal de apaziguamento. O ritualista investe um pouco de Essência para confinar o espírito ao lugar à medida que vai descrevendo o propósito e os poderes do fetiche na Primeira Língua e, enquanto caminha, vai fechando o círculo em volta do espírito e do fetiche. No decorrer do ritual, a substância do espírito se decompõe e é visivelmente sugada pelo objeto. Completado o rito, o espírito estará totalmente confinado.

Como regra geral, o espírito confinado num determinado fetiche precisa ter Posto semelhante ao nível do fetiche. Um fetiche de índice 1 pode ser criado com um Gafarete, ao passo que um fetiche de índice 3 exige um Jagrete. A exceção fica por conta dos fetiches de índice 5, que exigem Jagretes particularmente poderosos (não se pode confinar Incarnae com este rito). Você encontrará exemplos de fetiches na pág. 204 e os Postos dos espíritos na pág. 279.

Custo: um ponto de Essência por nível do fetiche a ser criado.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (quinze sucessos + dez sucessos por nível do fetiche a ser criado; cada teste representa um minuto).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos acumulados são perdidos; o receptáculo é destruído e o espírito é liberado do confinamento.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado.

Êxito: Acrescentam-se sucessos e, quando o total necessário for acumulado, o fetiche será criado.

Êxito excepcional: Nenhum efeito adicional além dos vários sucessos obtidos.

Modificadores sugeridos

Mod.	Situação
+2	A chiminage é *muito* valiosa para o espírito
+1	O espírito tem apreço pelo lobisomem ou pelos objetivos do Uratha
+1 ou mais	O lobisomem tem posição hierárquica superior à do espírito*
+1	A chiminage é particularmente valiosa para o espírito
+1	O receptáculo do fetiche é de excelente qualidade

Mod.	Situação
+1	O totem de alcatéia do lobisomem pertence à mesma ninhada que o espírito
–1 ou mais	O espírito tem posição hierárquica superior à do lobisomem*
–1	O receptáculo do fetiche é mal feito
–2	O espírito é hostil ao lobisomem ou aos objetivos deste

* O Posto honorário do lobisomem, determinado pelo Renome total (pág. 272), é comparado ao Posto do espírito convocado. Se o lobisomem tiver posição superior à do espírito, o teste de Harmonia realizado em nome do mestre ritualista receberá bônus igual à diferença entre os Postos. Se o lobisomem que tiver Renome total igual a 4 (equivalente a Posto 2) chamar um Gafarete inferior (Posto 1), os testes do lobisomem receberão um dado extra. Se o Posto honorário do lobisomem for inferior ao do espírito, o teste realizado pelo mestre ritualista ficará sujeito a uma penalidade igual à diferença de Postos.

Laceração do Dromo (•••••)

Com o surgimento do Dromo, os Uratha perderam a capacidade de transitar livremente entre o mundo da carne e o do espírito como fazia seu progenitor. Hoje em dia, os lobisomens precisam de um locus — um local onde o mundo espiritual se aproxima naturalmente do mundo físico — para atravessar de um mundo para outro. Entretanto, os lobisomens poderosos são capazes de superar essa limitação e atravessar o Dromo à força, mesmo distantes de um locus. Este rito constitui uma das maneiras de se fazer isso. Ao Lacerar o Dromo, o lobisomem enfraquece a muralha entre os mundos por um momento, o que permite a ele e a sua alcatéia entrar e sair da Sombra.

Execução do rito: O mestre ritualista precisa estar na forma Dalu para dar início ao rito, pois são necessárias garras bem mais fortes que as unhas humanas. O ritualista arranha o vazio numa série de passes, desenhando símbolos místicos. Com o andamento do rito, ele começa a sentir uma resistência cada vez maior a suas garras à medida que as enterra cada vez mais fundo no Dromo. No ponto culminante do ritual, a barreira entre os mundos torna-se uma membrana flexível que ele e sua alcatéia conseguirão atravessar.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: prolongada (vinte sucessos; cada teste representa o esforço de um minuto).

Resultados dos testes

Falha dramática: Todos os sucessos são perdidos e o Dromo recupera sua força. Pode ser que um espírito hostil atravesse sorrateiramente o Dromo pouco antes do ponto enfraquecido se recuperar.

Falha: Não se obtêm sucessos.

Êxito: Alguns sucessos são acumulados. Juntando o total necessário, o lobisomem abrirá uma passagem temporária através do Dromo, o que permitirá a toda sua alcatéia entrar no mundo espiritual ou dele sair. A passagem continuará aberta durante um turno e voltará a se fechar depois disso. Os espíritos que estiverem nas redondezas também podem tentar usar a passagem, mas a maioria dificilmente fará essa opção (eles sabem quando uma alcatéia de Uratha está prestes a atravessar o Dromo e, em geral, não têm a disposição de antagonizar diretamente os lobisomens). Seres humanos, vampiros e outros habitantes do reino físico que não possuem Essência também podem tentar fazer a travessia, mas isso exigirá o investimento de um ponto de Força de Vontade e um teste bem-sucedido de Autocontrole + Perseverança.

Êxito excepcional: Vários sucessos são reunidos em pouco tempo. Acumulando-se 25 ou mais deles, a passagem se abrirá com mais rapidez, e os espíritos que se encontram em qualquer um dos dois lados não deixarão de perceber a abertura como um sinal de que uma entidade poderosa tenta fazer a travessia à força. A maioria dos espíritos fugirá, o que dará ao mestre ritualista e a sua alcatéia um pouco mais de espaço. No mais, a passagem funcionará de acordo com o que já foi descrito.

Modificadores sugeridos

Aplicam-se a este rito os modificadores que correspondem à espessura relativa do Dromo (pág. 251), mesmo que a celebração se dê no mundo espiritual.

Recolhimento da Sombra (•••••)

As origens deste rito se perderam na pré-história. No entanto, diz a tradição que ele foi aprendido depois do assassinato de Pai Lobo e do surgimento do Dromo, uma medida desesperada para impedir que os mundos físico e espiritual se afastassem demais.

Este poderoso rito místico permite aos lobisomens introduzir Essência num objeto e criar um locus, um lugar onde o mundo espiritual se aproxima do físico. O rito é difícil de dominar e nunca é celebrado sem bons motivos, pois as conseqüências podem ser muito perigosas. O novo locus pode ser um recurso valioso, ou uma passagem pela qual novas ameaças provenientes da Sombra podem entrar no mundo.

A celebração deste rito exige uma quantidade significativa de Essência; o objeto precisa estar saturado com energia espiritual antes que o pico de energia do rito possa transformá-lo num verdadeiro farol de Essência. Como poucas alcatéias são capazes de reunir a quantidade de Essência necessária a partir de suas reservas pessoais — e um número ainda menor delas estaria disposto a ficar tão vulnerável —, o rito incorpora o uso de pedras de toque. Os espíritos invocados variam de um lugar para outro: o mestre ritualista inteligente convocará espíritos de força limitada, mas não invocará nomes de espíritos que possam se revelar poderosos rivais do novo locus.

Os loci são descritos no Apêndice Um, a partir da pág. 260.

Execução do rito: O mestre ritualista precisa selecionar um objeto adequado como foco do rito; o ideal é um objeto que, com o passar do tempo e por conta própria, poderia ter se transformado num locus. A alcatéia empilha sua coleção de pedras de toque em volta do objeto que será energizado, formando uma espécie de marco ou monumento funerário. Em seguida, cada lobisomem envolvido no rito corta a palma da mão e deixa um pouco de seu sangue escorrer sobre as pedras de toque reunidas. O mestre ritualista banha uma das

patas no sangue e pinta uma série de glifos em torno do locus, para dirigir melhor a Essência.

Acompanhando a principal parte do ritual, temos uma série exaustiva e prolongada de cânticos, danças, uivos e até mesmo combates ritualizados, conduzidos de improviso, com o objetivo de aumentar o fluxo de energia emocional na área. O rito é semi-improvisado. O ritualista conhece os temas mais comuns que a alcatéia precisa abordar e lidera o grupo. O ponto culminante do rito é um uivo magnífico que perfura o Dromo, Sombra adentro, e une carne e espírito na forma de um novo locus.

Este rito não terá êxito na área de influência de um Ermo.

Custo: dez pontos de Essência + vinte pontos de Essência por nível do locus a ser criado.

Parada de dados: Vigor + Ocultismo / Harmonia.

Este rito é particularmente estafante e exige vários testes. O rito *per se* demanda um teste prolongado de Harmonia, sendo que o locus passará a existir tão logo se obtenha o número apropriado de sucessos. Contudo, a cada hora transcorrida, o ritualista terá de fazer um teste de Vigor + Ocultismo para cada lobisomem presente. As penalidades se acumulam com o andamento da cerimônia: –1 para cada duas horas que se passarem depois da primeira. Portanto: –1 depois da segunda e terceira horas, –2 depois da quarta e quinta horas, e assim por diante. O trabalho de equipe não se aplica a esse teste. Cada lobisomem tenta se agüentar até o fim do rito. Toda e qualquer falha nesse teste impõe uma penalidade de –2 ao teste seguinte de Vigor + Ocultismo realizado pelo personagem. Uma falha dramática fará o lobisomem desmaiar de exaustão. Se o mestre ritualista desmaiar, o rito fracassará automaticamente.

Contudo, todo participante que colaborar efetivamente com o ritual vai gerar Essência adicional para a criação do locus. Cada lobisomem, fora o mestre ritualista, que continuar participando acrescentará um ponto de Essência por hora ao investimento coletivo que cobrirá o custo do rito. Não é possível usar essa Essência de nenhuma outra maneira. Além disso, cada participante (inclusive o mestre ritualista) pode usar a própria Essência para alimentar o rito: até três pontos durante o derramamento ritual de sangue e mais um para cada hora de participação.

Ação: prolongada (vinte sucessos + cinco sucessos por nível do locus a ser criado; cada teste representa uma hora).

Resultados dos testes

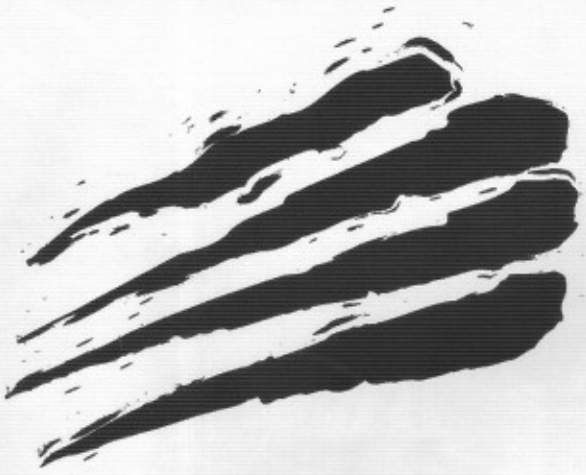
Falha dramática: O rito é interrompido e o mestre ritualista terá de recomeçar. A Essência investida durante a etapa de derramamento de sangue ou nas horas passadas até o momento da falha dramática será perdida.

Falha: Nenhum sucesso é acrescentado ao rito, apesar do mestre ritualista e dos participantes poderem ainda investir Essência durante essa hora.

Êxito: Obtêm-se sucessos e, se o total chegar a 25, o objeto se transformará num locus de índice 1. O mestre ritualista poderá continuar com o rito se assim desejar; a cada cinco sucessos adicionais e vinte pontos de Essência, o poder do locus aumentará em um círculo, desde que o mestre ritualista não desmaie de exaustão.

Os benefícios de um locus são descritos na pág. 261.

Êxito excepcional: Nenhum outro benefício adicional, além do fato de se obter mais sucessos em pouco tempo.



CAPÍTULO III

REGRAS E SISTEMAS ESPECIAIS

A chusma de Beshilu apareceu, subindo rapidamente pelas vigas mestras com uma agilidade repugnante. Quem os observasse de longe poderia confundi-los com lobisomens como Elias (apesar de bem menores), mas Elias não tinha essa impressão. Ele sabia tudo sobre aqueles repelentes animais daninhos e os fossos infernais e corrompidos de onde haviam saído. Aquela ninhada em particular havia roído o Dromo, caído diretamente no sistema de esgoto e liberado no mundo uma horda de espíritos da shigelose, do cólera e da disenteria. As pessoas e os animais foram adoecendo à medida que os espíritos se espalhavam em todas as direções, e a alcatéia levara semanas para exterminá-los e localizar o ponto de entrada. Os lobisomens acabaram descobrindo o ninho dos Beshilu, e o plano que traçaram para lidar com esse ninho os levara até ali. Elias, sozinho e em forma humana, descera até o esgoto, atraíra os Beshilu e permitira que os malditos o perseguissem até lá fora. Ele saíra por um bueiro bem perto do canteiro de obras abandonado e havia escalado a alta estrutura de aço para aguardar ali no topo.

Os olhos do primeiro Beshilu se arregalaram quando o monstro se aproximou e Elias assumiu a forma Gauru. Ajuizadamente, o monstro tentou escapar, mas Elias agarrou-lhe a cauda musculosa e arremessou o bicho no ar antes de se virar para receber a investida do segundo. A criatura tropeçou, e o medo em seus horríveis olhos vermelhos encheu a mente de Elias com uma doce melodia. Ele se adiantou com um salto e esmagou o focinho do Beshilu de encontro a uma viga. Um terceiro tentou atacá-lo pelas costas, mas as mandíbulas de Elias o surpreenderam em pleno salto e arrancaram-lhe a garganta. O lobisomem cuspiu, e o Beshilu, gorgolejando e tomado de espasmos, caiu no fosso da construção descarnada.

Havia um sem-número deles, mas isso não era problema. Um uivo vindo lá de baixo avisou Elias que seus companheiros de alcatéia estavam subindo para encontrá-lo. Os Beshilu não tinham para onde correr.

O lobo-demônio não é maligno, a menos que o homem mordido por ele o seja.
— Dr. Alezias, Lobo

Os lobisomens conseguem realizar as mesmas tarefas que qualquer ser humano é capaz de fazer. Eles pensam, raciocinam, usam armas e artefatos tecnológicos, guardam registros e tradições. Desenvolveram uma sociedade tribal diversificada e complexa — sempre distante de olhos humanos — e podem criar laços familiares e sociais como qualquer outra pessoa. As alcatéias formadas por lobisomens são unidas não só pelos sentimentos que os integrantes têm uns pelos outros, mas também por um espírito totêmico. O Povo perdeu boa parte de suas bênçãos espirituais e está em pé de guerra com tribos inteiras de sua própria espécie, mas possui vantagens que ninguém mais é capaz de igualar.

Antigas lendas contadas a meia-voz ao redor da fogueira acabaram dando lugar às representações dos lobisomens nas telas dos cinemas, mas essas duas fontes dizem mais ou menos a mesma coisa. Os lobisomens são monstros, homens que se transformam em lobos e se banqueteiam de carne humana. Podem ignorar praticamente qualquer ferimento — algumas lendas chegam a afirmar que os lobisomens são *incapazes* de morrer, mesmo que queiram fazê-lo. Naturalmente, essas lendas foram contaminadas pela interpretação humana, mas uma dose surpreendente de verdade foi transmitida por meio de histórias contadas ao pé do fogo. Todos os lobisomens são metamorfos e podem levar muita pancada antes de morrer.

Os seres humanos podem imaginar os lobisomens como feras famintas em suas lendas, mas, na verdade, os seres humanos raramente vêem os lobisomens. Quando o fazem, a experiência geralmente é filtrada pelas lentes do Aluamento, a loucura que os lobisomens provocam na humanidade. Pode parecer cruel, mas, como qualquer lobisomem diria, essa é a alternativa preferível. O Juramento da Lua exige que os lobisomens se escondam do rebanho humano, e os espíritos parecem concordar com isso. O ser humano que não é afetado pelo Aluamento provavelmente será exterminado, e isso também está de acordo com a moralidade dos Uratha. Tanto o Aluamento quanto a Harmonia são discutidos neste capítulo.

Por último, vamos dar uma olhada nos aspectos sociais da vida entre os Uratha. Este capítulo traz uma discussão aprofundada sobre os métodos empregados pelos lobisomens para encontrar totens de alcatéia e as maneiras pelas quais os jogadores podem criar o espírito totêmico de seus personagens. Além disso, vamos apresentar os meios que os lobisomens usam para galgar posições em sua sociedade brutal e o que isso significa em termos de regras e narrativa.

Regeneração

Os lobisomens são capazes de levar muita pancada antes de morrer. Seus corpos se reconstroem rapidamente, lacerações profundas e fraturas cicatrizam em questão de minutos, sem deixar marcas. Os lobisomens podem ser mortos pelos métodos convencionais, mas o mais provável é o agressor simplesmente ver o Uratha tombar e assumir a forma humana... e se surpreender quando o lobisomem ficar novamente frenético momentos depois. O único método infalível para matar um lobisomem é usar prata.

• A regeneração, tal qual a recuperação, ocorre sempre da direita para a esquerda no painel de Vitalidade. Os ferimentos contusos são regenerados primeiro, seguidos pelos ferimentos letais.

• A regeneração sempre ocorre no início da ação de um personagem num determinado turno.

• Todos os lobisomens regeneram um ponto de dano contundente *por turno*. Essa recuperação ocorre quer o Uratha descanse ou não. Ele vai regenerar o dano contundente a essa velocidade até mesmo no calor da batalha, como se fosse uma ação automática e reflexa.

• Pode-se usar um ponto de Essência para que o lobisomem regenere um ponto de dano letal. Trata-se de uma ação reflexa. Se o Instinto Primitivo do personagem for suficientemente alto para que ele possa usar mais de um ponto de Essência por turno (consulte a seção "Instinto Primitivo", pág. 76), será possível regenerar um ponto de Vitalidade perdido em função do dano letal para cada ponto usado. O jogador pode até mesmo usar Essência de maneira reflexa para regenerar pontos de dano letal quando o personagem está inconsciente e à beira da morte por causa do sangramento. A cicatrização de ferimentos letais pelo uso de Essência substitui o ferimento contuso que normalmente seria reparado naquele turno. Isto é, ferimentos contusos e letais não serão reparados no mesmo turno.

Sem o investimento de Essência, os lobisomens se recuperam de dano letal à mesma velocidade que os seres humanos reparam o dano contundente. Um ferimento letal é cicatrizado a cada quinze minutos.

A regeneração de ferimentos letais (com ou sem o investimento de um ponto de Essência) pode violar a regra da "direita para a esquerda". O lobisomem pode ter vários ferimentos contusos no lado direito de seu painel de Vitalidade, mas, com a cicatrização de um ferimento letal, uma caixa de Vitalidade à esquerda será liberada antes que todas as contusões sejam minoradas. Quando o personagem tem vários ferimentos letais, aquele que estiver mais à direita será sempre reparado quando houver investimento de Essência.

Digamos que o painel de Vitalidade de seu personagem tenha esta aparência:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ◪ ◪ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Ele normalmente se recuperaria, a partir da direita, de dois ferimentos contusos em dois turnos. Portanto, depois do primeiro turno, o painel estaria assim:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ◪ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

E depois do segundo turno, ficaria assim:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
⊠ ⊠ ⊠ ⊠ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Contudo, em vez de aguardar dois turnos, você usa um ponto de Essência para regenerar um dos ferimentos letais. Nesse turno, nenhum ferimento contuso será reparado, mas o ferimento letal mais à direita, sim. Portanto, o painel passará de:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ◪ ◪ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Para:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
⊠ ⊠ ⊠ ◪ ◪ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

O ferimento letal mais à direita no meio do painel de Vitalidade é apagado, e todos os ferimentos à direita dele passam para a esquerda, "cerrando fileiras". Não restam lacunas no painel de seu personagem.

Você também poderia deixar seu personagem regenerar as contusões normalmente, à razão de um ponto por turno, ou poderia usar mais um ponto de Essência no turno seguinte para fazê-lo se recuperar dos ferimentos letais restantes. Nesse último caso, o painel de Vitalidade ficaria assim:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
⊠ ⊠ ◪ ◪ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Se o Instinto Primitivo do personagem fosse suficientemente alto para que você pudesse usar dois ou mais pontos de Essência num mesmo turno, você também poderia usar dois pontos para regenerar os dois ferimentos letais num único turno. O painel de Vitalidade, portanto, passaria de:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
⊠ ⊠ ⊠ ⊠ ◪ ◪ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Para:

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
⊠ ⊠ ◪ ◪ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

• Os lobisomens não regeneram dano agravado. É preciso deixá-lo cicatrizar naturalmente (à mesma velocidade que os seres humanos se recuperam de dano agravado) ou empregar meios sobrenaturais como o Rito de Cura.

• A regeneração ocorre em qualquer forma (pág. 170). O lobisomem na forma Hishu se recupera à mesma velocidade que na forma Gauru. Essa é uma das razões pelas quais os lobisomens não conseguem continuar com suas vidas humanas depois da Transformação, como se nada tivesse acontecido. É muito fácil sofrer um acidente e se recuperar rapidamente, diante de testemunhas, o que colocaria em risco a existência secreta do Povo.

• Os lobisomens que ainda não passaram pela Primeira Transformação se recuperam como os seres humanos.

• Se ficar inconsciente ou morrer, o lobisomem reverterá imediatamente para a forma Hishu.

• Algumas formas concedem ao personagem círculos extras de Vigor e/ou Tamanho. Isso significa que o índice de Vitalidade aumentará enquanto essas formas forem mantidas, sendo os círculos adicionais acrescentados à extremidade direita do painel de Vitalidade do personagem. Se as caixas adicionais correspondentes receberem ferimentos, o personagem correrá o risco de perder a consciência ou até mesmo de morrer se assumir uma forma que confere um número menor de círculos de Vitalidade (consulte a seção "Metamorfose" para saber como lidar com a Vitalidade e a transformação). Para evitar esse destino, o lobisomem geralmente tenta regenerar as caixas adicionais de Vitalidade antes de assumir uma forma com um índice de Vitalidade menor. Contudo, nem sempre é possível escolher a hora e o lugar de assumir uma forma com menos círculos, principalmente no caso da forma Gauru (as regras que determinam durante quanto tempo é possível manter a forma Gauru estão na pág. 172).

• Os lobisomens são imunes a infecções, enfermidades e doenças convencionais. No entanto, eles ainda podem ser afetados por doenças de origem sobrenatural.

• O lobisomem que possui a Vantagem Recuperação Rápida (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 113) recupera-se de dano letal à razão de um ponto a cada oito minutos, e de um ponto de dano agravado a cada quatro dias. A capacidade de regenerar ferimentos contusos ou de se recuperar de dano letal com o investimento de Essência não é afetada.

Prata

Diz a lenda que, ao saber da morte de Pai Lobo, Luna ficou furiosa e amaldiçoou todos os seus filhos-lobos. A prata, o metal mais sagrado de Luna, passou a queimar seus descendentes lobisomens ao mero contato. Mais tarde, os Lunos enviados por ela disseram que os Destituídos haviam sido perdoados, ao menos em parte, mas a terrível maldição pronunciada tempos atrás não pôde ser totalmente removida.

As armas de prata, como as balas, por exemplo, infligem dano agravado aos lobisomens, e não o dano contundente ou letal que seria esperado. Se um oponente atingir um lobisomem com uma bala de prata e provocar três pontos de dano, o lobisomem receberá três pontos de dano *agravado*, e não letal. Para causar esse efeito adverso, é necessário que a prata seja pura. Ligas metálicas, prateaduras e compostos como o nitrato de prata são dolorosos e irritantes para o lobisomem, mas não infligem dano adicional. Dado que o único propósito de uma arma de prata é matar outros lobisomens, empunhar uma dessas armas em combate é um pecado contra a Harmonia; portar uma delas é considerado um pecado venial (consulte a seção "Harmonia", pág. 180).

A prata, no entanto, não é o melhor metal para a fabricação de balas ou armas. Qualquer arma feita de prata suficientemente pura para provocar dano agravado num lobisomem estará sujeita a uma penalidade de –1 em seu índice de dano; portanto, uma bala de prata disparada de um revólver de grosso calibre acrescentaria dois dados à parada do personagem, e não os três que seriam esperados no caso de uma arma desse tipo.

A prata não causa dano ao mero contato. Dizem que, antigamente, bastava o Uratha tocar a prata para se ferir, mas a intercessão de Luna e a dádiva dos augúrios aliviaram a maldição. Mas também dizem que as Tribos Puras, que não pediram o perdão de Luna, confiantes de que não precisavam dele, não receberam essa bênção. Alguns Cahalith afirmam que os Puros ainda sofrem queimaduras ao simples contato com a prata, até mesmo quando não se trata de uma

arma. Não se sabe ao certo o que há de verdadeiro nesses boatos, mas é de estranhar que os grupos de caça dos Puros nunca usem armas de prata contra os Destituídos.

Não esqueça que o dano agravado, seja causado pela prata ou por qualquer outro tipo de ataque, pode provocar um acesso de Fúria Mortal no lobisomem. Você encontrará as regras completas da Fúria Mortal na pág. 173.

Metamorfose

A faceta determinante dos Uratha é sua capacidade de mudar de forma. Todos os lobisomens são capazes de assumir cinco formas diferentes, sendo que cada uma delas apresenta vantagens distintas e acrescenta modificadores diferentes às características de um personagem.

Para mudar de forma, o Uratha recorre à energia sobrenatural que impregna seu corpo, tornando-o multiforme como o mercúrio, obrigando músculos e tendões a assumir a forma desejada. A maioria dos lobisomens julga mais do que suficientes as cinco formas herdadas por cada um dos Uratha, mas alguns deles sondam a possibilidade de assumir outras formas. Esses Uratha podem pertencer a qualquer tribo e geralmente são vistos conversando com Lunos, tentando alcançar a verdadeira liberdade da transformação que, ao que dizem, é a jurisdição de Mãe Luna.

Sistema: A metamorfose exige um teste de Vigor + Sobrevivência + Instinto Primitivo (usando o valor-base de vigor do personagem na forma Hishu) e uma ação instantânea. O êxito permite ao Uratha mudar para qualquer forma que desejar. O êxito excepcional nesse teste permite que o personagem mude de forma com uma ação reflexa e realize outra ação no mesmo turno. Por outro lado, o jogador pode usar um ponto de Essência para que o personagem se transforme como uma ação reflexa, sem a necessidade de um teste. O Uratha também pode mudar de forma com uma ação reflexa, sem teste ou investimento de pontos, quando a lua se encontra na fase equivalente a seu augúrio. O retorno à forma Hishu é sempre uma ação reflexa, sem a necessidade de testes ou investimentos, pois é essa a forma que os lobisomens conhecem melhor.

Os modificadores listados para cada forma são sempre aplicados aos índices basais do personagem na forma Hishu. O personagem que se encontra na forma Gauru e muda para Urshul não soma os bônus das duas formas. Os modificadores da forma Urshul são simplesmente acrescentados às características da forma Hishu. O índice mínimo das características é igual a 1; o personagem não pode ficar reduzido a Manipulação 0 ao se transformar. Os benefícios, que são determinados pela soma de outras características do personagem — como o Deslocamento, por exemplo —, também recebem bônus de acordo com as diversas formas. O modificador de Deslocamento listado é aplicado ao Deslocamento-padrão do personagem na forma Hishu (os bônus de Força e/ou Destreza listados para uma determinada forma já foram contabilizados). Portanto, o bônus de +7 no Deslocamento da forma Urshul já leva em consideração o aumento de +2 na Força e o de +1 na Destreza, e ainda um bônus adicional baseado na constituição física da forma.

A Defesa é sempre o índice mais baixo entre Destreza e Raciocínio, considerando-se o valor da Destreza do personagem na forma na qual ele se encontra no momento. O personagem que tem Destreza 2 e Raciocínio 3 terá Defesa 2 na forma Hishu. Ao mudar para Urshul, sua Destreza subirá para 4. Sua Defesa agora é 3, pois seu Raciocínio é mais baixo que sua Destreza.

Devido ao aumento de Vigor e Tamanho, algumas formas concedem círculos adicionais de Vitalidade. Esses círculos são acrescentados à extremidade direita do painel de Vitalidade do personagem. Os ferimentos marcados nas caixas correspondentes são reintegrados ao painel quando o lobisomem assume uma forma com índice de Vitalidade menor. Isto é, essas lesões "não contabilizadas" empurram as já existentes e menos graves para a direita, ou, se o painel de Vitalidade já estiver cheio, os ferimentos menos graves já recebidos serão atualizados. Você encontrará mais informações na seção "Índices temporários de Vitalidade", pág. 173 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Se possuir qualquer uma das Vantagens Estilo de Luta, o personagem só poderá usá-la nas formas Hishu e Dalu. As outras formas têm uma anatomia muito diferente da humana para que as artes marciais ajudem em alguma coisa, e é particularmente difícil se concentrar num estilo disciplinado de combate quando se está Enfurecido.

Se ficar inconsciente ou morrer, o personagem reverterá imediatamente para a forma Hishu.

Hishu: o Ser Humano

Nesta forma, o lobisomem não se distingue de um ser humano comum para o observador casual, e até mesmo as tentativas sobrenaturais de detectar sua verdadeira natureza ficam sujeitas a um modificador de –2. As lendas sobre dedos de mesmo comprimento ou sobrancelhas unidas são falsas (alguns lobisomens exibem essas características, mas a incidência não é maior entre eles do que entre os seres humanos comuns). Os Uratha não provocam o Aluamento nessa forma.

Os lobisomens geralmente têm aparência esbelta e saudável na forma Hishu. Os lobisomens conseguem falar uma versão grosseira da Primeira Língua na forma Hishu, mas suas bocas são incapazes de formar claramente os rosnados e as subvocalizações mais difíceis; portanto, a enunciação não é perfeita. O lobisomem na forma Hishu pode tentar morder uma pessoa como qualquer ser humano o faria, mas ele terá primeiro de se engalfinhar com o alvo em combate corpo-a-corpo (pág. 157 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Características: nenhum modificador.

Dalu: o Quase-Humano

Mais forte e resistente que a forma Hishu, mas ainda suficientemente pequena para se passar por um ser humano, Dalu é a forma escolhida por muitos lobisomens para lutar com pessoas normais (ou filhotes travessos). Em relação à forma Hishu, Dalu tem entre dez e quinze centímetros a mais de altura e entre dez e vinte quilos a mais de massa muscular. A quantidade de pêlos no corpo aumenta e sua distribuição no rosto chama a atenção (até mesmo nas mulheres). Os traços fisionômicos tornam-se angulosos e lupinos, e o lobisomem exibe um comportamento ligeiramente semelhante ao dos lobos. Talvez ele mostre os dentes ao ficar irritado, ou pode ser que ele comece a arfar um pouco ao se animar com alguma coisa. As unhas e os dentes caninos acabam crescendo (apesar de não alcançar tamanho suficiente para infligir nenhum tipo especial de dano). Na penumbra, o lobisomem simplesmente parece uma pessoa grande com traços extraordinariamente angulosos, mas, com uma boa iluminação, as testemunhas verão a chama bestial que arde nos olhos do lobisomem. O Uratha na forma Dalu provoca o Aluamento, mas dentro de certos limites. Os espectadores humanos são tratados como se tivessem quatro círculos a mais de Força de

Vontade (sendo 10 o índice máximo) no que diz respeito à determinação dos efeitos do Aluamento (pág. 176).

Os sentidos ficam mais aguçados na forma Dalu. Apesar de nem chegarem perto da capacidade sensorial da forma Urhan, os sentidos de um Uratha na forma Dalu permitem que ele localize uma pessoa pelo cheiro do perfume ou identifique um determinado carro pelo som do motor. No que diz respeito às regras, o jogador recebe um modificador de +2 em todos os testes de percepção. O personagem também pode rastrear pelo faro (pág. 178). Um lobisomem na forma Dalu pode tentar morder alguém como faria um ser humano, mas primeiro terá de se engalfinhar com o alvo em combate corpo-a-corpo.

O lobisomem é capaz de falar os idiomas humanos, mas a pronúncia não é perfeita. Um rosnado inconfundível se insinua em sua voz, truncando as palavras. Mas o lobisomem consegue falar a Primeira Língua com um pouco menos de dificuldade, pois os rosnados e as vocalizações inumanas que compõem parte do idioma são mais fáceis de produzir nessa forma. Os lobisomens não assumem a forma Dalu para usar de diplomacia e bater papo: trata-se simplesmente de uma maneira de aumentar a força do Uratha sem provocar automaticamente o Aluamento nos espectadores.

Características: Força +1, Vigor +1, Manipulação –1, Tamanho +1, Vitalidade +2, Deslocamento +1, +2 em todos os testes de percepção.

Gauru: o Homem-Lobo

A força e a ferocidade aterradoras da forma Gauru são difíceis de conciliar com os mitos primais dos Destituídos. As lendas românticas que falam de Pai Lobo e Mãe Luna parecem remotas e incertas sob a luz incômoda das chamas da Fúria. O lobisomem que assume a forma Gauru ganha entre sessenta e noventa centímetros de altura (poucos lobisomens têm mais de três metros de altura nessa forma) e entre 100 e 125 quilos de massa muscular. O corpo é recoberto por uma pelagem idêntica à da forma Urhan em coloração, e a cabeça é a de um lobo monstruoso, apesar de a forma Gauru ainda ser capaz de caminhar sobre duas patas e conservar os polegares oponíveis. Os braços do lobisomem se alongam e as mãos são arrematadas por garras terríveis. Usando suas poderosas mandíbulas, o lobisomem Gauru é capaz de arrancar o braço de um homem com uma mordida. Apesar de não ser tão perceptiva quanto a forma Urhan, a forma Gauru tem os sentidos do olfato e da audição mais apurados. Os jogadores acrescentam três dados extras a todos os testes de percepção realizados nessa forma. O personagem também pode rastrear pelo faro (pág. 178).

A forma Gauru às vezes é chamada de "forma de batalha", e por um bom motivo. Nessa forma, o lobisomem fica sujeito à Fúria — um estado mental que beira o frenesi e que ajuda o personagem tanto quanto o limita. O poder bruto da forma não só lhe confere Força e Vigor incríveis como a mente e a alma do Gauru são tomadas por uma fúria que lhe concede força adicional. Isso costuma propiciar habilidade e vantagem devastadoras, que permitem ao lobisomem estraçalhar seus oponentes. Raras são as criaturas capazes de, em combate, fazer jus e sobreviver a um Uratha Gauru enfurecido. Mas a forma e o estado mental têm seu preço.

Os dentes e as garras da forma Gauru infligem dano letal, a menos que o lobisomem use o Dom Dilaceração Brutal (pág. 142). O lobisomem na forma Gauru é capaz de morder um oponente sem precisar primeiro travar combate corpo-a-corpo com o alvo. Um ataque com as garras, se desferido na forma Gauru, recebe um dado extra. A mordida acrescenta dois dados. O personagem provoca o Aluamento nessa forma e os espectadores humanos não têm sua Força de Vontade modificada (pág. 176).

Na forma Gauru, o lobisomem vai ignorar as penalidades devidas a ferimentos e impostas às paradas de dados até receber um ferimento na caixa de Vitalidade

mais à direita. Até isso acontecer, ele simplesmente não sentirá dor. Não é preciso fazer um teste de Vigor para verificar se ele continuará consciente quando a caixa de Vitalidade mais à direita recebe a marca de um ferimento contuso. Ele continuará consciente automaticamente e só vai desmaiar quando receber um ferimento letal ou agravado nessa caixa (e o personagem estiver morto ou à beira da morte).

É possível usar normalmente a Força de Vontade durante a aplicação da Fúria com o intuito de obter dados extras e modificadores de características de Resistência, como Perseverança, Autocontrole, Vigor ou Defesa.

Estando na forma Gauru, em qualquer turno, o lobisomem é obrigado a atacar alguma coisa (conquanto haja um inimigo a seu alcance) ou passar o turno deslocando-se até o inimigo mais próximo que ele consiga enxergar. O lobisomem Gauru pode decidir atacar arremessando um objeto (se o inimigo visível e mais próximo estiver ao alcance do arremesso) em vez de passar o turno se deslocando. Não havendo inimigo à vista, mas estando o lobisomem ainda em combate (por exemplo, ao lutar com um mago protegido por um feitiço de invisibilidade), o personagem terá de descontar sua frustração em alguma coisa: um carro estacionado, um oponente caído, o que for conveniente. Os lobisomens na forma Gauru ainda conseguem distinguir amigos e inimigos, ou o oponente caído de um adversário que ainda representa uma ameaça, e pode escolher qual inimigo atacar no caso de haver mais de uma opção.

Se o lobisomem tentar realizar qualquer outra ação que não atacar ou se mover na direção de um inimigo visível — por exemplo, ler a manchete de um jornal, dizer algumas palavras a alguém ou salvar uma criança de um atropelamento —, o jogador terá de fazer um teste reflexo de Perseverança + Autocontrole. Obtendo êxito, o lobisomem manterá o controle sobre si mesmo e poderá agir livremente durante um turno. No caso de uma falha, o personagem sucumbirá à Fúria Mortal (pág. 173). Essa regra também vale para o uso de Dons e fetiches. Não é possível recorrer a esses poderes sem antes passar num teste de Perseverança + Autocontrole, com uma exceção: o lobisomem na forma Gauru pode usar um Dom ou fetiche cuja ativação exija apenas uma ação reflexa e que complemente, de maneira direta, sua capacidade de atacar. O lobisomem Enfurecido poderia usar o Dom Mandíbulas Mortais, pois este é reflexo e ajuda a atacar, mas não poderia usar Olhos nas Costas (que é defensivo por natureza) nem Raio e Trovão (que exige uma ação instantânea).

Enquanto estiver na forma Gauru, o personagem não poderá tentar realizar tarefas Mentais e Sociais (com a exceção dos Dons). Ele é capaz de emitir um breve rosnado de ameaça (se for bem-sucedido num teste de Perseverança + Autocontrole), abrir uma porta ou fazer coisas suficientemente fáceis para não exigir tarefas baseadas em Habilidades ou Atributos (e que não envolvam ataques nem o deslocamento em direção a um oponente), mas não poderá fazer nada muito complicado. Para todos os efeitos, ele terá índice 0 no Atributo ou na Habilidade em questão, de maneira que qualquer teste desse tipo terá como resultado uma falha automática. Os testes baseados em Perseverança, Autocontrole e Intimidação são a exceção e não ficam sujeitos a penalidades.

A fala humana é difícil na forma Gauru. Um teste bem-sucedido de Perseverança + Autocontrole permite ao lobisomem dar conta de uma ou duas palavras breves ("Carne fresca", "Morra", ou outras frases ameaçadoras são as opções mais comuns). O lobisomem Gauru é capaz de falar fluentemente a Primeira Língua, mas não costuma ter necessidade disso. Ele não conseguirá utilizar instrumentos complexos (armas de fogo, arcos, computadores, carros; nada que tenha partes mecânicas ou móveis), nem mesmo se um teste bem-sucedido de Perseverança + Autocontrole permitir uma ação que não envolva ataques. Nesse estado mental, o instrumento mais complexo que ele é capaz de usar é uma arma contundente, como um porrete feito de um pedaço de haste de metal ou um projétil improvisado a partir de uma lata de lixo. O pior de tudo talvez seja a penalidade de –2 imposta a todos os testes realizados pelo personagem com a intenção de resistir à Fúria Mortal.

O Uratha não consegue permanecer na forma Gauru indefinidamente. O esforço exigido pelo rompante de Fúria é simplesmente excessivo. O lobisomem é capaz de manter a forma Gauru durante um número de turnos igual a sua parada de Vigor (Hishu) + Impulso Primitivo. Depois disso, ele não conseguirá mais manter a forma, e o jogador terá de fazer um teste de metamorfose (Vigor + Sobrevivência + Impulso Primitivo) ou usar um ponto de Essência para assumir a forma de sua escolha. Se falhar no teste, ou se decidir não usar Essência, o personagem reverterá automaticamente para a forma Hishu — o que pode ser perigoso, dada a perda repentina da Vitalidade extra. O lobisomem também pode abandonar a forma Gauru antes de ser obrigado a fazê-lo e metamorfosear-se como de praxe, conquanto o personagem não tenha sucumbido à Fúria Mortal.

A proximidade entre Luna e o lobisomem confere ao personagem um pouco mais de força. Durante a lua augural do lobisomem, a bênção de Luna chega a sua maior intensidade. O jogador pode acrescentar seu nível de Renome relacionado ao augúrio (a característica primária que se baseia no augúrio) ao limite de tempo de sua permanência na forma Gauru. Por exemplo, quando a lua está cheia, o Rahu pode manter a forma Gauru durante um número de turnos igual a sua parada de Vigor + Impulso Primitivo + Pureza.

Tão logo abandone a forma Gauru, o personagem não conseguirá retomá-la *voluntariamente* durante o resto da cena. No entanto, se, mais tarde ou na mesma cena, a Fúria Mortal for incitada, ele assumirá automaticamente a forma Gauru para liberar sua ira insana.

Características: invoca a Fúria, Força + 3, Destreza +1, Vigor +2, Tamanho +2, Vitalidade +4, Iniciativa +1, Deslocamento +4, Blindagem 1/1, provoca dano letal (bônus de +1 nos ataques com garras, +2 nos ataques por mordida), +3 nos testes de percepção, ignoram-se as penalidades devidas a ferimentos e não é preciso fazer testes de inconsciência, –2 para resistir à Fúria Mortal, falha automática na maioria dos testes Sociais e Mentais.

Certas Vantagens, como Refinamento em Combate (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 113), que envolvem delicadeza ou precisão no agir, pensar ou portar-se, não têm efeito quando o personagem se encontra no estado de Fúria Mortal.

Urshul: o Quase-Lobo

Assim como Dalu, Urshul é uma forma intermediária com um certo grau de força sobrenatural contrabalançado por um pouco mais de controle. Se a utilidade de Dalu está em conceder força física e manter uma certa semelhança com a humanidade, Urshul permite ao lobisomem usar um

pouco da força da forma Gauru e, ao mesmo tempo, a velocidade da forma Urhan.

Na forma Urshul, o personagem torna-se um lobo descomunal, com algo entre 1 e 1,5 metro de altura na cernelha, e 2 a 2,5 metros de comprimento. A cabeça é imensa e as espáduas são reforçadas, o que permite ao Urshul arrancar enormes nacos de carne do inimigo. Urshul e Urhan apresentam a mesma coloração. A fala humana é impossível na forma Urshul, mas o personagem é capaz de se comunicar usando a Primeira Língua com uma certa dificuldade. O formato do corpo e os odores emitidos permitem a transmissão de idéias simples e rápidas em meio a um grupo de lobisomens que o personagem conhece bem (ou seja, sua alcatéia).

Como ocorre com a forma Gauru, os personagens na forma Urshul recebem três dados extras em todos os testes de percepção. Eles também podem rastrear pelo faro (pág. 178). As garras e os dentes de um lobisomem na forma Urshul provocam dano letal, e o lobisomem consegue atacar com mordidas sem antes precisar travar combate corpo-a-corpo com o oponente. A forma causa o Aluamento, mas, no que diz respeito aos efeitos (pág. 176), as testemunhas são tratadas como se tivessem dois círculos a mais de Força de Vontade (índice máximo igual a 10).

Características: Força +2, Destreza +2, Vigor +2, Manipulação –3, Tamanho +1, Vitalidade +3, Iniciativa +2, Deslocamento +7, +3 nos testes de percepção, provoca dano letal.

Urhan: o Lobo

Esta forma geralmente se parece com um lobo normal, fulvo ou cinzento, mas os lobisomens de linhagens oriundas de regiões onde não existem lobos nativos podem ter formas Urhan que lembram outros canídeos selvagens, como o ocasional lobisomem afro-americano que, na forma Urhan, se parece com um cachorro selvagem africano. Urhan é um animal selvagem e só é confundido com um cão doméstico pelas pessoas que não sabem a diferença entre um cachorro de aparência feroz e um lobo. Assim como a forma Hishu, Urhan é uma camuflagem eficaz. As tentativas sobrenaturais de detectar a verdadeira natureza de um lobisomem na forma Urhan ficam sujeitas a uma penalidade de –2. As alcatéias de lobos são capazes de abater presas muito maiores que seus integrantes, mesmo que estes não sejam tão adaptados para a carnificina quanto as formas Gauru e Urshul; portanto, não se deve subestimar o potencial da forma Urhan em combate. A verdadeira vantagem dessa forma está na velocidade e na percepção. Os lobos são excelentes rastreadores e conseguem dar arrancadas bastante eficazes quando necessário.

Os lobisomens na forma Urhan são capazes de se comunicar com lobos normais, mas os Uratha, nascidos humanos, precisam aprender a se deixar levar pelo instinto para fazê-lo com eficiência. Até chegar lá, eles costumam ter dificuldades para lidar com a sobrecarga sensorial, decorrente da percepção mais apurada, e para decifrar a linguagem química e corporal dos outros lobos (isso geralmente se reflete numa penalidade de –1 a –3 em todos os testes Sociais realizados com o intuito de influenciar os lobos até o personagem ter passado tempo suficiente com essas criaturas; duas semanas de contato regular costumam ser suficientes). Os lobisomens na forma Urhan não conseguem falar como seres humanos, mas podem fazer uso da Primeira Língua até certo ponto (qualquer coisa mais complexa do que "sigame" ou "perigo adiante" exige um teste bem-sucedido de Manipulação + Expressão). Eles também podem usar a "língua dos lobos" para transmitir conceitos fundamentais um para o outro. Os testes de Manipulação realizados para determinar a interação com seres humanos fracassam automaticamente, mas os testes baseados em Presença, Autocontrole e Intimidação podem ser realizados normalmente.

A mordida de um lobisomem na forma Urhan provoca dano letal. O ataque pode ser desferido sem a necessidade de antes travar combate corpo-a-corpo com o oponente. Na forma Urhan, os Uratha não provocam o Aluamento.

O jogador receberá quatro dados extras em todos os testes de percepção enquanto o personagem estiver na forma Urhan. O lobo também pode rastrear pelo faro (pág. 178).

Características: Destreza +2, Vigor +1, Tamanho –1, Iniciativa +2, Deslocamento +5, +4 nos testes de percepção, a mordida provoca dano letal.

Fúria Mortal (Kuruth)

A Fúria Mortal, ou *Kuruth*, é a condição de maior selvageria do lobisomem: ele ignora o perigo da morte e nada deseja além de sentir o corpo da caça estraçalhado sob suas presas e garras. A expressão "Fúria Mortal" tem muitos significados para os lobisomens. É uma lembrança da morte de Pai Lobo e um alerta de que a morte segue no encalço de um Uratha furioso. Contudo, o significado mais verdadeiro é o de que sucumbir à *Kuruth* constitui uma perda de identidade semelhante à morte — e que dá margem à possibilidade de morrer como um animal raivoso, e não como um guerreiro ou caçador. Cada episódio de Fúria Mortal pode ser o último da vida do lobisomem.

Como se sucumbe à Fúria Mortal

O lobisomem deixa de controlar sua raiva e sucumbe à *Kuruth* quando a provocação ultrapassa todos os limites. Diante de um determinado estímulo capaz de fazer o personagem perder o controle, o jogador é obrigado a fazer um teste de Perseverança + Autocontrole para verificar se o lobisomem resistirá à tentação de ceder. Obtendo êxito, o personagem conseguirá manter o controle, ao passo que uma falha o levará a assumir espontaneamente a forma Gauru e sucumbir à Fúria Mortal — mesmo que já tenha assumido a forma Gauru na cena em questão.

Os riscos da *Kuruth* são maiores em situações de vida ou morte. Os estímulos a seguir podem desencadear testes de Fúria Mortal quando o personagem está em combate:

- quando um ferimento inflige dano agravado;
- ao atingir alguém ou ser atingido com um ataque cujo teste tem como resultado um êxito excepcional;
- quando uma das últimas três caixas de Vitalidade do personagem recebe a marca de um ferimento.

No entanto, o verdadeiro horror da *Kuruth* é poder aparecer em situações que não envolvem questões de vida ou morte. Por exemplo, uma mulher-lobo pode sucumbir à Fúria Mortal ao descobrir que foi traída pelo namorado e voltar a si coberta com o sangue e a carne dilacerada do rapaz.

Os lobisomens que têm índices elevados de Harmonia correm menos riscos de sucumbir à Fúria Mortal em situações menos críticas. O lobisomem com baixo índice de Harmonia entende qualquer insulto como uma agressão,

qualquer olhar desafiador como uma ameaça direta. O lobisomem que não possui a disciplina nem o autoconhecimento representados pela Harmonia tem pavio curto.

A lista a seguir analisa os estímulos que podem submeter o lobisomem a um teste de Fúria Mortal *quando ele não está em combate*. O jogador precisa fazer um teste quando o personagem se vê diante de uma provocação de índice idêntico ao de sua Harmonia ou de qualquer provocação *acima* de sua pontuação de Harmonia na tabela a seguir. Portanto, o lobisomem que tem Harmonia 8 não precisa fazer um teste de Fúria Mortal ao receber dano agravado fora de combate, mas o monstro bestial de Harmonia 2 terá de fazer o teste quando for humilhado, ferido ou atraiçoado.

Harmonia	Estímulo mínimo
9–10	Ente querido/companheiro de alcatéia morto ou ferido gravemente; traído por ente querido/companheiro de alcatéia
7–8	Traído por um aliado
5–6	Ferido fora de combate por algo que inflige dano agravado; ente querido/companheiro de alcatéia em perigo
3–4	Humilhado ou ferido
1–2	Insultado; ter sua autoridade desafiada

O Olhar da Fera

É possível que os poderes de criaturas sobrenaturais diferentes dos lobisomens provoquem a Fúria Mortal nos Uratha. Um exemplo disso é O Olhar da Fera da Disciplina Pesadelo (**Vampiro: o Réquiem**, pág. 140). Esse e outros poderes semelhantes aplicam-se facilmente aos lobisomens e a sua Fúria Mortal. Quando o teste disputado feito pelo Uratha tem como resultado uma falha — sendo a parada de dados determinada pelo poder em questão —, o lobisomem fica furioso. A seção "Conflito sobrenatural", na pág. 103, Capítulo Dois, trata desse mesmo assunto.

No caso de O Olhar da Fera, presume-se que o lobisomem, ao perder a disputa, sucumbirá à *Kuruth* e sairá correndo como se uma de suas três últimas caixas de Vitalidade tivesse a marca de um ferimento. Havendo empate nos testes disputados, o lobisomem simplesmente sucumbirá à Fúria Mortal. Se vencer a disputa, o lobisomem manterá o controle.

O Narrador decide se o estímulo é suficiente para induzir a Fúria Mortal no personagem e pode acrescentar outras causas à lista. O Narrador deve usar o bom senso para determinar quando pedir o teste de Perseverança + Autocontrole. Se esses episódios ocorrerem com demasiada freqüência, a história vai afundar em meio a uma série aleatória de atos violentos, o que pode dessensibilizar os jogadores em relação ao aspecto mais horripilante da vida dos lobisomens. Se ocorrerem muito raramente, os jogadores não terão motivos para temer que seus personagens sejam levados a extremos.

As Virtudes e os Vícios podem alterar a probabilidade de ocorrência da *Kuruth*, dependendo da situação. O personagem dotado de grande Fé talvez descubra que sua raiva não vem à tona tão facilmente na presença reconfortante de algo no que ele acredita (como um sacerdote da religião praticada por ele). Ou pode ser que ele sucumba mais facilmente à Fúria Mortal se um inimigo incendiar uma igreja ou matar um padre. O Narrador decide quando uma Virtude ou um Vício pode influenciar o teste de Fúria Mortal. Se for apropriado, o jogador vai ganhar ou perder um dado de sua parada de Perseverança + Autocontrole.

Os efeitos da Fúria Mortal

O teste para determinar se a *Kuruth* será ou não invocada é realizado como ação reflexa, tão logo ocorra o episódio ou a circunstância ofensiva.

Ao sucumbir à Fúria Mortal, o lobisomem assumirá automática e reflexamente a forma Gauru (se já não estiver nessa forma). Ignora-se o limite de turnos na forma Gauru estabelecido pela parada de Vigor + Instinto Primitivo. O personagem continuará na forma Gauru enquanto a Fúria Mortal durar, o que normalmente leva uma cena inteira.

Dominado pela *Kuruth*, o lobisomem só percebe as outras criaturas como meras formas em movimento que o instinto o instrui a atacar. Ele tentará destruir todo e qualquer alvo ao alcance de sua visão, seja amigo ou inimigo (o Narrador determinará aleatoriamente quem serão os alvos da criatura). Ele continuará atacando um determinado alvo até este cair inconsciente ou morrer, passando em seguida ao próximo alvo disponível. Esse estado de fúria persistirá até o fim da cena ou até o personagem receber um ferimento em uma de suas três últimas caixas de Vitalidade (quando ele normalmente ficaria sujeito a penalidades devidas a ferimentos). Nesse momento, o instinto de autopreservação falará mais alto.

O lobisomem tomado pela Fúria Mortal que já recebeu um ferimento em uma de suas três últimas caixas de Vitalidade não fica sujeito a penalidades devidas a ferimentos (como ficou estabelecido na seção "Gauru: o Homem-Lobo"). No entanto, inconscientemente, ele sabe que corre perigo e é sobrepujado pelo instinto de sobreviver a qualquer custo, um instinto que toma a forma do mais puro medo. Ele vai correr o mais rápido que puder, para longe da origem do problema. O lobisomem em fuga, tomado pela Fúria Mortal, atacará quem quer que tente impedi-lo, mas com a intenção de livrar-se do obstáculo, e não de matá-lo. Tão logo chegue a um esconderijo seguro, o personagem permanecerá ali até o surto passar (geralmente até o fim da cena).

Se, uma vez em combate, o lobisomem sucumbir à Fúria Mortal devido a um ferimento recebido em uma de suas três últimas caixas de Vitalidade, o instinto de fuga será acionado imediatamente.

Esteja lutando ou fugindo, o personagem tomado pela Fúria Mortal ainda fica sujeito a todas as regras que beneficiam a forma Gauru. Além disso, todas as tentativas de coagir ou influenciar mental ou socialmente esse indivíduo por meio de Dons, Disciplinas vampíricas, feitiços ou outros métodos estarão sujeitas a uma penalidade de –3. É excepcionalmente difícil deter ou controlar a fúria avassaladora da *Kuruth*.

O personagem também fica sujeito a todas as penalidades da forma Gauru, como, por exemplo, não conseguir usar instrumentos complexos nem poder desempenhar a maioria das tarefas Mentais ou Sociais, com uma única exceção. O personagem tomado pela Fúria Mortal que é levado a fugir não tentará atacar alguma coisa a cada turno (pág. 172). Além disso, o lobisomem nessa condição não é capaz de usar nenhum tipo de fetiche ou Dom. Tampouco é possível usar Força de Vontade para aumentar paradas de dados ou características de Resistência. A reserva de autocontrole do personagem estará completamente perdida. Ainda é possível usar Essência para regenerar ferimentos letais; Dons e fetiches ativados antes do episódio de Fúria Mortal não terão sua duração normal alterada.

Os efeitos da Fúria Mortal persistirão até o fim da cena, mas o Narrador pode permitir um teste adicional de Perseverança + Autocontrole, passados alguns turnos, ou no caso dos companheiros de alcatéia do personagem tentarem persuadi-lo a sair prematuramente dessa condição.

Se o lobisomem por acaso receber um ferimento que exceda seu índice de Vitalidade (o que o deixaria inconsciente ou sangrando, já à beira da morte) e se esse ataque puder desencadear a Fúria Mortal (se for, por exemplo, um êxito excepcional que infligirá cinco ou mais pontos de dano), o teste para resistir à *Kuruth* será realizado antes de o personagem ser declarado inconsciente ou abatido. A seqüência dos acontecimentos é importante, pois o personagem que sucumbe à Fúria Mortal receberá quatro círculos adicionais de Vitalidade ao assumir a forma Gauru. Essa Vitalidade extra talvez permita que ele continue consciente quando normalmente teria desmaiado e assumido outra forma. Se falhar no teste de Perseverança + Autocontrole, o personagem sucumbirá à Fúria Mortal e assumirá a forma Gauru; com isso, ele poderá ganhar círculos extras de Vitalidade, presumindo-se que já não estivesse nessa forma antes. Esses círculos adicionais podem ser suficientes para manter o controle, conservar a forma atual e não sucumbir à *Kuruth*.

O jogador pode abrir mão do teste e deixar seu personagem sucumbir automaticamente à Fúria Mortal. A vantagem é que o personagem ficará de pé por mais tempo, mas o controle será sacrificado. O personagem ferido, tomado pela Fúria Mortal, pode se meter numa situação ainda mais perigosa.

Os espíritos e a Fúria Mortal

O Reino das Sombras parece lembrar muito bem a morte de Pai Lobo e o surgimento do Dromo. Toda vez que sucumbe à *Kuruth*, o lobisomem repete o momento de fúria assassina que mudou para sempre o mundo — e, por conta disso, é odiado e temido pelos espíritos. É o tipo de coisa que separa ainda mais o lobisomem (e sua alcatéia) dos espíritos da área.

Não há regras específicas que reforcem esse fenômeno, mas o Narrador deve se sentir à vontade para representar o fato de que, toda vez que um lobisomem sucumbir à Fúria Mortal num capítulo ou numa sessão de jogo, a grande maioria dos espíritos passará a demonstrar mais animosidade em relação a ele. Assim como o primeiro rompante de *Kuruth* separou os Uratha de seus irmãos espirituais, a fúria assassina dos lobisomens de hoje continua a marcá-los como Destituídos.

Aluamento

Há tempos os seres humanos reconhecem o poder que a lua tem de inspirá-los, de torná-los contemplativos... e de enlouquecê-los. Os Uratha são abençoados com uma forma concentrada desse poder, oriundo de sua suposta progenitora espiritual, Luna. Esse poder envolve o lobisomem como se fosse um manto, infectando os observadores humanos com o mesmo tipo de insanidade que os torna mais violentos à luz da lua cheia, que os faz esquecer o que a noite os levou a fazer. Essa insanidade — que os seres humanos reconhecem vagamente, como fica claro no uso das palavras "lunático" e "aluado" — é uma arma e um disfarce que os Uratha usam para se esconder.

O Aluamento pode afetar qualquer ser humano que veja um lobisomem em qualquer uma de suas formas híbridas: Dalu, Gauru ou Urshul. Não é um poder que os lobisomens consigam ligar e desligar: estará sempre ativo enquanto os lobisomens se encontrarem nessas formas. De fato, talvez seja uma fraqueza dos seres humanos, e não um poder emanado deliberadamente pelos lobisomens. Não há quem saiba ao certo. As pessoas afetadas pelo Aluamento são tomadas por medos irracionais. A maioria, desde que sobreviva, provavelmente vai bloquear as lembranças relacionadas ao episódio.

Ao ver claramente um lobisomem na forma Dalu, Gauru ou Urshul, o ser humano é afetado pelo Aluamento; o grau de afecção dependerá do índice de Força de Vontade do indivíduo. Talvez ele saia correndo, aterrorizado; talvez ele se encolha num canto, catatônico; pode ser até mesmo que ele se mantenha firme no lugar. O Aluamento é mais forte quando a pessoa se defronta com um lobisomem na terrível forma Gauru. Os espectadores usam a tabela a seguir para determinar os efeitos, dependendo de seu índice de Força de Vontade. O espectador ganha bônus de Força de Vontade ao ver um Uratha: na forma Urshul, o bônus é de +2; na forma Dalu, +4. O uso de certos Dons, ritos ou fetiches claramente sobrenaturais, mesmo que o personagem esteja na forma Hishu ou Urhan, também pode provocar o Aluamento (mas os espectadores terão um bônus de +5 na Força de Vontade). Esse acréscimo na Força de Vontade só servirá para determinar a reação dos observadores ao Aluamento e não poderá elevar a Força de Vontade efetiva acima de 10.

Se dois ou mais Uratha fizerem demonstrações de poder sobrenatural diante de testemunhas humanas, a exibição mais patente prevalecerá sobre todas as outras. Portanto, se um personagem estiver na forma Dalu, outro na forma Urshul e um terceiro na forma Gauru, todos os espectadores se submeterão aos efeitos provocados pelo lobisomem Gauru. Se ele não estivesse presente, o Uratha na forma Urshul seria o espetáculo mais assustador. Todos os lobisomens provocam o Aluamento, independentemente de filiação. Os Puros rejeitam Luna como sua patronesse, mas uma certa medida do poder e da proteção conferidos por ela parece subsistir dentro deles.

Eis os resultados:

• **Força de Vontade 1–2:** Neste nível, a maioria dos seres humanos sofreu um grande trauma ou foi debilitada de alguma maneira. Falta-lhes até mesmo a mais tênue proteção contra o Aluamento. O espectador casual não terá o menor controle sobre suas ações e poderá ficar catatônico, sofrer um ataque cardíaco, regredir para um comportamento animalesco (como esconder-se em lugares escuros, rosnar e rasgar as roupas) ou, tentando escapar, agir de maneira praticamente suicida (como se atirar de uma janela no décimo andar). Todas as ações realizadas ficam sujeitas a uma penalidade de –5 devida ao medo. As vítimas não terão a menor lembrança da cena e se recusarão a acreditar em qualquer prova que implique que elas estiveram presentes.

• **Força de Vontade 3–4:** Este é o nível do ser humano médio ou ligeiramente abaixo da média no Mundo das Trevas. O Aluamento o afeta da mesma maneira que o medo afeta os rebanhos de animais. Os espectadores provavelmente vão fugir, tomados de um pânico abjeto, e não terão o menor controle sobre suas ações. Todas as ações que porventura possam ser realizadas (tentar dirigir um carro, escalar um alambrado) ficarão sujeitas a uma penalidade de –4. Os espectadores casuais não recordarão o acontecimento, a não ser num sentido mais geral, e sempre tentarão racionalizar o ocorrido ("É, faz uns três anos, vi uma moça ser atacada por um *pit bull* fujão. Eu prefiro não comentar. Foi feio.").

• **Força de Vontade 5–7:** Neste nível, os seres humanos têm uma força de vontade acima da média, mas ainda insuficiente para lidar com os Uratha. A pessoa é sobrepujada pelo medo e, em pânico, tenta fugir. Contudo, ela tem um certo controle sobre seus atos. Se tentar se esconder num edifício, ela terá a presença de espírito de fechar a porta. Se for encurralada, a vítima poderá tentar lutar, se bem que num estado de fúria ensandecida. As ações tomadas pela pessoa ficam sujeitas a uma penalidade de –3. Ela esquecerá o ocorrido, a menos que tente ativamente se lembrar do que aconteceu (por exemplo, se for interrogada). A tentativa de recordar o acontecimento exigirá um teste de Inteligência + Autocontrole, submetido a uma penalidade de –3 (pág. 44 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). O êxito nesse teste permitirá que o personagem lembre as circunstâncias gerais, mas não a verdadeira natureza do Uratha. O êxito excepcional permitirá que ele recorde o fato com perfeita clareza. No entanto, será preciso fazer um teste toda vez que ele tentar se lembrar. Sua mente e sua alma *querem* esquecer a cena.

• **Força de Vontade 8–9:** Neste nível, os seres humanos têm um autocontrole excepcional. O indivíduo ainda fica aterrorizado e sente uma vontade quase irresistível de fugir, mas ele pode usar um ponto de Força de Vontade para manter o controle durante um turno. As ações ficam sujeitas a uma penalidade de –1, a não ser num turno em que um desses pontos já tenha sido usado. A vítima sempre conserva uma lembrança parcial, confusa e aterradora do acontecimento, mas é preciso fazer um esforço consciente para se concentrar diretamente nessa recordação. A tentativa de recordar o ocorrido exige um teste de Inteligência + Autocontrole submetido a uma penalidade de –2. O êxito nesse teste permitirá ao personagem lembrar o que aconteceu, mas não a verdadeira natureza do Uratha. O êxito excepcional permitirá que ele recorde o fato com perfeita clareza. Será preciso fazer esse teste toda vez que o indivíduo tentar se lembrar.

• **Força de Vontade 10:** Os raríssimos seres humanos com este nível de Força de Vontade são praticamente feitos de aço. O indivíduo não é afetado pelo Aluamento. Ele detém o controle sobre suas ações e se lembra do que ocorreu com a mesma clareza com que lembraria outros acontecimentos importantes de sua vida.

Até mesmo os registros fotográficos dos Uratha têm, em certa medida, a proteção do Aluamento. O instantâneo de

um lobisomem na forma Gauru não assustará ninguém que o veja, mas a maioria dos seres humanos (Força de Vontade 8 ou inferior) simplesmente se recusará a acreditar que o retrato é algo além de uma fraude.

Nenhuma alcatéia de Uratha deve depender exclusivamente do Aluamento como único método de evitar a detecção. Um ser humano com um índice suficientemente alto de Força de Vontade é capaz de ignorar os efeitos durante um certo tempo e, se fugir, essa pessoa talvez consiga se lembrar do que aconteceu e pode procurar uma explicação. Revelar a presença dos Uratha à humanidade é um pecado contra a Harmonia (pág. 181).

Todas as tribos, e até mesmo os Lobos Fantasmas, se preocupam com o que poderia acontecer se os seres humanos descobrissem os Uratha. Alguns lobisomens acreditam que a humanidade se rebelaria e os Destituídos seriam obrigados a matar milhares de pessoas, ou então morreriam tentando se proteger. Outros especulam que Luna também daria as costas ao Povo. Circulam histórias sobre Uratha que revelaram sua verdadeira natureza a suas famílias ou vilas e viram-se amaldiçoados com o Aluamento perpétuo, incitados a estraçalhar, matar e devorar tudo o que encontrassem até nada mais restar. Outras lendas falam de lobisomens que se confessaram e, tal como o Lobo de Gubbio, que pediu perdão a São Francisco de Assis, foram privados de sua Fúria e tornaram-se dóceis como as ovelhas pelo resto de suas vidas miseráveis. Os alertas mais contemporâneos defendem que, tendo aumentado a população humana, os riscos tornaram-se proporcionalmente maiores. A humanidade pouco ou nada sabe a respeito da Sombra, mas, se descobrissem que há lobisomens entre eles, quanto tempo os seres humanos levariam para encontrar provas concretas da existência de um outro mundo? Depois disso, perguntam alguns Uratha, quanto tempo a humanidade levaria para estender sua mentalidade destrutiva até a *Hisil*? Pelo menos por enquanto, o melhor a fazer é continuar escondido.

Autorização do Narrador

Às vezes as coisas não são tão predeterminadas quanto parecem implicar as regras de Aluamento. Às vezes as pessoas se lembram daquilo que viram por mais que queiram esquecer. O Narrador pode fazer um teste em nome de qualquer observador humano com a intenção de aumentar temporariamente sua Força de Vontade. Se a testemunha receber essa autorização, faça um teste de Perseverança + Autocontrole. Os sucessos obtidos são acrescentados ao índice de Força de Vontade do indivíduo no caso particular dessa exposição ao Aluamento. Essa autorização geralmente é concedida com o propósito de transformar o personagem numa possível ameaça para os Uratha, mesmo que ele normalmente não seja um modelo de coragem irredutível.

O Narrador deve conceder essa autorização raramente e com discrição. Se um número excessivo de seres humanos for capaz de relembrar seus encontros com os Uratha, será difícil acreditar que os lobisomens conseguiram se esconder

durante tanto tempo. Contudo, aí está uma boa maneira de criar um novo antagonista para a alcatéia.

O Lado Humano

Como é o Aluamento para os seres humanos? Poucos são capazes de expressar seu medo de maneira articulada, mas a sensação assume vários aspectos dependendo da forma na qual o lobisomem se encontra. Se a pessoa sucumbe ao Aluamento por causa de um lobisomem na forma Dalu, o medo é semelhante ao receio que se sente em relação a indivíduos perigosos, o temor de se tornar vítima dos desejos deturpados de outra pessoa. Se o lobisomem na forma Urshul provocar o Aluamento, virão à tona as lembranças de uma época em que os predadores caçavam os seres humanos à noite e deles se alimentavam. Mas a forma Gauru provoca um medo terrível e surreal que nada tem de simples. O espectador *sabe* que o monstro vai devorá-lo, mas ele nunca viu uma criatura como aquela e jamais imaginou que algo assim pudesse existir. O lobisomem é a fera inescapável que assombra nossos sonhos: irreal, mas presente, em carne e osso.

Aqueles que são afetados pelo Aluamento ao ver um lobisomem em forma humana ou lupina fazer uso de um poder obviamente sobrenatural (como um Dom ou um rito) não têm quase nada que lhes sirva de referência. São afetados da mesma maneira que as pessoas que vêem um lobisomem na forma Gauru.

Aluamento em Massa

Se o lobisomem induzir o Aluamento numa multidão, o tiro poderá sair pela culatra. A multidão amedrontada pode se transformar numa turba furiosa ou numa debandada motivada pelo pânico. O Narrador deve fazer um teste de Perseverança + Autocontrole em nome do ser humano com o índice de Força de Vontade mais alto. Obtendo êxito, a pessoa poderá dirigir a multidão até certo ponto. Se ela simplesmente quiser se salvar, a massa a seguirá, mas se, motivada pelo medo, ela ficar agressiva, a turba poderá se voltar contra o lobisomem. Os integrantes da multidão provavelmente ainda terão dificuldades para entender ou recordar exatamente o que aconteceu, mas poderiam ser incitados a se rebelar ou a cercar um indivíduo.

Esse fenômeno é uma das razões pelas quais os lobisomens preferem não revelar sua presença à humanidade. Eles conhecem o perigo representado pela mentalidade da turba. Mas as multidões nem sempre ficam agressivas. Todo ser humano sabe que não precisa ser mais rápido nem mais forte que o predador: basta ser mais veloz que as outras presas.

O Aluamento e o Sangue Lupino

Considera-se que os seres humanos de Sangue Lupino têm dois pontos a mais de Força de Vontade (máximo de 10) quando se trata de verificar se foram afetados pelo Aluamento. É provável que a maioria ainda enlouqueça temporariamente e esqueça a experiência de ver um lobisomem na forma Gauru, mas os mais determinados serão mais resistentes. O Rito do Amor da Lua (pág. 161) também pode aumentar temporariamente a capacidade dessas pessoas de resistir ao Aluamento. Os seres humanos obstinados com os quais os lobisomens se importam talvez conheçam a verdadeira natureza de seu progenitor, filho, irmão ou namorado, e pode ser até que façam alguma idéia da situação geral dos Uratha. Mas esse conhecimento é um pequeno consolo no mundo assustador dos Destituídos.

O Aluamento e o Sobrenatural

Os Uratha dividem a noite com outros seres sobrenaturais, entre eles vampiros e feiticeiros humanos. Os lobisomens jovens que enfrentam esses inimigos em combate logo descobrem que uma de suas armas mais poderosas, o Aluamento, não lhes serve de nada. Luna deixa de influenciar a mente dos mortais tão logo esta é despertada e passa a enxergar a grande verdade do mundo. Tanto o Abraço vampírico quanto o Despertar pelo qual passam os magos libertam a mente o bastante para que esses seres não mais se submetam ao Aluamento. Não significa que eles não tenham medo dos lobisomens, e sim que a reação deixa de ser compulsória. Em termos de jogo, qualquer personagem dotado de um modelo sobrenatural é imune ao Aluamento, inclusive os servos mortais das criaturas sobrenaturais (como ghuls e Sonâmbulos).

Sentidos

Uma das grandes vantagens de ser um lobisomem está na acuidade sensorial que iguala e até mesmo excede a de seus primos lobos. Os Uratha desfrutam o melhor dos dois mundos. Eles têm visão em cores absoluta nas formas Hishu, Dalu e Gauru e percebem as cores desbotadas nas formas Urshul e Urhan. Eles também são beneficiados por uma audição e um olfato excepcionais em qualquer forma diferente de Hishu. Como resultado, as impressões que o lobisomem tem do mundo são mais nítidas e praticamente alheias à experiência humana. Para um lobisomem, um cheiro persistente é como uma trilha que corta o tempo, um vislumbre de algo que aconteceu horas atrás. A voz de um ser humano contém outros tons que o próprio falante não consegue perceber, e seu cheiro, para quem é capaz de senti-lo, revela coisas que ele talvez quisesse esconder — por exemplo, pormenores a respeito de sua vida sexual, seu estado emocional e sua dieta. Apesar do horror e da violência que fazem parte da vida de um lobisomem, são poucos os que realmente desejam voltar a ser humanos, praticamente surdos e desprovidos de olfato.

Rastrear

Cedo ou tarde, todos os lobisomens caçam ou são caçados. A caçada está entranhada nos próprios instintos do lobisomem, e poucas criaturas conseguem competir com a capacidade de rastreamento dos vigilantes Uratha.

Rastrear é uma tarefa baseada na Habilidade Sobrevivência. Rastrear pela visão, como fazem os seres humanos, é uma tarefa baseada em Inteligência + Sobrevivência. Rastrear pelo faro (como fazem os animais) é uma tarefa baseada em Raciocínio + Sobrevivência. Os lobisomens e outros metamorfos capazes de adquirir os sentidos de um animal podem tentar fazer qualquer uma das duas coisas, mas nem todos os animais têm um olfato igualmente apurado. Numa ação prolongada, o rastreador precisa acumular sucessos em número igual àquele estabelecido pelo Narrador. Quanto mais extensa for a trilha, maior será o número necessário de sucessos para segui-la até a origem.

Rastrear também poderá ser uma ação prolongada e disputada se a caça tentar encobrir sua trilha ou ocultar sua passagem de algum outro modo. A cada etapa da perseguição, a presa poderá fazer um teste de Raciocínio + Sobrevivência. Se a caça obtiver o maior número absoluto de sucessos num único teste, o rastreador perderá completa-

mente o rastro. Se o rastreador obtiver o maior número de sucessos a cada teste, estes serão descontados do número necessário para chegar ao final da trilha. Se houver empate num determinado teste, o Narrador poderá permitir que o rastreador faça tentativas consecutivas nessa etapa para que consiga reencontrar o rastro (pág. 131 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), sempre em comparação com o mesmo número de sucessos obtido no teste que levou ao empate. Portanto, se o teste que acabou empatado envolvia quatro sucessos, serão necessários cinco ou mais sucessos para que o rastreador reencontre o rastro. O Narrador decide quantas tentativas consecutivas serão permitidas, mas cada uma delas será mais e mais difícil.

O rastreamento e o encobrimento deliberado do próprio rastro exigem que os participantes percorram metade de seu Deslocamento em um turno. A margem de erro aumenta quando o personagem adota um ritmo mais intenso. Percorrendo três quartos de seu Deslocamento em um turno, o personagem ficará sujeito a uma penalidade de –2, ao passo que, ao percorrer todo o seu índice de Deslocamento, ele estará sujeito a uma penalidade de –4. Esses modificadores são aplicados aos testes apropriados dos participantes.

Com o tempo, o rastro vai se perdendo. O rastreador fica sujeito a uma penalidade de –1 a cada intervalo de oito horas depois da passagem da presa. Esse modificador presume condições meteorológicas normais. A chuva ou a neve pode apagar os rastros muito mais rapidamente. O número de indivíduos no grupo que é seguido também influencia os testes. O rastreador ganha um bônus de +1 para cada indivíduo depois do primeiro. Se estiver seguindo três indivíduos, o rastreador fará os testes com um bônus de +2.

Parada de dados: Inteligência ou Raciocínio + Sobrevivência + equipamento.

Ação: prolongada (dez a vinte sucessos, ou mais; cada teste representa dez minutos de rastreamento), ou prolongada e disputada.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem detecta um outro rastro, confundindo-o com o da caça. Se a presa sofrer uma falha dramática a qualquer momento, seu rastro poderá ser facilmente seguido enquanto durar a tentativa de rastreamento.

Falha: No caso de um esforço prolongado, nenhum sucesso será acumulado nesta etapa. O personagem terá de encontrar e identificar corretamente uma parte mais recente do rastro antes de tentar de novo, o que será representado pelos sucessos acumulados nos testes subseqüentes. Numa tentativa prolongada e disputada, se a caça por acaso obtiver o maior número de sucessos, o rastro será perdido de uma vez por todas.

Êxito: Numa tentativa prolongada, o rastreador ganha algum terreno e segue o rastro um pouco mais longe e com precisão (sucessos são acumulados). Numa tentativa prolongada e disputada, o rastreador obtém e acumula o maior número de sucessos.

Êxito excepcional: O rastreador reúne um número considerável de sucessos, ou então a caça provavelmente vai enganar o perseguidor se obtiver um êxito excepcional.

Equipamento sugerido (rastrear pela visão): a caça está sangrando (+1), os rastros atravessam um lamaçal (+2), os rastros atravessam a neve (+2), os rastros atravessam a neve recém-precipitada (+3).

Equipamento sugerido (rastrear pelo faro): acesso a um objeto que tem o cheiro da caça (+1), cão ou lobo (+1), lobisomem na forma Urshul ou Urhan (+1), perdigueiro (+2), a presa está sangrando (+2).

Penalidades possíveis (rastrear pela visão): a caça atravessa um riacho (–1), os integrantes do grupo caçado se separam (–3), procura de rastros sobre asfalto ou pedra (–4).

Penalidades possíveis (rastrear pelo olfato): a caça atravessa um riacho (–1), vários odores conflitantes (–1), lobisomem na forma Dalu (–1), chuva pesada (–2), a caça usa produtos químicos para disfarçar seu rastro (–3).

O Sangue da Presa

Os lobisomens são rastreadores de habilidade sobrenatural e têm acesso a capacidades sensoriais muito superiores às de seus irmão lobos. Se um lobisomem tiver provado o sangue de uma pessoa ou de um animal, um bônus de +4 será aplicado aos testes realizados por ele com o intuito de rastrear o indivíduo, acima e além dos bônus conferidos por qualquer equipamento. O lobisomem é capaz de reter a "lembrança" do sangue de uma pessoa até um ano depois de prová-lo. A presa do lobisomem não estará segura até as estações completarem um ciclo inteiro. O Uratha talvez conheça o rito do Rastro Compartilhado, o que lhe permite compartilhar o sabor do sangue com seus companheiros de alcatéia ou outros aliados, desde que o ritual seja realizado nas primeiras duas horas logo depois de ele ter provado o sangue.

Os vampiros, por não terem sangue próprio, são a exceção. Se provar o sangue contido nas veias de um vampiro, o lobisomem não receberá nenhum bônus para rastrear a criatura. O sangue roubado do vampiro é uma mescla de vários sabores e sensações conflitantes, ora frescas, ora rançosas. A mistura final, no que toca a esta habilidade, é inútil. É possível provar o sangue do ghul de um vampiro e rastreá-lo com o bônus usual de +4. As Hostes, por causa de sua natureza composta, estão protegidas até certo ponto. O lobisomem recebe apenas um bônus de +3 em todos os testes realizados com o intuito de rastrear uma Hoste cujo sangue ele tenha provado.

O Sangue do Lobo

Os lobisomens reconhecem o cheiro de seus irmãos até mesmo quando estes vestem a pele de um ser humano. Essa capacidade baseia-se parcialmente em sua acuidade sensorial, mas parece ser mais do que isso. O lobisomem na forma Hishu às vezes consegue captar o cheiro de um outro lobisomem que também enverga a forma Hishu, apesar de a forma humana não conferir nenhuma capacidade olfativa excepcional. A natureza do lobisomem tem algo que chama a atenção de outros membros do Povo — o que pode ser perigoso quando o lobisomem não tem alcatéia e não se encontra entre amigos.

Toda vez que o personagem estiver mais ou menos ao alcance do olfato de um outro lobisomem (geralmente cerca de nove metros em espaços abertos), o Narrador poderá pedir um teste para ver se o personagem perceberá ou reconhecerá o cheiro (o Narrador pode fazer esse teste pelos jogadores, para que eles não saibam o que está acontecendo). Os resultados podem permitir que dois lobisomens em forma humana reconheçam a verdadeira natureza um do outro, ou então alertar os integrantes de uma alcatéia de que o outro grupo que tentava emboscá-los escolheu canhestramente um esconderijo a favor do vento.

Não é possível usar essa habilidade para detectar com toda a certeza a verdadeira natureza das pessoas de sangue lupino. O lobisomem pode até achar um ser humano de sangue lupino um pouco mais atraente do que outros seres humanos, mas os feromônios, nesse caso, não são diferentes daqueles geralmente emitidos por um possível parceiro sexual saudável. Os lobisomens que ainda não passaram pela Primeira Transformação não podem ser detectados dessa maneira, a menos que a Transformação seja iminente, quando então o cheiro fica mais forte que o normal, pois a carne e o espírito do futuro lobisomem começam a se fundir.

Parada de dados: Raciocínio + Instinto Primitivo.

Ação: reflexa.

Resultados dos testes

Falha dramática: O personagem não percebe o cheiro e não será possível fazer nenhum outro teste nesse sentido durante o resto da cena.

Falha: O personagem não percebe o cheiro. O Narrador poderá pedir uma tentativa consecutiva (pág. 131 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**) se o personagem continuar perto do outro lobisomem durante um certo tempo.

Êxito: O personagem nota que há outro lobisomem na área e também percebe alguns detalhes óbvios a respeito do cheiro (o sexo e a forma atual do outro lobisomem).

Êxito excepcional: O personagem percebe o odor do outro lobisomem e é capaz de dizer exatamente de onde vem o cheiro.

Equipamento sugerido: o personagem está na forma Dalu ou Gauru (+1), o personagem está na forma Urshul ou Urhan (+2), o outro lobisomem está às portas da Primeira Transformação (+2).

Penalidades possíveis: outros cheiros fortes no ar (–1), o outro lobisomem está na forma Hishu ou Urhan (–2).

Moralidade - Harmonia

Os Destituídos foram proibidos de caminhar livremente pelo mundo espiritual como costumavam fazer, e seus aliados no Reino das Sombras são poucos e esparsos. Contudo, o lendário parricídio cometido por seus ancestrais originou-se na crença de que o mundo espiritual e o reino físico precisavam estar em relativo equilíbrio, da mesma maneira que sua natureza humana e animal. Esse princípio de equilíbrio e coexistência forma a base da moralidade dos Uratha.

Os lobisomens não são humanos. Apesar de serem criados segundo os costumes humanos, eles julgam certas convicções éticas um tanto quanto contrárias à intuição. Por exemplo, antes mesmo da Primeira Transformação, pode ser que o lobisomem não considere o roubo um pecado tão grande. Afinal de contas, se o proprietário de uma coisa não é forte nem esperto o suficiente para protegê-la, por que o lobisomem não deveria tomá-la para si? Ainda assim, os lobisomens costumam formar laços de intimidade com amigos e familiares, protegendo-os assim como os lobos protegem seus companheiros de alcatéia. O fato de essa afeição nem sempre ser correspondida — os amigos e familiares *não são* lobisomens e talvez achem a estranha criança um tanto quanto assustadora — é uma fonte de frustração e angústia constantes para esses filhotes.

Com a Primeira Transformação, o lobisomem começa, de repente, a ver o mundo com outros olhos. De certo modo, a Transformação traz a liberdade. A moral e as leis humanas não parecem mais tão apropriadas. Como é que a lei que impede um ser humano de matar outro pode se aplicar a seres aparentemente criados para matar? Mas essa filosofia en-

gana. O lobisomem que se entrega por completo a seu lado bestial perde a capacidade de controlá-lo. Para manter sua sanidade e poder desfrutar de uma certa paz de espírito, os Uratha precisam trilhar um caminho intermediário entre o homem e o animal, entre a carne e o espírito, entre o instinto e a razão. Esse é o caminho da Harmonia.

O credo da Harmonia enfatiza a necessidade de observar as leis estabelecidas pelos lobisomens, conter a Fúria até ela se fazer necessária, respeitar Luna e os totens (tanto os tribais quanto os de alcatéia) e sempre proteger a alcatéia. Os lobisomens que obedecem a essas normas talvez nunca encontrem a paz absoluta, contrária à natureza dos Destituídos, mas eles chegarão bem perto. Aqueles que procuram a Harmonia são os que mais chegam perto de equilibrar suas naturezas duais, aceitando seu instinto animal sem perder a racionalidade humana. Os outros são monstros, feras agressivas que têm como único recurso seus poderes de metamorfose e a Fúria. O caminho da Harmonia não é uma vereda de paz e tranqüilidade: é o caminho da aceitação do homem e do lobo, da fera e do espírito.

Os lobisomens perdem Harmonia da mesma maneira que os seres humanos perdem Moralidade: cometendo pecados. Entretanto, o que o lobisomem considera pecado pode diferir dos valores humanos. Entregar-se completamente à selvageria afasta o lobisomem da Harmonia, mas aconteceria a mesma coisa se ele tentasse renegar a fera interior para viver estritamente como um ser humano.

Assim como os mortais, o personagem lobisomem, ao perpetrar um ato de nível igual ou inferior a seu índice de Harmonia, obriga o jogador a lançar um certo número de dados para descobrir se o personagem ficará sujeito a uma degeneração moral. Se tiver êxito, o personagem sentirá vergonha, remorso ou, no mínimo, arrependimento. Se falhar, o personagem nada sentirá além de satisfação por ter conseguido o que queria... e perderá mais um pouquinho de autocontrole. Seu índice de Harmonia será reduzido em um círculo. Se lhe servir de consolo, o limiar de futuras crises morais também será reduzido, de modo que o jogador talvez não precise mais fazer testes de degeneração com tanta freqüência — desde que o personagem consiga resistir à tentação de cometer outros atos hediondos no futuro.

À medida que vai perdendo Harmonia, o personagem passa a se preocupar cada vez menos com o mundo, entregando-se mais e mais à irresponsabilidade e à violência. Ele agora é capaz de cometer praticamente qualquer ato de depravação contra outro ser humano ou lobisomem. Quando o personagem perder Harmonia por ter cometido um pecado, lance uma parada de dados formada por seu novo índice de Harmonia. Se tiver êxito, o lobisomem encontrará um reduto de sanidade em seu novo nível de Harmonia. Se ele falhar, uma perturbação acabará se manifestando no espírito do personagem. As perturbações são "seqüelas" mentais e emocionais, nesse caso produzidas pela tensão, o pesar ou até mesmo a falta de remorso do personagem em relação aos atos perpetrados. As perturbações são tratadas exaustivamente a partir da pág. 96 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Consulte a tabela "Hierarquia de pecados", exclusiva para os personagens de **Lobisomem**.

Resultados dos testes

Ao fazer um teste de degeneração, use somente a parada de dados associada ao pecado cometido. Do mesmo modo, ao fazer um teste de Harmonia para verificar se ocorrerá uma perturbação, não acrescente outros Atributos ou características. Você *não* pode usar Força de Vontade para obter um modificador de +3 em nenhum desses dois testes, mas é possível que se apliquem outros bônus ou penalidades situacionais.

Falha dramática: Impossível em qualquer um dos testes. Nunca se faz um teste de sorte.

Falha: No caso do teste de degeneração, o personagem fracassa ao tentar manter seus padrões de moralidade frente à realidade de seu pecado. Ele perde um círculo de Harmonia. No caso do teste de Harmonia, o personagem ganha uma perturbação.

Êxito: O personagem sai da crise de consciência com sua noção de certo e errado intacta. Seu índice de Harmonia não será alterado e ele continuará tão são quanto antes.

Êxito excepcional: O personagem volta a se dedicar a suas convicções logo depois de ter pecado, motivado pelo remorso e o horror dos atos que cometeu. Sua Harmonia não só continuará igual depois do teste de degeneração como ele receberá um ponto de Força de Vontade (o que não poderá exceder seu índice de Força de Vontade). Quando se trata de verificar a possível incidência de uma perturbação, não haverá nenhum bônus especial devido a um resultado excepcional no teste de Harmonia.

Hierarquia de pecados

Harmonia	Limiar pecaminoso	Dados lançados
10	Não se metamorfosear durante mais de três dias	(jogue cinco dados)
9	Não obter a própria comida; portar uma arma de prata	(jogue cinco dados)
8	Desrespeitar um espírito ou Uratha mais velho	(jogue quatro dados)
7	Passar muito tempo sozinho; transgredir significativamente um voto tribal	(jogue quatro dados)
6	Acasalar-se com outro Uratha; matar um ser humano ou um lobo desnecessariamente	(jogue três dados)
5	Matar um lobisomem no calor da batalha	(jogue três dados)
4	Revelar a existência dos lobisomens a um ser humano; usar uma arma de prata conta outro lobisomem	(jogue três dados)
3	Torturar inimigos/presas; assassinar um lobisomem	(jogue dois dados)
2	Caçar seres humanos ou lobos para se alimentar	(jogue dois dados)
1	Trair a alcatéia; caçar lobisomens para se alimentar	(jogue dois dados)

Zi'ir - as Almas Despedaçadas

Os lobisomens que sucumbiram demasiadamente a sua Fúria, a ponto de não conseguirem mais ter acesso ao mundo espiritual, são chamados de Almas Despedaçadas, ou *Zi'ir*, na Primeira Língua. Esses animais mal são dignos do nome Uratha. Nem mesmo os laços sagrados de totem e alcatéia resistem, e os *Zi'ir* geralmente são lobos solitários que abrem suas tocas em lugares ermos e arrastam as carcaças daquilo que conseguem capturar para seus covis asquerosos.

Espiritualmente, os *Zi'ir* estão mortos. Nenhum totem os tem como amigos; nenhum espírito os tem como aliados. Contudo, muitas Almas Despedaçadas observam costumes esquisitos que um espectador humano poderia considerar obsessivos ou compulsivos e que um outro lobisomem reconheceria como uma interdição espiritual. Pode ser que uma Alma Despedaçada quebre sempre a terceira janela pela qual passar, enquanto outra talvez faça de tudo para esmagar insetos e aranhas. Às vezes, essas compulsões não são tão benignas assim. Muitos *Zi'ir* têm uma ânsia irrefreável por carne humana durante a lua cheia. Na verdade, essas compulsões espirituais começam a se manifestar à medida que o lobisomem sucumbe à degradação e são alertas instintivos oriundos da própria alma do Uratha, um aviso de que ele precisa se controlar para não se perder.

Outros Uratha têm pena dessas Almas Despedaçadas, e lobisomens mais piedosos conseguiram até mesmo reeducá-las, ajudando-as a restabelecer a conexão com o mundo espiritual. Alguns lobisomens tentam matá-las sempre que as encontram, muitas vezes por nojo, e não por pena. A mera existência dos *Zi'ir* é uma prova da mácula que marca a raça dos Destituídos. As Almas Despedaçadas foram abandonadas até mesmo por Luna e pelos totens; representam a condição miserável que aguarda todos os Uratha que não encontram seu caminho.

Pecados

Nem todos os pecados que ameaçam a Harmonia de um lobisomem são pecados óbvios aos olhos da moralidade humana convencional. As transgressões mais incomuns são explicadas a seguir.

• **Não se metamorfosear durante mais de três dias:** O lobisomem não conseguirá chegar à Harmonia perfeita se negar quem e o que ele é, mesmo que durante pouco tempo. Passar muito tempo como ser humano, lobo ou algo intermediário nega a identidade mutável e em constante evolução que Luna compartilha com seus filhos.

O personagem com o índice de Harmonia apropriado que não se metamorfosear durante três dias ficará sujeito a um teste de degeneração.

• **Não obter a própria comida; portar uma arma de prata:** Para um lobisomem, perder a habilidade de caçar é perder a própria identidade. Depender demasiadamente de fontes de alimento de origem humana ou sustentar-se com a caça obtida por outros lobisomens é um insulto à vigorosa natureza do predador.

Possuir e portar uma arma de prata é um insulto inerente, pois que outra utilidade tal coisa teria além de ferir e matar os membros do Povo? Portar uma arma de prata é demonstrar total falta de consideração por outros lobisomens. Naturalmente, a aceitação desse pecado implica um ponto de vista realista acerca da vida de lobisomem. Apesar das proibições que constam no Juramento, o Povo ainda mata seus iguais e, portanto, o lobisomem precisa estar preparado para se defender.

• **Desrespeitar um espírito ou Uratha mais velho:** Os lobisomens não hesitam em confrontar, desafiar, intimidar e abordar os espíritos e sua própria gente para exigir ou arrancar favores ou serviços. No entanto, eles precisam tomar o cuidado de só fazer isso quando têm o direito de fazê-lo. Os espíritos já ressentem a natureza bastarda do Povo — meio carne, meio espírito — e a responsabilidade de policiar a Sombra que os Uratha impuseram a si mesmos. Se prejudicar ainda mais essa relação disfuncional ao demonstrar sua falta de respeito pelos espíritos ou por sua própria gente, o lobisomem ficará marcado pela discórdia resultante. Os direitos de um espírito poderoso ou de um lobisomem veterano — como o alfa de uma alcatéia — deverão ser respeitados até ele demonstrar fraqueza. Isso não quer dizer que o lobisomem não possa se opor a um inimigo hierarquicamente superior: ele só terá de fazê-lo com todo o respeito. O personagem com o índice de Harmonia apropriado que desafiar altivamente ou insultar um espírito ou lobisomem de Posto (honorário nesse último caso) superior ao seu estará sujeito a um teste de degeneração.

• **Passar muito tempo sozinho; transgredir significativamente um voto tribal:** O Povo é plural, assim como uma alcatéia implica um grupo. Os lobisomens são animais sociais, algo exigido pelo instinto de suas origens selvagem e humana. Desgarrar-se do grupo durante muito tempo traz em si o risco de fazer o indivíduo perder o contato com os espíritos e os Uratha. Os seres humanos não são bons companheiros como os outros lobisomens. Na sociedade dos Destituídos os outros ajudam o lobisomem a evitar as tendências comportamentais censuráveis, e a coletividade é mais forte que o indivíduo, como fica claro nos cinco augúrios concedidos por Luna, sendo cada um deles apenas uma parte de um todo maior. O personagem com o índice de Harmonia apropriado que não mantiver contato com outros Uratha durante mais de uma semana para cada um de seus pontos de Instinto Primitivo ficará sujeito a um teste de degeneração. Essa separação pode se dar espontaneamente ou por força das circunstâncias. Não importa o motivo: a separação em si é o fato relevante.

Cada tribo impõe o próprio voto atrelado ao Juramento, e esses votos não são feitos levianamente. O Garra de Sangue que se rende de maneira indigna não só acaba de demonstrar covardia como também deixa de guardar um voto solene. A Sombra Descarnada que deixa de retribuir um espírito em espécie sabe que estará contribuindo pessoalmente para o desequilíbrio do mundo. As transgressões menores não exigem um teste de degeneração: o Senhor das Tempestades pode fumar um cigarro diante de outras pessoas, apesar de isso revelar uma pequena "fraqueza". No entanto, des-

de que o personagem tenha o índice de Harmonia apropriado, demonstrar covardia flagrante diante da própria alcatéia acarreta um teste de degeneração.

• **Acasalar-se com outro Uratha; matar um ser humano ou um lobo desnecessariamente:** Houve um tempo em que somente Pai Lobo tinha o direito e o privilégio de se acasalar, um privilégio que ele negava a seus filhos lobisomens. Dizem que Pai Lobo chegou até mesmo a negar esse direito ao Povo, desafiando seus filhos a contestar sua autoridade. Repudiados e ofendidos, os Uratha reivindicaram o direito de seu severo Pai e o mataram. Desde esse dia lendário, acasalar-se com outros lobisomens é visto como um ato semelhante ao incesto, um tabu e um lembrete constante do ato perpetrado. Passado tanto tempo, agora que as opiniões mudaram, os lobisomens jovens às vezes têm dificuldade para aceitar que não podem se acasalar com os de sua própria espécie, mesmo quando aparentemente não existem laços diretos de parentesco.

O personagem com o índice apropriado de Harmonia que se acasalar com outro Uratha ficará sujeito a um teste de degeneração. Faz-se um teste a cada relação sexual.

Os lobisomens foram criados para matar, seja para alimentar a si mesmos e a suas famílias ou para defender a si próprios ou a suas alcatéias. Se um ser humano ameaçar a consorte ou os filhotes do lobisomem, ele não hesitará em fazer essa pessoa em pedaços; não há nada nos seres humanos que torne suas vidas mais "sagradas" que as de outros animais. Contudo, matar sem necessidade é característico de uma fera raivosa, e não de um predador cuja natureza está em harmonia. O lobisomem que deseja controlar melhor a própria natureza precisa aprender a separar a necessidade de matar de um ato motivado pelo desprezo ou pela emoção.

• **Matar um lobisomem no calor da batalha:** Assim como entre os seres humanos, matar a própria espécie é um crime moral, pelo menos para aqueles que valorizam as vidas de outros da mesma espécie. Naturalmente, matar outro lobisomem em combate é um tema polêmico. É possível argumentar que o indivíduo morreria se não matasse primeiro, mas a capacidade de regeneração dos lobisomens oferece um meio de estabelecer a dominância de um Uratha sobre outro. Aquele que tomba em combate, mas tem a chance de se recuperar e de se levantar mais uma vez, é obviamente inferior, e não é preciso asseverar o fato com sua morte. No entanto, é discutível se os membros das tribos Puras e Destituídas um dia chegarão a um acordo tão honrado; para sobreviver, é preciso matar.

O personagem com o índice apropriado de Harmonia que matar outro Uratha em combate — seja Puro ou Destituído — ficará sujeito a um teste de degeneração.

• **Revelar a existência dos lobisomens a um ser humano:** Os lobisomens são predadores. Eles não temem a raça humana. Temem, sim, o que teria de acontecer se a humanidade descobrisse que eles existem: genocídio. O Povo teria de ceifar as massas humanas para proteger a própria existência. Portanto, esse princípio é respeitado pelo bem da humanidade tanto quanto pelo bem dos Uratha.

O personagem com o índice apropriado de Harmonia que revelar sua verdadeira natureza ou a do Povo para seres humanos comuns (mas não os de sangue lupino) ficará sujeito a um teste de degeneração. Entre as possibilidades estão a exibição pública de formas bestiais e o emprego de Dons que tenha sido comprovadamente presenciado por testemunhas capazes de compreender e recordar o que aconteceu. Portanto, os lobisomens não podem esperar que só o Aluamento encubra seus acessos de cólera ou suas indiscrições. Tamanha irresponsabilidade terá conseqüências morais.

• **Usar uma arma de prata contra outro lobisomem:** Portar uma arma de prata é um sinal de indiferença depravada, mas usar de fato uma arma como essa contra outro lobisomem é um pecado medonho que se manifesta física e espiritualmente. O ato transcende a intenção e demonstra premeditação. O lobisomem voltou-se contra a própria espécie. Mas esses são os extremos a que alguns lobisomens

são levados pelos maus-tratos infligidos por sua própria gente ou pelos Puros.

O personagem com o índice de Harmonia apropriado que usar uma arma de prata contra alguém de sua própria espécie — seja Puro ou Destituído — ficará sujeito a um teste de degeneração. Faz-se um teste a cada confronto, e não a cada ataque.

• **Torturar inimigos/presas:** O predador respeita seus inimigos e suas presas e faz o que precisa para sobreviver, quer isso implique ensinar uma lição aos oponentes ou comer para continuar vivo. Em qualquer uma dessas circunstâncias, o abuso pode levar ao desequilíbrio. Torturar os inimigos é um ato que exige vingança e não resolve nenhuma disputa, perpetuando o mal em vez de lhe dar fim. Do mesmo modo, torturar a presa é algo que ultrapassa as necessidades da sobrevivência e beira a crueldade. O verdadeiro guerreiro e caçador reconhece que nenhum dos dois pecados é necessário.

O personagem com o índice de Harmonia apropriado que ferir desnecessariamente um oponente ou uma presa (por exemplo, por meio de tortura física ou estupro) — seja por diversão, futilidade ou em causa própria — ficará sujeito a um teste de degeneração.

• **Assassinar um lobisomem:** Entre os Uratha, uma disputa envolvendo dentes, garras e até mesmo armas geralmente é o suficiente para estabelecer a dominância do vitorioso. O perdedor costuma acabar no chão, derrotado, mas muito provavelmente já em processo de regeneração. É um sinal de respeito honrar a contenda ao permitir que o oponente derrotado se levante para aceitar o segundo lugar. Os vencedores que decidem não demonstrar essa deferência matam os oponentes derrotados quando eles ainda estão no chão.

O personagem com o índice de Harmonia apropriado que matar um adversário inconsciente em vez de permitir que ele se regenere estará sujeito a um teste de degeneração.

• **Caçar seres humanos, lobos ou lobisomens para se alimentar:** Os lobisomens nascem humanos, mas também são parte lobos. Caçar uns e outros — ou outros lobisomens — para se alimentar ou obter nutrição espiritual é uma forma de canibalismo. Mesmo que a motivação seja o desespero para sobreviver, os Uratha consideram esse ato um pecado.

O personagem com o índice de Harmonia apropriado que devorar a carne de um ser humano, de um lobo ou de um lobisomem ficará sujeito a um teste de degeneração.

• **Trair a alcatéia:** Não há laço mais forte do que aquele que une um lobisomem a sua alcatéia. Não há ninguém em quem o lobisomem possa confiar mais. A alcatéia é mais que uma família, é mais que um grupo de amigos. Trair essa confiança é uma coisa terrível, algo que só fará destruir a noção de identidade do lobisomem.

O personagem com o índice de Harmonia apropriado que trair sua alcatéia terá de fazer um teste de degeneração.

O estado da alma

Os lobisomens com pontuações baixas de Harmonia acham mais difícil interagir com os espíritos e começam a apresentar comportamentos extraordinariamente semelhantes às interdições espirituais. Contudo, a Harmonia não é sinônimo de Moralidade humana. Um índice elevado de Moralidade não confere os mesmos dados extras para lidar com espíritos que um índice elevado de Harmonia; os espíritos nada sabem sobre "moralidade", mas aparentemente reconhecem o lobisomem de Harmonia elevada como seu semelhante. Da mesma maneira, os espíritos reagem ainda mais agressivamente a um lobisomem de baixa Harmonia, pois a blasfema natureza em parte carnal dessa criatura é ainda mais acentuada. A degeneração tem os seguintes efeitos sobre as regras e a narrativa:

Harmonia 10: O lobisomem é um exemplo de Harmonia; as duas partes de sua alma encontram-se em perfeito equilíbrio. São muito poucos os lobisomens que alcançam esse grau de esclarecimento, e aqueles que o fazem são objeto da mesma veneração que os santos e os heróis lendários recebem entre os seres humanos. É natural que essa veneração ocasionalmente leve à inveja e a ameaças de morte, mas somente os Uratha mais depravados cogitariam agredir um indivíduo tão virtuoso. Os próprios mundos espirituais exigiriam justiça. O lobisomem recebe um modificador de +2 em todos os testes Mentais e Sociais que envolvam espíritos.

Harmonia 9: O lobisomem vive em harmonia com os espíritos e se atém ao Juramento da Lua. Ele provavelmente é uma espécie de guia para seus colegas, tentando sempre garantir que eles se comportem de acordo com as leis, mas reconhece que a Harmonia perfeita ainda lhe escapa. Ele é muito mais capaz de lidar com os espíritos do que a maioria de sua gente, mas ainda está sujeito ao mesmo estigma que os demais ao lidar com os habitantes do outro mundo. Ele recebe um modificador de +1 em todas as interações Mentais e Sociais com espíritos.

Harmonia 8: Mais esclarecido que a maioria de seus semelhantes, o lobisomem faz questão de levar uma vida harmoniosa. Sim, alguns princípios do Juramento podem ser incômodos, mas ainda são importantes, e ele tenta sempre viver de acordo com eles. A alcatéia é importante para o lobisomem, e ele fica perdido sem os colegas. Ao entender perfeitamente a alcatéia, ele percebe que *nunca* está realmente sozinho, o que leva ao estado puro de Harmonia. Os espíritos ainda o confundem, mas ele aprendeu a contar com o instinto ao lidar com eles. Ele recebe um modificador de +1 em todos os testes Sociais que envolvem espíritos.

Harmonia 7: A maioria dos lobisomens tem índices de Harmonia entre 6 e 7. O lobisomem compreende as razões por trás do Juramento e a necessidade de Harmonia, mas nem sempre se dá ao trabalho de cumprir os princípios mais incômodos de um e outra. Afinal de contas, às vezes é mais fácil pedir uma pizza do que caçar (ou do que comprar e preparar) a própria comida. Às vezes há coisas mais importantes com o que se preocupar. Contudo, nem em sonho o lobisomem cogitaria se voltar contra seu totem ou sua alcatéia ou devorar a carne de outro lobisomem: esses atos são simplesmente hediondos. O lobisomem recebe um modificador de +1 em todos os testes Sociais que envolvam espíritos ou a ninhada de seu totem de alcatéia.

Harmonia 6: O lobisomem jovem pode permanecer neste nível de Harmonia até se acostumar com a sociedade dos Destituídos e começar a entender a necessidade de respeitar os mais velhos e os espíritos. Ele ainda se sente instintivamente ligado a sua alcatéia e a seu totem a ponto de repugnar-lhe a idéia de traí-los, mas os anciões (e qualquer lobisomem com índice elevado de Harmonia) parecem distantes e intocáveis. O lobisomem entende a necessidade de ocultar da humanidade a existência dos Uratha, por mais inconveniente que isso seja. Neste nível, não se aplicam bônus nem penalidades.

Harmonia 5: Às vezes, o lobisomem deixa seus companheiros de alcatéia preocupados. Ele olha maliciosamente para as Uratha bonitas e, apesar de saber que a consumação de um relacionamento como esse seria complicada, ele não acredita que algo assim possa lhe acontecer. Para ele, matar outros lobisomens é uma coisa horrível, mas ele não se importa em matar seres humanos e precisa fazer um esforço consciente para não mudar de forma na frente deles. Sabe que os espíritos não gostam dele, mas acha que isso se deve ao fato de ele ser um lobisomem, e não a seu comportamento. Neste nível, não se aplicam bônus nem penalidades, mas começam a aparecer os primeiros sinais de compulsão espiritual. Uma Sombra Descarnada talvez comece a deixar três gotas de sangue na soleira da porta de todo edifício no qual entrar, sem saber exatamente por quê. Se alguém chamar a atenção dela para o fato, pode ser que ela dê de ombros, ou talvez isso a estimule a reavaliar suas prioridades.

Harmonia 4: Neste nível, o lobisomem perde boa parte de sua consideração pela vida. Ele não será necessariamente um sádico, mas com certeza demonstrará egoísmo. A alcatéia é importante, mas ele não saberia explicar o motivo. Os lobisomens esclarecidos têm aversão à idéia de manter relações sexuais com outros Uratha, mas esse não é necessariamente o caso dele. Racionalmente, ele entende por que matar lobisomens é errado — é algo que dificulta as interações, pode acarretar represálias e viola o Juramento —, mas não vê a coisa como uma ofensa ao Povo. Na verdade, ele provavelmente vê sua alcatéia como "o Povo": todos os outros são estranhos. Ele fica sujeito a um modificador de –1 em todas as interações Sociais com os espíritos. As compulsões tornam-se mais pronunciadas. A Sombra Descarnada que antes deixava um pouco de sangue nos limiares das portas agora sente a necessidade de demarcar seu território com sangue ou urina, e também um certo desconforto ao entrar numa área nova que ela não possa marcar. Ela demonstrará irritação e impaciência se alguém questionar esse comportamento.

Harmonia 3: O lobisomem que invadir o território de um personagem como este terá de morrer. Neste nível, os lobisomens apresentam a tendência de agir apenas em causa própria ou, *ocasionalmente*, em prol da alcatéia. O lobisomem que se deixou degenerar tanto vive em função de seu Vício. Sua luxúria pode ser tamanha que ele levará qualquer um para a cama, seja ou não lobisomem, ou pode ser que ele se encontre tão absorto na própria Fúria que nem mesmo seus companheiros de alcatéia estejam a salvo de seus acessos de raiva. Os lobisomens que decaíram a esse ponto geralmente são admoestados pelos anciões para entrar na linha ou dar o fora. Os totens às vezes aconselham a mesma coisa, mas é possível que alguns deles nem sequer vejam o comportamento do lobisomem como algo problemático. Os lobisomens recebem um modificador de –1 em todos os testes Mentais e Sociais que envolvem espíritos. Neste estágio, as compulsões tornam-se óbvias e geralmente mórbidas. A Sombra Descarnada do exemplo anterior sente a necessidade de marcar com seu sangue todos aqueles que encontra. Ela vê esse comportamento como algo perfeitamente natural.

Harmonia 2: Nem os lobisomens nem os seres humanos deveriam se regozijar com o ato de ferir outras pessoas e provocar dor. Matar às vezes é necessário, mas é algo que se deveria fazer com habilidade e respeito pelo inimigo ou pelo espírito da presa. Contudo, o lobisomem com tão baixa moralidade tem grande prazer ao provocar o máximo de dor possível em seus adversários. Ele provavelmente não se dá ao trabalho de caçar. Quando a violência se faz necessária, ele entra na briga de garras expostas, torcendo para derramar o máximo possível de sangue e vísceras. O lobisomem se inebria com a própria força, mas, ao agir em tamanho desacordo com a Harmonia, ele nega a si mesmo boa parte da força que poderia ter. Ele fica sujeito a uma penalidade de –2 em todos os testes Mentais e Sociais que envolvem espíritos. As compulsões pioram. A Sombra Descarnada não mais se contenta em usar o próprio sangue como marco. Ela "sangra" todos aqueles que encontra pela frente, mordendo-os com a intenção de provar-lhes o sangue. Para resistir às compulsões neste estágio será preciso passar num teste de Perseverança + Autocontrole.

Harmonia 1: O lobisomem está prestes a se tornar um dos *Zi'ir* ou Almas Despedaçadas. Os espíritos o evitam: não fogem nem se enfurecem, simplesmente o ignoram. Alguns Uratha percebem o fato e admitem a contragosto que precisam mudar de vida. A maioria simplesmente declara viver muito bem sem os espíritos. Mesmo neste nível avançado de degradação moral, os lobisomens ainda se sentem comprometidos com a alcatéia e podem lutar com selvageria para proteger seus companheiros. Infelizmente, eles também perdem a noção do que constitui ou não uma ameaça; portanto, o ancião que intimidar um de seus companheiros de alcatéia durante uma assembléia talvez receba o mesmo tratamento que o vampiro que os ataca com unhas e dentes. O lobisomem fica sujeito a um modificador de –2 em todos os testes Mentais e Sociais que envolvem espíritos. Também é preciso usar um ponto adicional de Essência para ativar qualquer Dom. O Dom que normalmente exige um único ponto de Essência agora exigirá dois, e aquele que normalmente pede o investimento de Força de Vontade também exigirá um ponto de Essência. As compulsões são praticamente irresistíveis neste nível. Se o personagem não conseguir saciar seu desejo, será preciso passar num teste de Perseverança + Autocontrole para resistir à Fúria Mortal. A Sombra Descarnada dos exemplos anteriores descobre-se compelida a recolher um pedaço de cada ser que encontrar e de cada lugar que visitar. Um pedacinho de carne já seria mais que suficiente e ela não consegue entender por que alguém se recusaria a ceder algo tão pequeno. Pode ser até mesmo que ela comece a oferecer sua própria carne primeiro, apenas para ser educada.

Harmonia 0: Como vimos no quadro da pág. 181, os lobisomens que chegaram a este nível são chamados Almas Despedaçadas ou *Zi'ir*. Eles podem até mesmo conviver socialmente com seres humanos (ou lobisomens), mas, durante suas luas augurais, suas almas sofrem grande desequilíbrio, o que os transforma em feras ávidas que só pensam em comer carne, acasalar-se e destruir. Esses monstros são incapazes de usar Dons ou fetiches, ou de entrar no Reino das Sombras. Os espíritos simplesmente se recusam a falar com eles. Neste nível, suas compulsões tornam-se simples e brutais. Qualquer motivação semi-racional é obliterada pela fome absoluta. A Sombra Descarnada sabe que precisa remover um dedo de todas as pessoas que encontrar (e está disposta a aguardar o melhor momento para tanto, se necessário), mas não consegue lembrar por quê.

Degeneração e Redenção

Em muitos aspectos, a perda de Harmonia funciona como a perda de Moralidade descrita no **Livro de regras do Mundo das Trevas** (pág. 93). Os lobisomens podem ganhar perturbações com a queda da Harmonia abaixo do índice 7,

como de praxe, e suas Virtudes podem ajudar a prevenir a perda de Harmonia.

Os Destituídos não vêem as perturbações de um lobisomem decaído como enfermidades, e sim como sintomas da discordância entre a carne e o espírito do indivíduo. Acredita-se que a alma do lobisomem é antiga e carrega consigo um fragmento da esquecida Pangéia. No decorrer dos séculos, essa alma antiga desenvolve, por conta própria, muitos fardos e desejos. Quando o lobisomem perde Harmonia, o mal infligido a sua noção de identidade desencadeia temores e obsessões estranhas.

As regras que regem as perturbações continuam as mesmas, mas assumem uma qualidade estranhamente simbólica e até mesmo sobrenatural. O lobisomem que desenvolve uma fixação ou compulsão obsessiva pode ser impelido a vivenciar uma versão da interdição de seu totem tribal, ou até mesmo a interdição de um espírito totalmente diferente. A depressão pode se manifestar como saudades de Pangéia e as fobias podem refletir medos de coisas temidas pelos espíritos da área (o lobisomem pode desenvolver uma fobia de gatos "herdada", de certo modo, dos espíritos-aves com os quais ele se aliou algum tempo atrás).

Interdições e compulsões

As compulsões que se manifestam à medida que o lobisomem vai perdendo Harmonia são sintomas diferentes das perturbações. O lobisomem pode despencar para Harmonia 2 sem adquirir uma única perturbação, mas ele ainda estaria sujeito a uma determinada compulsão, semelhante à interdição de um espírito. Essas compulsões são sempre simbólicas, mas o simbolismo pode não ser evidente para o personagem afligido. A maioria das compulsões tem origem numa necessidade inconsciente de satisfazer algum aspecto da relação do Uratha com os espíritos. Entre as possíveis compulsões temos:

- sacrifício e chiminage (deixar oferendas de carne e sangue; "desperdiçar" comida, deixando-a para os animais; criar "arte" como tributo a um determinado espírito);
- juras, votos ou *geasa* (recusar-se a erguer a mão contra uma mulher; abster-se de comer um determinado tipo de presa);
- obrigações augurais (uivar para sua lua augural; submeter-se irracionalmente a outros Destituídos do mesmo augúrio).

Narrador e jogador, juntos, devem criar a compulsão ou interdição, representando, em condições ideais, o aspecto da personalidade do personagem que vai se assemelhando à interdição de um espírito à medida que o lobisomem degenera. Quanto mais baixo chegar o índice de Harmonia, maior deverá ser o efeito que a compulsão terá na vida do lobisomem, mas o Narrador deve tomar cuidado para não deixar a compulsão do personagem roubar a cena. É um meio de obter interpretações interessantes e de explorar os estranhos impulsos espirituais que se escondem dentro do lobisomem, e não uma desculpa para se comportar de maneira detestável às custas da diversão dos outros jogadores.

A recuperação da Harmonia

As regras de recuperação da Harmonia são bem simples: é uma questão de investir pontos de experiência. O custo em pontos de experiência representa o investimento pessoal na tentativa de ser uma pessoa melhor justamente no ponto em que isso é mais difícil: na alma. No entanto, as regras não bastam. Se fosse fácil conquistar a Harmonia, os Destituídos já teriam reivindicado o devido reconhecimento dos espíritos ou expiado completamente seus pecados aos olhos deles tempos atrás.

O personagem que deseja aumentar sua Harmonia não conseguirá fazê-lo com base num único ato. A Harmonia tem mais a ver com a vida inteira do indivíduo do que com determinadas boas ações. Em geral, a aquisição de mais círculos de Harmonia deve ser acompanhada pelo empenho constante em viver de acordo com o Juramento, o que abrange o voto tribal do personagem. Observe que isso contradiz o sistema de recuperação gratuita de Moralidade do **Livro de regras do Mundo das Trevas** (pág. 94); e é de propósito. Os lobisomen entendem a moralidade, mas, para eles, mais do que para os seres humanos, é mais difícil ser virtuoso; de corpo e alma, eles são animais sedentos de sangue.

À semelhança do que ocorre com a Moralidade, o personagem pode superar uma perturbação ao recuperar o índice imediatamente acima daquele no qual ele a adquiriu. O desequilíbrio temporário entre a carne e o espírito é refreado, ao menos durante algum tempo.

Por que exigir um custo em pontos de experiência, quando se trata de aumentar o índice de Harmonia, se os personagens perdem a característica com tanta facilidade? Porque ser um lobisomem é uma luta. Um instante de virtude não é capaz de absolver o pecado que mancha toda a sua raça. O equilíbrio perfeito é ainda mais difícil de obter quando a fúria bestial de predadores milenares corre e uiva em suas veias. Portanto, os personagens precisam galgar cada degrau em direção à Harmonia ideal, e atos isolados não dão margem a sucessos retumbantes. É uma luta antiga e difícil que é travada há eras.

Totens

É possível que uma alcatéia de lobisomens seja formada exclusivamente por membros de uma tribo, uma nacionalidade ou um sexo, ou qualquer outro fator que dê aos integrantes uma identidade coesa. No entanto, é o totem que realmente faz do grupo uma alcatéia. O totem une os lobisomens espiritualmente, fazendo deles uma família. O lobisomem talvez não *goste* de seus companheiros de alcatéia, mas ele preferiria morrer a traí-los.

A alcatéia costuma escolher seu totem ao selecionar, primeiramente, um espírito que a agrade, um espírito que o grupo respeita e que depois será caçado até a alcatéia obter o patronato. Pode ser que eles tenham de derrotá-lo em combate, ou talvez tenham de coagi-lo ou subornálo. Apesar desse relacionamento ter início de maneira tão antagônica, o vínculo que acabará se formando entre o totem e a alcatéia será bem forte. Assim como foi necessário provar aos Primogênitos que as tribos eram dignas de seu patronato, o totem da alcatéia precisa ser subjugado ou derrotado de alguma maneira para que sua antipatia se transforme em lealdade.

O totem de alcatéia é um aliado espiritual que foi subjugado ou derrotado pessoalmente pelo grupo e que está sempre por perto. Concede à alcatéia parte de sua força, na forma de bênçãos místicas, ensina alguns Dons ou chega até mesmo a lutar ao lado do grupo. O totem de alcatéia geralmente permanece imaterial no reino físico, sempre perto do grupo, mas é capaz de passar para o Reino das Sombras por meio de um locus ou usando os Numes adequados, como qualquer outro espírito. Os ritos que unem o espírito à alcatéia permitem ao totem continuar no mundo físico sem per-

der Essência; de fato, a alcatéia torna-se uma espécie de grilhão que mantém o totem no mundo físico. A alcatéia terá as bênçãos do totem enquanto o espírito estiver saudável e num raio de 1,5 quilômetro do grupo, quer o espírito ou a alcatéia se encontre no mundo físico ou no mundo espiritual. Ou seja, a menos que a alcatéia insulte o totem a tal ponto que ele decida revogar seu patronato.

O totem de alcatéia pode ser praticamente qualquer tipo de espírito. Às vezes, o totem de alcatéia é aliado ou servo de um totem tribal, mas, no caso de alcatéias multitribais, isso é muito raro devido ao risco de ocorrer certo favoritismo. Algumas alcatéias servem totens que poderão ajudá-las a alcançar objetivos pessoais. Uma alcatéia formada com a intenção de caçar e matar um inimigo poderoso solicita um espírito violento e sanguinário como Carcaju para lhes servir de totem. Outras alcatéias veneram espíritos por respeito (aquelas que se dedicam aos espíritos ancestrais, por exemplo, geralmente são formadas, ao menos em parte, pelos descendentes desses lobisomens). E, em alguns casos, o espírito totêmico toma a iniciativa e escolhe a própria alcatéia. É possível uma alcatéia rejeitar um espírito totêmico, mas isso seria um insulto grave.

É importantíssimo lembrar que, no contexto do jogo, os personagens não precisam necessariamente saber quais são os poderes do espírito totêmico — eles vão caçar e submeter um espírito totêmico de acordo com aquilo que realmente sabem —, mas os *jogadores* escolhem o totem dos personagens e seus poderes. Os personagens não terão um cardápio de opções a sua disposição ao percorrer as imensidões espirituais e caçar um espírito para representá-los, nem poderão se dar ao luxo de esperar ao redor de uma fogueira, empapados de suor, até que um espírito aceite o sacrifício oferecido. Se os jogadores e o Narrador estiverem dispostos a tanto, o Narrador pode designar um totem para a alcatéia e fazer algumas das escolhas para que os próprios jogadores possam desfrutar o elemento surpresa. Os lobisomens propriamente ditos são obrigados a confiar em seu discernimento ao escolher o espírito marcado como possível totem, mas os jogadores talvez prefiram garantir a compatibilidade com o totem com o qual vão cooperar durante toda a crônica ao tomarem para si a condução do processo de criação de totens.

O processo de escolher — ou, muito raramente, de ser escolhido por — um totem deve ser mais do que uma mera discussão matemática. Dito isso, os aspectos do totem relacionados às regras do jogo também são importantes e devem ser considerados com calma. O totem capaz de aumentar a eficiência de uma alcatéia numa área em que os personagens normalmente seriam fracos é um trunfo e tanto.

Naturalmente, também é possível deixar a aritmética de lado e usar a primeira história para dar aos jogadores a oportunidade de representar a busca pelo totem da alcatéia, o que tem certas vantagens e desvantagens. O Narrador corre o risco de estabelecer um tom contrário ao clima horrendo e paranóico que caracteriza melhor **Lobisomem: os Destituídos**. Afinal de contas, o Reino das Sombras não é benevolente, e uma história que termina com a alcatéia unida pelo companheirismo pode ditar o tom errado para a crônica. Por outro lado, se o Narrador apresentar as imensidões espirituais como um lugar agourento, no qual os personagens precisam se aventurar para encontrar seu guia espiritual, o tom talvez seja totalmente apropriado. Os personagens se arriscam na escuridão, em busca de um poderoso predador, sem perceber que, enquanto isso, algo também os espreita. Esse tipo de história pode dar a seus jogadores a oportunidade maravilhosa de descobrir do que se trata realmente

a alcatéia, quais são seus pontos fortes e suas fraquezas e qual espírito representa melhor os personagens. Os jogadores têm a tendência de subestimar um pouco menos o totem quando precisam se esforçar para conquistá-lo. Se quiser dar mais um bônus aos jogadores, permita que eles não só usem os pontos de Vantagem que foram designados ao Totem durante o processo de criação dos personagens, como também os pontos de experiência adquiridos durante a história. Sim, isso implica um espírito mais poderoso, mas eles fizeram por merecer!

A construção de um totem

Esta seção discute as regras de construção de um totem: o custo em pontos de vários benefícios, como criar uma interdição, como aperfeiçoar o totem da alcatéia com pontos de experiência, e assim por diante. Apresentamos esta seção nos termos das regras de jogo, mas nunca esqueça a experiência mística e espiritual representada pelo vínculo com um totem. Incluímos sugestões e lembretes sobre como transformar números em narrativa com maior eficiência.

Os jogadores podem usar seus pontos para aperfeiçoar o totem de duas maneiras. Primeiro, eles podem adquirir características para o totem, tornando o espírito mais poderoso. Se a alcatéia serve um totem que concede aos lobisomens poucos poderes de aplicação direta, mas que, por si só, é uma entidade poderosa, o totem geralmente estará disposto a se materializar e lutar ao lado de seus protegidos, tratar-lhes os ferimentos após a batalha ou ajudá-los de outras maneiras. As alcatéias que oferecem sacrifícios com freqüência, que obedecem sempre à interdição de seu totem e se adornam com tatuagens e cicatrizes ritualísticas que ostentam a imagem do totem geralmente acabam ficando com espíritos totêmicos poderosos.

Como alternativa, os jogadores podem usar seus pontos de Totem para adquirir características que beneficiem os lobisomens, e não o espírito totêmico. Alguns totens concedem força, velocidade, sabedoria ou até mesmo Dons a seus protegidos. O totem espera que a alcatéia o proteja quando necessário, e é bom o grupo não se esquecer disso. Afinal de contas, se um outro ser destruir o espírito totêmico, a alcatéia perderá imediatamente todos os poderes e benefícios concedidos por ele, até mesmo os bônus "permanentes", como os acréscimos nos índices de Atributos.

Os jogadores combinam seus índices na Vantagem Totem para construir um totem de alcatéia.

Primeiro passo: Conceito

Trata-se, sem dúvida, do passo mais importante do processo de construção do totem. Os jogadores precisam decidir que tipo básico de espírito seria mais conveniente para seus personagens. Eles são brigões e belicosos, determinados a conquistar novos territórios? Pode ser que um espírito arruaceiro e marcial, como Javali ou Leão, funcione bem no caso deles. A alcatéia é formada em grande parte por Sombras Descarnadas, determinadas a explorar o mundo espiritual em busca de pistas que elucidem a história dos Uratha? Um espírito associado à sabedoria ou ao conhecimento, como Coruja, Corvo ou Coiote, talvez seja apropriado (com a ressalva de que cada um desses espíritos tem opiniões diferentes quanto ao que constitui a verdadeira sabedoria). O espírito totêmico de uma alcatéia pode até mesmo ser um dos espíritos ancestrais dos Uratha, mas esses espíritos costumam preferir as alcatéias de sua própria tribo, principalmente aquelas formadas por seus próprios descendentes.

Os espíritos poderosos que representam espécies inteiras não se prestam a totens de alcatéia. Cada totem de alcatéia é um espírito único. Ou seja, o próprio Urso não vai bancar o patrono de uma alcatéia de Uratha, mas pode ser que Mamãe-Ursa-Dourada, um espírito dos rios do Oeste norte-americano, divida com eles sua sabedoria e sua magia curativa. Duas alcatéias que veneram o mesmo tipo de espírito não terão necessariamente algo em comum, mas, na verdade, duas alcatéias que seguem totens aparentemente antagônicos podem ter objetivos comuns. Lebre e Raposa podem parecer inimigos naturais, mas se uma alcatéia segue Lebre Estridente, o espírito da sabedoria pelo sacrifício, e a outra segue Raposa-Que-Vigia, um espírito da sabedoria misturada à astúcia, as alcatéias talvez encontrem alguns pontos em comum. Os exemplos nesta seção costumam se referir às identidades genéricas dos espíritos (isto é, "Thunderbird", em vez de "Nunca-Toca-o-Chão" ou "Asa Brilhante da Morte"), mas nunca esqueça que essa personalização do espírito é extremamente importante. A alcatéia não deve seguir "Javali", e sim "Defesas Salivantes" ou "Javali-dos-Cascos-de-Ferro". É isso o que torna cada alcatéia única.

Criação de totens

- **Primeiro passo: Conceito**

Escolha o tipo/nome e o conceito do espírito.

- **Segundo passo: Atributos**

Distribua nove círculos entre Poder, Refinamento e Resistência.

- **Terceiro passo: Influências**

Designe dois círculos às Influências.

- **Quarto passo: Pontos de Totem**

Invista os pontos da Vantagem Totem no Poder, no Refinamento e na Resistência do totem. Registre o Nume Visão Material e mais um à escolha do jogador. Invista os pontos de Totem nos outros Numes desejados.

- **Quinto passo: Designe os bônus**

Com os pontos de Totem restantes, adquira os bônus para a alcatéia. O Narrador deve garantir que os bônus adquiridos estejam de acordo com o espírito em questão.

- **Sexto passo: Designe a interdição**

Os jogadores e o Narrador devem cooperar e inventar uma interdição apropriada, compatível com o nível de poder do espírito.

- **Sétimo passo: Toques finais**

Registre Força de Vontade (Poder + Resistência), Essência (15), Iniciativa (Refinamento + Resistência), Deslocamento (Poder + Refinamento + modificador de Tamanho), Defesa (igual ao maior índice entre Poder e Refinamento) e Corpus (Resistência + Tamanho).

Os jogadores tomarão as decisões durante a construção do totem, mas não devem esquecer seus personagens, seja no nível coletivo (alcatéia) ou no nível individual. O jogador talvez entenda por que é bom ter um totem javali, mas pode ser que seu personagem ainda tenha as cicatrizes de um confronto com um espírito-javali e se recuse terminantemente a seguir o totem, não importa o tipo de poder que o espírito possa conferir a ele ou à alcatéia. Do mesmo modo, pode haver uma certa tensão entre alguns totens. As alcatéias de lobisomens podem seguir Rato, por exemplo, mas Rato não só é um animal que serve de presa, como também está relacionado ao Rei da Pestilência, o pai espiritual dos Beshilu.

Além disso, lembre-se sempre de que os personagens podem não ter querer na escolha do totem que sua alcatéia seguirá. Algumas vezes, a alcatéia percorre as imensidões espirituais e procura um espírito específico para servir de totem, mas outras vezes o espírito aparece e pede para ser o patrono da alcatéia. A melhor alternativa para sua crônica fica a critério do Narrador, mas pense nisto: a alcatéia que procura seu totem provavelmente aprenderá bastante sobre si mesma durante o percurso. A alcatéia que simplesmente aceitar o primeiro espírito que aparecer, saído das profundezas da *Hisil*, não só estará assumindo um risco, no que se refere aos benefícios e poderes que receberá desse espírito, como também nada saberá *a respeito* de seu patrono, a não ser aquilo que o patrono decidir revelar. Os espíritos são primitivos e, muitas vezes, simplórios, mas isso não os impede de possuir motivações ulteriores e planos secretos — ou, pior ainda, de agir em nome de patronos mais poderosos. Suponha que o espírito-raposa que pede para ser o totem da alcatéia dos personagens seja, na verdade, espião de um Ithaeur de Posto elevado de uma cidade vizinha que deseja monitorar a alcatéia promissora. Ou então, e se o espírito for o títere de um mago que deseja estudar os lobisomens e descobrir o segredo de sua imensa força física?

Qual é a implicação disso tudo para o grupo de jogadores que vai escolher um conceito para seu espírito? Isso implica que eles terão de decidir quanta energia dedicar a seu totem, e não simplesmente designar valores a características (que é a parte simples). Cada pergunta que deixarem de responder ficará a critério do Narrador. Algumas trupes gostam da idéia de descobrir os segredinhos sujos do totem à medida que a crônica avança; outras talvez queiram ter um pouco mais de controle sobre esse aspecto da alcatéia. As duas alternativas são interessantes, mas a trupe deve tomar uma decisão.

Segundo passo: Atributos

Todos os espíritos totêmicos começam como Gafaretes superiores e recebem nove círculos a serem distribuídos entre seus Atributos (que são descritos detalhadamente a partir da pág. 273). Os círculos extras, além desses nove, serão retirados dos pontos de Totem reunidos pelos jogadores. Não é possível elevar um Atributo acima do índice 7.

Terceiro passo: Influências

Por ser um Gafarete superior, o espírito totêmico começa com dois círculos de Influência (pág. 274), que podem ser investidos na mesma Influência ou em duas diferentes. Um espírito-serpente pode ter a Influência Serpentes •• ou então as Influências Serpentes • e Veneno •.

Quarto passo: Pontos de Totem

Nesta etapa, os jogadores podem escolher Numes para seu totem e investir os pontos de Totem para incrementar os Atributos do espírito. O custo em pontos de Totem para aumentar o Poder, o Refinamento ou a Resistência de um espírito é igual a duas vezes o novo nível do Atributo. Os Atributos do totem da alcatéia não podem ser elevados acima do índice 7.

Todos os totens de alcatéia começam com o Nume Visão Material e mais um Nume à escolha do jogador. Os jogadores também podem escolher outros Numes, ao custo de três pontos de Totem cada um. Observe que o totem não pode empregar Usurpação sem se tornar inútil como totem de alcatéia. Ele deixa de ser um espírito totêmico propriamente dito e torna-se uma das metades de um novo *Hithimu*.

Quinto passo: Designe os bônus

À exceção do conceito, é nesta etapa que são tomadas as decisões mais importantes do processo. Os jogadores precisam escolher os benefícios que desejam que o totem conceda aos personagens. Devem levar em consideração a natureza de seu totem, o que o totem deseja especificamente, como seus personagens pretendem fazer jus a esses desejos, que "lacunas" nas capacidades da alcatéia o totem é capaz de preencher e que tipos de efeito renderiam histórias divertidas e interessantes.

Os totens podem conferir bônus a praticamente qualquer característica da ficha de personagem e de três maneiras diferentes. As características de *alcatéia* só podem ser usadas por um integrante da alcatéia por vez (a menos que os jogadores invistam pontos adicionais de Totem para aumentar o número de Uratha que podem usar as características de alcatéia num mesmo turno). Em geral, essas características são Habilidades, mas os totens podem conceder praticamente qualquer tipo de bênção como característica de alcatéia. No final do turno, o lobisomem pode passar, a seu critério, as características de alcatéia a um outro membro do grupo, ou conservar a característica durante mais um turno.

As características *ofertadas* são aquisições permanentes dos personagens. Alguns totens têm o poder de tornar seus filhos permanentemente mais fortes, mais rápidos e até mesmo mais espertos. Essas características são as mais caras que os jogadores podem adquirir, mas os personagens só perderão as características ofertadas se o totem for destruído ou deixar deliberadamente de agraciar a alcatéia.

Por último, as características *de história* só podem ser usadas um certo número de vezes por história. Qualquer integrante da alcatéia pode decidir usar uma dessas características a qualquer momento, mas, uma vez usada, ela não estará mais disponível até o fim da história.

O tipo de característica concedido pelo totem indica tanto o poder do espírito quanto o grau de confiança que ele deposita em seus filhos. O espírito que concede características de história talvez só queira que seus protegidos usem os recursos com parcimônia e não sejam irresponsáveis com as dádivas espirituais (o que não deixa de ser uma boa lição)... ou pode ser que ele simplesmente não tenha o poder necessário para conceder-lhes bênçãos mais permanentes. No primeiro caso, o totem provavelmente é poderoso o bastante para conceder outras bênçãos a qualquer momento, mas opta por não fazê-lo até a alcatéia demonstrar seu valor. No segundo caso, o totem provavelmente vai aborrecer a alcatéia com freqüência para que lhe ofereça sacrifícios, usando novos poderes como estímulo para induzi-la a agir assim. O totem que concede características de alcatéia quer

que os personagens aprendam a cooperar. É algo típico dos espíritos totêmicos que servem os Incarnae e que desejam ser espíritos patronos de casas ou de tribos no futuro. O totem que concede características ofertadas julga que os lobisomens da alcatéia devem cooperar, mas ainda devem ser capazes de atuar com máxima eficiência quando isolados. Esse comportamento é típico de espíritos poderosos, como aqueles venerados pelas casas.

No entanto, os benefícios que as alcatéias podem extrair de seus totens não se limitam a características. Os totens, teoricamente, são capazes de conceder habilidades únicas e especiais a seus protegidos, como a capacidade de comunicação a longa distância ou a distribuição de pontos de Essência entre companheiros de alcatéia. O Narrador, é claro, tem a palavra final no que se refere aos efeitos desses poderes e seus custos em termos de pontos de Totem. Contudo, não esqueça que essas capacidades especiais distinguem a alcatéia que segue a encarnação perceptiva, curiosa e veloz de Morcego da alcatéia que o segue como totem de guerra. Os lobisomens da primeira alcatéia talvez tenham o poder de empregar uma forma limitada de sonar para ajudá-los a se orientar no escuro, ao passo que os da segunda talvez ganhem o poder de percorrer curtas distâncias planando.

Sexto passo: Designe a interdição

Todo totem tem uma interdição, uma condição específica ou um tabu que é exigido de seus filhos. Espíritos semelhantes costumam exigir interdições semelhantes. Corvo e Corvacho podem exigir que seus filhos deixem os olhos das presas intactos para que eles os possam devorar. A interdição geralmente é proporcional ao grau de poder conferido pelo totem.

Independentemente daquilo que o totem exige da alcatéia, a interdição não tem o intuito de nutrir o totem nem de lhe conferir poder — as ações e a veneração da alcatéia são muito mais eficientes nesse sentido. A interdição é um reflexo de uma lei superior do mundo espiritual, a de que todos os espíritos têm suas limitações, de que aqueles que selam pactos com os espíritos também devem dar algo em troca. Um espírito-guaxinim não se deixa simplesmente cativar por objetos brilhantes. Esse fascínio por objetos brilhantes *faz parte* do espírito-guaxinim. Muitas interdições existem meramente para preservar e proteger o espírito totêmico da alcatéia. Além disso, os espíritos ainda vêem os Uratha de várias maneiras diferentes, que vão da cortesia ansiosa ao desdém, ou até mesmo ao ódio declarado. A interdição é um sinal de que os lobisomens estão dispostos a demonstrar algum respeito pelos espíritos que, não fosse assim, nunca confiariam neles.

As alcatéias resguardam as interdições de seus totens com muito cuidado. Se descobrir a interdição do inimigo, uma alcatéia rival poderá manipular seus adversários para que venham a infringir essa lei, e os totens têm a má fama de não perdoar a transgressão de uma interdição. Algumas interdições são difíceis de infringir. Pode ser que os lobisomens que seguem Doninha tenham de invocar sua Fúria e assumir a forma Gauru em todas as batalhas que travarem, e nem mesmo oponentes engenhosos conseguiriam impedi-los de fazer isso. No entanto, se o totem exigir que sua alcatéia não entre no mundo espiritual em certos dias do mês, os inimigos dessa alcatéia poderiam facilmente seqüestrar a namorada de um dos integrantes e arrastá-la para a Sombra, obrigando a alcatéia a infringir a interdição do totem, ou então a continuar fiel ao totem e deixar a moça morrer. Infringir a interdição de um totem *nem sempre* equivale a traí-lo, desde que os motivos sejam louváveis. Infringir deliberadamente a interdição de um totem: isso sim é traição. Se o lobisomem transgredir intencionalmente o tabu sagrado de seu totem, o menor dos castigos será sua expulsão da alcatéia.

Na pág. 191 estão relacionados alguns exemplos de interdição que correspondem ao número de pontos de Totem investidos no patrono espiritual da alcatéia. Naturalmente, estimulamos o Narrador a fazer as alterações necessárias para garantir que os personagens não deixem de pagar em espécie pelos benefícios recebidos.

Sétimo passo: Toques finais

Registre todas as características derivadas do espírito totêmico. Essas características são definidas no Apêndice Um. O totem começa com o índice máximo de Essência permitido por seu Posto (15).

Lunos não podem ser totens?

Os Lunos não atuam como totens das alcatéias de Destituídos, o que muitos lobisomens jovens acham surpreendente. A verdade é obscura e um tanto assustadora. Diz a tradição que, antigamente, algumas alcatéias realmente tomavam Lunos como seus totens, mas que, com o passar do tempo, todos os lobisomens dessas alcatéias começavam a enlouquecer, incapazes de controlar sua Fúria quando a fase da lua associada ao totem da alcatéia estava no céu.

Por que os Lunos, como patronos, fazem os lobisomens enlouquecer? Os próprios Lunos parecem não reconhecer o problema até ser tarde demais, e pouquíssimos lobisomens sabem que existe um efeito enlouquecedor. Mesmo nos dias de hoje, alguns Lunos adotam alcatéias. Essas alcatéias enlouquecem, mais cedo do que se imagina, mas nunca perdem a capacidade de mudar de forma ou de baldear. Simplesmente vagam pela *Hisil* e pela Terra, emboscando e matando tudo o que lhes dá na telha, sem se importar com o Juramento nem com as exigências do sigilo. Nem todas as bênçãos de Luna devem ser aceitas.

Bônus totêmicos

Os custos em pontos de Totem de diversos bônus concedidos por totens de alcatéia a seus protegidos encontram-se relacionados nesta seção.

Características

Os bônus mais comuns concedidos pelos totens são características que aumentam o já formidável potencial dos lo-

bisomens. Os custos dessas características variam dependendo se são ofertadas, de alcatéia ou de história. Não havendo nenhuma especificação quanto ao tipo, a característica em questão é ofertada. A característica extra não pode elevar o lobisomem acima de seu máximo normal. O totem que concede dois círculos de Medicina, por exemplo, é capaz de fazer o índice de Medicina de um integrante da alcatéia passar de 4 para 5, mas não para 6. Todos os custos foram listados por alcatéia, e não por personagem.

• **Atributos (ofertada):** dezoito pontos de Totem por círculo.

Exemplo: *Javali concede a todos os seus filhos um círculo a mais de Força. Isso custa dezoito pontos de Totem, mas será uma aquisição permanente de cada personagem na alcatéia enquanto seu totem for Javali.*

• **Atributos (alcatéia):** dez pontos de Totem por círculo.

Exemplo: *Guaxinim confere a sua alcatéia um círculo de Raciocínio, mas somente um integrante do grupo é capaz de utilizá-lo num determinado turno. Isso tem um custo de dez pontos de Totem.*

• **Atributos (história):** três pontos de Totem por círculo. Esses círculos permanecem ativos durante uma cena.

Exemplo: *Guepardo concede a seus filhos um total de três círculos de Destreza, que só podem ser empregados uma vez por história, em qualquer combinação. Esses círculos de Destreza custam à alcatéia nove pontos de Totem.*

• **Dom (ofertada):** dez pontos de Totem por círculo.

Exemplo: *Camaleão ensina a todos os seus filhos o Dom de índice 1 da Dissimulação, Camuflagem. Isso custa dez pontos de Totem.*

• **Dom (alcatéia):** cinco pontos de Totem por círculo.

Exemplo: *Urso-Pardo permite a qualquer um de seus filhos empregar o Dom de índice 1, Golpe Esmagador. Isso custa cinco pontos de Totem.*

• **Dom (história):** três pontos de Totem por círculo.

Exemplo: *Uma vez por história, a alcatéia escolhida por Thunderbird pode invocar o Dom de índice 4 do Clima, Raio e Trovão. Isso custa doze pontos de Totem.*

Observe que o totem não pode conceder a sua alcatéia Dons que os integrantes normalmente não seriam capazes de empregar. Portanto, o totem poderia ensinar a todos os seus filhos o Dom de índice 5 da Dissimulação, Desvanecer, mas somente aqueles com Renome 5 numa categoria seriam realmente capazes de aprender esse Dom.

• **Essência:** Um ponto de Totem a cada dois pontos de Essência. A Essência adquirida dessa maneira forma uma parada à qual qualquer integrante da alcatéia poderá recorrer durante a história.

Exemplo: *Nem mesmo o possante Touro é capaz de arremeter incessantemente sem ficar cansado. A alcatéia tem seis pontos de Essência que seus membros poderão usar a qualquer momento da história; isso custa aos jogadores três pontos de Totem.*

• **Habilidades (ofertada):** cinco pontos de Totem por círculo.

Exemplo: *Coruja concede a seus filhos dois círculos de Ocultismo. Isso custará à alcatéia dez pontos de Totem, mas cada personagem acrescentará dois círculos ao índice de Ocultismo que porventura já possua, pois o conhecimento de Coruja fará aumentar o seu.*

• **Habilidades (alcatéia):** três pontos de Totem por círculo.

Exemplo: *Grifo concede a seus filhos três círculos de Briga (que custam nove pontos de Totem), mas esses círculos só podem ser usados por um integrante da alcatéia por vez. Eles serão somados à pontuação de Briga do lobisomem que os utiliza, limitado por seu índice máximo, mas essa capacidade desaparecerá tão logo o lobisomem permita que um outro lobisomem use o bônus.*

• **Habilidades (história):** dois pontos de Totem por círculo; esses círculos persistirão durante uma cena.

Exemplo: *A alcatéia escolhe um famoso bardo Cahalith, o ancestral do Cahalith do grupo, como seu totem. O espírito-ancestral não é suficientemente poderoso para lhes conceder o uso integral de suas habilidades oratórias, mas eles podem recorrer à competência do totem da maneira como acharem melhor. Pelas regras, os jogadores investem dez pontos de Totem em Expressão como característica de história, o que significa que os lobisomens terão cinco círculos de Expressão para usar como acharem melhor durante uma história.*

• **Especializações:** dois pontos de Totem por Especialização.

Exemplo: *Urso é um curandeiro, mas pouco entende de Medicina contemporânea. Concede a sua alcatéia a Especialização Remédios de Ervas. Todo personagem que tiver um índice de Medicina conseguirá fazer uso dela.*

• **Força de Vontade (história):** Dois pontos de Totem por ponto. Como no caso de Essência, a aquisição de Força de Vontade como característica de história confere aos personagens uma parada de pontos de Força de Vontade.

Exemplo: *Tartaruga concede a seus filhos paciência e estoicismo. Eles podem recorrer a uma parada de cinco pontos de Força de Vontade a cada história (o que custará dez pontos de Totem aos jogadores).*

Interdições

Não é inteiramente exato afirmar que, quanto mais poderoso for o totem, mais restritiva será sua interdição. Alguns espíritos são extremamente poderosos e impõem restrições surpreendentemente brandas a todos os seus protegidos; outros são espíritos de ordem relativamente inferior, mas exigem grandes sacrifícios de suas alcatéias. O mais exato seria afirmar que, quanto maior for o poder concedido à alcatéia, mais rigorosa será a interdição. Um espírito inferior que concede grande poder a uma alcatéia estará exaurindo boa parte de sua energia para sustentar os lobisomens. Um espírito poderoso pede uma chiminage proporcional às dádivas que lhe parece adequado conceder.

Espíritos semelhantes podem pedir interdições parecidas, mas o rigor varia bastante. Por exemplo, tanto Rato quanto Guaxinim pedem que a alcatéia ofereça alimento. Rato, porém, pede que a alcatéia roube a comida de uma dispensa ou cozinha humana, pois extrai seu sustento do roubo tanto quanto do alimento. Por outro lado, Guaxinim não é tão específico: sendo a comida abundante, ele se dará por satisfeito e julgará a interdição cumprida.

É possível reduzir o custo de um totem escolhendo uma interdição restritiva, mas somente se o rigor da interdição superar consideravelmente o poder que o totem concede a seus seguidores. Estas diretrizes para a criação de interdições totêmicas são classificadas de um a cinco e estão associadas a um intervalo de pontos de Totem investidos em bônus.

• **Rigor 1 (um a cinco pontos de Totem):** Ocasionalmente (uma vez por mês), a alcatéia é obrigada a prestar um

serviço para o totem. Esse serviço é fácil e só tomará algum tempo dos personagens, nada mais. Como alternativa, os personagens podem ter um tabu constante, mas facilmente contornável, ou um padrão de comportamento que precisam seguir (mas que seja intuitivo e natural para os lobisomens).

Exemplos: *Jogar caroços de maçã no mato toda lua nova. Nunca matar seres humanos idosos. Sempre cumprimentar respeitosamente os lobos ou os lobisomens na forma Urhan com um aceno de cabeça.*

• **Rigor 2 (seis a dez pontos de Totem):** A alcatéia é obrigada a adotar um padrão de comportamento ligeiramente conflitante com suas atitudes. O totem talvez peça que os lobisomens defendam ou protejam um certo segmento da população ou exija que eles sempre (ou nunca) lutem de uma determinada maneira. Pode ser até que peça a prestação de um serviço semanal, o que demandará tempo e energia, mas não muitos recursos.

Exemplos: *Sempre assumir a forma Urshul pelo menos uma vez em combate. Nenhum integrante da alcatéia pode ter sua pontuação de Harmonia inferior a 6. A alcatéia tem de proteger as fêmeas jovens de toda e qualquer espécie.*

Rigor 3 (onze a quinze pontos de Totem): Pode ser que o totem peça a prestação de um serviço semanal que custará aos lobisomens tempo, energia e recursos (talvez dinheiro; ou talvez eles simplesmente tenham de caçar ou procurar os materiais necessários). Talvez o totem peça que eles se esforcem constantemente em prol de um determinado objetivo ou se abstenham de certas atitudes que ele julga detestáveis (mas às quais a alcatéia normalmente não faria objeção). A recíproca também pode ser verdadeira. O totem pode pedir que a alcatéia tome atitudes que normalmente seriam repulsivas (mas não exigirá ações que impliquem testes para evitar a degeneração).

Exemplos: *A alcatéia tem de acender uma fogueira para o totem toda semana e queimar um pedaço de um inimigo derrotado durante esse período (se não tiverem derrotado um inimigo, os lobisomens terão de queimar alguma outra representação simbólica de suas vitórias). A alcatéia precisa se esforçar constantemente para proteger os rios, impedindo que os seres humanos venham a poluí-los. Todos os integrantes da alcatéia devem consumir apenas carne e nunca ingerir matéria vegetal (a menos que, obviamente, devorem o estômago de sua presa).*

Rigor 4 (dezesseis a vinte pontos de Totem): Neste nível de poder, o totem exige veneração diária. Essa veneração pode não ser elaborada, mas é essencial para manter uma boa relação com o totem. O totem, em vez disso, pode pedir devoção impecável a uma causa ou ideal, ou talvez ele estabeleça um tabu extremamente limitante a ser seguido pelos lobisomens (e talvez venha a puni-los duramente caso infrinjam essa lei). Esse requisito ou tabu pode ser facilmente usado contra a alcatéia, mas o grupo terá de se esforçar para cumpri-lo de um jeito ou de outro. As interdições com este nível de rigor devem se fazer sentir praticamente em todas as sessões de jogo. Os personagens devem considerar seu totem um genitor espiritual de nível idêntico (ou até mesmo superior) ao de seus totens tribais.

Exemplos: *A alcatéia precisa rezar para o totem cinco vezes por dia, sendo que cada sessão não poderá durar menos de dois minutos. Nenhum integrante da alcatéia pode ter índice de Harmonia inferior a 8. Os membros da alcatéia são obrigados a comer tudo os que lhes for servido.*

Rigor 5 (21–25 pontos de Totem): As maiores dádivas são também as mais caras. Neste nível, a alcatéia é absolutamente dedicada ao totem e àquilo que ele representa. Se, nesses termos, o lobisomem adorar um totem não aliado a seu totem tribal, pode ser que ele receba mensageiros enviados pelo espírito totêmico da tribo, que pedirão demonstrações de fé nesse espírito tanto quanto no totem da alcatéia. Contudo, neste nível, os totens investiram tamanha energia na alcatéia que ela própria pode ser uma ameaça para prati-

camente qualquer espírito... e há tempos os espíritos vêem os Uratha como ameaças. As interdições para as alcatéias que se encontram neste patamar de poder podem parecer severas, mas elas existem porque os totens julgam ter motivos muito bons para tanto.

O totem da alcatéia pode pedir praticamente qualquer coisa a seus protegidos, não importando o perigo que eles venham a correr (mas nenhum totem conduziria sua alcatéia para a morte certa; isso seria contraproducente). Pode ser que o totem peça que os integrantes da alcatéia sejam sempre exemplos perfeitos de Harmonia, sem exceções (em termos de jogo, qualquer pecado de nível igual ou inferior a 6 romperá o vínculo com o totem até haver algum tipo de reparação). Pode ser que o totem peça aos integrantes da alcatéia que repudiem uma parte essencial daquilo que os torna humanos, lobos ou lobisomens. Alguns totens podem até mesmo exigir que os personagens *violem* o Juramento como parte da interdição (afinal de contas, nem todos os espíritos são aliados de Luna ou dão a mínima para o Juramento da Lua). Entretanto, os espíritos que costumam fazer esse tipo de coisa geralmente não são escolhidos como patronos.

Exemplos: *A alcatéia tem de devorar os corações dos inimigos mortos. Nenhum integrante da alcatéia pode ter índice de Harmonia inferior a 9. A alcatéia é obrigada a aceitar todos os desafios e a nunca se esquivar de uma luta.*

Efeitos das Interdições nos Custos dos Totens

Assumir uma interdição mais rigorosa do que o necessário pode reduzir um pouco o custo do totem, mas não se recomenda fazer isso. Os pontos de Totem investidos pelos jogadores representam a energia e o esforço que a alcatéia despende para atrair o totem, seu destino espiritual especial e seu compromisso com a Harmonia. A interdição imposta pelo totem, porém, é uma medida da energia empregada pelo *totem* para conferir poder a sua alcatéia. Os dois valores não têm exatamente uma relação de causa e efeito, a não ser pelo fato de que, como já foi dito, quanto mais poder o totem investir, mais rigorosa será a interdição.

Dito isso, contudo, se a alcatéia estiver disposta a se sacrificar um pouco mais, o totem estará disposto a conferir um grau maior de poder. Se decidirem assumir uma interdição *dois níveis mais rigorosa* do que o número de pontos que seu Totem normalmente exigiria, os jogadores terão um "desconto" igual ao nível de rigor. Portanto, se uma alcatéia investir dez pontos de Totem em seu totem, mas escolher uma interdição que normalmente se aplicaria a um investimento de 21–25 pontos, o custo real do totem seria de cinco pontos de Totem (10 pontos – Rigor 5 = 5). Esse desconto não pode reduzir o custo total mais do que pela metade. Ou seja, se os jogadores tivessem investido apenas oito pontos em seu totem e assumido uma interdição de nível 5, eles ainda teriam de pagar quatro pontos de Totem.

(Os jogadores espertos vão reparar que não é possível fazer essa opção no caso de totens de mais de quinze pontos. É isso mesmo. Nesse nível de poder, a interdição exigida incapacitaria a alcatéia. Se os jogadores e o Narrador ainda assim quiserem tentar algo desse tipo, e bolar uma interdição de "nível 6", podem ficar à vontade.)

Exemplo de Criação de Totem

O Narrador reúne os jogadores para uma sessão de criação de personagens. As pessoas já têm conceitos bem marcados para seus personagens e, por isso, a maior parte do trabalho da noite fica a cargo da criação da alcatéia, o que inclui a construção de seu totem.

Depois de usados todos os pontos, os cinco jogadores se vêem com quatorze pontos investidos na Vantagem Totem e, portanto, têm quatorze pontos para construir o totem. A primeira coisa que precisam fazer é imaginar que tipo de espírito representaria melhor a alcatéia. Já que deseja começar a história *in medias res*, com os personagens já enredados numa situação difícil com um Beshilu poderoso e sua chusma, o Narrador não deseja levar uma sessão inteira para detalhar a demanda pelo totem de alcatéia. Sendo assim, os jogadores terão controle total sobre o processo de construção para decidir quem será seu espírito totêmico e como ele veio a se associar com a alcatéia (mas o Narrador estará por perto para fazer os ajustes necessários).

A alcatéia é formada por três Garras de Sangue, um d'Aqueles que Caçam nas Trevas e uma Sombra Descarnada. Todos os personagens são guerreiros em certa medida (até mesmo a Sombra Descarnada, que se Transformou durante a lua cheia), mas todos eles também têm um interesse profundo e contínuo pelas partes mais tenebrosas do mundo espiritual. A Sombra Descarnada acredita que logo surgirá uma ameaça terrível para o Povo nas imensidões espirituais, ao passo que o Caçador deseja cumprir a ordem de seu totem tribal e desentocar a corrupção e o mal. Os jogadores notam essa semelhança e decidem que seu totem precisa reconhecer e aprovar suas tendências marciais, mas não necessariamente ampliá-las. Em vez disso, eles decidem que o totem também tem um certo interesse no perigoso Reino das Sombras e vai ajudá-los a investigar mistérios que lobisomens ajuizados prefeririam deixar em paz. Um espírito associado à morte, à curiosidade e ao conhecimento proibido parece ser a melhor escolha. Depois de consultar rapidamente os livros de mitologia do Narrador, eles decidem ficar com Pantera. O leopardo negro é um símbolo da magia e da morte em muitas culturas e também está associado à força e ao poder místico. Os jogadores decidem que, reunida a alcatéia, os personagens se aventuraram pelas imensidões espirituais e perderam-se numa senda espiritual que os levou a um ninho de espíritos hediondos. Lutando para escapar, eles notaram que um espírito-pantera-negra observava sem medo sua provação. Impressionados com a determinação do espírito, eles o localizaram antes da mudança da lua e o capturaram, apesar de sua grande velocidade e de sua capacidade de dissimulação. Depois de um período inicial de adaptação, o espírito assumiu seu papel como totem da alcatéia. Os jogadores descrevem esse espírito totêmico como Pantera-Que-Se-Esgueira-por-Sendas-Obscuras, ou simplesmente Pantera Obscura.

Com isso em mente, os jogadores passam para a segunda etapa do processo de criação do totem: a designação dos Atributos. Eles têm nove círculos para dividir entre Poder, Refinamento e Resistência. Depois de uma certa discussão, eles decidem investir dois em Resistência, quatro em Refinamento e três em Poder. Pantera é temida e respeitada como um símbolo de força, além de ser particularmente sábia e ágil.

No terceiro passo, eles designam as Influências de seu totem. Por ser improvável que essa encarnação de Pantera esteja tão ligada a animais reais no mundo físico, os jogadores optam por dois círculos de Sombras como Influência. Seu espírito totêmico agora é capaz de aplicar as Influências Fortalecer e Manipular às sombras próximas.

O quarto passo é o mais complicado do processo em termos numéricos. Os jogadores têm quatorze pontos para personalizar seu espírito totêmico. Como todos os totens de

alcatéia, Pantera Obscura começa com o Nume da Visão Material e um outro à escolha dos jogadores. Os jogadores dão uma olhada na lista de Numes e decidem que Percepção das Imensidões é o mais apropriado, pois combina muito bem com o conceito de que Pantera Obscura conhece os mistérios do mundo espiritual.

Primeiro, os jogadores decidem tornar seu espírito um pouco mais resistente ao dano e investem seis dos quatorze pontos de Totem a fim de elevar sua Resistência para 3.

Eles já decidiram que querem que Pantera Obscura amplie principalmente suas faculdades mentais e espirituais. Apesar de ser um espírito de grande força, o totem não acha necessário conceder esse poder aos já impressionantes Destituídos. Os jogadores discutem que tipo de características eles provavelmente vão precisar e, por fim, decidem que não faria mal nenhum ter uma reserva maior de Essência. Os personagens investem três pontos num bônus de Essência por história, o que permitirá a Pantera Obscura conceder-lhes seis pontos adicionais de Essência por história. Os jogadores agora têm cinco pontos de Totem para investir.

Três desses pontos são usados para adquirir a Habilidade Dissimulação como característica de alcatéia. A cada turno, um integrante da alcatéia poderá recorrer à habilidade de Pantera para se esgueirar pelas sombras, acrescentando um círculo de Dissimulação às pontuações do Uratha. Os últimos dois pontos de Totem, depois de alguma deliberação, são usados para adquirir uma Especialização em Alpinismo (Esportes). Pantera acha que seus filhos devem ser capazes de escalar superfícies e armar tocaias em locais elevados, bem acima das presas, exatamente como ela faz. Portanto, qualquer personagem que tenha a Habilidade Esportes poderá usar essa Especialização.

Totem: Pantera-Que-Se-Esgueira-por-Sendas-Obscuras

Atributos: Poder 3, Refinamento 4 e Resistência 3.

Força de Vontade: 6.

Essência: 15.

Iniciativa: 8.

Defesa: 4.

Deslocamento: 11.

Tamanho: 4.

Corpus: 7.

Influências: Sombras ••.

Numes: Percepção das Imensidões e Visão Material.

Bônus: 6 pontos de Essência por história; Dissimulação 1 (alcatéia); Especialização de Esportes — Alpinismo (ofertada).

Interdição: Cada integrante da alcatéia tem de passar três horas de vigília por dia na *Hisil*. Essas horas não precisam ser consecutivas, mas devem ocorrer entre um nascer do sol e outro. Se um dos membros da alcatéia não observar essa interdição, *todos* os bônus serão revogados até o ofensor passar 24 horas consecutivas no Reino das Sombras.

Por último, os jogadores precisam escolher uma interdição para seu totem. Eles acham que Pantera gostaria de receber tributo, mas ela estaria mais interessada em garantir que a alcatéia continuasse a exibir a criatividade e a engenhosidade que a venceram uma vez do que em limitar seus filhos ("Que *conveniente*", resmunga o Narrador). Eles decidem que Pantera exigirá o compromisso constante de patrulhar as imensidões espirituais e garantir que dali não saia nenhuma ameaça direta para o mundo físico. O Narrador pede uma interdição mais específica e que não se aproxime tanto das obrigações normais da alcatéia. Os jogadores decidem que Pantera exigirá que, todos os dias, cada integrante da alcatéia passe três horas de vigília no Reino das Sombras, geralmente nas imensidões espirituais. Se um integrante da alcatéia violar essa interdição, a alcatéia toda perderá as dádivas de Pantera até o integrante desgarrado passar um dia inteiro na Sombra, desentocando os perigos escondidos no território da alcatéia. O Narrador comenta que, em virtude do estado das imensidões espirituais e da animosidade dos espíritos em relação aos Uratha, trata-se de uma interdição bastante perigosa, mas ele também acha que é adequada ao totem e à alcatéia. No fim das contas, o totem da alcatéia fica assim:

Renome

Os lobisomens são uma raça irascível. Um lobisomem de uma alcatéia ou tribo diferente é antes de tudo um rival; depois, talvez, um aliado. Portanto, o Povo precisa de um método para avaliar as realizações e o status de seus pares. Essa necessidade se reflete nas exigências da natureza espiritual do lobisomem, a necessidade de ter um lugar bem demarcado quando ele se encontra entre os espíritos vagamente relacionados a sua gente. Foi a partir dessas exigências que nasceu o sistema de Renome, que permite aos lobisomens e até mesmo aos espíritos calcular o grau de respeito que devem conceder a um visitante ou intruso.

Todos os lobisomens e todos os espíritos reconhecem e compreendem o Renome, mas respondem de maneiras diferentes ao sistema, dependendo das circunstâncias. Para um Rei Predador, um Garra de Sangue de grande renome é um inimigo perigoso que deve ser morto assim que possível, e não um guerreiro a ser reverenciado. Além disso, as Tribos da Lua estimam seu Renome de acordo com os augúrios de Luna, ao passo que as Tribos Puras avaliam o Renome segundo o serviço diretamente prestado a seus totens e a seus objetivos. Os Cães Nefandos provavelmente têm o próprio sistema de Renome, mas aqueles que não pertencem à seita desconhecem os pormenores. Como os jogadores de **Lobisomem: os Destituídos** assumem os papéis de membros das cinco tribos aliadas a Luna, esta seção discute o Renome no que diz respeito aos Destituídos.

O Renome entre as Tribos da Lua é comparado e reconhecido pelos Lunos. Os lobisomens veneráveis (aqueles que têm Renome elevado) são mais respeitados, conseguem controlar territórios de caça maiores e podem atravessar os domínios de lobisomens aliados sem esperar encontrar outra coisa além de deferência e hospitalidade. O Renome é uma conquista árdua. O lobisomem que deseja aumentar seu status precisa descobrir os métodos que serão reconhecidos pelos coros lunares.

Códigos de Renome

Cada um dos coros de espíritos lunares se atém a um tipo diferente de atitude ao avaliar o Renome. Em geral, essas ati-

tudes são aquelas que eles esperam de lobisomens do augúrio apropriado, mas espera-se que todos os Destituídos exibam todos os tipos de Renome em maior ou menor grau. As seções a seguir descrevem o que significa cada tipo de Renome, que façanhas são necessárias para chamar a atenção dos espíritos e o decoro que é normalmente esperado.

Glória

Quando a lua está quase cheia, Luna sonha com os dias que ainda estão por vir. Quando a lua vai ficando invisível, Luna põe-se a recordar, saudosa dos dias de glória. Tudo o que cabe à memória é real à luz da lua gibosa, todos os feitos são relembrados como épicos notáveis, todas as palavras formam poemas elegantes. O futuro é um sonho que recorda fatos que ainda não aconteceram. Fato? Verdade? São considerações secundárias. Os fatos são esquecidos e discutidos; a verdade muda de acordo com quem conta a história. Somente a glória é capaz de conceder a imortalidade.

Os Destituídos possuem uma tradição oral secular e eles devem isso aos Cahalith. O desejo de Glória é algo que a maioria dos lobisomens tem em comum, independentemente de augúrio, e os Cahalunim avaliam as tentativas de ganhar esse tipo de Renome. Para esses espíritos, a Glória é mais do que simplesmente conquistar território ou vencer uma batalha ou um torneio. Os espíritos querem saber se esses feitos são *memoráveis*. É possível aprender uma lição ao ouvir a história ser contada mais uma vez? Por falar nisso, vale a pena recontá-la? A Glória incorpora certos elementos da Honra. Afinal de contas, se deseja reivindicar a Glória devida a seus atos, primeiro o lobisomem precisa reivindicar garbosamente o crédito de tê-los praticado.

A Glória também incorpora a coragem e a bravura. Os espíritos esperam que um lobisomem glorioso não tenha medo do perigo. Se ele se portar bem, os Cahalunim vão se lembrar dele e espalhar suas histórias entre os Cahalith das tribos, mesmo que ele morra em combate — o que, para alguns, talvez não seja muito consolo. Os Cahalunim não esperam que os Destituídos se atirem de cabeça em batalhas suicidas. Os mártires rendem boas histórias, mas o guerreiro que procura sinceramente a própria morte em combate provavelmente o faz motivado pela Pureza ou pela Honra, e não pela Glória. Os Cahalunim preferem contar a história de um sobrevivente que superou todas as dificuldades a cantar a morte de um campeão. Os Garras de Sangue dão atenção especial aos lobisomens de Glória elevada, pois respeitam bastante a coragem em combate e a bravata dos guerreiros habilidosos.

Expectativas básicas: O Coro da Lua Gibosa espera que os lobisomens sejam corajosos, que avancem em face do medo e que saúdem cada dia sabendo que esse pode ser o último. Eles também esperam um respeito sadio pelo passado. As glórias que pertencem aos ancestrais de alguém podem inspirar e orientar a geração atual. Por último, é importante não perder o amanhã de vista e travar batalhas que terão grandes conseqüências a longo prazo. Relembrando as lições do passado e antecipando os desafios do futuro, o lobisomem é capaz de manter a cabeça erguida no *presente*.

Façanhas de Glória: vencer uma batalha ou superar a estratégia de um inimigo de maneira espetacular ou particularmente triunfante; vencer uma batalha em nome da pessoa amada, de um ancestral ou de um totem; contar uma história épica que depois será repetida por outros lobisomens; contar uma versão emocionante de uma história tradicional; ser inspiração para outros Destituídos; qualquer outra façanha monumental de bravura, tradição, coragem ou audácia.

Honra

A metade iluminada ou a metade escura, o certo ou o errado. Luna, em seu aspecto de meia-lua, é juíza. Uma afirmação pode ser verdadeira ou falsa — mas qual das duas? Para determinar a verdade, é preciso ver tanto a luz quanto a sombra. Para tomar a decisão correta, é preciso ver os dois lados.

O código exigente da Honra é a medida da imparcialidade, da honestidade e da disposição de submeter-se às leis e manter a própria palavra, e todas são julgadas pelos Elunim. A Honra é uma questão de ética, não necessariamente de moral — o lobisomem realmente honrado talvez precise tomar decisões difíceis a fim de fazer o que é preciso.

Os lobisomens honrados devem ser confiáveis e imparciais. Os Lunos esperam que eles mantenham a palavra dada e evitem mentir. No entanto, até mesmo os espíritos sabem que uma das pedras de toque da existência dos lobisomens — esconder essa existência da humanidade — exige a mentira e o engodo. Os Elunim estão dispostos a aceitar esse fato, mas concedem seus favores aos lobisomens que não se deixam cair numa situação em que esse tipo de decisão é necessário. Até certo ponto, o comportamento honrado também é uma questão de percepção e compreensão. O lobisomem honrado precisa entender a desonra. Precisa aprender que nem tudo o que lhe é apresentado corresponde à verdade, e mais, precisa aprender por que é errado desonrar a si mesmo. Os Senhores das Tempestades enfatizam a Honra ao lidar com outros lobisomens e podem ser bastante inflexíveis em relação a seus próprios deslizes.

Expectativas básicas: O Coro da Meia-Lua espera honestidade dos Destituídos, o que inclui a admissão da culpa (ou ao menos a admissão do ato, quer o lobisomem em questão acredite ou não ter feito algo errado), dizer a verdade, desde que o Uratha a conheça, e fazer tudo a seu alcance para garantir que os atos apropriados sejam recompensados ou punidos. Esses espíritos também esperam que os Destituídos desempenhem as funções que assumiram. É honrado reconhecer a interdição de um totem ou negociar com um espírito em vez de submetê-lo, coagi-lo ou destruí-lo.

Façanhas de Honra: arbitrar um desafio justo entre outros lobisomens; cumprir suas obrigações para com a alcatéia e o totem mesmo diante de adversidades extremas; participar de um desafio justo; revelar a corrupção ou a injustiça; estabelecer uma trégua diplomática com um poderoso espírito rival; qualquer façanha monumental de justiça, verdade ou imparcialidade.

Pureza

Tudo se revela à luz mais intensa de Luna. Na lua cheia, podemos ser nós mesmos, puros e imaculados, intocados por aquilo que o mundo se tornou, sem que nossas mãos se manchem com o sangue de nossos crimes passados. Não podemos chafurdar na culpa nem nos entregar à Fúria, pois resta ainda tanto a ser feito. Ouça os uivos de seus colegas e venha comigo, irmão!

O Coro da Fúria julga a Pureza, provavelmente o mais simples dos cinco tipos de Renome — e o mais difícil de manter. Os espíritos simplesmente exigem o cumprimento dos preceitos da Harmonia. Conquistar Renome por Pureza

é um desafio e tanto, pois os Ralunim *esperam* que os Destituídos cumpram o Juramento que prestaram. Os lobisomens conquistam a Pureza ao fazer valer o Juramento da Lua e as regras da Harmonia, ao liderar pelo exemplo e ao personificar aquilo que é ser realmente um lobisomem (do ponto de vista dos espíritos lunares; os Cães Nefandos talvez discordem). Aqueles que Caçam nas Trevas têm um respeito particular pelos ideais da Pureza, pois ela está intimamente ligada à convicção de que o lobisomem precisa abraçar seu lado lupino.

Os Destituídos costumam especular por que os Ralunim regem a Pureza, já que estão relacionados aos lobisomens Rahu. Afinal de contas, os Luas Cheias têm grande dificuldade para controlar sua Fúria, o que torna a preservação da Pureza ainda mais difícil (pois o Juramento exige autocontrole). Há quem argumente que provavelmente é por isso que Luna decidiu mandar seus filhos Ralunim zelar pelos Rahu. Com o incentivo da Pureza pairando sobre suas cabeças, eles têm uma motivação muito mais forte para se controlar, para permanecer puros de coração e Fúria e respeitar sua mãe espiritual.

Não se espera que os lobisomens que se esforçam para atingir a Pureza imponham seus pontos de vista a outros de sua espécie. As ordens de um verdadeiro líder devem ser acatadas, mas cada lobisomem tem de escolher sua própria Harmonia. Portanto, o verdadeiro adepto da Pureza lidera pelo exemplo, esforçando-se para mostrar com atos e palavras o caminho adequado para seus colegas Destituídos.

Expectativas básicas: Ninguém espera que o lobisomem evite completamente a Fúria. Os Ralunim, na verdade, esperam que o Povo se entregue à fúria selvagem da maneira adequada, de modo a não matar outros Uratha e, principalmente, para não ferir seus companheiros de alcatéia em meio à Fúria Mortal. O lobisomem jovem que consiga evitar a Fúria Mortal tempo suficiente para poupar seus aliados pode receber os parabéns de um Luno, mas isso só acontecerá uma vez. Os espíritos não têm muita paciência com lobisomens maduros que não conseguem se controlar.

Façanhas de Pureza: liderar uma guerra santa contra os inimigos de Luna e do Povo; matar um inimigo de verdade num combate válido; salvar as vidas de outros lobisomens ou de parentes de sangue lupino; cumprir o Juramento mesmo quando tentado ou coagido a fazer o contrário; qualquer outra façanha de comedimento, zelo ou moralidade monumental (segundo a Harmonia).

Sabedoria

Na lua crescente, Luna se põe a pensar. Aqueles que a encontram nesse estado deixam-na mais sábios, pois ela divide sua sabedoria com aqueles que sabem fazer perguntas. Aqueles que fazem as perguntas erradas enlouquecem, pois ela nada se recusa a responder quando é só uma lasca de lua. Mas às vezes a busca pelas respostas é mais importante do que conhecê-las.

A Sabedoria não se limita ao conhecimento. Todo lobisomem sabe muito bem que os seres humanos são mananciais de conhecimento, criaturas capazes de recordar mecanicamente montes e montes de informações inúteis. Contudo, o conhecimento da humanidade não a ajuda a sobreviver. A Sabedoria, da maneira como é avaliada pelos Ithalunim, compreende não só o conhecimento factual, mas também sua aplicação e até mesmo o processo de aprendizagem. O lobisomem que comete um erro crasso devido à ignorância não é ridicularizado nem humilhado por seu erro (ao menos não pelo Coro da Lua Crescente). Espera-se que ele aprenda com o lapso, que saia da experiência mais sábio e que, esperemos, possa repassar aos demais o conhecimento recém-adquirido. É possível enganar o instinto; o conhecimento pode ser uma mentira. Quando aprender a encarar uma pergunta da maneira como Luna o faz em sua forma de foice, então o lobisomem conhecerá a verdade e também os fatos. Só então o Uratha será sábio. O credo da Sabedoria, de várias maneiras, compara-se ao propósito que guia a tribo. No entanto, todos os Ithaeur buscam a Sabedoria, pois seus colegas de alcatéia voltam-se para eles quando é preciso pensar, enxergar e conhecer este mundo ou o espiritual.

Expectativas básicas: Os espíritos esperam curiosidade de um lobisomem sábio, mas não o tipo que o leva a perambular às cegas atrás daquilo que lhe der na telha. A curiosidade que os Ithalunim esperam é mais científica. Eles não querem que os Destituídos fiem-se naquilo que vêem. Esses espíritos, como todos os Lunos, esperam de fato que os lobisomens obedeçam aos preceitos da Harmonia, mas, em relação aos Ralunim, eles se preocupam bem menos com a moral intrínseca de um lobisomem.

Façanhas de Sabedoria: resolver uma grande charada espiritual; desenvolver um novo rito; submeter um espírito poderoso; descobrir a interdição de um espírito inimigo e tirar proveito dela; criar ou fortalecer um locus; negociar um acordo conveniente; qualquer ato monumental de lógica, inteligência, memória ou intuição.

Sagacidade

Luna se esconde, mas não se envergonha. Às vezes ela decide observar sem emitir luz, para ouvir, tocar e sentir o que acontece no mundo sem que seus filhos percebam sua presença. Ela espera que nós tratemos de obscurecê-la, de encobrir suas ações e disfarçar suas palavras. Qualquer um poderia ser Luna durante a lua nova.

Os Irralunim procuram os sagazes. Esses espíritos, personificações da ausência de luz, e não da escuridão, sabem que nem todos os problemas podem ser resolvidos com a aplicação judiciosa de garras e dentes. Mas, ao mesmo tempo, nem todos os problemas têm uma resposta sensata. Algumas soluções pedem que se rompa com a tradição, que se faça o que é preciso, que se tome o caminho indireto. A Sagacidade é uma medida do raciocínio lateral. Os espíritos não advogam a amoralidade: ainda se aplica o Juramento. Eles preferem os lobisomens que não se deixam limitar pelo Juramento, que guardam indiretamente os princípios de seu código. Evitar que a humanidade descubra a existência do Povo não se limita a tentar impedir que os seres humanos consigam provas: também pode se estender a desqualificar preventivamente as pessoas que acreditam nisso.

Os Irraka personificam a inovação ligada ao Renome por Sagacidade, pois suas alcatéias esperam que eles questionem os métodos aceitos e desafiem a tradição para garantir que ela ainda resiste. Mas, da mesma maneira, a tribo dos Mestres do Ferro tem na Sagacidade o fundamento de seus preceitos. Esses lobisomens exploram as novas idéias que surgem entre os seres humanos e no mundo para aplicá-las à condição dos Destituídos.

Expectativas básicas: Os Irralunim esperam que os lobisomens não se atirem cegamente no perigo. Eles não encorajam os lobisomens a desconfiar de tudo e de todos, mas

esperam que os Uratha façam as perguntas certas e não aceitem a palavra de possíveis inimigos sem um mínimo de espírito crítico. Também pedem que os lobisomens sejam honestos com seus companheiros de alcatéia. Nenhum Uratha está completo sem sua alcatéia, e a tarefa mais importante do lobisomem esperto é o papel que ele desempenha em sua alcatéia. No entanto, os Lunos entendem que nem sempre é possível contar tudo aos Uratha que dão muita ênfase à Honra e à Pureza, pois do contrário eles se deixariam paralisar por dilemas morais.

Façanhas de Sagacidade: matar um inimigo e fazer com que os aliados dele pensem que a morte foi acidental; convencer um inimigo a atacar outro; evitar que os seres humanos descubram a existência dos Uratha sem recorrer à violência; uma estratégia de combate nova e original; qualquer ato monumental de dissimulação, manipulação, astúcia ou diplomacia.

Aquisição de Renome

Os Destituídos podem rosnar o quanto quiserem e se vangloriar de seus feitos, mencionando por que são dignos da atenção dos Lunos, mas cabe apenas aos servos de Luna conferir Renome.

Em termos de jogo, o Renome é conquistado com o investimento de pontos de experiência. Os jogadores podem distribuir a experiência adquirida de modo a aumentar as características de Renome de seus personagens. Contudo, o processo de aumentar o Renome não se limita a designar pontos e a preencher círculos. O lobisomem tem de se portar de uma maneira que justifique esse aumento e exemplifique a categoria de Renome que ele deseja (ou merece) aumentar. As "expectativas básicas" discutidas anteriormente tratam dos padrões de comportamento que chamam a atenção dos Lunos. Esses comportamentos podem ser exibidos publicamente, diante de outros lobisomens, ou em particular, onde ninguém os verá. Os Lunos, porém, verão; e saberão quando o personagem fez algo digno de aumentar o status de um lobisomem. Em suma, a aquisição de círculos de Renome é idêntica à aquisição de círculos em qualquer característica. Se o jogador quiser investir pontos de experiência para que seu personagem ganhe um círculo de Condução, mas o personagem não tiver dirigido um veículo que seja na última história, o Narrador poderá vetar o aumento do índice. O mesmo vale para o Renome. Se o lobisomem não tiver exibido o comportamento esperado que justifique o aumento, não será obtido o novo índice.

Portanto, há uma regra e um requisito próprio do cenário implicados no aumento do Renome. O Narrador sempre tem a palavra final na decisão de conceder ou não esse aumento em Renome a um personagem. Se o jogador anunciar que vai aumentar a Pureza de seu personagem, mas, na última história ou sessão de jogo, o lobisomem tiver pecado contra a Harmonia e violado o Juramento, o Narrador poderá vetar a aquisição. O lobisomem tem de *merecer* o aumento em Renome. Não é algo que simplesmente se conceda sem justificativa, mesmo se a alcatéia do personagem estiver disposta a mentir para os espíritos e tentar obter uma ajuda não merecida.

Da mesma maneira, a repetição dos mesmos tipos de façanha não dá direito a aumentos consecutivos de um tipo de Renome. Cometer um erro ao lidar com os espíritos e aprender com a experiência pode justificar a aquisição de um círculo de Sabedoria numa determinada ocasião, mas demonstrar a lição aprendida repetidas vezes não é motivo para aumentar a característica em outras ocasiões. É preciso realizar façanhas novas e cada vez mais impressionantes, principalmente à medida que o Renome do lobisomem aumenta. A tarefa realiza-

da com o intuito de obter o reconhecimento dos Lunos e passar de Glória • a •• não será suficiente para passar de ••• a ••••.

Os Lunos formalizam a conquista de Renome com o Rito da Marca Espiritual. Depois de executado o rito, o novo nível de Renome do personagem será patente para todos os espíritos, e até mesmo para outros lobisomens, tão logo o indivíduo entre na Sombra. Em seguida a essa confirmação, como reconhecimento do novo posto do personagem, um dos lobisomens presentes (geralmente o Ithaeur mais experiente) invoca um espírito para premiar o lobisomem recém-promovido com um novo Dom.

Sistemas

Os personagens começam com três círculos de Renome no momento de sua criação, sendo que pelo menos dois deles serão designados às características primárias de Renome relacionadas a augúrio e tribo. No decorrer da crônica, os jogadores também podem adquirir círculos de Renome para seus personagens usando os pontos de experiência. Em nenhum momento o personagem poderá adquirir, numa categoria secundária de Renome, um número de círculos superior a seu índice nas categorias primárias (determinadas por augúrio e tribo). Um Rahu que Caça nas Trevas com dois círculos de Pureza não poderá ter um terceiro círculo em Glória, Honra, Sabedoria ou Sagacidade sem antes adquirir um terceiro círculo de Pureza.

Contudo, a aquisição de Renome não é só uma questão de investir os pontos de experiência. O personagem precisa ter realizado façanhas que preencham os requisitos do tipo apropriado de Renome e tem de convencer os espíritos de que merece o Renome. Para tanto, o jogador pode guardar pontos de experiência para adquirir futuramente o Renome da categoria desejada. O Narrador pode até mesmo julgar uma interação particularmente bem interpretada entre um personagem e o Luno que o avaliará digna de um ponto adicional de experiência no que toca à aquisição de um círculo de Renome da categoria pretendida.

Os pontos só serão realmente *usados* quando o personagem puder passar pelo Rito da Marca Espiritual. O jogador é obrigado a investir um número de pontos de experiência igual ao nível de Renome a ser adquirido multiplicado por seis para ganhar um círculo de Renome numa categoria primária; o fator multiplicador é de oito quando se trata da aquisição de um círculo de Renome numa categoria secundária.

Lembre-se também de que, ao aumentar qualquer tipo de Renome com os pontos de experiência, seu personagem terá acesso a um novo Dom de mesmo nível. Esse Dom deverá ser escolhido dentre as listas relacionadas à tribo ou ao augúrio do personagem. Por exemplo, se o Renome por Honra de um Cahalith que Caça nas Trevas passar de • para ••, ele receberá um novo Dom de índice 2 de uma destas listas: Lua Gibosa, Inspiração e Conhecimento (relacionadas aos Cahalith), ou Elementos, Natureza e Dissimulação (relacionadas Àqueles que Caçam nas Trevas). Ou então ele poderia escolher um Dom de índice 2 das listas de Pai Lobo e Mãe Luna, já que todos os Destituídos estão relacionados a elas. As regras completas encontram-se na pág. 102.

As Tribos Puras também têm os benefícios do Renome, mas não os vínculos com os Lunos, e são obrigados a recorrer a seus perigosos e primitivos totens para ter seus feitos reconhecidos. Os Puros são tratados como se tivessem Renome que, em termos de regras, não difere daquele dos Destituídos, mas as especificidades da aquisição de Renome diferem.

Renome e narrativa

Boa parte da responsabilidade de lembrar os feitos dignos de Renome cabe aos jogadores, mas o Narrador deve certamente tomar nota de tudo o que os personagens fizerem para ajudar futuramente a avaliar a aquisição de Renome. Os jogadores têm o direito de usar seus pontos de experiência como bem entenderem, dentro dos limites do razoável. Pode ser que o personagem que se comporta sistematicamente de maneira covarde não chegue a perder aquele ponto de Glória que o jogador custou a ganhar com a experiência adquirida, mas o Narrador, sem dúvida nenhuma, terá toda razão se decidir que o personagem não poderá mais adquirir Glória até mudar de atitude.

Renome e território

Ter muito Renome não dá ao lobisomem o direito ao território. Afinal de contas, nenhum grande líder de alcatéia governa todo o Povo nem reparte os campos de caça entre os lobisomens que se tornam renomados. Contudo, o Renome tem de fato a função de insígnia para aqueles que *reivindicaram* território. Os integrantes de uma alcatéia de Destituídos que, coletivamente, acumularam grande Glória e Sagacidade são claramente renomados como guerreiros habilidosos e ferozes. Se avistar o glifo da alcatéia em meio às pichações nos muros de uma cidade, o lobisomem visitante poderá muito bem girar nos calcanhares e ir embora (ou pelo menos encontrar uma maneira respeitável de anunciar sua presença).

Esse fenômeno também funciona na outra direção. O lobisomem renomadíssimo em visita ao território de uma alcatéia jovem pode esperar hospitalidade (desde que não haja nenhum conflito específico entre o visitante e os residentes). No entanto, até mesmo o visitante mais venerável pode abusar da boa acolhida e, se permanecer tempo demais em território alheio ou demonstrar maus modos durante a estada, receberá o tratamento condizente.

Para representar a maneira como o Renome precede aquele que o possui, quando dois lobisomens se encontram pela primeira vez, faz-se um teste para cada um, usando uma parada de dados composta pelo índice de Renome mais alto do indivíduo. Esse teste não representa a capacidade de identificar o Renome por meio das marcas espirituais visíveis na pele do lobisomem, e sim se um determinado lobisomem ouviu ou não falar das façanhas que fizeram jus a essas marcas de respeito.

Se um Irraka das Sombras Descarnadas (que tem como características primárias de Renome a Sagacidade e a Sabedoria) tiver Sagacidade 3 e Sabedoria 4, quatro dados serão lançados em seu nome. O êxito indica que o outro lobisomem ouviu falar dele e sabe mais ou menos qual é a posição do Irraka na hierarquia. O êxito excepcional indica que o outro lobisomem está admirado, e todos os testes Sociais realizados com o intuito de influenciar esse lobisomem estarão sujeitos a um bônus de +1 durante o resto da cena.

Para comparar as reputações de duas ou mais alcatéias, faça um teste em nome do integrante que tem o índice mais alto em uma de suas características primárias. Se houver empate entre os lobisomens de uma das alcatéias, compare os índices *totais* das características primárias de Renome. Faz-se

o teste em nome do personagem com o total maior (contudo, ainda se faz o teste usando uma parada de dados baseada somente em sua característica primária mais alta).

Qualquer um desses testes de reconhecimento pode receber modificadores, a critério do Narrador. Por exemplo, pode haver uma penalidade de –1 ou –2 no teste para verificar se o lobisomem conseguirá transmitir seu índice de Renome por meio de um glifo inscrito em seu território, ao passo que pode haver um bônus de +1 ou +2 se os dois lobisomens envolvidos pertencerem à mesma tribo ou se suas alcatéias reivindicarem territórios próximos.

Qualquer falha nesses testes indicará que a reputação do lobisomem não o precede e, portanto, ele poderá ser tratado como qualquer outro intruso ou ameaça. O Narrador sempre poderá descartar a necessidade de um teste de reconhecimento se o lobisomem for particularmente famoso ou mal afamado. No caso de uma falha, é aconselhável que os Uratha que interceptarem o recém-chegado recebam-no com cautela. O fato de um lobisomem não ser reconhecido não significa que ele não possa ser um guerreiro respeitado do Povo. Atacá-lo pode constituir um insulto à Harmonia, a menos que ele provoque claramente uma reação hostil ao chegar.

Uma falha dramática num teste de reconhecimento implica que o personagem poderia passar completamente despercebido. Talvez o relato de seus feitos não tenha chegado aos cantos mais remotos do mundo, ou pode ser que algo nele deixe os Uratha que o recebem com a pulga atrás da orelha. Todos os testes Sociais realizados em nome do invasor desconhecido ficarão sujeitos a uma penalidade de –1 durante o resto da cena.

Além disso, ao interagir socialmente com um irmão de tribo, o lobisomem poderá acrescentar seu índice no Renome tribal a suas paradas de dados Sociais. Esses dados extras baseados em Renome não se aplicam aos testes Sociais realizados nas interações com membros de outras tribos. Você encontrará mais informações na pág. 78.

Casas

As tribos de lobisomens, por si só, são forças poderosas, orientadas por alguns dos espíritos totêmicos mais fortes que existem. Cada tribo, porém, divide-se em várias casas, guiadas por um grande princípio ou código de ética. As casas são grupos formados pelos integrantes de uma tribo que têm em comum certas ideologias e objetivos parecidos para a tribo ou para o Povo como um todo, ou então esperanças semelhantes em suas vidas de Destituídos. Não se trata de meras associações; algumas delas são seitas religiosas periféricas, ao passo que outras são partidos dedicados a disseminar um saber raro e um conhecimento obscuro entre seus membros.

O membro de uma casa ainda faz parte de sua tribo. Só porque um Mestre do Ferro se juntou à Casa do Relâmpago não significa que ele deixou de ser filho do Lobo Vermelho. Alguns integrantes preferem fazer segredo de sua associação, em vez de se distinguir de seus irmãos de tribo. Outros não escondem de ninguém sua filiação e a proclamam em alto e bom som, usando-a como uma insígnia de honra (o que não deixa de ser).

São vários os benefícios de se filiar a uma casa. Primeiro, é claro, o lobisomem terá o prestígio de ser admitido numa roda restrita e elitista de indivíduos. Tanto os lobos como os seres humanos entendem esse conceito. Os lobos têm seus alfas e os seres humanos, seus líderes, e as duas espécies podem ter ambições. No entanto, o mais importante é que, como cada casa tem uma ideologia ou ordem do dia específica, a filiação é a reafirmação dos sentimentos e das convicções de um lobisomem. A Sombra Descarnada que, durante toda a sua vida, sempre achou que os mortos tinham muito a ensinar aos vivos pode se filiar à Casa da Morte e julgar que finalmente ficou provado que ela tinha razão. Nessa casa, ela encontrará, por fim, novos aliados que descortinam o véu da morte e fazem as mesmas perguntas que ela se fez durante toda a vida.

O lobisomem também ganha um círculo de amigos maior e mais íntimo. A casa nunca deverá substituir a alcatéia, mas outros lobisomens pensarão duas vezes antes de desafiar o membro de uma casa. Os integrantes das casas foram aceitos não só por seu totem tribal, mas também pelo(s) espírito(s) patrono(s) de sua casa, e todas as casas são rigorosas quanto às regras de associação. O Garra de Sangue é um guerreiro feroz por força de sua tribo, mas cuidado com aquele que pertence à Casa de Garm, pois foi abençoado tanto por Fenris quanto por Garm.

Por último, filiar-se a uma casa traz poder e benefícios que, sozinho, o lobisomem não conseguiria obter. Todas as casas ensinam Dons secretos ou outras habilidades que seus membros não conseguiriam aprender por aí. Muitas também concedem outros benefícios a seus membros. Essa recompensa, em termos de jogo, se traduz num "desconto" nos custos em pontos de experiência para aumentar certas características.

O personagem não pode começar a jogar já pertencendo a uma casa, a menos que a intenção seja dar início à crônica com uma alcatéia veterana (pág. 65). Os pré-requisitos rigorosos da afiliação devem ser preenchidos com justiça no jogo. A associação a uma casa não significaria muita coisa se fosse fácil consegui-la.

No Capítulo Dois, listamos três casas para cada tribo. Dessas quinze, cinco serão enfocadas e detalhadas nesta seção. Por serem organizações muito mais herméticas que as tribos, as casas geralmente têm apenas alcance regional; a Casa de Garm, por exemplo, existe principalmente na América do Norte e na Europa, e, ao que tudo indica, existem casas na África e na Ásia que os Destituídos ocidentais pouco conhecem. O Narrador deve usar estas descrições e diretrizes para dar vida ou criar as casas que quiser. Lembre-se de que as casas listadas não são as únicas existentes. A casa não precisa ser muito grande. Algumas são formadas por apenas uma alcatéia. Do mesmo modo, apesar de, em sua maioria, as casas serem exclusivas de uma ou outra tribo, nem todas são. A Casa da Caçada, um grupo multitribal, foi incluída aqui como exemplo.

A casa espera lealdade de seus membros. O personagem só pode pertencer a uma casa por vez, e abandonar uma casa para se filiar a outra é considerado um ato muito desonroso. O personagem que deixa uma casa perde todos os benefícios da filiação, bem como um círculo no Renome apropriado à tribo associada à casa. Abandonar uma casa multitribal, como a Casa da Caçada, implica a perda de um círculo de Renome por Honra. Se a casa for particularmente ciosa de seus segredos, seus membros podem identificar o personagem como um possível risco de segurança, chegando até mesmo — nos casos mais extremos — a optar por silenciá-lo permanentemente.

Aqueles que Caçam nas Trevas — a Casa das Estações

Em sua maioria, as casas d'Aqueles que Caçam nas Trevas estão mais ligadas a conceitos de compreensão instintiva para os animais do que a ideais abstratos. Odiar os seres humanos, levar harmonia ao mundo: são conceitos bem simples. Mas os Uratha da Casa das Estações não têm um plano único, e sim quatro propósitos diferentes, dependendo da estação. Eles estão em sintonia com as correntes naturais da Terra, pois esperam compreendê-la, tornar-se mais parecidos com ela e viver realmente segundo as regras do planeta.

Na primavera, os lobisomens dessa casa aguardam a renovação. Abstêm-se de lutar, a menos que isso seja absolutamente necessário, conduzem os invasores para longe de seus locais sagrados (a menos que o invasor tenha intenções hostis, e mesmo assim eles tentarão evitar o derramamento de sangue) e não aceitam desafios violentos de outros Destituídos. A maioria dos membros da Casa das Estações faz questão de lutar apenas pelo Renome por Sagacidade e Sabedoria durante a primavera e encontra-se mais ativa nas luas nova e crescente. Muitos, quando desejam filhos, também tentam conceber nessa época.

No verão, quando os dias começam a ficar mais longos e quentes, é que os *Meninna* dessa casa partem para o ataque. Atiram-se nas batalhas justas, não demonstram a menor misericórdia por seus inimigos nem pelos invasores e, em geral, deixam-se guiar pela Fúria durante todo o verão. No entanto, a Loba Negra insiste que eles moderem a Fúria com a Harmonia e, portanto, os membros da casa muitas vezes procuram a Pureza tanto quanto a Glória nos meses mais quentes. Aqueles que têm família costumam evitá-la ou então tornam-se superprotetores nessa época.

No outono, quando o mundo começa a adormecer, esses Caçadores fazem jus ao nome de sua tribo. Espreitam o reino físico e sua Sombra, pagam suas dívidas e, com eficiência implacável, armazenam víveres e outros recursos necessários para o inverno vindouro. Nesse período, a maioria dos membros da Casa das Estações busca Honra e Glória e deseja amarrar as pontas soltas que sobraram do ano anterior.

Por fim, durante o inverno, os membros da casa interagem com o mundo espiritual de maneira menos hostil. Passam boa parte da estação percorrendo a *Hisil* e, podendo fazê-lo, conversando com seus ancestrais, aprendendo o que for possível com os mortos e o passado, dispostos a usar essas informações quando o mundo despertar mais uma vez. Quando se dão ao trabalho de convocar assembléias durante o inverno, eles geralmente o fazem nas noites de lua crescente ou meia-lua, tentando, com isso, ganhar Honra ou Sabedoria.

Pré-requisitos: Pureza •••.

Filiação: A Casa das Estações abre suas portas apenas para Aqueles que Caçam nas Trevas, apesar de, muito raramente, adotar alguns Destituídos de outras tribos.

Qualquer Caçador poderá se associar à casa se "viver as estações" (ou seja, deixando-se levar pelas motivações da casa, de estação em estação, no decorrer de um ano). Durante esse ano, outros membros vão observá-lo periodicamente, caçar a seu lado e questioná-lo para garantir que ele tem a inclinação certa. Findo esse ano, o Uratha é enviado para as imensidões espirituais, onde empreenderá uma demanda de um mês até determinar qual é sua estação preferida. Se for bem-sucedido, ele será iniciado. Caso contrário, ele poderá viver segundo os preceitos da casa, mas os membros da sociedade nunca o aceitarão como um deles.

Benefícios: Cada membro da Casa das Estações tem uma estação predileta, que determinará a categoria de Dons que o Uratha poderá aprender como se fossem Dons tribais. São elas: primavera (Clima), verão (Fúria), outono (Intuição) e inverno (Morte).

Garras de Sangue — a Casa de Garm

Na mitologia humana, Garm é o grande lobo destinado a matar Tyr, o deus da guerra, na batalha de Ragnarok. Os Garras de Sangue reconhecem Garm como filho do Lobo Fenris, a personificação espiritual da perfeição em combate. Os membros da Casa de Garm aspiram à perfeição física, espiritual e mental, mas somente no que esses ideais se aplicam à guerra. Treinam seus corpos para serem ágeis e fortes, para abater seus oponentes com mais eficiência. Afinam suas mentes para superar os adversários inteligentes, desenvolvendo táticas de combate eficazes e inéditas. Aprimoram-se espiritualmente para preservar a Harmonia, de modo a manter o controle total sobre seus poderes místicos. Para os Garmir, qualquer vantagem que possa ser aplicada ao combate é algo precioso demais para se desperdiçar.

Como resultado de todo esse esforço, os Garmir dão excelentes líderes de alcatéia, mas mesmo aqueles que optam por não liderar quase sempre pertencem a uma alcatéia. Afinal de contas, o vínculo partilhado por uma alcatéia faz dela uma força de ataque sem paralelo. Garm não exige que seus filhos pertençam a alcatéias formadas exclusivamente por Garmir ou só por Garras de Sangue. Ele sabe que todas as tribos conhecem refinamentos em combate que podem se mostrar úteis.

Os Garmir alardeiam sua afiliação por meio de runas antigas marcadas a ferro ou escarificadas na pele. Essas marcas lembram um pouco as runas nórdicas, mas até mesmo o ocultista humano mais habilidoso teria dificuldade para reconhecer a origem exata. Eles tampouco fazem segredo de suas convicções e, apesar de a Casa de Garm não admitir lobisomens de outras tribos, seus membros não se recusam a explicar as filosofias da casa a todos os lobisomens dispostos a ouvir. Os integrantes acreditam que os Garras de Sangue precisam se unir ainda mais, que cada alcatéia deve jurar lealdade a e defender outras alcatéias dos Garras como se todas fossem uma só e, desse modo, agir como um exército do Povo. Quando esse nível de organização for alcançado, os Destituídos poderão se dedicar à tarefa de expurgar as imensidões espirituais de uma vez por todas. Os Garmir de posto mais elevado defendem que, atingido esse objetivo, o Lobo Fenris conseguirá ascender e assumir as responsabilidades que antes foram de Pai Lobo.

Pré-requisitos: Todos os candidatos precisam manter um índice de Harmonia igual ou superior a 7 e Glória •• ou superior, e devem ter índice •••• ou superior numa destas Habilidades: Armamento, Briga ou Armas de Fogo.

Filiação: A Casa de Garm está de portas abertas para todos os Garras de Sangue. Quem quiser se filiar terá, primeiro, de solicitar o apadrinhamento de um membro. Em geral, isso envolve confrontar o futuro patrono em combate, mas não é necessário (nem provável) vencê-lo. O padrinho só precisa saber que o candidato é capaz de lutar bem e com honra.

O período de apadrinhamento chega a três ciclos lunares (três meses). Durante esse tempo, o candidato não tem permissão para se retirar de nenhum combate, a menos que ele seja o último membro da alcatéia a fazê-lo. A violação dessa proibição desqualifica o candidato que pretende se filiar à casa. Se o pretenso Garmir *ganhar* Renome por Glória ou Pureza, as chances de ser admitido aumentarão consideravelmente. O padrinho Garmir geralmente arranja para que um espírito Ralunim ou Elunim observe sempre o candidato durante esse período de experiência.

Terminado o período de teste, o padrinho se reúne com outros membros mais renomados e discute com eles o candidato. Um desses Garmir tem de pertencer ao mesmo augúrio do requerente. Se concordarem que ele é o tipo certo de Uratha para a casa (obviamente, cabe ao candidato distinguir-se de alguma maneira antes do debate), será estabelecido um desafio final, que varia de acordo com o augúrio e os caprichos dos examinadores, mas sempre envolve, em certa medida, a capacidade do candidato de controlar sua Fúria, cumprir o Juramento e, naturalmente, lutar. Se passar, o candidato será aceito. Se falhar, ele receberá os parabéns por ter chegado tão longe e poderá reiniciar o processo depois de um ano lunar.

Benefícios: Os Garmir recebem um fetiche inferior ao se filiarem. Esse fetiche, às vezes, é algum tipo de arma, mas geralmente trata-se de uma Gema da Misericórdia (pág. 206). Os membros da casa são treinados em várias áreas de especialização. Os custos em pontos de experiência para aumentar ou adquirir índices nas Habilidades Armamento, Briga, Esportes e Persuasão passa a ser o novo índice multiplicado por dois, em vez de três.

Mestres do Ferro — A Casa do Relâmpago

Os Mestres do Ferro têm orgulho de sua capacidade de adaptação. Vivem nas cidades porque sabem fazê-lo e aprendem a usar os instrumentos a seu alcance, além das garras e das presas. Mas até mesmo os Mestres do Ferro admiram reservadamente os membros da Casa do Relâmpago. *Esses* caras são doidos.

O relâmpago, segundo os membros dessa casa, não é uma força caótica. É formado por fatores previsíveis e sua força é mensurável. Somente sua direção é aleatória (e mesmo isso não é inteiramente verdadeiro). Por isso, os Dançarinos de Luz costumam ser muito centrados, mas sua veemência é desconcertante. Entregam-se de corpo e alma a tudo o que fazem, ou seja, seus ritos espirituais se estendem durante *dias* se for preciso, até que eles obtenham os resultados desejados. É desnecessário dizer que os membros da Casa do Relâmpago são guerreiros temíveis, pois só param de lutar quando os inimigos são vencidos ou já não conseguem mais mexer um músculo.

A Casa do Relâmpago venera o Lobo Vermelho, mas também aceita o patronato espiritual do próprio Relâmpago. Culturas diferentes dão nomes diversos a esse espírito — Ogum, Zeus, Raiden, Thor —, mas os Dançarinos de Luz o reconhecem como o espírito da precisão, da inspiração e da energia concentrada.

Os Dançarinos de Luz não são nada dissimulados. Sua atitude, mais do que suas bijuterias de vidro (material criado pelo raio que atinge a areia), é o que os denuncia. São atrevidos, inovadores e loucos, mergulham de cabeça na batalha, como um raio. Não sabem viver de outro modo.

Pré-requisitos: Sagacidade •• e Raciocínio •••.

Filiação: A Casa do Relâmpago abre suas portas a todos os Mestres do Ferro. Discute-se veementemente, dentro da casa, se seria aceitável permitir a filiação de Uratha de outras tribos, principalmente os Senhores das Tempestades. Afinal de contas, os *Iminir*, por meio de seu próprio totem tribal, têm alguma afinidade com Relâmpago. Quanto às outras tribos, nem *todos* os Uratha evitam a tecnologia. A decisão que prevalece hoje é a de que, se um lobisomem estiver disposto a renunciar a sua tribo e unir-se aos Mestres do Ferro, a casa o aceitará sem que um teste se faça necessário.

Contudo, para os Mestres do Ferro que desejam se filiar, a iniciação é simples e severa. As duas filosofias da casa — energia concentrada e veemência constante — podem esgotar o novo recruta com muita facilidade. O candidato a Dançarino de Luz procura um mentor e pede para ser treinado. O patrono, em seguida, faz o aluno passar por uma seqüência vertiginosa de atividades, viagens, investigações, pesquisas, combates e explorações do mundo espiritual. Quando o aluno está prestes a cair de exaustão, o mentor exige ainda mais dele. Se, nesse momento, o aluno encontrar forças para seguir adiante, a casa o aceitará. Caso contrário, ele será rejeitado e poderá tentar de novo tão logo se recupere.

Benefícios: Os Dançarinos de Luz são resistentes, tenazes e rápidos. Já é difícil ferir um deles, mas ferir um deles o suficiente para derrubá-lo é quase impossível. Eles recebem um dado extra em todos os testes de Vigor realizados com o intuito de permanecer de pé ou amortecer o impacto de uma queda. Seu segundo totem, Relâmpago, dá acesso aos Dons do Clima como se estes fossem Dons tribais.

Senhores das Tempestades — A Casa dos Corvachos

Os Senhores das Tempestades, em geral, são cruéis e estrategistas, mas os Corvachos preferem recorrer à manipulação, e não ao confronto direto. Alguns Corvachos são assassinos, outros são guerreiros soberbos e elegantes; mas, geralmente, se quiser ver um inimigo morto, o Corvacho vai manipular e convencer alguém a sujar as garras no lugar dele.

A casa segue Corvacho e também o Lobo Invernal. Corvacho é um espírito da morte e, depois de tantos anos ao lado de Lobo Invernal, ele se tornou habilidoso e perigoso. Reza a lenda que Corvacho deu início à casa que leva seu nome simplesmente dizendo a dois Senhores das Tempestades que eles haviam sido iniciados numa sociedade secreta que existia há anos. Nenhum dos dois *Iminir* originais desconfiou que Corvacho mentia. Não importava. Em duas décadas, esses dois lobisomens (que estão vivos até hoje, apesar de ninguém saber como se chamam nem onde se encontram) transformaram a Casa dos Corvachos numa facção mundial da tribo dos Senhores das Tempestades. Eles exigem sigilo absoluto — os próprios Corvachos não reconhecem uns aos outros. Pedem crueldade absoluta, chegando até mesmo a exigir que os Corvachos cometam o pecado da traição contra parentes e colegas de alcatéia durante sua iniciação. Mas, acima de tudo, eles exigem astúcia.

Os membros da Casa dos Corvachos são estimulados a trabalhar em prol do objetivo dos Senhores das Tempestades de estabelecer lideranças fortes, mas Corvacho pede que eles angariem poder com discrição e modéstia. O Corvacho pode ser o beta da alcatéia, o poder por trás do trono,

o jornalista que escreve artigos inflamados sob um pseudônimo, ou qualquer outra pessoa que detenha poder indireto. Todos os Corvachos prestam contas a um superior, mas esses superiores mandam notícias por meio de espíritos-corvachos, nunca pessoalmente. Os recrutas recebem a seguinte instrução: "Se alguém um dia declarar publicamente ser um Corvacho, matem-no. Ele está mentindo ou então rompeu seu voto de sigilo, e as duas coisas exigem a morte".

O maior problema dos Corvachos é que suas relações com os espíritos são tensas, mesmo para os padrões dos Destituídos. Sua Harmonia costuma esmorecer à medida que levam a cabo seus planos cruéis e, para compensar, eles tentam deixar claro que fazem o que fazem no espírito do Renome por Pureza. Afirmam que todo o poder acumulado por eles é para o bem do Povo. A partir do momento em que começa a acumular poder para sua própria glória, o Corvacho rompe com a ideologia da casa e pode esperar uma visita fatal... se a casa descobrir seus novos planos, obviamente.

Pré-requisitos: Sagacidade ou Pureza ••••.

Filiação: Alguns lobisomens bem informados sabem que a Casa dos Corvachos existe, e só. A casa se abre apenas para os Senhores das Tempestades, e seus membros são escolhidos a dedo. Quando um *Iminir* faz algo para ganhar grande Renome por Sagacidade ou Pureza, a notícia se espalha rapidamente pelos coros lunares, e os espíritos-corvachos prestam muita atenção a essas coisas. Em seguida, eles levam a notícia aos membros do alto escalão da casa, que passam a observar atentamente o Senhor das Tempestades durante meses, tentando descobrir se ele é suficientemente cruel e leal para se filiar à casa. Se recusar o convite, ele será advertido a manter a boca fechada, se não quiser morrer. Contudo, poucos Senhores das Tempestades deixam passar essa oportunidade.

Os novos recrutas são observados constantemente durante o primeiro ano e recebem missões criadas com o intuito de testar sua engenhosidade e lealdade. Se não atenderem às expectativas até o final desse ano, não receberão mais missões, mas não serão avisados de que algo mudou. Passarão o resto de suas vidas como membros nominais da casa, sem desfrutar os benefícios, sempre à espera de uma resposta. Aqueles que se saem bem recebem novas informações e missões... mas estarão sempre sujeitos a supervisão. Um Corvacho nunca está realmente sozinho.

Benefícios: O maior benefício de um Corvacho é saber que, se alguém agir diretamente contra ele, esse adversário certamente vai angariar a atenção indesejada da casa. A maioria das casas é leal a seus pares, mas os Corvachos se dedicam à vingança como a uma virtude sagrada. Isso geralmente vem em forma de infortúnios ou agressores de outras tribos ou alcatéias, mas o Corvacho sabe a verdade. Além disso, o custo em pontos de experiência das Habilidades Astúcia, Dissimulação, Furto, Persuasão e Política é reduzido em um fator (novo índice multiplicado por dois, e não três).

Sombras Descarnadas — A Casa dos Arautos

Para uma sociedade secreta, até que a Casa dos Arautos não depende tanto de ritual e sigilo. Os membros não escondem sua filiação, caso sejam indagados, mas não se dão ao trabalho de alardeá-la aos outros Destituídos. Afinal de contas, as informações que deixam escapar podem mudar o mundo de maneiras que nunca serão percebidas. É melhor dar as informações necessárias, e só.

Os Arautos veneram a Loba da Morte como totem tribal, mas, na condição de casa, eles se voltam para a Lebre Branca como uma segunda fonte de sabedoria. A Lebre Branca é forte, rápida e sagaz: todas as qualidades de um bom mensageiro. Ajuda os Arautos a entrar e sair dos territórios de outras alcatéias sem dar início a disputas pela dominância. Por ter um totem pequeno e despretensioso, os Arautos não emitem uma vibração ameaçadora quando chegam trazendo notícias para uma alcatéia. Sua presença geralmente é agourenta, mas não no sentido de uma ameaça ao território.

Os arautos se interessam por profecias e indícios místicos que têm repercussão imediata no mundo físico. Passam de um local perigoso a outro, incitando os Uratha da região a investigar, permanecendo apenas tempo suficiente para ver a questão resolvida (o que às vezes leva meses ou anos — uma das poucas razões para se encontrar um Arauto numa alcatéia multitribal). Os Arautos não se comunicam muito uns com os outros. Quando dois deles se encontram, trocam o máximo possível de informações e depois se separam. A casa sem dúvida é a menor das facções mais importantes das Sombras Descarnadas e uma das menores casas de todas as tribos. Isso se deve, em parte, ao fato de que poucos Arautos pertencem a alcatéias. São poucos os outros lobisomens dispostos a, como eles, não reivindicar território. Os membros da casa também são raros simplesmente por causa da natureza de seu trabalho: um negócio perigoso, mesmo em tempos de paz.

Pré-requisitos: Sagacidade ou Sabedoria •, Dissimulação •• e Esportes ••.

Filiação: A Casa dos Arautos abre-se apenas para as Sombras Descarnadas, apesar de membros de outras tribos poderem se associar com a intervenção especial da Loba da Morte e da Lebre Branca. No entanto, como esses espíritos são, na melhor das hipóteses, aliados incômodos, esses membros especiais só apareceram em raros momentos da História.

O processo de filiação à Casa dos Arautos é muito mais rápido do que os de muitas outras sociedades. A Sombra Descarnada simplesmente celebra um ritual de súplica para a Loba da Morte, pedindo-lhe permissão para venerar, além do totem tribal, também a Lebre Branca. Se Kamduis atender ao pedido (e às vezes ela exige que o candidato cumpra antes uma tarefa, geralmente algo que acabará conferindo Renome por Sabedoria ou Sagacidade), o candidato terá então de pedir e obter a bênção da Lebre Branca, que não é tão exigente, mas difícil de encontrar, além de não responder quando chamada. Se conseguir localizar a Lebre Branca e cair nas graças do totem, o candidato poderá procurar um Arauto (o que tampouco é fácil) e pedir permissão para fazer parte da casa. A essa altura, o personagem terá invocado um Incarna totêmico, perseguido outro e encontrado um dos seres mais esquivos do mundo (um lobisomem furtivo que faz de tudo para não ser localizado). Para os Arautos, esses feitos são suficientemente impressionantes para garantir a filiação, apesar de alguns membros exigirem de fato algum tipo de teste para verificar a pureza moral do aspirante.

Benefícios: Os Arautos podem aprender os Dons da Dissimulação como se fossem Dons tribais. Além disso, o jogador pode acrescentar três dados extras a todos os testes de Persuasão realizados com a intenção de lidar favorável e pacificamente com outros Destituídos. A preocupação dos

Arautos é alertar para o perigo, e não eriçar lobisomens de temperamento volátil.

A Casa da Caçada

A Casa da Caçada é uma verdadeira singularidade entre os Uratha, no sentido de que *qualquer* lobisomem pode se filiar a ela — até mesmo os Puros, se os boatos mais exagerados forem verdadeiros. Toda alcatéia da Casa da Caçada é formada por lobisomens que foram reunidos para caçar um determinado inimigo ou grupo de inimigos. Cada membro da alcatéia deixa-se consumir tão completamente pela necessidade de matar uma presa que acabará se aliando a lobisomens de outras tribos ou filosofias, violando o Juramento e até mesmo traindo os preceitos da Harmonia só para ver esse inimigo morto. É desnecessário dizer que esse tipo de dedicação sanguinária é rara, e é ainda mais raro encontrar vários Uratha que demonstrem a mesma tenacidade em relação a um mesmo inimigo. Mas acontece com freqüência suficiente para que a casa persista.

Os Confrades, como os membros da casa chamam uns aos outros, veneram um espírito que alega ser um dos filhotes de Pai Lobo, mas não exatamente um dos Primogênitos. Esse espírito-lobo, Ortuz-Ur, o Lobo de Sangue, sem sair do Reino das Sombras, chama seus filhos com uivos lúgubres e rosnados ferozes. Esses gritos ficam mais altos à medida que os Confrades se aproximam da presa.

A coisa mais importante para uma alcatéia de Confrades é, obviamente, a caça. Em geral, a presa é outro lobisomem ou outra alcatéia, mas já se formaram grupos de Confrades para caçar vampiros, magos, espíritos e até mesmo seres humanos. Os membros da Casa da Caçada sempre sabem o nome de sua presa e geralmente sabem muito mais. Para odiar alguém tanto assim, a ponto de deixar de lado todas as convicções pessoais e se dedicar a perseguir um indivíduo e matá-lo, é preciso que o Uratha tenha uma relação muito próxima com o inimigo. Seja quem for a caça, não se trata simplesmente de um rival ou inimigo político. É alguém que magoou profundamente cada um dos Confrades, num nível muito pessoal. Às vezes a presa nem sequer percebe o que fez (principalmente quando se trata de vampiros, que não conhecem muito bem os lobisomens e não sabem *por que* essas feras os caçam com tamanho rancor). Isso não tem a menor importância para os Confrades. A filiação à Casa da Caçada é sinal de que o momento das explicações e do perdão ficou para trás há muito tempo.

Terminada a caçada, com a presa morta, a alcatéia de Confrades se separa e seus integrantes concordam em nunca mais falar uns com os outros e nunca mais entrar nos territórios uns dos outros. O Lobo de Sangue impõe esse voto. Os ex-Confrades sabem instintivamente quando seus caminhos estão prestes a se cruzar e, portanto, podem evitar um encontro. Finalizada a caçada, eles nada mais terão a dizer aos ex-colegas.

Pré-requisitos: nenhum, a não ser o ódio inflamado necessário para que um personagem se filie à casa.

Filiação: A maioria dos integrantes da Casa da Caçada é formada por Confrades, dedicados a caçar sua presa e a nada mais. Alguns, contudo, são membros integrais e vivem levando oferendas a Ortuz e ajudando outros futuros Confrades a encontrar possíveis companheiros de alcatéia. Todos esses lobisomens foram Confrades em algum momento,

mas suas presas morreram antes que eles as encontrassem, ou então são os únicos sobreviventes de uma caçada mal sucedida. Esses lobisomens são os chamados Inanes. Impedidos para todo o sempre de cumprir os votos feitos ao Lobo de Sangue, eles o servem diretamente.

Para se filiar à Casa da Caçada, o personagem precisa encontrar um dos Inanes e declarar sua intenção. Em seguida, o Inane tentará encontrar outros Uratha que queiram caçar o mesmo alvo. Quando forem encontrados Uratha suficientes, todos os futuros Confrades terão de acompanhar o Inane até a toca de Lobo de Sangue, nas profundezas das imensidões espirituais. Ali o grande espírito ouvirá o juramento prestado por cada lobisomem: de que ele não abandonará seus Confrades, e que nunca os trairá, nem à caçada, até a alcatéia abater sua presa. Depois de prestar esse juramento simples, a alcatéia terá permissão para começar.

Benefícios: Todas as alcatéias de Confrades ganham como totem um poderoso servo de Lobo de Sangue. Em troca, seus membros ficam proibidos de servir outros totens que não sejam Ortuz-Ur e seu subalterno. As habilidades exatas desse totem variam, mas sempre refletem as necessidades específicas da alcatéia em questão. Em termos de jogo, a alcatéia tem vinte pontos de Totem para criar seu espírito totêmico, mas a interdição é sempre a mesma: a alcatéia fica proibida de realizar qualquer outra ação que não seja comer, descansar e perseguir sua presa. Às vezes, a caçada exige a troca de favores com outros Uratha ou espíritos, e o Lobo de Sangue entende essa necessidade. No entanto, se os Confrades começarem a exibir outros interesses além da caçada, todos os membros da alcatéia perderão um círculo de Vigor por dia até a caçada recomeçar (mesmo que somente um integrante da alcatéia tenha cometido a infração). Além disso, os Confrades ficam proibidos de recorrer à violência entre si. A menor tentativa deixará o infrator paralisado de dor durante um minuto.

Fetiches

Todos os Uratha, até mesmo os Lobos Fantasmas, reconhecem o valor dos fetiches. Os fetiches são objetos normais ou elementos reunidos de modo a criar receptáculos ou armadilhas para espíritos. Os espíritos contidos no interior desses objetos podem ser muito úteis para os lobisomens, conferindo-lhes vantagens versáteis, limitadas apenas pela habilidade do artesão.

Muitos fetiches são assinalados de alguma maneira, enfeitados ou cinzelados com símbolos ou glifos que têm como intuito aumentar o poder do espírito aprisionado. Para reconhecer um fetiche ou tálen, é preciso passar num teste de Inteligência + Ocultismo. O êxito indica que o personagem sabe que a coisa é um fetiche e para que serve (ele reconhece, por exemplo que uma Máscara de Vida tem algo a ver com a saúde), ao passo que um êxito excepcional oferecerá informações mais específicas.

Os personagens iniciantes poderão possuir um fetiche se adquirirem a Vantagem Fetiche (pág. 79). Também é possível encontrar, ganhar, roubar ou adquirir esses objetos de outras maneiras no decorrer de uma história. Na verdade, a criação de um fetiche exige o Rito dos Fetiches (pág. 163).

O personagem pode se afinar com um fetiche trazendo-o junto ao corpo, em contato com a pele, durante uma hora, e passando num teste de Harmonia. O êxito indica que o fetiche está afinado com a forma do lobisomem e se adaptará da mesma maneira que faria um objeto submetido ao Rito de Dedicação. O fetiche continuará afinado com o personagem durante um mês lunar (quando então será possível repetir o processo, se o personagem quiser) ou até outro lobisomem conseguir se afinar com o fetiche. O personagem começará o jogo já afinado com todos os fetiches adquiridos por meio da Vantagem Fetiche durante o processo de criação.

Ativação dos Fetiches

A maioria dos fetiches tem um poder que, para ser usado, precisa antes ser ativado. Para ativar um fetiche, o lobisomem conversa brevemente com o espírito do objeto, estimulando-o a agir. O jogador terá de fazer um teste de Harmonia (com uma parada formada por um número de dados igual ao índice de Harmonia do personagem) submetido a uma penalidade igual ao nível do fetiche (o número de círculos que indica seu índice). É possível usar Força de Vontade para acrescentar três dados a esse teste. Como alternativa, o jogador pode usar um ponto de Essência para seu personagem ativar o fetiche sem precisar fazer um teste, ou seja, subornando o espírito com Essência.

Os tálens não apresentam índices e, portanto, não têm modificadores de ativação.

Parada de dados: Harmonia.

Ação: variável, de acordo com o fetiche.

Resultados dos testes

Falha dramática: O Uratha exige demais do espírito do fetiche. O espírito se recusará a agir novamente até o usuário celebrar o Rito de Contrição (pág. 154).

Falha: O lobisomem não consegue estabelecer contato com o espírito e o fetiche não é ativado.

Êxito: O fetiche funciona normalmente.

Êxito excepcional: O lobisomem é tão cortês que todos os testes realizados para ativar o fetiche receberão um bônus de +2 durante um mês lunar ou até ele obter uma falha dramática tentando ativar o objeto, o que acontecer primeiro.

Hierarquia de Fetiches

Para o Narrador, arbitrar a eficácia e o poder de um fetiche (ou seja, decidir o grau de poder que o objeto deve ter) é bem fácil. Simplesmente siga estas diretrizes:

Tálen: Um fetiche de baixo poder e de uso único, ou um item inferior que não perde seu poder, mas tampouco tem grande utilidade.

Índice 1: Um fetiche útil, mas somente em circunstâncias específicas.

Índice 2: Uma arma-fetiche com a mesma utilidade do armamento natural de um lobisomem, ou um fetiche mais versátil que concede um bônus pequeno numa série de situações ou um bônus substancial em apenas uma.

Índice 3: Um fetiche poderoso. Pode ser uma arma dotada de uma pequena bênção, ou um objeto que poderia ser usado com segurança em situações perigosas.

Índice 4: Um fetiche com um poder bem útil e de aplicação ampla. Se for uma arma, pode ser que tenha um poder de utilidade consistente, além do dano infligido, ou um grande poder usado mais raramente.

Índice 5: Um fetiche lendário, certamente dotado de nome e história únicos, talvez com mais de um espírito confinado em seu interior. Se for uma arma, pode ser que provoque dano agravado. Ganhar um fetiche dessa magnitude pode conceder ao portador um ponto de experiência grátis,

que deverá ser investido em Glória ou Honra. A criação de um objeto como esse talvez mereça um ponto de experiência grátis, a ser investido em Sabedoria.

Os exemplos de fetiches que veremos a seguir já devem bastar para estimular sua imaginação a criar novos e exclusivos tesouros espirituais, adequados a sua crônica de **Lobisomem**.

Klaives

Para muitos lobisomens, os dentes e as garras são as únicas armas necessárias. Mas os Uratha também têm uma longa história de confecção de armas com espíritos confinados em seu interior para aumentar-lhes a força. Essas armas-fetiches são chamadas klaives.

A klaive é uma arma branca — uma espada, adaga, lança, machado, martelo ou outro instrumento de destruição. O lobisomem dominado pela Fúria não consegue usar essas armas delicadas e refinadas, e as klaives são criadas para o tipo de situação de vida e morte na qual a Fúria não demora a se manifestar. Lobisomens de todas as tribos usam klaives. Aqueles que Caçam nas Trevas têm predileção por lanças e adagas, pois são úteis também fora de combate. Os Garras de Sangue preferem as klaives que acentuam a força, como os grandes machados e martelos. Os Mestres do Ferro às vezes fazem armas-fetiches que outros lobisomens se recusam a chamar de "klaives" — lascas de metal afiadas, arrancadas de canos de aço, porretes feitos de "objetos encontrados ao acaso" e outras variações da brutalidade urbana. Os Senhores das Tempestades e as Sombras Descarnadas preferem klaives que possam ser usadas com um pouco mais de refinamento, como as adagas e as espadas.

A ativação de uma klaive costuma ser uma ação reflexa, e o poder da arma continuará ativado até o fim da cena. Mesmo desativada, a klaive ainda é uma bela arma do tipo correspondente.

Tálens

Qualquer lobisomem é capaz de criar um tálen, desde que conheça o Rito dos Fetiches (pág. 163). Os lobisomens geralmente usam tálens como um tipo de moeda improvisada entre eles mesmos. Todos os tálens podem ser usados apenas uma vez antes de voltarem a ser objetos comuns.

Feitiço da Lua

Feito de pétalas trituradas, este pó alivia o efeito do Aluamento nos seres humanos. Espargido o pó sobre um alvo humano, a Força de Vontade deste passará a ser três círculos mais alta do que o normal quando esse indivíduo for exposto à visão enlouquecedora dos poderes sobrenaturais de um lobisomem. Um espírito-gato confere o poder deste tálen. O efeito vai persistir até o fim da cena.

Ação: instantânea.

Mata-Lobos

As lendas humanas atribuem diversas propriedades ao acônito, entre elas a capacidade de repelir ou "curar" lobisomens. Obviamente, isso não é verdade, mas, desde que preparada da maneira correta, a mata-lobos é capaz de obrigar um lobisomem a assumir a forma humana. O usuário simplesmente sopra o pó feito dessa planta na cara do alvo. Para ter êxito na empreitada, é preciso estabelecer contato físico com o alvo, por meio de um teste de Destreza + Briga (pág. 157 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). A vítima reverterá para a forma Hishu imediatamente, a não ser que passe num teste reflexo de Vigor + Autocontrole. É impossível usar o acônito para controlar um alvo tomado pela Fúria Mortal. Ele continuará na forma Gauru. Um espírito-lobo confere poder a este tálen.

Ação: instantânea.

Pó da Ruína

Este tálen, feito do pó ou das cinzas de qualquer coisa que já tenha vivido um dia, provoca a rápida decomposição de um cadáver de tamanho humano e o transforma em pó no prazo de um turno. Qualquer espírito da decomposição pode conferir poder a este tálen. O efeito não se aplica a zumbis, vampiros ou mortos-vivos, somente a cadáveres inanimados.

Ação: instantânea.

Seta da Tempestade

Fabricado, em geral, a partir de uma flecha comum, este tálen também pode ser criado a partir de uma pedra, bala ou outro tipo de projétil. Ao atingir o alvo (o que exige um teste de ataque bem-sucedido), faz ressoar uma trovoada localizada. O alvo atingido faz um teste de Raciocínio + Perseverança. Se falhar, a vítima ficará temporariamente atordoada e estará sujeita a um modificador de –2 em sua próxima ação. O efeito é somado ao dano infligido. São usados espíritos das tempestades para conferir poder a este tálen.

Ação: reflexa.

Fetiches de Índice 1

Os personagens talvez recebam um fetiche deste nível ao serem aceitos numa tribo ou acolhidos por um mentor logo após completarem o Rito de Iniciação. Até mesmo um mestre ritualista relativamente inábil é capaz de criar um fetiche com este nível de poder.

Asas Espirituais (•)

Um dos fetiches preferidos dos Irraka, este artefato geralmente tem a forma de uma pena miúda e robusta ou de asas de cerâmica. Com um teste de ativação bem-sucedido, o lobisomem pode cair de uma altura de até três metros sem fazer o menor ruído, não importa em que superfície venha a pousar, ou então ele poderá flutuar, percorrendo uma distância de três metros em linha reta (a não mais de quinze centímetros do chão). O fetiche não proporciona a menor proteção àquele que cai sobre estilhaços de vidro: simplesmente amortece o impacto. Tampouco silencia os ganidos de dor. Obviamente, este fetiche não é de muita utilidade para percorrer longas distâncias, mas ajuda imensamente a dissimulação. Qualquer espírito-ave pode participar da criação deste fetiche. O artefato pode ser usado apenas uma vez por cena e, no máximo, três vezes por dia.

Percorrer três metros flutuando corresponde a percorrer o Deslocamento do personagem em um turno. Flutuar por três metros e depois percorrer uma distância equivalente ao Deslocamento conta como uma ação instantânea.

Ação: reflexa.

Bênção do Vigor (•)

Os filhotes de todas as espécies têm episódios breves e explosivos de energia que os mais velhos costumam achar

atordoantes. O lobisomem que submeter e confinar um espírito-lobinho num fetiche pode tirar proveito dessa energia. Ao ser ativada, a Bênção do Vigor confere um modificador de +2 a todas as ações baseadas em Atributos Físicos. No turno seguinte, porém, a energia desaparecerá e o lobisomem ficará sujeito a um modificador de –2 em todos os testes baseados em Atributos Físicos realizados nesse turno (o que inclui os testes reflexos de Vigor realizados como ações disputadas). Este fetiche só pode ser usado uma vez por cena.

Ação: reflexa.

Olho da Madeira (•)

Apoiado contra uma superfície sólida, mas ainda numa das mãos de um Uratha, este olho de pinheiro permite que o usuário enxergue através de trinta centímetros de matéria. Esse efeito dura dois turnos (seis segundos), o suficiente para se fazer uma idéia geral do que jaz do outro lado de uma porta ou cofre, mas não se pode usá-lo para enxergar através do Dromo. Esse efeito não proporciona iluminação. Este fetiche é feito de um pequeno nó escavado de pinheiro. Pode ser habitado por qualquer espírito do Coro dos Utensílios. Olho da Madeira pode ser usado apenas uma vez por cena.

Ação: instantânea em cada turno no qual é usado.

Tambor Espiritual (•)

Este fetiche, um tambor tocado com as mãos, acalma e entorpece todos os espíritos da área, tornando-os mais receptivos aos lobisomens. Tocado incessantemente durante toda a interação com um espírito, o Tambor Espiritual confere um modificador de +2 a todos os testes Sociais amigáveis com espíritos. O tambor não afeta os fantasmas (pág. 208 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Qualquer espírito pode ser submetido e confinado no interior de um Tambor Espiritual.

Ação: instantânea em cada turno no qual o tambor é tocado.

Fetiches de Índice 2

A confecção destes fetiches é mais complicada, mas eles ainda são bastante comuns para continuar em circulação. É possível que o lobisomem ganhe um desses fetiches em troca de serviços prestados a uma alcatéia ou a sua tribo, ou então ao se filiar a uma casa.

Centelha de Fogo (••)

Este artefato recebe seus poderes de um espírito do fogo e tem a aparência de um espelho portátil. Se for apontado para um adversário, é possível fazer com que emita um clarão intenso capaz de cegar o alvo. A vítima faz um teste reflexo de Destreza + Autocontrole para tentar escapar do clarão. Se falhar, ela ficará cega durante dois turnos (consulte a seção "Combate às cegas", pág. 166 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**). Depois de disparado, o fetiche não poderá ser reutilizado até ter refletido a luz de uma chama grande (fósforos e velas não funcionarão, tampouco a luz artificial).

Ação: instantânea.

Fetiche-cicatriz/Fetiche-tatuagem (••)

Quase todas as tribos fazem uso de fetiches-cicatrizes ou fetiches-tatuagens em maior ou menor grau. Têm como vantagem o fato de fazer parte do corpo de um lobisomem (a menos que alguém remova fisicamente a pele na qual o espírito se encontra confinado, o que pode muito bem acontecer). Os efeitos de praticamente todos os tipos de fetiche (exceto as armas-fetiches) podem ser incorporados a uma cicatriz ou tatuagem. Basta acrescentar um círculo ao nível do fetiche em questão (pode ser que o Narrador também precise aprovar ou vetar certas aplicações das cicatrizes e tatuagens).

Gema da Misericórdia (••)

Feita de quartzo ou de outra pedra sem valor comercial, a Gema da Misericórdia é capaz de impedir que o lobisomem sucumba à Fúria Mortal. No momento em que ele normalmente sucumbiria à Fúria Mortal (por ocasião de uma falha no teste de Perseverança + Autocontrole), o jogador pode optar por usar um ponto de Essência. A Gema da Misericórdia se aquece ao absorver esse ponto e evita a Fúria Mortal. O contato com a Gema da Misericórdia não é capaz de interromper a Fúria Mortal já em andamento. A pedra funcionará duas vezes antes de rachar e ser inutilizada. Até a gema se partir, é impossível saber quantas vezes ela já foi usada. Usa-se um espírito-sapo para criar este fetiche.

Ação: reflexa.

Fetiches de Índice 3

A criação de um fetiche com este grau de poder exige tempo, dedicação e muito talento. Estes artefatos não são distribuídos levianamente; é preciso que o lobisomem de fato se sobressaia para ganhar um deles.

Adaga Mordaz – Exemplo de Klaive Inferior (•••)

Este exemplo em particular de uma klaive de índice 3 é uma arma pequena, não maior que uma adaga. Provoca o mesmo dano que uma faca, mas é considerada perfurante de armadura (pág. 167 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), pois ignora até três pontos de Blindagem ou a Durabilidade de um objeto. Essas armas geralmente tiram seu poder de espíritos do vidro, serpentes ou aranhas.

Outras klaives têm poderes diferentes quando ativadas. Uma klaive de índice 3 não deve ser mais eficaz do que um Dom de índice 1.

Ação: reflexa.

Asas de Sombra (•••)

As Asas de Sombra geralmente assumem a forma de uma camisa ou manto feito de tecido muito fino. O lobisomem só as usa quando pretende empregar o poder do fetiche; se ele usar qualquer coisa por cima, o fetiche não vai funcionar. Com um teste de ativação bem-sucedido, o lobisomem conseguirá voar no Reino das Sombras (e somente no Reino das Sombras) durante três horas, o que permitirá ao Uratha percorrer noventa quilômetros (a trinta quilômetros por hora, ou 25 metros por turno). O espírito do fetiche precisará descansar durante três horas antes de uma possível reativação. Durante o vôo, as tentativas de desferir ataques ou realizar outras tarefas que exijam um toque delicado ficam sujeitas a uma penalidade de –4 devido à falta de jeito das asas. Qualquer espírito-ave pode ser usado para criar este fetiche, mas os espíritos-corujas são os mais populares.

Ação: instantânea para ativar; daí em diante, o vôo é reflexo.

Escara Drômica (●●●)

Este fetiche costuma se feito de pano, pincel ou outro instrumento de limpeza. Quando umedecido, ele pode ser usado para recuperar e fechar trechos do Dromo danificados por batalhas espirituais ou devido ao uso de magia. Se o Dromo da área tiver sido danificado, bastará uma hora de trabalho com uma Escara Drômica para devolvê-lo a seu índice normal. Este fetiche não consegue aumentar nem reduzir o índice natural do Dromo. Os lobisomens usam espíritos-abelhas para criar este fetiche.

Ação: prolongada (o personagem precisa de um número de sucessos igual ao dano sofrido pelo Dromo multiplicado por dois; cada teste representa quinze minutos de trabalho).

Os resultados a seguir suplantam os resultados-padrão da ativação de fetiches apresentados na pág. 204.

Falha dramática: A tentativa é um fracasso total e essa área do Dromo ficará imune à Escara Drômica durante um mês lunar.

Falha: Nenhum sucesso é obtido desta vez.

Êxito: Acumulam-se sucessos e, se for obtido o número necessário, o personagem fará o Dromo recuperar seu antigo índice.

Êxito excepcional: Obtêm-se vários sucessos de uma só vez. Acumulando-se cinco sucessos a mais do que o total necessário, o Dromo será restaurado e acabará se tornando incrivelmente estável. Qualquer tentativa de alterá-lo ficará sujeita a uma penalidade de –4 durante um mês.

Horológio (●●●)

Este fetiche sempre assume a forma de um relógio de pulso ou de bolso e tem suas origens entre os Mestres do Ferro (apesar de todas as tribos hoje criarem-no e usarem-no). Quando ativado, o Horológio registrará tudo o que o lobisomem sentir durante três minutos, dentro do alcance máximo de sua percepção. Na verdade, ele registra um "espaço de tempo" a partir de seu próprio ponto de vista. Outro lobisomem poderá ver o último "registro" de um Horológio, mas somente depois de se afinar com o fetiche. O lobisomem poderá reviver aquele momento com calma, estudando-o e aprendendo com ele. Além de sua óbvia função de recolher informações e provas, o fetiche também tem sua utilidade em combate. Se for usado para analisar o estilo de luta de um adversário, o Horológio vai conferir um modificador de +2 a todos os testes de ataque realizados contra esse adversário na próxima cena (e somente nela) em que o usuário combater esse determinado inimigo. O lobisomem só pode ter esse benefício em relação a um adversário por vez. Somente um intervalo de tempo pode ser registrado no fetiche a cada vez. Os novos registros apagam os antigos.

Ação: instantânea.

Máscara de Vida (●●●)

Usada principalmente como tática de intimidação ou como último recurso para ganhar uma luta, a Máscara de Vida faz desaparecer todo o dano visível do corpo de um lobisomem. Este pingente simples lembra uma máscara e é feito de cerdas entretecidas de javali. Quando é ativado, as feridas se fecham, o sangramento pára e o lobisomem mostra-se

ereto e altivo, sem sinal de lesões. Não há recuperação, mas o usuário não fica sujeito às penalidades devidas a ferimentos; a máscara engana até mesmo o corpo do lobisomem. O efeito persistirá até o fim da cena, depois do que o personagem voltará a manifestar os ferimentos e a se submeter a seus efeitos. Um espírito-javali ajuda a criar este fetiche, que não pode ser usado mais do que uma vez por semana.

Ação: reflexa.

Fetiches de Índice 4

A criação de fetiches com este nível de poder exige grande habilidade, e os lobisomens capacitados dificilmente revelam o segredo. Estes fetiches geralmente são herdados (ou roubados), mas às vezes o lobisomem que presta um serviço extremamente notável a sua tribo ou casa pode ganhar um deles.

Apito de Osso (●●●●)

A maioria dos lobisomens não quer muita conversa com os fantasmas humanos, mas as Sombras Descarnadas se interessam por esses estranhos ecos de além-túmulo. O Apito de Osso, feito a partir de qualquer osso de bom tamanho e impregnado com um espírito-mergulhão, obrigará todos os espíritos efêmeros ou fantasmas que se encontram no mundo material, num raio de seis metros do Uratha, a se tornarem visíveis para todos os observadores assim que o lobisomem assoprá-lo. Os espíritos que se apossaram de hospedeiros ou objetos físicos aparecem superpostos aos traços de seus receptáculos. Faz-se um teste reflexo e disputado, usando-se a Resistência do espírito como parada de dados. Se o número de sucessos obtidos pelo espírito for igual ou superior ao número de sucessos obtidos no teste de ativação do fetiche, o espírito não será afetado. Se vários fantasmas ou espíritos estiverem ao alcance do apito no mundo material, faz-se um teste disputado para cada um deles, sendo os sucessos obtidos comparados aos sucessos do usuário do fetiche.

Ação: instantânea.

Presa da Fúria –
Exemplo de Klaive Superior (●●●●)

A maioria das klaives tem este nível de poder. A Presa da Fúria tem a forma de uma espada, e aquele que a empunha consegue sentir a pulsação do espírito dentro dela. A Presa da Fúria estimula o usuário a abandonar toda a cautela ao atacar. Em qualquer turno no qual o personagem empregar um ataque total (pág. 157 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**), serão acrescentados outros dois dados ao ataque (elevando o bônus total para +4). O espírito de um animal particularmente agressivo, como um carcaju ou uma cobra, habita esta arma.

Ação: reflexa.

Pára-raios (●●●●)

Este fetiche não é literalmente um pára-raios, e sim um objeto capaz de salvar a vida de um lobisomem na eventualidade de um ataque-surpresa. Pode ser criado a partir de um objeto portátil e precisa estar realmente nas mãos de um lobisomem para ter alguma serventia; é por isso que muitos Pára-raios são criados a partir de luvas. Se o usuário for atacado de surpresa ou emboscado, o Narrador fará um teste de ativação em nome do jogador. Obtendo-se êxito, a mão do lobisomem vai se atirar na direção da origem do ataque (na verdade, o fetiche é que vai se projetar levando a mão consigo) e absorverá uma parte do dano, ou todo ele. É capaz de absorver até sete pontos de dano contundente, cinco pontos de dano letal ou três pontos de dano agravado infligidos num único ataque, sendo que o dano excedente afetará normalmente o lobisomem. Esse efeito só se aplica ao primeiro ataque desferido contra o usuário do fetiche numa emboscada. A proteção ainda funciona mesmo que a vítima tenha avistado os agressores antes da ativação da armadilha (isto é, no caso de um teste bem-sucedido de Raciocínio + Autocontrole). O dano absorvido pela luva será determinado *após* a aplicação dos modificadores de Blindagem ou Defesa (se for o caso). Qualquer espírito de movimentação rápida (gato, peixe, aranha) pode ser usado na criação deste fetiche.

Ação: reflexa.

Martelo do Homem (●●●●)

O Povo respeita o potencial destrutivo da humanidade. Recentemente, um Elodoth dos *Menimna* criou um fetiche capaz de destruir qualquer objeto fabricado pelo homem. Desde então, outros artefatos semelhantes foram criados. Em geral, os Martelos do Homem são feitos de martelos de verdade, mas todos contêm algum tipo de metal. Com a ativação, o Uratha terá quatro turnos para usar o Martelo do Homem e esmagar objetos de fabricação humana. O martelo não afeta nada de Tamanho superior a 5. Os testes de ataque são realizados normalmente, com um bônus de equipamento de +2 para o martelo (que tem Tamanho 1 e Dano 2). Determina-se normalmente o dano provocado, mas a Durabilidade do objeto é ignorada. Portanto, o martelo provoca dano estrutural direto. Alvos pequenos ou carregados por alguém exigem testes para alvos específicos (pág. 165 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

Usado contra um alvo vivo ou morto-vivo, o martelo não tem direito a bônus especiais. Contudo, a blindagem usada por uma pessoa pode ser tomada como alvo do fetiche. A critério do Narrador, pode ser necessário fazer um teste para alvo específico. A Defesa do alvo se aplica ao ataque, mas não à Blindagem. Se o número de sucessos obtidos no ataque exceder o índice mais alto da blindagem (por exemplo, 3, no caso de blindagem de índice 2/3), esta será destruída e ficará inutilizada. Acumulam-se os pontos de dano infligidos à blindagem em turnos consecutivos. O dano infligido reduzirá proporcionalmente os índices do alvo até que estes cheguem a zero, quando então a blindagem estará arruinada. Não é possível danificar nem destruir a blindagem de origem mágica ou propiciada pelo próprio corpo do alvo. Quando a blindagem usada por alguém é atacada pelo Martelo do Homem, o usuário não recebe dano.

Depois de dois turnos, o Martelo do Homem entrará em hibernação e será considerado um objeto normal daí em diante. Só será possível reativá-lo após 24 horas.

Ação: reflexa.

Fetiches de Índice 5

Estes artefatos lendários são únicos. Se um deles guardar alguma semelhança com outro, geralmente é porque um mestre-artesão quis homenagear um colega.

Coroa do Alfa (●●●●●)

Os bandos de lobos têm uma hierarquia natural. Os bandos de seres humanos (e, portanto, também os de lobisomens, até certo ponto) não têm esse instinto e, por isso, as discussões são freqüentes. Um Garra de Sangue veterano, incomodado com seus colegas de alcatéia e com a insistência constante de submeter qualquer ação a voto, criou este fetiche para inspirar o instinto. Quando usada por um Uratha, esta faixa de couro e ossos obriga todos os outros lobisomens nas proximidades do usuário (ao alcance da visão) a obedecer-lhe, desde que esses lobisomens tenham Renome total (todas as cinco categorias somadas) mais baixo que o dele. Se um outro lobisomem presente tiver um total maior, todos os outros lobisomens (inclusive o usuário) obedecerão a esse Uratha. Se houver empate, jogue um dado para determinar quem é o vencedor.

Seguir as ordens do líder parece natural e aceitável, algo instintivo, e não forçado. Faz-se necessário um teste reflexo e disputado de Perseverança + Instinto Primitivo para desafiar uma ordem, e o número de sucessos tem de exceder o total obtido no teste de ativação da coroa. Nenhuma ordem que possa fazer mal a alguém será cumprida e quem for atacado pelo líder terá direito a livre-arbítrio durante o resto da cena. Se alguém chegar no decorrer da cena, faça um teste disputado em nome do recém-chegado toda vez que ele resistir a uma ordem. O lobisomem ficará livre da influência da coroa ao sair do alcance da visão do usuário, mas, se retornar, terá de fazer os testes disputados novamente.

A Coroa do Alfa só pode ser usada uma vez por dia. Não funciona com seres humanos, parentes de sangue lupino e outros seres sobrenaturais.

Ação: instantânea para ativar; reflexa daí em diante.

O Labrys - Exemplo de Grã-klaive (●●●●●)

Este pujante machado de duas faces foi criado por uma Rahu da Casa de Garm. O Labrys uiva ao ser usado contra um oponente do sexo masculino e nenhum homem consegue erguer esse poderoso fetiche (não há homem normal capaz de mover o artefato, mas as mulheres e as criaturas sobrenaturais são capazes de usá-lo normalmente, assim como qualquer lobisomem na forma Hishu). Ele provoca dano agravado nos machos de qualquer espécie. Funciona normalmente contra mulheres de qualquer espécie, mas nesse caso inflige apenas dano letal.

Ação: reflexa.

BRIAN SPENCER 04

CAPÍTULO III

NARRATIVA E ANTAGONISTAS

Do alto do viaduto, Fera-de-Fúria rosnou ao ver a sangue de motoqueiros, os mercenários dos Einherjar, percorrer à toda velocidade a estrada lá embaixo. Os lobinhos inúteis tinham "reivindicado" a I-90 como seu território, mas eram jovens e idiotas. Precisavam aprender a escolher o território com mais cuidado. Ou melhor, todas as outras alcatéias da área precisavam de uma lição. Os Einherjar, mais do que aprender alguma coisa, serviriam de exemplo. Fera-de-Fúria soltou a corrente de seu mangual de ferro ao ver os motoqueiros se perfilarem atrás de um caminhão de cinco eixos. Perfeito.

Emitindo ordens para sua alcatéia, ele correu para o lado direito do viaduto e esperou até o caminhão se aproximar. Quando o veículo passou logo abaixo dele, Fera-de-Fúria saltou, seguido por seus companheiros de alcatéia, alguns dos quais foram se transformando em Urshul no meio do caminho. Todos eles caíram em cima da caçamba e correram, imediatamente em direção à cabine, com Fera-de-Fúria na liderança. Ele caiu com um baque e, brandindo sua arma, arrebentou o pára-brisa antes que o motorista conseguisse entender o que estava acontecendo. A bola pulverizou o homem e entortou a direção, fazendo a cabine inteira dar uma guinada, sair da pista direita e ricochetear na barreira divisória. A caçamba dobrou-se ao meio e tombou com todo o peso. A alcatéia de Fera-de-Fúria escalou o alto da caçamba e passou para a lateral, que agora era a parte de cima, enquanto o veículo inteiro gritava estridentemente até parar.

Atrás do caminhão, os Einherjar só se deram conta do que estava acontecendo quando já era tarde demais. Muitos jogaram as motos na pista, tentando não se chocar com a parte de baixo do caminhão, e só o sujeito no fim da fila conseguiu ficar sobre duas rodas depois de guinar para um lado e parar. Na verdade, ele foi o único a ver o que aconteceu quando Fera-de-Fúria, à frente de sua alcatéia, passou por cima do veículo tombado e se precipitou sobre os Einherjar que estavam no chão.

O PODER DE NOS ESCONDER UNS DOS OUTROS É UMA BÊNÇÃO, POIS OS HOMENS SÃO FERAS SELVAGENS E, NÃO FOSSE ESSA PROTEÇÃO, DEVORARIAM UNS AOS OUTROS.
– HENRY WARD BEECHER, "PROVERBS FROM PLYMOUTH PULPIT"

Este capítulo presume que você já leu e digeriu as informações apresentadas no capítulo do **Livro de regras do Mundo das Trevas** *dedicado à narrativa, que ensina os fundamentos da narrativa e define alguns dos principais termos que usaremos agora: crônica, história,* flashback *e coisas do gênero. Este capítulo enfoca habilidades narrativas mais avançadas e as especificidades que você não pode esquecer ao conduzir uma crônica de* **Lobisomem: os Destituídos**.

Muitas pessoas dizem que a vida é uma luta ou que estão lutando para sobreviver. Para a maioria delas, isso simplesmente não é verdade. Têm um teto sobre suas cabeças, uma fonte de renda e alimento suficiente para manter suas famílias em boas condições. Para uma alcatéia de lobisomens, porém, isso deve ser verdade. Para os Uratha, a vida *é* uma luta e eles realmente precisam lutar para sobreviver. Lutam para proteger familiares, amigos e, acima de tudo, o território, contra ameaças que vão desde as Tribos Puras aos Usurpados. Eles também lutam consigo mesmos, para impedir que eles próprios acordem, depois de uma vertigem medonha, banhados no sangue de seus entes queridos. E lutam para fazer da periferia do mundo espiritual — a parte que está em contato com seus territórios — um lugar melhor. Sua função, como Narrador, é determinar os conflitos que os personagens enfrentarão durante a crônica e tornar as coisas que os personagens lutam tanto para defender o mais reais possível. Você também tem de mostrar como a faina de uma alcatéia faz parte de um esforço maior, a luta de todos os Destituídos.

O MUNDO DOS DESTITUÍDOS

Nas histórias clássicas de lobisomem, há um elemento de horror intrínseco à narrativa. O protagonista, ou um de seus amigos, descobre que está se transformando numa criatura animalesca que conserva uma parte de sua consciência humana ao mesmo tempo em que se sujeita a fortes instintos predatórios. A história geralmente se concentra na luta do personagem contra essa transformação e no resultado trágico da batalha. O jogo **Lobisomem: os Destituídos** parte desse momento e o desenvolve até você ter uma história completa sobre o que significa se tornar uma dessas criaturas. Para os Uratha, não há como escapar da transformação: a mudança, quando ocorre, é inevitável. O horror nasce da tentativa de se adaptar a essa vida e ao conhecimento que a acompanha. Os lobisomens sabem da existência da Sombra e de como ela se alimenta dos atos perpetrados no mundo físico. Eles também se vêem repentinamente limitados em seus horizontes. Viagens, ambições, relacionamentos: tudo muda ou chega ao fim. A alcatéia geralmente tem um território a manter e seus membros mal dão conta do recado, que dirá se dedicar a ambições maiores. É responsabilidade do Narrador dar vida a esse lar e fazer suas fronteiras parecerem reais. Para que os perigos sejam verossímeis, para que arrepiem e enfureçam tanto os personagens quanto os jogadores, os lugares e os indivíduos ameaçados precisam ser vívidos, precisam habitar a imaginação dos jogadores.

Uma das maneiras mais simples de encontrar inspiração para uma crônica de **Lobisomem** é ler ou ver qualquer uma das fontes listadas na pág. 17 e pensar no assunto do ponto de vista dos lobisomens. Para tanto, é necessário um salto da imaginação, pois a maioria das histórias é contada do ponto de vista das vítimas humanas dos lobisomens. No entanto, se você não esquecer os detalhes do cenário apresentado neste livro, será surpreendentemente fácil começar a ver ali uma trama completamente diferente. Costuma ser algo mais ou menos na linha "seres humanos arrogantes invadem o território dos lobisomens e os nativos resistem", mas eis um bom começo para qualquer crônica.

A CAÇADA

O âmago de **Lobisomem** é a caçada. A caçada tem seu significado para nós, seres humanos: simboliza nossa relação com a natureza, pois agimos como predadores e tememos nos transformar em presas. Isso envolverá imediatamente os jogadores, pois poderão interpretar caçadores muito melhores que qualquer ser humano armado com uma espingarda e desfrutar da emoção virtual de serem caçados pelos diversos inimigos dos Destituídos. A caçada também move o jogo, motiva os jogadores a tomar a iniciativa e a agir. Mesmo que seus personagens sejam a caça, é preciso que se ponham em movimento e continuem em movimento, para não serem alcançados. A caçada está no cerne da luta constante contra as intromissões da Sombra, e é isso o que faz da guerra dos Destituídos com as Tribos Puras um jogo diabolicamente perigoso de gato e rato, em vez de um simples vale-tudo sangrento.

Nem todas as histórias contadas por vocês terão a "caçada" como tema, mas é bom mantê-la sempre em mente durante toda a crônica. O conflito com um adversário perigoso poderá ser ainda mais emocionante se os jogadores arranjarem uma maneira de virar a mesa e passar a caçá-lo. A caçada também conserva sua força temática em outras esferas. Uma subtrama romântica fica mais interessante quando a prometida do personagem sabe inconscientemente que é a caça, e um certo medo instintivo apimenta o namoro. A negociação de uma trégua com os vampiros fica mais tensa quando cada um dos lados avalia o outro, tentando determinar quem caçaria quem se a paz fosse rompida. Obviamente, como é o caso de qualquer tema, tom, enredo ou descrição, o melhor é não abusar. Se os jogadores começam cada seção perguntando uns aos outros "E aí? O que nós vamos caçar ou o que vai caçar a gente hoje?" é porque o truque já não funciona mais. Mas, quando bem conduzido, o tema da caçada reforça a idéia de que os jogadores não estão interpretando pessoas comuns que por acaso têm o poder de se transformar em animais, e sim feras predatórias com aparência humana. Eles vão realmente acreditar que seus personagens são *lobisomens*.

CONFLITO E COMBATE

Conflito e violência não são a mesma coisa, mas não é difícil o Narrador cometer o erro de sinonimizá-los. Quando

o tempo é curto e você precisa de um enredo para as duas próximas sessões, é muito fácil simplesmente jogar uma série de adversários para os personagens estraçalharem. Esse tipo de enredo é uma boa maneira de fechar uma história que já está em andamento há algum tempo, com os personagens finalmente derrotando seus oponentes de uma vez por todas, mas usá-lo com muita freqüência não faz jus à gama de conflitos disponíveis no jogo. Os personagens também devem ser confrontados com conflitos espirituais, emocionais, sociais e intelectuais. Os personagens devem lutar contra a violência, ao menos no sentido de se esforçar para não matar brutalmente os amigos e os parentes num acesso de Fúria Mortal. A manutenção de um território não é só uma questão de destroçar as coisas de que os personagens não gostam, e sim um exercício ativo de administração das terras. O fardo de Pai Lobo é pesado.

Dito isso, **Lobisomem** é um jogo em que o combate é um elemento importante. A própria natureza dos lobisomens determina que sua reação a muitos problemas será violenta. O Instinto Primitivo que os move acaba empurrando-os para o combate muito mais do que a outras criaturas. Não relegue o combate a uma válvula de escape primitiva para a tensão: se for conduzido da maneira adequada, o combate produzirá interpretações profundas assim como qualquer outra situação.

Criação de Personagens

A criação de personagens pode parecer mais um problema dos jogadores do que seu, mas é nesse ponto que o processo de criação de uma crônica praticamente começa. Mesmo que você tenha uma crônica diferente em mente ao reunir os jogadores, o processo de definição dos personagens que serão os grandes protagonistas da história afetará o formato da crônica. Afinal de contas, o jogo narrativo é uma atividade coletiva e, a menos que tenha algo que desperte o interesse de todos, a crônica estará fadada ao fracasso.

Os personagens criados pelos jogadores dizem muito a respeito do tipo de crônica que eles desejam. Se criarem uma alcatéia de personagens urbanos, há uma boa chance de que não estejam a fim de uma crônica ambientada no mato, ou se estiverem, querem que ela reforce o fato de que eles são peixes fora d'água. Se criarem um grupo de personagens voltados para o combate, há uma boa chance de que um jogo de mistério e conflito introspectivo não vá entusiasmá-los. A melhor maneira de evitar esses tipos de conflitos é sentar e discutir o tipo de crônica que todos desejam desde o começo. Dada a natureza territorial dos lobisomens, ter uma idéia do tipo de ambiente que os jogadores desejam é extremamente importante.

- **A união da alcatéia**

Os lobisomens são criaturas territoriais, mas também são gregários. Viver em alcatéia está no âmago de sua própria natureza. Todos os RPGs ou jogos narrativos exigem que os personagens cooperem em maior ou menor grau, mas **Lobisomem** pede mais do que isso. Os personagens de uma alcatéia precisam confiar totalmente uns nos outros no calor da batalha. Eles já têm muito com o que se preocupar só para defender seus territórios; não podem se dar ao luxo de manter conflitos internos. O que não quer dizer que não haverá desavenças entre os personagens, mas eles precisam ser capazes de se relacionar com razoável facilidade desde o começo. Uma das funções do Narrador durante o processo de criação de personagens é procurar pontos óbvios de conflito irreconciliável entre os personagens e sugerir alternativas. Você não precisa pegar pesado: os jogadores decidiram jogar **Lobisomem** e as alcatéias são um elemento característico do cenário. Mas é algo para não se perder de vista. A alcatéia que é constantemente dividida por brigas internas vai destruir o clima de "irmãos unidos contra o resto do mundo" que o jogo deve ter.

- **Ganchos**

Além de ter uma boa idéia do tipo de crônica que os jogadores esperam, o outro grande objetivo do Narrador durante a criação de personagens e o prelúdio é desenvolver os ganchos narrativos deixados pelas vidas dos personagens antes da Primeira Transformação. Os elementos do passado de um personagem que voltam para assombrá-lo são a matéria-prima de qualquer série dramática, e os jogos narrativos não são exceção. É isso o que dá profundidade histórica ao personagem, algo que tornará a crônica muito mais absorvente.

Muitos elementos narrativos vão nascer das Vantagens dos personagens. Esses benefícios definem numericamente as pessoas que fazem parte do passado dos personagens — contatos úteis e coisas do gênero —, mas as pessoas ou fatos representados pelos números não precisam ser detalhados logo de imediato. Alguns pormenores, como nomes e tipo de relacionamento podem ser úteis, mas não é realmente necessário decidir todos esses detalhes no momento. Vale a pena desenvolver um ou dois dos elementos mais importantes, como o esboço geral da família e dos amigos do personagem, pois isso dará ao jogador algo com que trabalhar. Quanto ao resto, é melhor elaborar essas coisas mais tarde, tanto para permitir que o jogador acrescente os detalhes à medida que vai se familiarizando com o personagem, quanto para dar ao Narrador um certo espaço de manobra quando ele introduzir novos elementos narrativos posteriormente.

O Lobisomem

Os lobisomens não são humanos. Talvez seja uma afirmação óbvia, mas ela terá grande impacto na maneira como o Narrador conduzirá a crônica. Os lobisomens percebem o ambiente de maneira distinta dos seres humanos (e até mesmo dos lobos), e saber que existe uma sombra espiritual faz com que vejam o mundo a partir de uma perspectiva única. Para mergulhar realmente os jogadores no mundo dos Destituídos, você precisa ajudá-los a ver o mundo pelos olhos de um lobisomem. Isso significa levar em conta as coisas que nos diferenciam dos Uratha: os sentidos, a capacidade de mudar de forma, a espiritualidade e a fúria inumana.

Sentidos

Os seres humanos usam muito mais a visão e, em segundo lugar, a audição. Para os lobos, o olfato pode ser o mais importante de todos os sentidos, mas a visão, a audição e o paladar também têm seu papel. O lobisomem tem essa miríade de sentidos a sua disposição em diferentes graus, dependendo da forma assumida por ele. Na forma humana, ele percebe o mundo por meio de olhos e ouvidos humanos. Em forma de lobo, ele investiga o mundo com o olfato tanto quanto com a visão. Enfurecido, ele é inundado por informações provenientes de todos os seus sentidos, o que faz o mundo a seu redor ganhar vida com uma profusão de detalhes. O bom Narrador dá atenção a todos os sentidos, mas o Narrador de **Lobisomem** precisa atentar para isso de maneira muito mais minuciosa.

Olfato

Transmitir as informações que os personagens recebem por meio do olfato é um dos maiores desafios para o Narrador de **Lobisomem**. Trata-se de um sentido tão importante quanto a visão, mas transmite uma profusão de informações que escapa a nossa experiência humana. Os documentários mais recentes a respeito de lobos optaram por ilustrar as marcas de odor como nuvens brilhantes de informação, o que ajuda a traduzir a experiência dos lobos para algo que nós, seres humanos dependentes da visão, possamos compreender com facilidade. Na verdade, trata-se de uma metáfora muito mais útil para o Narrador do que para os jogadores. Se pensar no cheiro de um objeto, pessoa ou rastro como uma nuvem de informações que se estende por alguns metros desde a verdadeira fonte do odor, você conseguirá transmitir as informações para os jogadores com mais precisão à medida que os personagens atravessam essas nuvens de cheiro no decorrer da história.

Alguns exemplos de informações que os personagens podem obter pelo olfato:

- natureza da criatura;
- idade da criatura;
- tempo transcorrido desde que a criatura esteve ali;
- condições de saúde da criatura;
- o que a criatura andou comendo.

Os lobos também usam marcas olfativas para delimitar as fronteiras de seu território, urinando a cada poucos metros, e alguns lobisomens simulam essa prática. Seria impossível para um lobisomem em qualquer outra forma além de Hishu ou Dalu entrar acidentalmente no território de outra alcatéia sem se dar conta disso. Você deve começar a informar os jogadores de que seus personagens estão se aproximando de um marco territorial quando eles ainda estiverem a vários metros de distância da fronteira propriamente dita. Na verdade, o mesmo se aplica à maioria dos cheiros fortes. Sim, os sentidos dos lobos são realmente muito aguçados.

É verdade que os lobisomens são máquinas de matar eficientes, mas parte dessa eficiência é fruto da capacidade de obter grandes quantidades de informação sobre a presa antes de botar os olhos nela. Cabe a você dar a eles essa informação, isso se eles estiverem na forma correta para detectá-la. Cabe a eles decidir o que farão com ela.

Uivos

Mesmo para os lobos comuns, os uivos são uma forma de comunicação extremamente rica e complexa. Os longos focinhos dos lobisomens nas formas Gauru, Urshul e Urhan permitem-lhes uivar com a mesma ressonância e o mesmo

alcance dos lobos comuns, e seu sentidos apurados permitem-lhes detectar as características individuais desses uivos. Por exemplo, ao se separar da alcatéia, o lobo uiva. A alcatéia ouve e responde, e todos os lobos uivam ligeiramente fora de fase em relação uns aos outros. O lobo pode usar essas pequenas diferenças de fase para determinar de que direção os uivos estão vindo e seguir para lá.

Para os lobisomens, esses uivos podem servir como uma forma de comunicação a distância, e essas distâncias são quilométricas. Lembre-se, no entanto, de que os uivos não conseguem transmitir mensagens muito complexas. O jogador que deseja que seu personagem uive algo como "Estou sendo atacado por quinze Beshilu no parque da cidade!" está querendo um pouco demais. Ele conseguirá, porém, informar que está sendo atacado, e seu uivo também dará uma idéia da direção na qual ele se encontra e qual é seu estado (e grau de desespero).

Formas

Um dos maiores atrativos de interpretar um lobisomem é a capacidade de mudar de forma. A habilidade dos Uratha de assumir uma dentre cinco formas é uma das características distintivas do jogo, e os jogadores vão tirar máximo proveito dela durante a crônica. É muito fácil explorar esse desejo criando oportunidades para que eles usem as diferentes formas. Cada uma delas tem um propósito, uma razão para fazer parte do arsenal natural de um lobisomem. Cada forma se adapta de maneira singular a um desafio diferente, e basta apenas um pouco de planejamento para permitir que os jogadores façam uso de todas elas. Por exemplo, uma perseguição pode se tornar uma boa oportunidade para os jogadores trocarem rapidamente de forma: Hishu, enquanto os personagens correm pela rua principal no encalço de sua presa; Urshul, para ganhar terreno quando eles entrarem na zona rural; Urhan, para passar por uma pequena abertura; Dalu, para derrubar um aliado do inimigo que tenta fazê-los perder o passo; e, por último, Gauru, quando acertarem as contas com o oponente acuado na batalha final.

(**N.B.:** É muito fácil esquecer qual personagem está em qual forma num determinado ponto da sessão de jogo, principalmente durante o combate, quando esse controle é mais importante. Vale a pena ter um pequeno diagrama dos personagens, com as formas nas quais eles se encontram no momento indicadas ao lado de seus nomes e atualizadas a cada mudança. Você pode pedir aos jogadores para fazer isso, mas geralmente é mais fácil fazer você mesmo. Isso evita que você interrompa o andamento do jogo para perguntar a um jogador em que forma o personagem se encontra.)

Fúria Selvagem

O lobisomem não é simplesmente uma pessoa que vira lobo. A Transformação desperta algo verdadeiramente selvagem na alma do indivíduo, uma propensão para a fúria bestial que ultrapassa as emoções de qualquer animal natural. É preciso delicadeza para lidar com essa onda interna de fúria. Se reforçar os impulsos homicidas de cada personagem a cada cena do jogo, você acabará insensibilizando os jogadores aos aspectos mais terríveis da condição de lobisomem. Relembrando a todo momento que o lobisomem é um perigo para tudo que o cerca, você pode estimular os jogadores a não se importar mais com as coisas; afinal de contas, você vai simplesmente fazer os personagens perderem tudo em mais um frenesi selvagem. Se a fúria interior do lobisomem não der trégua, as esperanças e os sonhos de cada personagem serão invalidadas, e todos estarão interpretando essencialmente o mesmo animal atormentado. A crônica não irá muito longe se a fúria virar um massacre.

Por outro lado, negligenciar o tema da selvageria inerente do lobisomem é igualmente pernicioso para o jogo. Os lobisomens não são indiferentes a sua condição; ser um lobisomem não tem nada de seguro ou cômodo. Sem a recordação de que uma fera primitiva habita a alma do lobisomem, os jogadores podem ficar insensíveis e tratar seus personagens como super-heróis dotados de superpoderes mais ou menos limitados. Nenhuma das duas abordagens faz jus à condição de lobisomem. Você deve se preparar para lembrá-los, a qualquer momento, que os lobisomens são criaturas furiosas, mas também deve dar aos personagens oportunidades para explorar outros aspectos de suas personalidades. Não é fácil chegar a esse equilíbrio, mas trata-se de algo importantíssimo para ajudar os jogadores a levar o jogo a sério e divertir-se mesmo assim.

Espiritualidade

Para nós, a espiritualidade é uma questão de fé, de acreditar em algo que não enxergamos. Para os lobisomens, a espiritualidade é uma questão de lutar (e às vezes selar pactos perigosos) com seres bastante reais que eles encontram com muita freqüência. O que não quer dizer que essas interações se tornem corriqueiras. Como caçadores do mundo da matéria, os lobisomens compreendem apenas uma parte superficial do mundo dos espíritos. Os totens que eles submetem para guiá-los sabem algumas coisas, mas não é o bastante. E pouco do que de fato sabem chega até os lobisomens. É possível se familiarizar com os espíritos do território da alcatéia e com seus ritmos de vida, mas a menor perturbação desses ritmos pode ser tornar um acontecimento assustador e incompreensível, principalmente se suas origens estiverem nos confins mais remotos das imensidões espirituais.

Os espíritos mais poderosos são tão vagos para o lobisomem médio quanto as divindades das religiões humanas são para nós. Eles nunca são vistos ou contatados diretamente, e até mesmo os servos desses espíritos, aqueles que os lobisomens realmente encontram, podem nunca ter lidado diretamente com seu patrono. Esses vassalos encontram propósito e significado nos espíritos superiores, mas não mantêm contato diário com eles. O mito de Pai Lobo e Mãe Luna parece explicar muita coisa, mas também deixa algumas perguntas sem respostas. Até mesmo os Lunos com quem os lobisomens negociam não são (nem devem ser) prova suficiente da existência de sua deusa-ancestral na forma que eles lhe atribuem.

Acima de tudo, porém, o fato de os lobisomens saberem que o mundo espiritual existe permite-lhes ver que as ações têm conseqüências que os seres humanos não conseguem perceber. Atos, sentimentos e objetos: todos têm um reflexo na sombra espiritual do mundo, reflexos que podem persistir muito depois de finda a causa. A verdadeira identidade do mundo está refletida na Sombra — e a Sombra é um lugar de trevas e loucura. Os lobisomens têm uma maneira inteiramente nova de ver o mundo e como as pessoas vivem — uma maneira que muitas vezes contradiz as opiniões que eles tinham antes da Transformação.

A ALCATÉIA

A alcatéia é o elemento mais importante da sociedade dos lobisomens. As tribos informam a maneira como o lobisomem cuida de seu território e fornecem-lhe uma certa orientação espiritual, mas quando o sangue é derramado, ele só pode contar com sua alcatéia. Os laços de alcatéia superam as relações familiares, os amigos e os amantes. Os integrantes da alcatéia provavelmente vivem juntos ou muito próximos. Passam boa parte do tempo na companhia uns dos outros e devem aos demais integrantes uma lealdade que supera a lealdade a suas próprias famílias. Vale a pena representar o aspecto gregário do jogo, pois a alcatéia é um dos elementos temáticos mais importantes de **Lobisomem: os Destituídos**. As pessoas percebem que os lobisomens têm uma "turma" e passam a comentar o fato e a reagir de acordo. Se conhecerem a alcatéia e virem um de seus integrantes, os habitantes locais vão esperar ver o resto do bando. Amantes e amigos talvez se ressintam em segredo da intimidade dos membros da alcatéia, sem entender do que se trata. Ironicamente, essa desconfiança ou ciúme só fará unir ainda mais os companheiros de alcatéia. Mas é exatamente isso o que você está tentando fazer.

Contudo, as coisas nem sempre saem como o planejado, e pode ser que você se veja numa situação em que a alcatéia começa a se desfazer entre uma história e outra. O que fazer nesse caso?

A DESUNIÃO DA ALCATÉIA

É comum dizer que a pior coisa que os membros de uma alcatéia de lobisomens podem fazer é querer o sangue uns dos outros. Defender um território das intromissões do mundo espiritual é um trabalho extenuante até mesmo para alcatéias unidas. Os companheiros que vivem constantemente em pé de guerra podem se preparar para tempos bem difíceis. Não hesite em impor as conseqüências da desunião da alcatéia aos personagens. Os vizinhos deles não demorarão a farejar o problema e começarão a fazer incursões pelo território, só para ver se essas incursões poderiam se tornar permanentes. Os soldados homicidas das Tribos Puras não deixarão passar a oportunidade de dividir e conquistar a alcatéia de uma vez por todas. Um número ainda maior de espíritos talvez aproveite para atravessar o Dromo e se apossar de um hospedeiro enquanto os lobisomens estão distraídos com seus problemas internos. O resultado de uma cisão na alcatéia torna-se evidente com a decadência do território. Se conseguir botar ordem na casa, a alcatéia terá grandes desafios pela frente. Mais especificamente, se os personagens não conseguirem mais cooperar, é provável que venham a botar abaixo toda a estrutura da história. Naturalmente, faz-se quase necessário um pouco de conflito interno — uma alcatéia bem resolvida é um porre —, mas se o conflito ultrapassa os limites do sabor do jogo e torna-se uma ameaça real à continuidade da crônica, então é hora de fazer alguma coisa a respeito.

Portanto, o que você pode fazer para unir novamente os integrantes da alcatéia? A saída mais rápida é dar a eles algo para fazer: arranje uma ameaça qualquer. Nada é capaz de focar tanto a mente dos jogadores no trabalho em equipe quanto uma ameaça bem real à sobrevivência dos personagens. E se estiver planejando uma luta, você ficará surpreso ao ver com que rapidez as rixas desaparecem para que os jogadores se concentrem no combate. Se o combate for o prelúdio de um problema maior, melhor ainda. Com um problema mais substancial nas mãos, os jogadores devem rapidamente deixar de lado o que há de pior no sedicioso conflito interno.

Se as coisas piorarem ainda mais, chame os jogadores envolvidos para uma conversa particular e discuta a questão com eles fora da mesa de jogo. **Lobisomem** se concentra na idéia de uma alcatéia que trabalha em equipe para defender um território compartilhado, conquanto os jogadores concordem com o significado do verbo "defender". Se isso não tiver a menor graça para alguns dos (ou todos os) jogadores, talvez eles não tenham entendido muito bem a idéia do jogo e prefiram jogar outra coisa. É melhor descobrir isso logo de cara do que deixar a crônica agonizar lentamente.

HIERARQUIA

A única exceção à regra da união da alcatéia é o conflito para estabelecer a hierarquia. Toda alcatéia precisa de um líder, mesmo que essa liderança seja rotativa, de acordo com um padrão pré-estabelecido. Muitas vezes, o líder surge no decorrer do jogo, e trata-se de um caminho perfeitamente aceitável. Alguns jogadores, no entanto, gostam de protagonizar mais jogos de dominância e submissão entre os membros da alcatéia, à moda dos lobos, o que é igualmente aceitável. Contudo, certifique-se de que todos os jogadores estão à vontade com esse tipo de conflito entre os personagens e de que são capazes de deixar o antagonismo na mesa ao final da sessão.

AUGÚRIOS

Um dos elementos cruciais da vida em alcatéia está nos augúrios dos personagens. Quando a coisa funciona, a alcatéia deve obedecer naturalmente ao lobisomem mais capacitado no campo em questão. Por exemplo, se vem ao caso tentar uma negociação pacífica com os espíritos, a alcatéia obedece ao Elodoth. Se o objetivo é se infiltrar numa organização ou sabotar uma empresa, o Irraka é a escolha natural. Você deve encorajar esse tipo de comportamento criando situações que favoreçam um ou outro augúrio e dividindo igualmente essas oportunidades entre os jogadores.

Lobisomem é um jogo no qual o combate tem um papel importante. Contudo, se deixar a balança pender demais para o combate, você também vai deslocar a diversão para os jogadores que interpretam personagens Rahu. Todos os lobisomens são criaturas talhadas para o combate, mas os Rahu compõem as tropas de elite, são os Uratha que dedicam suas vidas a se tornar os melhores guerreiros e gênios táticos que já existiram. Sua crônica será mais interessante para todos os jogadores envolvidos se você embutir uma série de desafios adequados aos diferentes papéis desempenhados pelos augúrios. Nada garante que os jogadores vão acatar todas as possibilidades que você lhes oferecer, mas desde que continue a apresentá-las no decorrer da crônica, todos os personagens terão sua chance de brilhar.

Naturalmente, essa recomendação parte do pressuposto de que você tem jogadores suficientes para criar uma alcatéia formada por pelo menos um personagem de cada augúrio. No entanto, apesar de o ideal ser a criação de uma alcatéia de cinco lobisomens, um de cada augúrio, isso não é estritamente necessário — principalmente se você não tem os cinco jogadores. Se tiver lobisomens de menos, você poderá preencher as lacunas com seus próprios personagens. Se tiver jogadores suficientes, mas nenhum deles estiver disposto a interpretar um determinado augúrio, não haverá nada

intrinsecamente errado nessa estratégia, desde que os personagens controlados por você desempenhem um papel nitidamente secundário e deixem os personagens dos jogadores dominar a cena. Simplesmente entenda as preferências dos jogadores em termos de personagens como um indício do tipo de jogo que eles querem jogar e adapte a história a essas preferências. Passe a primeira etapa de sua crônica elaborando desafios feitos sob medida para os personagens e cada um de seus pontos fortes, sem dar ênfase aos aspectos que seriam assumidos pelo(s) augúrio(s) ausente(s). Quando os personagens já tiverem adquirido mais experiência e esses desafios regulares começarem a ficar mais fáceis, você sempre terá a oportunidade de pegá-los de surpresa com uma ameaça que transcende os papéis aceitos para os augúrios deles. Lembre-se também de que as competências augurais, como embaixador espiritual e olho do guerreiro, não são meros benefícios, e sim ganchos narrativos. Cada uma delas deve sugerir certas idéias para envolver ainda mais um determinado personagem na história.

Rahu

Existem várias maneiras de dar ao jogador que interpeta um Rahu uma oportunidade de ampliar o papel do personagem, além de ser aquele que derrama mais sangue (tanto o próprio quanto o dos outros). A primeira é considerar como função do Rahu planejar a estratégia de combate tanto quanto liderar a batalha. Essa é sua especialidade. Os lobisomens não são oportunistas como os lobos: eles têm a capacidade de traçar planos estratégicos, exatamente como um general humano. Esse é o papel do Rahu. Ele também é responsável pelas habilidades em combate de toda a alcatéia e deve ser estimulado a ajudar no treinamento dos companheiros.

Você pode introduzir as habilidades especiais de um Rahu na crônica:

- orquestrando combates que exijam planejamento para que a alcatéia tenha alguma chance de vencer;
- controlando a quantidade de combates no jogo, de modo que o Rahu se sobressaia em sua área de competência, sem dominar a crônica;
- jogando uma alcatéia superconfiante ou indisciplinada contra oponentes muito superiores, o que estimulará os integrantes a treinar e se aperfeiçoar sob a supervisão do Rahu.

A competência do olho do guerreiro permite ao Rahu aproveitar seu ponto forte fora de combate. A capacidade de avaliar a força relativa de um possível adversário permite ao Rahu reunir informações que podem ter utilidade tática. Também dá ao Rahu algo em comum com os outros Luas Cheias, o que permite que eles se relacionem sem antes precisar colocar à prova as respectivas fanfarronices. São poucos os lobisomens que demonstram entre si a honestidade dos Rahu. A capacidade de identificar os pontos fortes de outro lobisomem não costuma deixar espaço para as bobagens tão comuns em certas confrarias guerreiras.

Cahalith

O Cahalith da alcatéia é depositário tanto das tradições dos lobisomens quanto das histórias da região. Ele também é o profeta e vidente da alcatéia. Você pode dar ao jogador que interpreta esse tipo de personagem um documento escrito com as lendas do território ou do Povo, histórias que terão relação com os acontecimentos presentes da crônica (ou com as tramas que você planeja introduzir em sessões futuras). Você também pode afligi-lo e atormentá-lo com sonhos proféticos baseados nas histórias que ainda pretende contar. O Cahalith, mais do que ninguém, também é versado na comunicação por meio de uivos. Se os companheiros de alcatéia se separarem por qualquer razão, e isso costuma acontecer, o Cahalith é quem terá as melhores chances de restabelecer a comunicação entre eles. Não será o único a uivar, mas certamente será o primeiro.

Você pode introduzir as habilidades especiais de um Cahalith na crônica:

- concedendo ao Cahalith sonhos ou pesadelos que sugerem a verdadeira natureza do desafio a ser enfrentado pela alcatéia ou das tramas que ainda estão por vir;
- entranhando a origem de um antagonista na história do território da alcatéia, algo que, para ser descoberto, exigirá o conhecimento tanto das lendas dos lobisomens quanto da história humana;
- dando ao subgrupo no qual o Cahalith se encontra as informações de que os outros companheiros de alcatéia precisam desesperadamente.

Os sonhos proféticos do Cahalith podem parecer uma dificuldade para o Narrador, mas encare-os como uma oportunidade única. Pense nisso não como o jogador que tenta "trapacear" descobrindo as reviravoltas do enredo antes da hora, e sim como uma oportunidade de antecipar as coisas de maneira emocionante ou de provocar os jogadores com novas pistas. O sonho profético também pode ser uma oportunidade maravilhosa para assustar os jogadores com visões horrendas de alguma coisa que eles não querem que aconteça. Mas tome cuidado para não abusar dessa última opção. A última coisa que você vai querer é que o jogador que interpreta o Cahalith fique insensível ou não tenha mais disposição para usar sua competência augural.

Elodoth

A posição do Elodoth entre a luz e a escuridão proporciona-lhe uma série de possíveis papéis na alcatéia. Externamente, ele desempenha a função de diplomata (tanto quanto seria possível para uma fera em pele de gente), particularmente em relação a alcatéias rivais e espíritos que permitem uma negociação. Internamente, é dele a maior obrigação de garantir que todos os integrantes da alcatéia recebam o que lhes é devido: o justo quinhão do butim, a justa porção de Essência, a chance razoável de servir à alcatéia de acordo com seu campo de especialização. Pode ser que caiba também a ele julgar o companheiro que viola o Juramento ou age em detrimento da alcatéia, compensando a justiça com a necessidade. Ele também pode ser capaz de determinar com mais precisão se a alcatéia está "perdendo o equilíbrio" por ignorar parte de sua natureza, passando muito tempo em forma humana ou fugindo ao dever de percorrer a Sombra. Quando a alcatéia se dedica tempo demais a só um aspecto da vida, você pode sugerir ao jogador que interpreta o Elodoth que o personagem dele tem o impulso de passar mais tempo em forma de lobo, de visitar a Sombra ou de dar atenção a algum aspecto da vida de Destituído que vem sendo negligenciado.

Você pode introduzir as habilidades especiais de um Elodoth na crônica:

- criando um mistério que só será resolvido depois de uma negociação com os espíritos em troca de informações;

• apresentando à alcatéia um problema que se origina no território de outra alcatéia, o que exigirá uma negociação cuidadosa com os lobisomens vizinhos;

• colocando a alcatéia em situações nas quais os personagens provavelmente vão discutir entre si — por exemplo, colando em perigo os familiares de dois companheiros de alcatéia, o que fará com que os lobisomens peçam ao Elodoth para ser o mediador enquanto eles decidem quem salvar primeiro.

A competência de embaixador espiritual do Elodoth se presta naturalmente à narrativa. Espera-se que o jogador assuma a liderança nas negociações com os espíritos que a alcatéia preferiria aplacar pacificamente a intimidar ou combater. Retratando a cautela e a beligerância dos espíritos para com os lobisomens, apesar de sua disposição a, no mínimo, ouvir o que o Elodoth tem a dizer, você vai estimular o jogador a tentar deliberadamente ganhar a simpatia dos espíritos e, ao mesmo tempo, ainda vai garantir que essa tarefa seja realmente um desafio.

Ithaeur

Todos os lobisomens, da mesma maneira como são talhados para o combate, também são capazes de interagir com o mundo espiritual. Os Ithaeur são especialistas nisso, e seu conhecimento ultrapassa as necessidades imediatas de lidar com o totem da alcatéia e os outros espíritos que concedem Dons. Eles têm uma compreensão muito maior das hierarquias e relações dos diversos espíritos que vivem no território da alcatéia e, no mínimo, uma boa idéia de onde começar a procurar soluções para problemas espirituais na Sombra. Eles também sabem, melhor que os outros, como defender a si mesmos e a seus companheiros contra as investidas de espíritos hostis, além de saber revidar os ataques de um inimigo espiritual.

Você pode introduzir as habilidades especiais de um Ithaeur na crônica:

• exigindo o emprego de um rito para resolver um determinado problema;

• usando antagonistas que desempenham papéis nos dois mundos, como os Azlu ou os Dominados;

• situando o conhecimento almejado ou os objetos procurados nas profundezas das imensidões espirituais, num lugar ao qual será mais fácil chegar tendo o Ithaeur como guia.

A competência de mestre ritualístico do Ithaeur tem um efeito mais discreto sobre a narrativa. Não oferece diretamente novas idéias nem dados extras, mas estimula o Ithaeur a ser a maior autoridade da alcatéia em relação aos ritos. Como o Ithaeur vai querer aprender novos ritos, você pode criar oportunidades narrativas com possíveis instrutores, que, por sua vez, podem proporcionar ganchos para o Ithaeur e sua alcatéia. Além disso, muitos ritos têm, por sua própria natureza, um forte elemento narrativo, o que dá naturalmente ao Ithaeur a oportunidade de brilhar de quando em quando.

Irraka

O Irraka é o caçador furtivo da alcatéia, aquele que lidera quando é hora de caçar em silêncio e matar com rapidez. É ele quem tem os Dons e a inclinação para se insinuar em lugares nos quais não é bem-vindo, a fim de descobrir segredos e agitar as coisas. Quando surge a necessidade, ele é um agitador tanto quanto um espião. Às vezes, isso significa que ele terá de se separar da alcatéia para fazer o reconhecimento do caminho ou seguir a caça, mas, em geral, o Irraka dedicado fica só um pouco à frente dos demais, colocando-se na melhor posição possível para armar uma emboscada enquanto o resto da alcatéia tenta cercar a presa.

Você pode introduzir as habilidades especiais de um Irraka na crônica:

• estabelecendo, dentro do território da alcatéia, uma organização que age em segredo, mas anda criando problemas sutis e perigosos;

• insinuando para os personagens que a alcatéia vizinha está tramando alguma coisa e, em seguida, dando a oportunidade para que um deles entre no território vizinho acompanhado de alguns seres humanos;

• colocando as informações nas mãos de um personagem do Narrador que provavelmente só abrirá mão delas se for enganado ou chantageado — o alvo perfeito para um Irraka.

Os sentidos de desbravador dos Luas Novas estimulam os jogadores a prestar mais atenção ao ambiente que circunda os personagens, o que poderá dificultar um pouco as coisas para o Narrador que improvisa a descrição de uma área. Também permite ao Irraka ser um tipo de "cobaia" do Narrador. Talvez ele seja o primeiro a vislumbrar um espírito horrível ou a perceber que a fornalha é um locus porque ali foram queimados os ossos das crianças vitimadas por um assassino. Quando um dos personagens reconhece, antes dos demais, um aspecto do horror, isso aumenta naturalmente o suspense de uma cena. É claro que também dá ao jogador que interpreta o Irraka a oportunidade de brilhar. Quando você chamar esse jogador de lado para lhe contar o que o personagem está vendo, todos vão curtir a tensão assim criada.

Território

O Mundo das Trevas, visto pelos olhos da maioria dos lobisomens, é bem menor que o nosso. Os lobisomens são criaturas territoriais que se sentem mais à vontade em seu torrão natal do que em qualquer outro lugar e relutam em sair. Não damos valor a nossa capacidade de percorrer distâncias que nossos tataravós julgariam inimagináveis. Os Uratha vêem o mundo mais ou menos como nossos ancestrais o viam há duzentos anos. Para eles, o horizonte fica muito, muito longe, e eles pouco se importam com o que jaz além dessa linha. Nada disso, eles percorrem cada milímetro da terra que consideram sua, em busca de sinais de agressão ou de influência espiritual maligna, ou até mesmo de possíveis maneiras de expandir suas fronteiras.

No início, devido a esse aspecto da natureza dos Uratha, sua crônica provavelmente terá um enquadramento bem reduzido. As novas alcatéias dão um duro danado para defender o pedacinho de terra que chamam de seu e são talhadas para esse tipo de trabalho. A paranóia dá o tom às primeiras partes da crônica, pois a alcatéia nunca terá certeza de que conseguirá sobreviver a um ataque dos Puros ou impedir a tempo uma possível incursão dos espíritos. Com o andamento do jogo, os personagens poderão expandir os limites desse território e deixá-lo brevemente para se aventurar em outros lugares com a confiança redobrada de que tudo ainda estará em segurança quando eles voltarem. Com o passar do tempo, talvez eles adquiram poder suficiente para recrutar lobisomens menos poderosos para defender o território enquanto eles estiverem fora, ou então estabelecer alianças de peso com as alcatéias vizinhas para que o território permaneça em segurança enquanto eles viajam. Por enquanto, porém,

o território da alcatéia será o cenário de sua crônica. Quanto mais rico e detalhado for, melhor será o jogo. Para acertar a mão, é preciso que o processo de detalhamento comece já na criação dos personagens e envolva profundamente os jogadores desde o início.

Rural ou urbano

A decisão de situar o jogo numa área rural ou urbana terá um impacto significativo sobre a impressão geral da crônica e a natureza dos antagonistas que você vai empregar. De novo, uma das principais regras da narrativa aplica-se também a esse caso: descubra o que os jogadores querem. Eles se empolgam com a idéia de interpretar lobos urbanos que rondam as ruas escuras da cidade e que talvez troquem, ocasionalmente, favores ou socos com os vampiros locais, que talvez cacem os insensíveis e inumanos habitantes espirituais da cidade? Ou será que o clássico lugar-comum das histórias de lobisomem — florestas densas e escuras, casas isoladas e comunidades que olham de soslaio para os forasteiros — terá um apelo maior? A atmosfera é a chave: o que é que exprime melhor o conceito que eles fazem de lobisomens modernos e fúria selvagem?

Você terá a opção de mudar esse cenário mais tarde, expulsando os lobisomens de seu território, por exemplo, e obrigando-os a procurar uma nova base de operações, mas isso não se compara ao estabelecimento do território certo logo no início da crônica.

É possível, e até mesmo provável, que o grupo tenha opiniões diversas sobre o tipo de ambiente que os jogadores querem para a crônica. Nesse caso, use isso a seu favor e recorra a uma área de subúrbio ou nos arredores de uma cidadezinha. Isso abre novas possibilidades de conflito dentro da alcatéia, pois os personagens vão discutir se é melhor ampliar o território na cidade ou na zona rural que a circunda.

Finalmente, os detalhes

Detalhar o cenário do jogo pode parecer uma tarefa assustadora. Afinal de contas, esse será o centro de sua história no decorrer da crônica, e um erro cometido no início terá sérias implicações mais tarde. *Seria* esse o caso, não fosse um segredinho que é muito fácil esquecer: você não precisa fazer tudo sozinho. O território que você estará descrevendo pertence aos personagens, e uma boa maneira de estimular essa sensação de propriedade é permitir que os jogadores contribuam para a criação da paisagem. O ideal seria que essa contribuição se desse durante a criação dos personagens.

A maneira como a alcatéia se formou afetará de algum modo a maneira como os personagens se relacionam com seu território. Se os lobisomens mais velhos que os encontraram e treinaram tiverem deslocado o grupo para o outro lado do mundo, talvez os personagens conheçam muito pouco seu ambiente e seu território e, sendo assim, as primeiras sessões podem ser dedicadas à exploração. No entanto, se alguns ou todos os membros da nova alcatéia já conhecem seu provável território, você deve envolver os jogadores no processo de definição dessa área. Você pode tirar alguns detalhes do prelúdio enquanto discute com eles o passado dos personagens. Os lugares mencionados por eles devem ser incorporados ao cenário. Você também pode estimulá-los a discutir os lugares de que mais gostam e outros locais que

costumam visitar à medida que vão colocando os históricos dos personagens no papel. Onde eles costumam se encontrar? Que local seria a primeira linha de defesa em caso de ataque? E a última? Onde fica o melhor campo de caça? Onde eles moram? Onde vivem suas famílias? Que marcos naturais delimitam o território?

De várias maneiras, a definição do território da alcatéia é muito semelhante a um segundo exercício de criação de personagens, só que agora envolvendo todos os jogadores. Se, durante o processo de criação de personagens, vocês tiverem tempo e disposição para tanto, passe uma hora com os jogadores e use uma grande folha de papel para esboçar os principais locais mencionados até então e como eles se relacionam. Ou então procure fotografias de bairros, marcos geográficos ou estruturas urbanas para estabelecer o tom. Tome cuidado para não deixar um jogador monopolizar o processo e saiba que eles não podem definir todos os detalhezinhos do terreno, porque você vai precisar de um certo espaço de manobra tão logo comece a criar as próprias tramas. Mas, com um pouco de sorte, essa sessão dará aos jogadores o mesmo tipo de sensação de propriedade sobre o território que os personagens devem ter. Se um dos jogadores puder desenhar, pintar ou criar imagens digitais de determinados pontos de referência, melhor ainda.

Pessoas e Lugares

Pessoas e lugares têm vínculos profundos. A humanidade, mais do que qualquer outra espécie na face da Terra, tem grande impacto sobre a paisagem. As pessoas redefinem os espaços para seus próprios fins, constroem e destroem para dar lugar a moradias, locais de trabalho e lazer. A natureza das pessoas de uma área deve se refletir no ambiente circundante. Pense nisso como uma versão menor da maneira como os habitantes de uma área conseguem dar forma à Sombra, um reflexo do tema de **Lobisomem**, segundo o qual, as ações das pessoas afetam os arredores. Uma vila aparentemente idílica, na qual as pessoas vivem em razoável harmonia com o ambiente, respeitando as estações e cultivando a terra com métodos mais ou menos tradicionais, provavelmente vai ter construções que seguem os contornos do tereno e utilizam o maior número possível de materiais naturais. Por outro lado, se a mesma área é cultivada por um implacável agronegócio, é provável que seja dominada por conjuntos habitacionais insípidos, *shopping centers* e restaurantes de beira de estrada que se intrometem na paisagem em vez de cooperar com ela.

Vale a mesma coisa para os ambientes urbanos, onde as pessoas que vivem em harmonia com uma determinada área criam uma paisagem urbana dotada de parques, jardins suspensos e um ambiente limpo e sem lixo. Aqueles que decidem sucumbir aos piores instintos da vida urbana podem criar um deserto arruinado de lixo, concreto e alvenaria, tão nocivo para seus habitantes quanto para qualquer outra forma de vida.

São dois extremos, mas dão uma idéia de como o ambiente reflete as pessoas que nele vivem. A maioria dos lugares fica entre esses dois extremos, quase sempre pendendo para o pior, e maioria dos territórios abrange locais que se encontram em diversos pontos desse espectro. Como regra geral, o território da alcatéia começa em péssimas condições e cercado de possíveis ameaças, o que exige ação imediata para que a alcatéia melhore sua sorte. Se você começar a criar vínculos entre as pessoas e os lugares no início da crônica, será mais fácil alterá-los para refletir as ações da alcatéia no decorrer da história.

O Elemento Humano

A humanidade desempenha um papel complicado no mundo de **Lobisomem**. É fácil dizer que os lobisomens crescem imaginando-se humanos, e que prezam suas famílias, mas isso nem sempre é verdade. Poucos lobisomens passam incólumes pela infância e a adolescência: o destino dos Uratha costuma ser uma infância problemática e uma sensação geral de alienação. Alguns *nuzusul* são maltratados até mesmo por suas próprias famílias e aprendem muito rapidamente a guardar ressentimentos em relação aos seres humanos que os cercam. Como resultado, é assustadoramente pequeno o número de lobisomens que acreditam que a vida humana tem algo de mais sagrado do que a vida de um gamo, de um pombo ou de um gato de rua. Eles se importam com seus consortes ou parentes queridos, mas vão estraçalhar qualquer ser humano que os ameace ou aos seus. O medo instintivo que revira o estômago de um ser humano quando há um lobisomem por perto só faz acentuar esse sentimento.

Por outro lado, os seres humanos proporcionam um certo grau de conforto que é difícil encontrar. Nenhum ser humano é capaz de entender realmente o coração de um lobisomem, mas eles podem ao menos tentar. Alguns lobisomens continuam a achar que a humanidade representa sua família mais próxima e ainda se sentem obrigados a proteger a raça humana como um todo. Para esses lobisomens, a humanidade é uma parte importante do motivo pelo qual eles protegem o mundo físico: para preservar seus consortes, pais, irmãos e filhos.

No fim das contas, cabe aos jogadores decidir onde exatamente os personagens se situam nesse espectro. Se quiser interpretar um lobisomem que se importa mais com os direitos dos animais do que com os direitos humanos, o jogador terá esse privilégio tanto quanto o outro jogador que deseja interpretar um lobisomem que acredita honestamente que os seres humanos merecem ser protegidos e não esconde o que pensa. Tente estimular os jogadores que interpretam até mesmo os lobisomens mais anti-sociais a se importar com pelo menos um ser humano, seja a criança do fim da rua que se dá bem com os *pit bulls* do vizinho ou o motorista de ônibus que faz questão de ser amigável, apesar do nervosismo. Isso dará aos lobisomens mais um motivo para lutar, e esses personagens coadjuvantes podem proporcionar mais oportunidades de interpretação. Naturalmente, alguns jogadores resistem a esses vínculos, pois acham que os personagens pelos quais têm afeição acabarão simplesmente assassinados ou capturados por seus inimigos só para provocá-los (isso é verdade, até certo ponto; estamos falando do gênero de horror: ninguém está a salvo). A melhor coisa a fazer é conversar com os jogadores caso eles se sintam relutantes. Garanta que você não vai torturá-los a ponto de acharem que nada do que fazem adiantará alguma coisa, depois peça que eles aceitem o fato de que os entes queridos dos personagens correrão riscos, pois é isso o que torna um "jogo narrativo de fúria selvagem" tão interessante.

Por Onde Começar

Obviamente, não há necessidade de detalhar todas as pessoas que vivem na área ou que a visitam com regularidade. Isso seria ridiculamente trabalhoso e não valeria a pena. No início do jogo, você provavelmente só vai preci-

sar detalhar as figuras de autoridade locais e os indivíduos — tanto os mortais quanto os espíritos — que poderão ser úteis para o desenvolvimento do enredo. Com o passar do tempo, você vai elaborar um elenco maior de personagens, mas as pessoas mais importantes já bastam por ora, além de alguns personagens "de fundo", como comerciantes ou donos de bares.

Também vale a pena localizar os principais centros de interesse para as pessoas da região. Onde elas fazem compras? Onde trabalham? Aonde vão quando querem relaxar e fazer um *happy hour*? Onde elas moram? Qual é a atmosfera desses lugares? A maneira como essas áreas se relacionam dará a você uma idéia de quando as pessoas provavelmente estarão em trânsito e quais vias elas provavelmente vão tomar. Esses pequenos detalhes podem parecer irrelevantes, mas ajudam bastante a dar uma sensação de realismo para a história. Mais do que isso, cria-se assim uma noção de ritmo normal de vida para o território da alcatéia. Tão logo os personagens se acostumem com isso, a menor variação que seja nesse ritmo poderá servir de gancho narrativo, pois ficará a sugestão, para os personagens, de que algo está errado. É mais um exemplo da familiaridade que a alcatéia deve desenvolver em relação a seu território.

Elenco de Apoio

Uma de suas principais funções como Narrador é criar um elenco de apoio para o território dos lobisomens e também todos os outros personagens que eles possam vir a encontrar. Esses personagens geralmente se dividem em três grupos: figurantes, que só aparecem brevemente na crônica; personagens locais recorrentes, que provavelmente formarão o grosso do elenco; e os forasteiros, que representarão desafios de longo prazo para os personagens.

Figurantes

Os figurantes equivalem aos atores que fazem pontas num filme. Estão lá para desempenhar um pequeno papel e ser esquecidos. São os recepcionistas, os entregadores, os lojistas, os guardas de segurança e os campistas que entram e saem da vida da alcatéia sem exercer grande impacto na história. É claro que eles podem interagir brevemente, talvez até mesmo como vítimas dos personagens ou de seus adversários, ou então ganhar um nome, mas não há nada de importante nesses figurantes, a não ser o papel que eles vão desempenhar ao encontrar os personagens. Não perca tempo transformando-os em personagens tridimensionais; as características-padrão fornecidas no Capítulo 8 do **Livro de regras do Mundo das Trevas** serão perfeitamente adequadas caso você precise fazer algum teste em nome deles.

Dito isso, também vale a pena anotar os nomes desses personagens e seus principais detalhes. Às vezes, os acontecimentos ou as ações dos personagens dos jogadores fazem com que alguém que você imaginou como um figurante torne-se um membro importante do elenco. Pode ser que a alcatéia comece a freqüentar um estabelecimento que, para você, seria apenas o cenário de uma única visita; ou uma determinada parte da cidade torna-se mais importante do que você esperava; ou então um personagem convida uma garçonete para sair e deseja conhecê-la melhor. Não dar a devida atenção a esses papéis secundários é uma maneira segura de destruir a verossimilhança do território.

Personagens Locais Recorrentes

Existe sempre a tentação de apresentar somente os personagens que terão alguma relevância para a história. Esse método tem suas vantagens, pois ajuda a acelerar a história e reduz a carga de trabalho do Narrador. Mas ele também tem algumas desvantagens significativas. Primeiro, é algo que pode desfazer o pacto de verossimilhança dos jogadores. Tão logo se acostumem a essa maneira de narrar, eles vão começar a analisar cada pessoa com quem os personagens façam contato ("Como ela se encaixa na história?", "O que ela está tramando?", "Será que ele é um assassino?"). Isso dá a impressão de que o jogo é um enigma a ser resolvido, e não uma história em desenvolvimento. Isso nem sempre é ruim, além de ser uma das marcas registradas das histórias policiais, mas pode prestar um desserviço a uma crônica de **Lobisomem**. A dependência de uma alcatéia em relação a seu território implica que, até mesmo numa área urbana densamente povoada, alguns personagens precisam ser recorrentes para que o cenário pareça natural. Os comerciantes, os policiais e os atendentes do boteco predileto da alcatéia são pessoas com quem os lobisomens provavelmente vão interagir mais de uma vez. Vale a pena detalhar alguns desses personagens de antemão, mas, para muitos deles, isso passará a ser uma necessidade tão logo os hábitos da alcatéia e os locais freqüentados pelo grupo fiquem patentes nas sessões seguintes. Não tenha medo de criar alguns desses personagens de improviso, mas tome nota de tudo e depois acrescente novos detalhes entre uma sessão e outra, como o histórico, os relacionamentos e as características. Você vai se surpreender com a freqüência com que seus melhores personagens nascerão desse jeito.

E, da mesma maneira, não tenha medo de matar suas criações. Afinal de contas, **Lobisomem** é um jogo impregnado de tropos do gênero de horror, e um jogo com fortes elementos de horror precisa de vítimas. O mundo hostil e brutal habitado pelos Destituídos não será plausível se não houver provas claras de que forças homicidas atuam nas sombras e, às vezes, eliminar um personagem recorrente da maneira certa (o que não exclui as garras dos personagens dos jogadores) é o melhor jeito de transmitir a mensagem.

Forasteiros

Os seres humanos não respeitam as fronteiras do território de uma alcatéia. Pode ser que as pessoas que trabalham dentro do território não morem na área, ou vice-versa. O território que abrange uma atração turística pode até mesmo ter uma população inconstante, e alguns de seus habitantes trazem problemas espirituais consigo. Portanto, ao criar o elenco de apoio, não se concentre simplesmente nas pessoas que de fato moram dentro do território da alcatéia, pense também naquelas que vivem fora dele, mas podem exercer algum impacto na área. Essas pessoas vão dar trabalho para a alcatéia. São capazes de afetar o território dos lobisomens, mas também podem partir e passar boa parte do tempo fora da esfera de influência da alcatéia. Algumas dessas pessoas, particularmente aquelas que detêm posições de poder no governo, nos negócios e talvez até mesmo na religião, podem impactar o território da alcatéia sem nem sequer colocar os pés dentro dele, o que faz delas desafios mais significativos para os Uratha, principalmente se os encrenqueiros viverem no território de uma outra alcatéia. Naturalmente, o mesmo se aplica aos amigos e parentes que vivem fora do

território, pois fica mais difícil interagir com eles. Se pensar com carinho nos locais onde vivem os membros do elenco de apoio, você conseguirá transmitir aos jogadores a natureza estranha da vida de lobisomem. Os personagens deles precisam pensar duas vezes antes de ir aos lugares que costumavam visitar facilmente antes da Primeira Transformação.

Antagonistas

Os antagonistas formam um elenco de apoio especial. Eles são os inimigos. Ao assistirmos a um filme ou ao lermos um livro, é raro que todos os personagens coadjuvantes, a não ser os melhores, sejam memoráveis. Os antagonistas, porém, devem ser realmente inesquecíveis. No caso de boa parte do elenco de apoio, você terá tempo suficiente para desenvolver o caráter e as peculiaridades desses personagens no decorrer da crônica. No caso dos antagonistas, esse trabalho precisa realmente ser feito com antecedência. Os antagonistas podem aparecer em apenas uma história, ou talvez numa única sessão de jogo. Você não terá tempo suficiente para desenvolvê-los muito durante o jogo e, se não tiver feito o trabalho com antecedência, eles acabarão insípidos, o que não vai ajudar a inspirar uma resposta emocional nos jogadores. E você vai querer emoção: medo, raiva e até mesmo prazer — quer dizer, neste sentido: "Adoramos a idéia de enfrentar o canalha uma segunda vez".

Como todos os personagens, a maioria dos antagonistas se encaixa em uma das categorias mencionadas até agora. Por exemplo, os lobisomens de alcatéias rivais costumam ser forasteiros. Entre os figurantes temos os capangas, os desafortunados que servem de massa de manobra, os guardas de segurança e outros oponentes do baixo escalão: ficam ótimos numa seqüência de combate ou num pequeno interrogatório, mas provavelmente não permanecerão em cena durante muito tempo.

Os personagens locais recorrentes dão o contraste. Podem não ser as mesmas pessoas para os lobisomens e para a população local. É improvável que um ladrão faça algo que tumultue a Sombra, mas um fofoqueiro realmente maldoso pode alterar o contexto emocional da área o suficiente para chamar a atenção de... alguma coisa. A sociedade veria o primeiro como um vilão, mas não o segundo. Pode ser que os Destituídos encarem a situação do outro jeito. Os forasteiros provavelmente serão os antagonistas recorrentes da crônica: lobisomens das Tribos Puras, espíritos malignos e poderosos (sejam da área ou dos confins das imensidões espirituais) ou até mesmo Destituídos da vizinhança. Numa crônica urbana, os antagonistas podem ser vampiros ou seres humanos que caçam lobisomens. Devido à soberba que demonstram em relação aos efeitos espirituais de sua feitiçaria, os magos também dão bons rivais recorrentes. (No entanto, se o Elodoth fizer seu serviço direitinho, os personagens talvez consigam selar pactos de não-agressão com os vampiros e magos da área que não pareçam tão perigosos a ponto de ser necessário expulsá-los. Esses personagens podem até mesmo passar de antagonistas a personagens locais recorrentes.)

Espíritos

Os espíritos constituem uma outra categoria de elenco de apoio que merece uma seção própria. O mundo espiritual desempenha um papel central em **Lobisomem**, e os lobisomens vigiam com muito cuidado seus habitantes. Os personagens espirituais de sua crônica precisam ser ricamente detalhados, assim como os seres humanos e os lobos da região, para que essa parte da crônica assuma a importância que precisa ter. Naturalmente, você está muito mais familiarizado com os seres humanos e os animais do que com os espíritos. Você encontrará informações bem mais minuciosas sobre o mundo espiritual e seus habitantes no Apêndice Um. Nesse meio-tempo, lembre-se sempre destas orientações:

Mais uma vez, as três categorias fundamentais se aplicam a este caso. Os figurantes são os espíritos mais fracos que povoam a *Hisil* e que os lobisomens podem se dar ao luxo de ignorar, a menos que haja algo errado com esses seres. São os espíritos das árvores, das plantas, dos prédios e de outros nativos da região, ou então os espíritos que entram no mundo físico e ficam por lá durante algum tempo até sua Essência se esgotar e eles precisarem voltar às pressas para o mundo espiritual, ou até que a alcatéia se livre sumariamente deles. No entanto, os "figurantes" espirituais dão o tom e não se deve abusar deles. Um degrau acima, encontramos os espíritos locais recorrentes. Entre eles estão o totem da alcatéia, bem como outros espíritos mais significativos: o espírito da floresta que marca um dos limites do território da alcatéia, o espírito do lago que vive no fundo do vale vizinho e os diversos espíritos volúveis das cidades grandes e pequenas. Os Dominados que os lobisomens tenham deixado viver em seu território pertencem a essa categoria, assim como qualquer espírito fugitivo que decida permanecer imaterial no lado material do Dromo. Os forasteiros são os espíritos poderosos das profundezas das imensidões espirituais, ou os espíritos hostis das regiões que estão fora do controle da alcatéia.

Em geral, esses espíritos são antagonistas e, muitas vezes, adversários diretos: são eles que perturbam, acidental ou intencionalmente, o território dos lobisomens ou as áreas vizinhas. Às vezes, são fontes de ajuda ou ensinamentos, muito procuradas pelos lobisomens que precisam progredir e aprender coisas novas com esses espíritos sábios e antigos. De qualquer maneira, são personagens importantes que causam impacto na crônica e merecem ter um caráter próprio e único. Se estiverem entre as raras exceções que não antagonizam nem se mostram indignadas com os lobisomens, deve sempre haver um motivo para tanto: um espírito absolutamente prestativo é tão incomum que despertará comentários. É muito fácil encarar os espíritos como criaturas idênticas, com personalidades indistinguíveis, mas isso não faz justiça aos temas do jogo. Os lobisomens alçaram-se a uma posição implícita de autoridade sobre o mundo espiritual e os próprios Uratha são, em parte, espíritos. A maioria dos espíritos se ressente dessa autoridade, mas alguns concordam que é preciso respeitar, apaziguar ou ajudar os lobisomens assim mesmo. Seus motivos variam de indivíduo para indivíduo e, portanto, suas personalidades devem ser tão diversificadas e interessantes quanto as das pessoas do mundo físico.

Horror

Assim como os outros jogos da linha Mundo das Trevas, **Lobisomem: os Destituídos** tem como tema as histórias de horror. O jogo tem certos elementos investigativos e misteriosos, fortes elementos de ação e violência, e até mesmo um pouco de humor, mas o horror é sua alma. Pode parecer a escolha lógica, pois muitas histórias de lobisomem são histórias de horror. Mas este jogo traz o lobisomem — a origem do horror — para a frente do palco, em vez de relegá-lo ao

papel de antagonista. Aqui o lobisomem é o protagonista. Portanto, se o horror de ser perseguido por um lobisomem não é uma das opções, de onde vem o horror do jogo? Bem, a definição dicionarizada de horror sugere que se trata de uma sensação particularmente intensa de medo, susto e asco. O que nos leva a perguntar: "Do que os lobisomens têm medo?". Se souber a resposta, você estará no caminho certo para contar histórias de **Lobisomem** realmente irresistíveis.

Do que os Lobisomens têm Medo?

Os lobisomens são criaturas intimidadoras: rápidas, letais e capazes de se recuperar rapidamente. O que consegue deixar uma criatura dessas com medo? No Mundo das Trevas, a resposta é "um monte de coisas". Os lobisomens se recuperam rapidamente, mas não são imortais; eles são fortes, mas não são as coisas mais fortes que existem. Eles sentem dor, e não apenas a dor física. Os lobisomens não são feras devastadoras, são criaturas inteligentes e racionais que se importam com pessoas, coisas e causas. Quando nos importamos com alguma coisa — mesmo que seja apenas com nossas próprias vidas —, há sempre o horror da possibilidade de perdê-la e de nada poder fazer para salvá-la. Ironicamente, para uma raça que supostamente teve de matar seu próprio progenitor, boa parte do horror de **Lobisomem: os Destituídos** gira em torno do conceito de perda: do território, das pessoas, do equilíbrio e do controle. Ah, sim, e se você se lembra dos filmes de lobisomem, então deve saber que muitas vezes são os inimigos mais improváveis que o acabam abatendo. Sendo assim, do que os lobisomens têm medo?

De Si Mesmos

Não seria um jogo a respeito de lobisomens se os Destituídos não tivessem medo de si mesmos. Eles temem os instintos predatórios e incontroláveis que fervilham dentro deles. Temem o estrago que podem fazer às pessoas que os cercam quando são tomados pela Fúria. Têm medo de se tornar pouco mais do que animais ávidos e sagazes, de se entregar ao instinto assassino com uma fúria capaz de transtornar os animais mais selvagens. Os Uratha crescem acreditando não ser mais do que seres humanos comuns, mas o choque da Primeira Transformação — as visões e as mudanças de estilo de vida que a precedem, e a mudança dramática de visão de mundo que vem logo em seguida — deixa muitos lobisomens com os nervos à flor da pele. Eles imaginam se algo assim não poderia acontecer de novo e deixar todo o seu mundo de pernas para o ar. E, toda vez que perdem o controle e sucumbem à Fúria Mortal, essa possibilidade existe. Somente a sorte e talvez a intervenção dos companheiros de alcatéia podem impedir o lobisomem tomado pela *Kuruth* de desmembrar de maneira brutal vítimas inocentes, um completo estranho ou sua esposa grávida.

Essa é a raiz do medo constante que o Destituído tem de perder os entes queridos. Sim, ele receia que seus inimigos envolvam a família em problemas, mas muitas pessoas, como criminosos e policiais, vivem com medo. Muito mais intenso é o medo de que sua própria natureza de lobisomem venha a ferir sua família. A exposição excessiva à verdade sobre a vida do lobisomem pode tornar a pessoa amada vulnerável ao Aluamento ou, pior ainda, colocá-la em risco num momento crucial, vítima das garras letais de um lobisomem Enfurecido. É preciso que os jogadores não vejam

a hora de fazer com que seus personagens assumam a forma Gauru, mas também é preciso que temam um pouquinho essa possibilidade. Será que dessa vez os dados não vão ajudar? Será que dessa vez o personagem perderá o controle e acabará ferindo quem estiver por perto? Os personagens nunca devem se sentir totalmente à vontade com sua nova vida de lobisomem. Os colegas mais sábios e mais velhos da tribo podem orientá-los durante algum tempo, e em seguida abandoná-los. Depois disso, eles terão de se virar sozinhos, tendo como exemplo — por atos ou palavras — apenas os companheiros de alcatéia, o ocasional representante nômade da tribo ou os vizinhos hostis. Para criaturas inerentemente sociais, trata-se de uma existência curiosamente isolada: não podem se revelar para as pessoas da região e não podem confiar por completo em nenhum lobisomem de fora da alcatéia.

Parte do horror do jogo está no fato de que, apesar de todo o seu poder, é horrível ser um lobisomem. Não há horror mais pessoal do que esse.

De outros lobisomens

Exatamente como os lobos comuns, os lobisomens são criaturas territoriais. As alcatéias de lobisomens da região não são amigas nem boas vizinhas: são possíveis rivais, sempre de olho no território da alcatéia com a intenção de anexá-lo ao seu. Os lobisomens não podem se dar ao luxo de revidar e depois dar um tempo. Se o fizerem, seus rivais interpretarão o fato como um sinal de fraqueza e começarão a testar a força da alcatéia.

E o mais horrível é que a alcatéia acabará sucumbindo um dia. Não importa quão fortes os personagens se tornem, a idade e a doença vão se fazer sentir, e os outros Uratha perceberão essa fraqueza. O lobisomem pode sobreviver a todo tipo de batalha com espíritos, Dominados e outras criaturas, e então encontrar seu fim nas garras e mandíbulas de sua própria gente. As histórias de lobisomem não costumam terminar com "e eles viveram felizes para sempre". Terminam, isso sim, com uma luta vã e desesperada pela vida. É fácil mandar essa mensagem até mesmo para as alcatéias mais jovens e convencidas: basta fazer com que esse seja o destino da outra alcatéia que controlava toda a região anos antes.

Em geral, é melhor usar os outros lobisomens das Tribos de Luna como rivais constantes, e não como os principais antagonistas da crônica. A tensão perpétua entre as alcatéias às vezes pode levar a guerras de verdade, mas as alcatéias de lobisomem normalmente fazem parte de uma rede política ampla, fundamentada em poder e status. As mudanças no *status quo* devem ser resultado das ações ou do fracasso da alcatéia. Se os lobisomens levarem uma boa surra mais de uma vez, a notícia será espalhada por espíritos fofoqueiros ou espiões de alcatéias rivais, e esse fracasso logo será avaliado como uma possível fraqueza e motivo para tentativas de reivindicação do território. Se decidir invadir o território de um outro grupo, mesmo que tenha "bons" motivos para tanto, como dar caça a um Dominado, a alcatéia terá de pagar o preço por suas ações. Invadir o território de outra alcatéia é a melhor maneira de começar um conflito sangrento, até mesmo quando, normalmente, as duas alcatéias podem ser consideradas aliadas.

Das Tribos Puras

Os Puros são lobisomens tanto quanto os Destituídos. A seu ver, eles são o modelo de perfeição dos Uratha, e os Destituídos são hereges corruptos que precisam ser varridos da face da Terra. Eles não receberam a bênção dos augúrios, mas recorrem ao poder de totens grandiosos que talvez, se valerem os boatos, façam deles seus escravos. Estão em maior número que os Destituídos na maior parte do mundo. A maioria dos lobisomens sabe alguma coisa a respeito dos Puros — apenas o mentor mais negligente deixaria de mencioná-los para seus pupilos —, mas são poucos os que sabem muito. Como são suas assembléias? Que sacrifícios eles oferecem às grandes feras que veneram? Os Destituídos não sabem. Os Puros nunca chegam ao território de uma alcatéia para discutir teologia ou filosofia. Eles chegam para caçar e matar.

Muitas histórias de horror, particularmente aquelas protagonizadas por psicopatas, baseiam-se no raciocínio alienígena e nos estranhos valores culturais que podem se esconder atrás dos olhos de alguém que parece perfeitamente normal. As Tribos Puras têm esse papel em **Lobisomem**. Seus integrantes parecem lobisomens normais, mas seus valores e visões de mundo são absolutamente diferentes. Os personagens descobrem, de uma hora para outra, que todas as técnicas que desenvolveram para lidar com outros lobisomens de nada servem. É preciso que eles sejam confrontados com o horror de saber que, em meio a tantas coisas aparentemente familiares, eles ainda são ignorantes e estão em perigo. Os Puros representam, para os Destituídos, aquilo que os lobisomens são para os seres humanos: predadores apavorantes que têm a força de um animal, a inteligência de um ser humano e a crueldade combinada de ambos. Os Puros também representam o medo de uma força superior: eles estão em maior número que os Destituídos, e é preciso muita astúcia e habilidade para sobreviver a um ataque total de uma ou duas alcatéias de Puros.

De espíritos

No centro do mito dos Destituídos jaz um senso de responsabilidade pela perigosa ameaça que é a Sombra. A maioria dos espíritos que residem no território dos personagens pode se tornar um tanto quanto familiar depois de um certo tempo, ao menos no sentido de que suas ações serão mais previsíveis. Talvez não seja fácil simpatizar com eles — e os espíritos não simpatizam nada com os lobisomens —, mas, à medida que lidam com os espíritos que têm permissão para ficar em seu território, os personagens começam a entender como os espíritos reagem. Pode ser que eles comecem a entender o que um espírito tanto deseja a ponto de fazê-lo atravessar o Dromo. Os espíritos inferiores podem até mesmo temer os lobisomens. No entanto, as ações tomadas no mundo físico podem gerar espíritos poderosos, capazes de representar sérias ameaças à alcatéia. Essas entidades não costumam chamar muita atenção no início e preferem ficar quietas em seus cantinhos na *Hisil*, fortalecendo-se com os atos que as alimentam. Quando os Uratha finalmente encontrarem essas coisas, pode ser que elas tenham se fortalecido o suficiente para oferecer um desafio de peso à alcatéia. E, nesses casos, o ressentimento natural que muitos espíritos têm pelos Uratha — esses seres que costumam caçá-los, confiná-los e dizer-lhes o que fazer — vem à tona.

Depois, ainda temos aqueles que fogem das imensidões espirituais em busca de abrigo, poder ou de um novo lar nos arredores relativamente calmos da área adjacente ao mundo físico. Alguns desses desesperados fugitivos espirituais chegam a se arriscar no mundo material sacrificando a Essência que os sustenta em troca da segurança que o Dromo porventura tenha a oferecer. Esses fugitivos podem ser bem mais

poderosos que aqueles encontrados naturalmente no território da alcatéia, e suas ações são mais difíceis de prever. Muitos romperam os laços que originariamente os ligavam ao mundo físico e transformaram-se em abstrações assustadoras daquilo que foram um dia. Um espírito da fome é uma criatura simples, centrada na coisa que a sustenta e motiva, mas, se já existir há séculos nas imensidões espirituais, talvez traga consigo idéias diferentes a respeito da fome, tomadas dos espíritos que consumiu, e idéias de privação oriundas de diversas épocas da história. São criaturas inteligentes e ardilosas que representam um verdadeiro desafio para a alcatéia, independentemente do lado do Dromo que lhes sirva de morada.

Por último, existem os espíritos que encontraram um ser humano ou outro hospedeiro no mundo físico. O Dominado que resulta desse contato é mais um sintoma do atual caos que grassa pela Sombra. Muitos espíritos acham mais fácil viver do lado carnal do Dromo. Ali eles se escondem de forças espirituais mais poderosas que talvez tenham ameaçado consumi-los, mas podem coletar energia emocional e afetar o mundo que os cerca com suas próprias habilidades. Os Dominados dão adversários excelentes para uma crônica de **Lobisomem**, no mínimo porque conectam os dois mundos exatamente como os lobisomens. Estão ancorados tanto no mundo humano como no mundo do espírito. Devido a sua natureza dupla, são mais difíceis de identificar e ainda mais difíceis de avaliar, pois o espírito dominador se esconde dentro do hospedeiro. Pode ser que a alcatéia só comece a fazer idéia da periculosidade de um Dominado quando finalmente enfrentá-lo em combate.

Como elemento do gênero horror, os espíritos representam inerentemente a idéia de conseqüência. Quando um assassino ronda um quarteirão, matando vez após vez sem ser apanhado, os espíritos perigosos que se fortalecem com a matança são uma conseqüência. Representam diretamente as ramificações dos atos do matador, mas também representam as conseqüências da não-captura do assassino. A comunidade que tem uma história secreta marcada pelo preconceito pode ter engendrado uma forte ameaça espiritual que ressalta a enormidade dos atos violentos que ali ocorreram, mesmo que a fachada pacata da comunidade não forneça nenhum indício a esse respeito. A maioria dos espíritos representa a fraqueza e o egoísmo da humanidade, mas também reflete os defeitos dos próprios Uratha. No mundo animista de **Lobisomem**, os espíritos são um lembrete direto de que o mal não deixa de ser uma ameaça medonha só porque não é aparente. Toda ação tem uma conseqüência e a alcatéia precisa estar sempre vigilante para combater essas conseqüências.

Das Hostes

Os lobisomens e os Dominados não são as únicas criaturas que conectam os dois mundos. As *shartha* — ou Hostes, das quais os Azlu e os Beshilu são dois exemplos — também são capazes de transitar entre os mundos. Algumas são tão poderosas quanto os lobisomens, mas seus objetivos são totalmente distintos. Ao contrário dos lobisomens, elas não respeitam nem reconhecem os territórios. Vão aonde querem ir e resistem a qualquer interferência em seus planos — e podem ser muito difíceis de rastrear. Como é que uma alcatéia conseguiria vigiar cada rato, cada aranha? Como saber qual deles porta a inteligência coletiva?

As Hostes se deixam levar por seus instintos. Não se pode permitir que cumpram as metas que foram programadas para alcançar — se não for contida, qualquer uma das Hostes transformaria o mundo num inferno vivo. Pior ainda, seus instintos também as enchem de um ódio virulento pelos lobisomens. Quando estão em pequeno número, escondem-se em lugares escuros para não chamar atenção. Mas, quando ganham força suficiente, sentem a necessidade de eliminar seus odiados perseguidores. Os Beshilu destroem aos poucos o território de uma alcatéia e atacam em massa ao surpreender os inimigos desavisados. Os Azlu tecem grandes teias nos arredores dos loci e esperam capturar alguns lobisomens. E sempre podem usar a aparência humana para ocultar sua natureza abominável.

As Hostes são um excelente contraponto para a loucura familiar dos Puros ou a estranheza mística dos espíritos. Mesmo quando não estão atacando as alcatéias que encontram pelo caminho, seus planos geralmente as levam a um conflito direto com os lobisomens. Poucas alcatéias permitiriam de bom grado que os Azlu estrangulassem o mundo espiritual e o apartassem de seu território, tornando o Dromo intransponível para todos, exceto sua própria espécie. Poucas alcatéias aceitariam voluntariamente o risco que acompanha a mistura caótica dos mundos físico e espiritual provocada pelos Beshilu.

Tanto os Beshilu quanto os Azlu são grandes agentes da mudança numa crônica. Transmitem a idéia de que outras forças atuam neste mundo, além daquelas que os lobisomens costumam encontrar nos limites de seu território. Representam os agentes desconhecidos da ruptura e o horror de ter a vida devastada por forças fora de controle e além da compreensão. E, naturalmente, são criaturas próprias de um horror bastante físico. Quando a pele roubada de um ser humano se parte, para de dentro dela sair uma horda de aranhas ou ratos, é raro o lobisomem que não sente uma pontada de medo.

De Seres Humanos

Não é difícil o lobisomem sentir-se superior à humanidade. Os seres humanos são fracos. São vitimados com facilidade pelos Uratha e falta-lhes a verdadeira compreensão dos fatos espirituais do mundo. No entanto, a humanidade tem uma vantagem enorme sobre o Povo: o tamanho da população. Mesmo nos territórios dos Uratha, os seres humanos são mais numerosos que os lobisomens à razão de centenas ou milhares para um. Se descobrir os monstros que se escondem nas matas ou nos becos escuros da cidade, a humanidade será capaz de fazer valer sua superioridade numérica e sua competência tecnológica sobre o Povo. Os efeitos do Aluamento protegem um pouco os personagens, mas não se pode contar com isso, e as pessoas não precisam ver lobisomens Enfurecidos para desconfiar que eles são diferentes. E nós, seres humanos, apesar de toda a nossa alardeada civilização, somos tão propensos quanto qualquer animal a desconfiar daqueles que são diferentes.

Num nível mais impalpável, a humanidade é responsável por muitas das outras ameaças enfrentadas pelos lobisomens. Nós, seres humanos, não recebemos um lugar especial no universo: nós o conquistamos por conta própria. O tamanho de nossa população e nossa capacidade cada vez maior de manipular o meio ambiente têm efeitos profundos sobre o lado espiritual do Mundo das Trevas. Os jogadores talvez passem várias sessões de jogo lidando com os problemas espirituais de seu território só para ver todo o trabalho arruinado pelas medidas da câmara de vereadores local ou de

uma empresa interessada na área. Essa é uma parte do poder absoluto dos seres humanos. Um espírito, seja um Dominado ou um espírito poderoso das profundezas da Sombra, pode ser derrotado em combate ou obrigado a selar um pacto que o impedirá de criar problemas. É muito mais difícil manipular a opinião pública ou a estratégia de negócios de uma empresa. Os seres humanos são assustadores para os lobisomens porque, em geral, matá-los não é o suficiente.

Os seres humanos representam o horror de ser derrotado pela superioridade numérica do inimigo. Por mais forte que alguém seja, por mais poder que tenha obtido, ainda é possível ser esmagado pela massa absoluta dos opositores. Um homem de nada vale contra uma multidão.

Do desconhecido

Nem tudo o que o lobisomem enfrenta é algo que ele consegue compreender. No Mundo das Trevas, toda espécie de coisas inexplicáveis e apavorantes esconde-se onde não se pode vê-las: criaturas monstruosas que as lendas do Povo não conseguem explicar, assombrações bizarras que nada têm a ver com o mundo espiritual, pessoas estranhamente inumanas que foram alteradas por algo desconhecido. Não tenha medo de criar histórias e antagonistas não explicados nem sugeridos neste livro. Se quiser contar uma história sobre uma estranha sala de cirurgia na zona do porto que cria coisas monstruosas a partir de mendigos seqüestrados, e tem como cirurgião-chefe algo que nada tem de humano, você não terá de explicar quem... *o que* ele é. Talvez não seja um vampiro, nem um Dominado, nem algo que os lobisomens conheçam. Não se esqueça de que os lobisomens temem aquilo que não entendem — e não deixe os jogadores se esquecerem disso.

Para além do medo

Mas o horror é muito mais que o medo. O horror tem a ver com asco, trauma e impotência. No fim das contas, os inimigos podem ser combatidos e superados. Com o tempo, o medo que se tem deles vai desaparecendo. O horror é mais duradouro, porque se aloja, em parte, na consciência da pessoa, não a deixando esquecer o momento em que sentiu essa emoção pela primeira vez. Contudo, o horror é uma resposta difícil de evocar. Raramente consegue-se manter o tom de horror durante toda a crônica. Em vez disso, tente evocar momentos específicos de horror em suas histórias: momentos que espantam a complacência de jogadores e personagens e fazem-nos recordar como o Mundo das Trevas pode ser maligno, perigoso e desagradável.

Sangue, tripas e efeitos especiais

A sanguinolência pode ser uma fonte de horror. Há uma parte de nós que fica horrorizada ao ver algo que deveria estar dentro de um corpo espalhado e exposto no chão. Isso nos faz lembrar como nossos corpos são vulneráveis e com que facilidade podemos morrer. Geralmente é uma boa maneira de introduzir o horror no início da crônica. Levamos vidas isoladas da realidade da morte. A carne que ingerimos vem embalada e pouco lembra o animal que foi um dia. Com sorte, pouquíssimos de nós terão presenciado uma morte violenta. Essas coisas ainda têm o poder de nos deixar chocados.

E, no entanto, como qualquer fã de filmes sanguinolentos pode atestar, essa reação vai se embotando com o tempo. Quanto mais a mente humana prova de uma determinada coisa, mais ela se acostuma. Os filmes que, de tão assustadores, não deixavam você dormir à noite, passam a ser velhos conhecidos, que fazem você rir tanto quanto pular da poltrona. Os filmes novos têm de elevar substancialmente o teor de sanguinolência para produzir em você o mesmo resultado.

O mesmo vale para a sanguinolência em sua crônica. No início, as descrições vívidas de sangue, vísceras e outros vestígios da batalha vão ter um impacto significativo tanto nos jogadores quanto nos personagens. Mas, com o passar do tempo, eles vão se acostumar com as vísceras. Afinal de contas, **Lobisomem** costuma criar inúmeras oportunidades para esse tipo de coisa.

Portanto, como você vai manter a sensação de horror durante toda a crônica?

A Manutenção do Horror

Um dos desafios mais difíceis a sua frente é manter a crônica horripilante. Como já dissemos, o horror muitas vezes contém um elemento chocante e imprevisto. Às vezes, trata-se de algo inesperado. Outras vezes, trata-se de algo inesperado que acontece de maneira inesperada.

Naturalmente, o horror às vezes não vem do inesperado, e sim das coisas que os personagens temem que venham a se concretizar. É provável que isso se aplique mais aos entes queridos dos personagens. Faz parte da natureza de lobisomem saber que o mundo é muito mais perigoso e complicado do que as pessoas normais imaginam. Os personagens conhecem os perigos do mundo, mas não têm como alertar as pessoas que amam. Só lhes resta torcer para que consigam protegê-las e temer o fracasso. Agora, se não conseguirem protegê-las, isso vai gerar, por si só, um certo tipo de horror. O fato que tanto se temia acaba ocorrendo. Mas, e se o mundo secreto afetar os amigos ou os familiares de um personagem de uma maneira inesperada? Quem sabe um namorado se transforme em *duguthim* ou, o que seria mais inesperado, a fonte de poder de um espírito recém-nascido. O medo, a dor ou a raiva da pessoa amada tornou-se tão forte e tão dirigida que deu origem a um novo espírito, que agora acelera seu crescimento disseminando essa emoção entre os amigos e familiares do lobisomem. A forma do inimigo pode ser conhecida, mas a maneira como ele se expressa é diferente.

Essa é uma das vantagens da natureza territorial de **Lobisomem**. Os personagens acabam conhecendo e amando (ou detestando) as pessoas e os lugares de uma região. Com o passar do tempo, você pode começar a aumentar o nível de horror ao fazer com que as ameaças rondem mais de perto as vidas dos personagens. Uma coisa é ver um perfeito estranho Dominado; quando a vítima é um conhecido que freqüenta o bar local, a história é outra. Se um membro da família é possuído, o personagem tem diante de si algumas das escolhas mais difíceis que existem. O lobisomem talvez seja capaz de matar um estranho que tenha sido Usurpado sem muita hesitação, mas ele conseguirá fazer a mesma coisa no caso de uma sobrinha?

É preciso administrar com cuidado essa progressão nos níveis de perigo e impacto. Se você abusar das ameaças aos amigos e familiares dos personagens, esse recurso logo perderá força. Use-o espaçadamente e os jogadores ficarão ansiosos para ver qual personagem será o próximo a passar pela provação emocional. Pode parecer um grande desafio no início, mas, com o passar do tempo, isso acabará se tornando natural, pois você aprenderá a "sacar" os jogadores e perceber quando estão ficando entediados ou achando tudo muito batido. Como tudo na vida, suas habilidades de Narrador vão aumentar com a experiência de conduzir uma crônica.

Enredo

Até agora, nós nos concentramos na criação de um cenário e de personagens para a crônica. E o enredo, a história que a crônica vai contar? A natureza dos Destituídos implica que sua história é a história da terra reivindicada e defendida por eles. Há uma relação íntima entre os lobisomens e seu território, o que significa que boa parte do enredo terá origem nas coisas que ameaçam a terra e as pessoas que nela vivem. Portanto, se você dedicar um bom tempo à elaboração do cenário, a tarefa de esboçar enredos vai se tornar muito mais simples. Na verdade, vale a pena simplificar as coisas na primeira parte da nova crônica, porque isso dará aos jogadores e aos personagens a oportunidade de conhecer as pessoas, os espíritos e a terra antes que você comece a aumentar o nível de perigo. As ameaças não terão muita importância se tiveram como alvo uma área que os personagens ainda não começaram a imaginar como sua propriedade. Além disso, essa é sua chance de começar devagar e ir se acostumando ao papel de Narrador e de descobrir o que os jogadores esperam *realmente* da crônica.

As Primeiras Histórias

A primeira história de qualquer crônica será um desafio. Você ainda estará se acostumando com o jogo e os jogadores; eles estarão se acostumando com os personagens, com o território e talvez até mesmo com as regras. A última coisa que você precisa é uma história complexa e desafiadora demais. Simplifique a primeira história de sua crônica. Crie um problema que possa ser isolado, confrontado e resolvido com relativa facilidade. Se você tem planos para uma série maior de histórias, inclua algumas alusões a isso, mas mantenha a história principal simples e independente. Isso dará a você e aos jogadores bastante tempo para se concentrar em conhecer tudo, mas também trará recompensas imediatas para todos os envolvidos.

Grandes Séries, Pequenas Histórias

A maioria das crônicas de **Lobisomem** gira em torno de um território, o que as torna ideais para as séries de longa duração. Por estarem ligados a um local, os personagens têm de lidar com as conseqüências de seus atos, e as conseqüências representam um grande componente de **Lobisomem: os Destituídos**. As ações no mundo real têm conseqüências no mundo espiritual e vice-versa. As vidas que os Destituídos levam hoje são consideradas conseqüência direta do fato de seus ancestrais terem abatido e substituído Pai Lobo. Os problemas que aparecem na Sombra são conseqüência do fato de a humanidade ter podido crescer e se fortalecer longe do jugo dos espíritos. São todos exemplos de conseqüências resolvidas no macrocenário, mas a mesma coisa se aplicaria aos lobisomens no microcenário da alcatéia e seu território. O desfecho de uma história pode ter conseqüências inesperadas. Por exemplo, os membros da família de um Usurpado podem aparecer à procura dos assassinos do parente, ou os espíritos locais podem começar a desconfiar de uma alcatéia propensa a recorrer primeiro à violência para lidar com espíritos encrenqueiros. Às vezes essas conseqüências aparecem de imediato. Outras vezes, só muito mais tarde. De qualquer maneira, os personagens não têm a opção de evitar (por estarem confinados ao território) ou ignorar a questão (pois o problema só fará piorar e talvez venha a causar estragos no mundo espiritual, criando problemas ainda maiores para os personagens).

Portanto, é melhor pensar na crônica em dois níveis. Existe o nível individual da história, no qual os personagens enfrentam um desafio e lidam com ele. E existe um nível maior, as tramas das grandes séries que determinam o desenvolvimento do território da alcatéia. Depois de conduzir uma ou duas histórias introdutórias, comece a pensar na primeira grande trama para uma série. As histórias introdutórias darão uma idéia do que os jogadores realmente gostam, seja a interpretação fiel, o combate puro e simples, a investigação ou o patrulhamento do território à moda dos lobos. Pode ser que esses aspectos sejam completamente diferentes daquilo que eles disseram que queriam quando você começou a planejar a crônica, porque, às vezes, aquilo que as pessoas esperam de um jogo narrativo e aquilo de que elas realmente gostam, como virão a descobrir mais tarde, são coisas bem diferentes (eis aí um bom motivo para dedicar boa parte de sua energia à criação do território e do elenco de apoio, e não ao enredo; é mais fácil reciclar os primeiros, e adaptá-los a um estilo de jogo diferente, do que o último). Isso deve dar a você uma idéia de como devem ser os principais antagonistas que os personagens vão enfrentar. Alguns exemplos:

- uma horda de fugitivos espirituais que se esconde na população local;
- uma pessoa que, por meio de seus atos, perturba o mundo espiritual;
- um espírito que se fortaleceu com uma série de acontecimentos no mundo físico, como assassinatos ou acidentes automobilísticos, e está usando seu poder para aterrorizar os espíritos da região;
- uma alcatéia vizinha que decidiu que os personagens são fracos e que o território deles está pronto para ser conquistado.

As histórias seguintes devem, portanto, começar a preparar essa ameaça maior, à medida que os lobisomens começam a lidar com as conseqüências do interesse desses adversários no território da alcatéia, sejam os assassinatos cometidos por um Usurpado ou as incursões de uma alcatéia rival. No decorrer da série, que pode ter entre duas ou três e muitas histórias, vale a pena apresentar alguns problemas aleatórios e tangenciais, ligados ao mundo espiritual ou às pessoas da área. Coisas aleatórias e sem relação acontecem no mundo real e também podem ajudar a fazer um universo ficcional parecer mais real, desde que você não esqueça que as ações de todos os envolvidos sempre devem ter conseqüências.

Recomeços

Durante algum tempo, sua crônica vai praticamente se escrever sozinha. Depois de introduzir alguns elementos e lidar com as conseqüências das ações dos personagens, você pode deixar essas histórias se resolverem na seqüência em que os jogadores decidirem atacá-las. No entanto, depois de algum tempo, você vai ter de começar a introduzir novos elementos no enredo, criar novas séries — desde que nenhuma catástrofe elimine os personagens ou transforme o território deles numa bagunça alucinada e infestada de espíritos, o que obrigaria as alcatéias vizinhas a assumir o comando. Os jogadores podem ajudar você decidindo expandir as fronteiras do território tão logo os personagens passem a controlá-lo. É a oportunidade perfeita para semear novos antagonistas ou problemas para os personagens enfrentarem.

Mas, se você vai apresentar uma nova ameaça, é melhor fazer com que ela se insira numa série maior de histórias, e não numa história só. Se você apresentar uma das Hostes certa noite e uma das Tribos Puras numa outra ocasião, isso vai parecer a crônica "do monstro da semana" e diminuirá a sensação de adequação e conseqüência responsável pelas boas histórias de **Lobisomem**. Se os Beshilu estão invadindo e poluindo o território da alcatéia, isso alimentará uma série inteira de histórias, pois a alcatéia tentará rechaçar um inimigo tão poderoso quanto seus próprios integrantes, mas sem as mesmas preocupações territoriais. Se os Puros aparecerem, será uma questão que afetará não só o grupo, como também todas as alcatéias de lobisomens da área.

A apresentação de novos antagonistas é um método comprovado de agitar uma crônica que anda meio sem graça, mas é preciso fazer isso com comedimento. Se introduzi-los como mais um problema no território da alcatéia, fora os que já existem, os personagens, ou até mesmo os jogadores, talvez comecem a se sentir sobrecarregados. Se os novos antagonistas aparecerem do nada, pode ser que você prejudique a sensação de realismo do jogo. Muitas vezes, a abordagem mais simples é começar a planejar a conclusão da atual safra de histórias em andamento e passar a dar indícios da ameaça que está por vir. Os amigos dos personagens talvez comecem a reclamar de uma infestação de ratos, ou então os personagens sentem o cheiro de um lobisomem completamente desconhecido nos limites de seu território. Eles questionam os informantes Destituídos de plantão, mas nenhuma das alcatéias vizinhas tem novos integrantes. Mais tarde um ou dois dos outros alfas admitem ter topado com a mesma coisa. Esses indícios dão idéia de que algo novo se aproxima sem entregar o jogo nem distrair os jogadores, afastando-os das atuais preocupações de seus personagens. Não é uma maneira muito sutil de prenunciar os acontecimentos, mas, quando a crônica tem como base uma determinada localidade, a manutenção do pacto de verossimilhança dos jogadores exige que você transmita a idéia de que novas ameaças estão se instalando, em vez de simplesmente fazê-las aparecer na porta dos lobisomens. O mundo espiritual é particularmente útil para esse tipo de coisa, pois os espíritos têm mais consciência dessas ameaças parcialmente sobrenaturais. A migração gradual de espíritos refugiados para o território da alcatéia indica que algo anda muito errado num outro lugar, mas se já estiver ocupada com os atuais problemas, a alcatéia não terá tempo para investigar. Quando essa migração se transformar numa invasão, aí a alcatéia terá idéia do tamanho da encrenca.

Os novos indícios tampouco precisam ser sobrenaturais. A descoberta repentina de topógrafos no território da alcatéia ou de avisos de obras colados nos postes pode indicar um futuro interesse empresarial no território. O desaparecimento súbito de uma pessoa que faz parte do círculo social da alcatéia poderia sugerir um monte de coisas, desde a Indução ou Usurpação da pessoa desaparecida até um membro agressivo da família que anda fomentando graves aborrecimentos na Sombra.

A chave para uma boa transição de um conjunto de ameaças para outro é começar a indicar para os jogadores que algo está errado, sem revelar exatamente o que é a ameaça até o último perigo do antigo conjunto de tramas ser resolvido. Conclua a última história, quem sabe com uma bela batalha contra o principal antagonista, depois deixe que eles comecem a investigar aquela preocupaçãozinha que andam remoendo bem lá no fundo de suas mentes. Se fizer

isso, você evitará o anticlímax que às vezes acompanha a resolução de uma grande trama, pois dará aos personagens algo para fazer imediatamente. Isso também reforça a idéia de que os lobisomens estão condenados a lutar sozinhos e sem direito a trégua para proteger seu território.

Fim

Todas as boas histórias um dia chegam ao fim, mas o problema de muitas crônicas é que isso nunca acontece. Muitas crônicas simplesmente são interrompidas, sem um desfecho definido. Às vezes, é melhor terminar a crônica antes que algo assim aconteça. Se você — ou talvez os jogadores — está começando a se desinteressar pela crônica, então é hora de terminá-la.

Pare de planejar ou conduzir histórias isoladas e comece a se concentrar nas tramas que já existem. Pare de introduzir novos elementos no território da alcatéia e deixe os atuais elementos da história se resolverem. Comece a planejar um grande confronto com o principal antagonista. **Lobisomem** é um jogo que dá grande ênfase ao combate feroz e sanguinolento. Quando o principal antagonista finalmente tombar, que seja pelas garras e presas da alcatéia Enfurecida que se entrega a sua sede de sangue.

Você sempre pode voltar a essa alcatéia e a seu território depois de um intervalo de semanas, meses ou anos. Pode ser que você decida parar por aí mesmo e conduzir uma crônica inteiramente diferente de **Lobisomem**, um outro jogo da linha Mundo das Trevas ou, quem sabe, uma mistura de dois ou três deles. Talvez você reaproveite alguns elementos da velha crônica nas novas histórias. Se vocês começarem a jogar **Vampiro: o Réquiem** na mesma cidade onde se passava a crônica de **Lobisomem**, os antagonistas vampiros da velha crônica podem aparecer na nova. Qualquer que seja a decisão, você não vai se arrepender de dar à crônica um clímax adequado. Nas mentes das pessoas, a crônica que terminou bem sempre será lembrada com mais detalhes do que outra que nunca terminou.

À mesa

Muito bem, agora você já sabe criar e desenvolver um cenário, adaptar a história às necessidades dos personagens e introduzir o horror no jogo. Você já pode começar, é só reunir os jogadores, e pronto. Chegou a hora da lição mais importante da arte narrativa. Ao se sentar com os jogadores e começar a apresentar a história, lembre-se de uma coisa: o enredo nunca sobrevive ao contato com os jogadores. O enredo é o resultado de sua imaginação febril e, ao contrário de um dramaturgo ou diretor de cinema, você não pode obrigar os jogadores a seguir os caminhos que traçou para eles. Com várias outras imaginações atuando, sua história vai sofrer reviravoltas inesperadas. Mas, acredite ou não, essa é uma boa notícia. Significa que você não terá de detalhar todos os pequenos aspectos da trama de antemão, porque, se fizer isso, você só vai garantir que os jogadores sigam numa direção completamente diferente. Não, o melhor enredo para **Lobisomem: os Destituídos** é aquele que prevê uma série de locais, personagens e acontecimentos que podem ser transferidos e manipulados de acordo com a necessidade e as reações dos personagens.

Como Narrador, você não pode ser superprotetor em relação ao enredo. É preciso que a crônica agrade a todos. Se a trama criada por você depende da visita dos personagens a um local específico, você está encrencado, porque as leis da narrativa implicam que é justamente para lá que eles não vão querer ir. O enredo precisa ser suficientemente flexível para permitir que os jogadores sigam vários caminhos diferentes.

A Oferta

A Oferta é uma idéia retirada do teatro espontâneo e da comédia de improvisação, mas funciona igualmente bem nos jogos narrativos. A Oferta ocorre quando um participante apresenta uma nova idéia ou um novo conceito e os demais reagem. As Ofertas são o principal recurso à disposição dos jogadores para afetar o cenário e o enredo no decorrer da crônica. Por exemplo, eles podem sugerir uma visita a um estabelecimento, bar, lago ou barraco que nunca foi mencionado antes. Nada indica que o lugar exista, mas tampouco há indícios em contrário. Se isso vai fazer a crônica avançar, não há por que não aceitar a Oferta e incorporá-la ao jogo. O mesmo se aplica a personagens ou grandes marcos da paisagem. Também pode se aplicar a fatos locais ou do passado dos personagens que até então não foram explicitados nem detalhados.

Como Narrador, você tem o poder de recusar a Oferta. Mas só faça isso se tiver um bom motivo. Por exemplo, pode ser que a Oferta contrarie a continuidade já estabelecida para a crônica, ou talvez não haja espaço para algo desse tipo no cenário, no elenco de apoio ou no enredo da crônica que você concebeu. Esse último motivo, isoladamente, nem sempre é argumento para a recusa; pode ser que a Oferta realmente ajude a aprimorar aquilo que você planejou e talvez permita que você crie uma trama mais interessante a partir disso. Um bom motivo para recusar uma Oferta é o jogador se aproveitar dessa flexibilidade para favorecer seu personagem. A idéia da Oferta é dar fundamento e variedade ao cenário e permitir que os jogadores tenham participação no desenvolvimento de seu próprio território. Não é para servir de *deus ex machina* para que os jogadores introduzam elementos cênicos aleatórios em benefício próprio. Você vai levar um tempinho para perceber quais Ofertas deve aceitar e quais recusar; portanto, é melhor pecar por excesso de zelo quando você ainda é um Narrador iniciante.

O jogo narrativo fica muito mais divertido quando se trata de um processo colaborativo. Você e os jogadores estão contando a história juntos, mas só eles estão interpretando os personagens o tempo todo. Ouça com atenção as sugestões dos jogadores à medida que eles discutem o que está acontecendo. É possível que eles inventem uma explicação muito melhor que a sua para a situação. Se for esse o caso, jogue fora suas idéias originais e trabalhe com os novos ingredientes que os jogadores, meio sem querer, acrescentaram ao bolo. Eles não precisam saber que você fez isso. O resultado é um jogador que vai se achar muito esperto por ter decifrado sua trama, e um grupo que, a partir de agora, vai respeitar suas habilidades de roteirista. Mas não faça isso

sempre. Se perceberem que sempre conseguem adivinhar para que lado o enredo caminha, os jogadores vão perder rapidamente o interesse pela crônica.

A flexibilidade é seu eterno lema. Se você é do tipo que pensa rápido, aparece com novas idéias sem precisar respirar e adapta as que já tem às novas circunstâncias, você dará um belo Narrador. Parece intimidador no início, mas lembre-se de que se trata de um *jogo* narrativo. A idéia é que todos se divirtam, inclusive você. Quando necessário, você pode aliviar a pressão de maneiras bem simples, e a primeira delas é pedir um tempo.

Tempo!

Uma coisa realmente importante e que você não deve esquecer é, se precisar pedir um tempo, faça isso. Os jogos narrativos têm de ser divertidos. O Narrador estressado e inseguro vai privar a si mesmo e aos jogadores de toda a diversão. Não tenha medo de pedir uma pausa de dez minutos aos jogadores para bolar as particularidades de um determinado local, personagem ou de uma reviravolta no enredo. Os jogadores podem ir tomar alguma coisa, pedir uma pizza ou curtir alguns jogos eletrônicos enquanto você põe suas idéias em ordem. Recomece a sessão quando estiver confiante e a par de tudo.

Não existe Narrador capaz de conduzir jogos de cinco ou seis horas sem algumas pausas e um pouco de zoeira. Às vezes, é melhor estabelecer um limite claro entre a hora de zoar e a hora de jogar com uma bela pausa. Seria algo entre um intervalo comercial na programação da TV, que nos dá a oportunidade de tomar um cafezinho e ir ao banheiro, e um pedido de tempo numa partida esportiva, que dá ao árbitro alguns minutos para resolver as coisas e garantir tranqüilamente a continuidade do jogo. E, nunca se sabe, pode ser que os jogadores também gostem da idéia. Interpretar continuamente um personagem pode ser cansativo, principalmente quando a história é muito intensa. Se os jogadores começam, volta e meia, a sair do personagem e a fazer brincadeiras "fora de cena", provavelmente está na hora de todos fazerem uma pausa.

E não tenha medo de interromper o jogo durante algumas semanas. Se você precisa dar um tempo na crônica, faça isso. É muito melhor dar aos jogadores algumas semanas de folga e voltar revigorado do que jogar a diversão pela janela ao conduzir uma sessão estando despreparado ou sem entusiasmo. Eles vão acabar agradecendo você por isso.

Anotações

Já estabelecemos que não é preciso detalhar todo e qualquer elemento do cenário de antemão e que o ambiente provavelmente vai se desenvolver durante o jogo. Muitos jogadores atentam para questões de continuidade e têm boa memória. Se você estabelecer que o tempo de viagem entre a choupana no meio da floresta que serve de ponto de encontro para a alcatéia até o lago mais próximo é de três horas e, algumas sessões depois, disser que se trata de uma caminhada de um dia e meio, eles vão notar a discrepância. Se eles apontarem o problema ou se preocuparem com isso, você poderá dar adeus ao pacto de verossimilhança e à atmosfera da sessão.

Essa é uma das armadilhas da narrativa que pode ser facilmente evitada fazendo-se duas coisas: tomar notas e depois reescrevê-las. Fazer anotações copiosas durante a sessão é uma habilidade crucial para o Narrador. É inevitável: aquilo que você esquecer de anotar será exatamente aquilo que os jogadores vão recordar e cobrar nas sessões seguintes. Você precisa tomar nota dos novos personagens, ou de novos detalhes sobre os antigos, novos locais, mudanças nos espaços ou qualquer coisa que tenha efeito permanente sobre o ambiente de jogo e que possa tornar-se recorrente numa futura sessão. Para anotar as informações, você pode usar os métodos tradicionais ou usar um computador. Muitos Narradores usam fichas de arquivo, cadernos de capa dura ou fichários para registrar as informações do jogo. Usa-se uma página ou ficha para todas as informações pertinentes a um determinado personagem, organização ou local, que será atualizada entre as sessões a partir das notas do Narrador. Um *laptop* ou PDA pode ser usado da mesma maneira, mas algumas pessoas não os acham tão convenientes durante a sessão de jogo.

Vale a pena, particularmente, tomar nota de todos os novos pormenores a respeito do território da alcatéia. Você vai querer acrescentar esses detalhes ao mapa geral da área mais tarde, mas é provável que isso tome muito tempo se for feito durante a sessão. Se você tem acesso a um computador, os programas de cartografia são valiosos. Existem programas disponíveis para a maioria das plataformas, criados especificamente para os RPGs, que podem facilitar bastante sua vida. Não sendo esse seu caso, o bom e velho papel milimetrado funciona muito bem, pois oferece uma grade já pronta para você desenhar o mapa na escala que escolher.

Redação

A redação, entre um sessão e outra, das notas que você tomou ajuda a fixar em sua mente os detalhes da última sessão de jogo e não deixa você esquecer as coisas de que precisará cuidar antes da sessão seguinte. Também é a oportunidade perfeita para reunir todas as suas anotações da sessão de jogo e dar algum sentido a elas. Você pode, por exemplo, acrescentar os detalhes que inventou na hora ou que foram evoluindo durante o jogo ao arquivo principal dos personagens.

Mas não confie totalmente em suas anotações. A memória do jogador é uma coisa engraçada. Costuma ser uma boa idéia dar início a uma nova sessão fazendo um dos jogadores recapitular o que aconteceu da última vez. É mais ou menos parecido com aquelas vinhetas que começam com "no último episódio de..." antes uma série de TV. Ajuda a estabelecer a cena e a dar o tom antes da sessão começar. No entanto, pode ser que os jogadores tenham lembranças ligeiramente diferentes das suas em relação à última sessão. Se for esse o caso, e as diferenças entre as duas versões não forem muito grandes, fique com a versão deles. Dá muito menos trabalho do que tentar convencê-los de que as coisas aconteceram do jeito como você se lembra.

A redação é o primeiro passo da preparação para a sessão seguinte. A maioria dos jogadores, logo que a sessão termina, enquanto vocês estão guardando os livros e se preparando para ir embora, gosta de conversar sobre o que vai acontecer na semana seguinte. Se possível, e sem dar muito na cara, anote também essas conversas. Essa é a melhor pista que você terá a respeito do desenvolvimento da crônica na sessão seguinte e sobre o tipo de coisa que você terá de preparar com antecedência.

Suspense ou desfecho?

Às vezes, o momento certo de encerrar uma sessão é meio óbvio. Se o bar onde vocês estão jogando fecha às 23h30, a sessão vai terminar pouco antes disso, não importa em que ponto esteja. No entanto, havendo mais flexibilidade, faça o possível para terminar com um desfecho ou suspense. O suspense é ótimo porque deixa os jogadores com um gostinho de quero mais. "E aí, o que acontece?" "Como é que vamos sair dessa?" Eles vão passar algum tempo entre uma sessão e outra imaginando como a sessão seguinte vai começar. Mas o suspense também poderá ser um problema se o tempo entre as sessões for muito extenso ou se alguém que esteve na última sessão não puder comparecer na seguinte. Nessa situação, a melhor maneira de terminar a sessão é com um desfecho. O ideal seria que os personagens tivessem acabado de vencer um desafio: combate, informações arrancadas de outro personagem ou uma reunião marcada com outras alcatéias. Isso dá aos jogadores a sensação de que chegaram a algum lugar no final da sessão, mesmo que a história não tenha terminado ainda. Você pode continuar a história entre as sessões, contatando os jogadores por *e-mail* ou telefone para descobrir o que os personagens planejam fazer a seguir. Essa também é uma boa maneira de dar continuidade a certas ações que envolvem apenas um personagem, e os outros jogadores não precisarão esperar sentados até que vocês terminem essa parte. Desse modo, você poderá começar a sessão seguinte com todos os personagens reunidos e seus respectivos planos pessoais já resolvidos.

Intervalo

Lobisomem: os Destituídos apresenta problemas particulares quando se trata de lidar com os "intervalos": o tempo que se passa entre as histórias e que não chega a ser representado durante as sessões de jogo. O dever da alcatéia de manter o território é constante. Seus integrantes devem ser capazes de localizar quaisquer alterações no território, sejam físicas ou espirituais, com bastante rapidez. Os jogadores teriam todo o direito de ficar irritados se você usasse o intervalo para permitir o aparecimento de uma nova ameaça no território. Os personagens a teriam identificado durante o patrulhamento.

Existem duas soluções para esse problema. A primeira é evitar por completo qualquer intervalo significativo. Podem se passar algumas semanas entre as histórias e, nesse período, a alcatéia patrulha o território, não encontra nada de errado e a história seguinte começará quando a alcatéia localizar o problema. Muitos jogadores preferem que a história se desenrole somente com a trupe inteira reunida. É menos trabalho para o Narrador e também dá a você tempo suficiente para pôr a papelada do jogo em dia e planejar a próxima sessão. Esse padrão já é conhecido, é o mesmo das séries de TV, em que nada de incomum acontece entre um episódio e outro, não importa quanto tempo tenha se passado na ambientação.

Contudo, pode ser que vocês não consigam se reunir durante várias semanas e talvez você não queira perder o pique do jogo dedicando-se a atividades típicas dos intervalos, seja por telefone, *e-mail* ou mensagens instantâneas. Nesse caso, é melhor se concentrar no esforço de cada integrante da alcatéia para patrulhar o território, manter contato com os amigos e os parentes e fazer o que for possível para proteger e melhorar a área. É difícil coordenar as atividades da alcatéia quando todos estão separados e, portanto, é mais fácil enfocar individualmente os personagens. Também ajuda a dar a cada personagem algumas seqüências de vida comum sem precisar sacrificar o valioso tempo em volta da mesa para se concentrar num determinado personagem durante as sessões em que todos estão reunidos. Isso pode dar mais realismo e importância aos perigos que ameaçam os amigos e a família do personagem quando introduzidos no meio da história. O personagem passou algum tempo interagindo com essas pessoas, mesmo que os outros jogadores não tenham visto isso acontecer. Essa relação contínua exacerba a sensação de horror. Você também pode plantar pistas sobre as histórias que ainda virão nas atividades empreendidas pelos personagens durante os intervalos. Devem ser pistas peculiares: boatos, cheiros inesperados, padrões incomuns de comportamento no mundo físico ou espiritual, esse tipo de coisa. Isso não deve bastar para incentivar os personagens a sair investigando imediatamente, mas deve ser suficiente para que eles tragam o assunto à baila da próxima vez que a alcatéia estiver reunida.

No entanto, a narrativa que ocorre nos intervalos é uma boa maneira de lidar com o progresso dos personagens. Se você optar por fazer com que os espíritos exijam certos serviços dos personagens em troca dos novos poderes que é capaz de ensinar, então a demanda para procurar o espírito, negociar com ele e prestar o serviço exigido pode ser concluída usando o tempo entre as sessões de jogo. O mesmo se aplica a formas mais ordinárias de treinamento, que podem ocorrer sem prejudicar o andamento da trama.

Para além das fronteiras

Se você der sorte e sua crônica agradar tanto os jogadores a ponto de se estender por mais de uma ou duas histórias, as coisas terão de mudar e evoluir com o passar do tempo. Até este ponto, abordamos a condução de uma crônica principalmente em suas primeiras etapas. Que outros aspectos entrarão em jogo com o andamento da crônica? Como variar sua técnica narrativa sem perder de vista aquilo que, para começar, tornou o jogo tão interessante? Em suma, como garantir que sua história e sua habilidade narrativa se desenvolvam junto com a crônica?

A conquista de novo território

Com o passar do tempo, a mudança mais óbvia numa crônica de **Lobisomem: os Destituídos** será a lenta expansão do território da alcatéia. À medida que ganham força e habilidade, os personagens provavelmente vão conseguir reivindicar e proteger mais terras e talvez comecem a tomar o território de outros lobisomens nas redondezas. Ótimo. Isso dá aos jogadores a sensação intensa de que realizaram alguma coisa e abre um mundo inteiro de possibilidades para você. O novo território implica novos locais, novas tramas e novos personagens com quem interagir. Os mundos físico e espiritual do novo território dão a você a oportunidade de desenvolver sua história e acrescentar antagonistas mais ameaçadores e locais desconhecidos e emocionantes.

Ao contrário do primeiro território da alcatéia, o novo deve ser criado apenas por você. Ele deve parecer estranho e desconhecido tanto para os jogadores quanto para os personagens, e a melhor maneira de conseguir isso é criá-lo você mesmo. Desse jeito, você vai surpreendê-los. Pode ser que eles façam alguma idéia daquilo no que vão se meter antes

de reclamar o território, mas, se tiverem feito a bobagem de reivindicar o novo território sem antes reconhecê-lo, você poderá inserir algumas surpresas desagradáveis entre os moradores locais ou no mundo espiritual. Toda rua nova pela qual caminharem, todo novo vale que explorarem estará repleto de cheiros, sons, habitantes e perigos estranhos e desconhecidos. É muita coisa para os personagens explorarem e dominarem, e eles nunca devem pensar que se trata de uma tarefa fácil. Certifique-se de que as ameaças terrenas e espirituais sejam muito diferentes daquelas que eles enfrentaram em seu território original.

Você também pode variar um pouco incluindo tipos inteiramente novos de paisagem na crônica. O território da alcatéia era, até então, principalmente rural? Bem, faça agora com que parte do território compreenda a periferia de uma cidade. Não mais do que de repente, a alcatéia terá de lidar com pessoas e espíritos citadinos. Estes últimos, em particular, são muito diferentes de seus primos do campo e representam desafios inéditos para os lobisomens. A cidade também oferece a oportunidade de encontrar um grupo completamente diferente de seres sobrenaturais: os vampiros. Os chupadores de sangue também são criaturas territoriais que dependem das pessoas que vivem em seus campos de caça para conseguir seu sustento. Os vampiros têm os próprios poderes sobrenaturais, costumam andar em grupos e podem ser uma ameaça e tanto em combate. Vampiros e lobisomens podem negociar e coexistir, mas a relação é tensa, pois é possível que as inúmeras caçadas porventura geradas por uma presença vampírica significativa venham a atrair a atenção indesejada dos seres humanos ou talvez alimentar uma classe indesejável de espíritos.

Por outro lado, a alcatéia talvez tenha se expandido para além de sua cidade, invadindo o campo dos arredores. Agora os lobisomens precisam aprender a lidar com os espíritos naturais desses lugares e conhecer as pessoas que ali vivem. Mais do que na cidade, ali as pessoas comuns vão notar qualquer mudança na administração local. Pode ser que não percebam exatamente o que era aquele bando grisalho de valentões que costumava mandar no pedaço, mas não vão demorar nadinha para reparar que os sujeitos sumiram e que um grupo completamente diferente de forasteiros apareceu do nada e começou a meter o bedelho em tudo. Para os lobisomens que se acostumaram a patrulhar o ambiente urbano, pode ser um desafio e tanto acompanhar as mudanças que ocorrem no campo.

Brinquedo novo

E se os jogadores ficarem obcecados com a exploração e a pacificação do novo território em vez de ficar de olho em suas terras originais? Aí você terá a oportunidade, que só um idiota deixaria passar, de apresentar um novo enredo. Imagine como seria voltar de uma dessas explorações do novo território e descobrir que um amigo ou parente foi Dominado ou, pior ainda, Usurpado? E ainda por cima por um espírito poderoso? Esse tipo de trama deixa claro para os jogadores como é difícil defender um território grande.

No entanto, vale a pena parar e pensar um pouco nos motivos dos personagens para explorar o novo território com tamanho entusiasmo. Será que você não facilitou demais as coisas? Será que eles não enxergam nas novas terras nenhuma ameaça grave capaz de

mandá-los choramingando de volta para casa? Se for isso, talvez você precise ajustar um pouco o nível de perigo oferecido pelos oponentes.

Quatro lobisomens, uma ricare e cem vampiros mortos

Uma outra opção para o grupo que ficou mais poderoso é cair na estrada, o que não é uma tarefa fácil para uma alcatéia. Os personagens estarão se divorciando de seu território, de vários espíritos aliados e até mesmo dos lobisomens vizinhos que, mesmo não sendo sempre amigáveis, sabem quem são os lobisomens e podem até mesmo respeitá-los por tudo o que já fizeram. As ameaças que eles enfrentarão na estrada provavelmente serão desconhecidas e inesperadas. Não terão como pistas nenhuma das alterações sutis que, ocorridas num ambiente conhecido, normalmente indicariam problemas a caminho. Eles terão de contar com seu engenho e sentidos muito mais do que "em casa". É exatamente por isso que muitos jogadores gostam dessa idéia. Ganhar território é uma grande mudança para a crônica. Se quiser simplesmente variar um pouco, uma história "em trânsito" talvez seja a melhor opção, pelo menos a curto prazo.

A viagem, em sua essência, representa a clássica demanda. Os personagens estão em busca de alguma coisa — de informações, de outro personagem ou de um inimigo — ou estão a caminho de algum lugar para cumprir uma tarefa. Entre os exemplos temos:

Demandas que implicam buscas

- perseguir um fugitivo que provocou grandes estragos no território da alcatéia;
- procurar um parente que desapareceu fora do território da alcatéia;
- buscar no Reino das Sombras a informação necessária para derrotar um espírito;
- entrar no território de uma alcatéia de Puros para recuperar um fetiche roubado.

Demandas que implicam ação

- atravessar os territórios de outras alcatéias para destruir a fonte de incursões recorrentes de Beshilu;
- levar um espírito fugitivo de volta para casa e ajudá-lo a derrotar seja lá o que for que o expulsou;
- ir até a sede de uma empresa que está tentando instalar uma mina a céu aberto no território da alcatéia e "convencer" a diretora a mudar seus planos;
- chegar às profundezas das imensidões espirituais e procurar a origem da leva de *hithim luzak* que invadiu o território da alcatéia.

A oposição

Do ponto de vista do Narrador, essas demandas dão a você a oportunidade de jogar os personagens contra ameaças diferentes daquelas que eles enfrentariam normalmente, como fantasmas, vampiros, magos, outros lobisomens, bandos de caçadores, seguranças corporativos e espíritos mais poderosos do que aqueles encontrados na *Hisil* local. Quanto mais diferente forem os adversários, em relação àqueles que os personagens estão acostumados a enfrentar, melhor. Na verdade, essas jornadas proporcionam boas oportunidades para introduzir as Tribos Puras no jogo. Esses lobisomens podem ser muito diferentes daqueles que os personagens conhecem bem e podem dar à história um verdadeiro ar de perigo. Além disso, uma caçada nas imensidões espirituais vai colocar os personagens em conflito com espíritos mais poderosos do que aqueles que costumavam encontrar perto de casa.

A volta para casa

A outra vantagem da história ou crônica que cai na estrada é permitir que as coisas mudem enquanto os lobisomens estão fora. Os Uratha se esforçam para manter seus territórios em ordem, da maneira como acharem melhor. Quando eles saem de casa, as coisas mudam. Sem a alcatéia para vigiar de perto as coisas, todo tipo de mudança poderá ter ocorrido. Pessoas chegaram ou partiram; os espíritos fizeram o mesmo. Incursões discretas por parte de outros lobisomens também são uma possibilidade, bem como uma infestação de Hostes. E as pessoas que se tornaram inimigas da alcatéia durante a viagem? E se elas decidirem aparecer e dar o troco? A viagem pode revigorar sua crônica tanto por ser uma história diferente quanto por permitir mudanças no território da alcatéia.

A vida na estrada

Não há por que não ambientar a crônica inteira na estrada, mas esse tipo de jogo será muito diferente de uma crônica convencional de **Lobisomem**, já que os lobisomens são criaturas intrinsecamente territoriais. Mas esse instinto territorial poderia muito bem ser desviado para preocupações com conceitos muito mais nebulosos do que um trecho de terra. Talvez os personagens tenham a sensação incômoda de que há "alguma coisa estranha" em todos os territórios visitados por eles, e suas andanças sem fim podem ter como objetivo encontrar um pedacinho de paraíso que eles possam chamar de seu. Talvez esse paraíso nem sequer exista, mas os lobisomens podem desejá-lo mesmo assim.

Se optar por esse caminho, você terá menos trabalho antes da crônica começar, mas, em compensação, a carga de trabalho de preparação e criação será contínua e mais pesada. Por exemplo, não há tanta necessidade de perder tempo definindo os detalhes do território da alcatéia, pois o grupo não permanecerá muito tempo num mesmo lugar. Contudo, você vai ter de criar um quadro minucioso dos locais mais importantes de cada história e será muito difícil reaproveitá-los. Da mesma maneira, muitos personagens provavelmente só vão aparecer numa única história. Os personagens recorrentes de uma crônica como essa provavelmente vão ser outros viajantes, como gangues de motoqueiros, vendedores, caminhoneiros, espíritos da estrada e das viagens e os proprietários ou residentes de motéis ou restaurantes de beira de estrada que os personagens venham a visitar com freqüência.

Num jogo como esse, suas histórias provavelmente serão bem episódicas: história nova, novo local, novos desafios. Contudo, é possível criar uma série maior em torno dessas histórias, sendo que cada novo desafio ajudará a montar o quadro de uma conspiração maior: uma invasão em massa de Beshilu, por exemplo, ou um plano dos Azlu de tornar o Dromo intransponível em várias cidades simultaneamente. De fato, as crônicas que caem na estrada se prestam melhor a essas histórias grandiosas do que a crônica convencional, que se baseia numa localidade e costuma enfocar preocupações mais locais.

Incidentalmente, essas alcatéias itinerantes dão aliados e antagonistas ocasionais bem interessantes para uma crônica mais convencional. Quando os lobisomens viajantes aparecerem no território dos personagens, não haverá como saber se eles trazem más notícias, ajuda, conflito ou um bando inteiro de *duguthim* zangados em seu encalço.

Exemplos de Histórias

Veremos a seguir alguns exemplos de histórias que vocês podem contar usando personagens de **Lobisomem**. Cada um deles se presta a pelo menos uma sessão sem compromisso, mas é possível combinar alguns em histórias mais complexas ou numa crônica de longa duração. Vocês podem até mesmo expandir um desses exemplos, que servirá de base para uma crônica independente.

• **O lobinho relutante:** Os espíritos locais ficam agitados e começam a dar atenção a um dos parentes da alcatéia, ou talvez a uma pessoa escolhida ao acaso. Essa atenção parecerá incomum a princípio, até a pobre alma começar a perder o controle de suas emoções e a mostrar sinais de que a Primeira Transformação é iminente. Os lobisomens passam a seguir essa pessoa e ficam de olho nela até o momento fatídico, mas, quando sobrevém a mudança, o *nuzusul* entra em pânico e foge. Ele não consegue aceitar aquilo no que se transformou, resiste a qualquer proposta dos personagens no sentido de apresentá-lo à sociedade dos lobisomens e escapa do território na primeira oportunidade. Os lobisomens vão caçá-lo e tentar obrigá-lo a enxergar a razão ou vão simplesmente deixá-lo partir, talvez para se tornar um Lobo Fantasma?

• **Os outros caçadores:** Os lobisomens vêem um grupo de dez ou doze homens e mulheres de aparência desleixada perseguindo uma vítima solitária e muito ferida, que luta desesperadamente e implora por sua vida. Acontece, porém, que essa vítima é um vampiro razoavelmente jovem e seus perseguidores são autoproclamados caçadores de vampiros que pensam estar fazendo um favor ao mundo. Esses caçadores vão debandar feito corvos se os lobisomens se envolverem na caçada, mas, se conseguirem resistir ao Aluamento, eles se voltarão em massa contra os lobisomens (não importa o partido tomado pelos Uratha). No entanto, se os lobisomens tomarem o partido da vítima solitária, o vampiro vai jurar gratidão eterna e se oferecerá como intermediário entre a alcatéia e a grande sociedade vampírica da cidade onde o território da alcatéia está inserido. Mas será que ele é confiável?

• **Refugiados indesejáveis:** Os espíritos começam a atravessar o Dromo e vir para o mundo físico em número maior que o usual. Alguns se prendem a objetos ressonantes, outros se apossam de pessoas desavisadas e outros ainda simplesmente decidem se arriscar como manifestações imateriais. A princípio, a presença deles simplesmente dificultará as coisas para os lobisomens que precisam manter o território. No entanto, com o passar do tempo, os personagens começarão a se perguntar o que andará acontecendo na Sombra para que a vida no mundo material pareça uma opção tão interessante. Quando atravessarem o Dromo para verificar do que se trata, os lobisomens descobrirão logo de imediato que um *magath* oriundo das imensidões espirituais escolheu a área em torno do locus da alcatéia como seu campo de caça. Fortaleceu-se com os espíritos que já devorou e agora está de olho no totem da alcatéia, que será seu próximo alvo se os lobisomens não o impedirem.

• **O legado do Garra de Marfim:** Um Lobo Fantasma inexperiente entra no território da alcatéia, apresenta-se humildemente e implora para ser ouvido. Alega que lobisomens das Tribos Puras o estão seguindo e tentando capturá-lo por motivos que ele desconhece. Ele pede ajuda e abrigo no território da alcatéia piedosa até pensar no que fazer. Se oferecerem ajuda, os personagens logo descobrirão que os receios do novato têm fundamento, pois lobisomens das Tribos Puras começam a procurar o Lobo Fantasma no território da alcatéia. Se deixarem o Lobo Fantasma partir, talvez nunca venham a saber o que está acontecendo. Se, no entanto, conseguirem mantê-lo a salvo e escondido, um emissário dos Garras de Marfim dará um jeito de contatar a alcatéia em território neutro. Alegará que o "Lobo Fantasma", na verdade, é um Garra de Marfim e, por falar nisso, um patife traiçoeiro. Ele só está se escondendo no território porque quer escapar do merecido castigo pelos crimes que cometeu contra os Puros. Antes que os pormenores desses crimes sejam revelados, o personagem confessa sua verdadeira estirpe, declara sua intenção de renunciar à tribo e pede asilo à alcatéia.

• **A visita do deus-lobo:** Na periferia do território da alcatéia, as pessoas estão morrendo. Contudo, são poucos os restos mortais encontrados: mãos ou pés decepados, uma grande poça de sangue, retalhos de roupas ou cachos de cabelos ensangüentados. Ao investigar, a alcatéia encontra indícios de que as mortes teriam sido obra de um lobo do tamanho de uma caminhonete: definitivamente, não se trata de um lobo mortal nem mesmo de um lobisomem. Será que uma alcatéia de Puros conseguiu empregar rituais homicidas para conjurar o avatar de um de seus poderosos totens lupinos, alimentando-o com seres humanos para mantê-lo dócil? Se for isso, eles logo vão usar o monstro contra a alcatéia. Mas como uma alcatéia pode fazer frente a um avatar de Lobo Raivoso, Lobo Prateado ou Lobo Diro? É preciso encontrar uma maneira de neutralizar a magia da alcatéia de Puros e banir seu totem, e depois dar um jeito de sobreviver à inevitável represália dos Puros propriamente ditos.

• **Sonhos ilusórios:** O Cahalith da alcatéia começa a ter sonhos proféticos todas as noites, sonhos que dizem respeito a partes diferentes do território que estariam em perigo. A alcatéia procura as supostas causas, mas não encontra nada que indique que as premonições do Cahalith tinham algum fundamento. Contudo, os sonhos continuam e prevêem perigos que não podem simplesmente ser ignorados... se forem verdadeiros. Acontece que um espírito da discórdia encontrou um meio de influenciar os sonhos do Cahalith e, com isso, espera gerar desconfiança e afastá-lo de seus companheiros de alcatéia. As provas estão lá, nos elementos dos sonhos — na forma de um personagem recorrente ou de um motivo simbólico —, mas será que os integrantes da alcatéia vão descobrir o que está acontecendo antes que seja tarde demais?

• ***Idigam* à solta:** Os personagens se mudam para um novo território e descobrem que as Hostes da Aranha andam ativas por ali. Eles caçam e eliminam os Azlu depois de um confronto brutal e começam a limpar as teias espirituais que essas criaturas fizeram tanta questão de reforçar. O esforço dos lobisomens reduz a espessura do Dromo e a área é revitalizada, mas, no centro do território, sob as teias mais grossas, alguma coisa começa a se mexer. É algo antigo e malévolo que fica cada vez mais forte quanto mais os lobisomens se aproximam.

• **Perdidos no mundo espiritual:** Os lobisomens descobrem que um número inaudito de pessoas anda desaparecendo do território. Talvez seus parentes, aliados, contatos ou simplesmente algumas figurinhas carimbadas da comunidade estejam entre os desaparecidos. Ao investigar essa estranha onda de sumiços, os lobisomens vão parar no museu local, que acaba de receber uma nova exposição de artefatos raros e valiosos. Eles descobrem que um desses artefatos despertou e se transformou num pequeno locus; as pessoas que chegam muito perto dele são arrastadas através do Dromo, diretamente para o mundo espiritual. Os lobisomens, portanto, terão de localizar essas pessoas perdidas e assustadas e devolvê-las ao mundo físico. Resta saber o que fazer com o perigoso artefato e como lidar com as pessoas expostas aos horrores que se encontram do outro lado do Dromo.

Antagonistas

O mundo dos Destituídos é perigoso. Depois de ser arrancado de sua vida comum pela descoberta de sua verdadeira herança, o lobisomem é arremessado numa luta sem fim para proteger seu território e os companheiros de alcatéia. Contra ele ergue-se uma imensa variedade de antagonistas. Alguns, como as Tribos Puras ou as Hostes, sabem que os lobisomens têm uma obrigação e agem deliberadamente para prejudicá-los. Outros, criaturas tenebrosas bem mais obscuras, pouco ou nada sabem sobre o papel dos lobisomens e encaram-nos simplesmente como rivais pelo poder local ou como obstáculos a seus planos.

E, por último, existem os espíritos e os possuídos. O principal dever dos lobisomens é policiar o mundo espiritual. O lobisomem que não lida regularmente com espíritos está negligenciando sua vocação e permitindo que os problemas se acumulem do outro lado do Dromo — problemas que logo se farão sentir também no mundo material.

Consulte o Apêndice Um, onde você encontrará mais detalhes sobre o Reino das Sombras e os espíritos que lá vivem.

Seres humanos

Deliciados com o poder da Primeira Transformação, muitos lobisomens pensam que os seres humanos não estão mais a sua altura, que não passam de ameaças ocas, incapazes de suportar a absoluta maestria física de um lobisomem. Os mentores não demoram a enfiar nas cabeças duras de seus pupilos que os seres humanos não deixaram de ser excepcionalmente perigosos. Da mesma maneira que uma manada de presas, os seres humanos são fracos individualmente, mas fortes quando em grupo, e isso já basta para destruir muitos predadores. Assim como os espíritos, os seres humanos devem ser respeitados porque o tamanho de sua população, sua inteligência e competência tecnológica os colocam entre os adversários mais letais que uma alcatéia pode encontrar.

Caçador de sangue lupino

Mote: "Juro por Deus que eles são de verdade. Pode deixar que já, já 'cê vai acreditar em mim."

Histórico: Nem todo filhote de um lobisomem tem necessariamente de passar pela Primeira Transformação. A grande maioria permanece humana desde o nascimento até a morte. Muitos definham na ignorância e nunca se dão conta de que suas origens são bem diferentes das origens de outras pessoas. No entanto, alguns deles descobrem a verdade quando um de seus irmãos passa pela Primeira Transformação ou um parente há muito esquecido aparece de uma hora para outra e avisa que um perigo estranho e iminente ronda a família. Aqueles que possuem um pouco mais de sangue de lobisomem são mais resistentes ao Aluamento e ligeiramente mais sensíveis às atividades do mundo espiritual. Algumas pessoas de sangue lupino, que sabem que o Povo de fato existe, estão dispostas a contribuir com ajuda e favores para a causa incomum de seus parentes, mas outras se ressentem e têm medo — com razão — dos monstros que se revelaram uma parte de suas vidas desde o início.

Descrição: Funcionalmente, homens e mulheres de sangue lupino não diferem em nada de homens e mulheres comuns. Vestem-se de acordo com suas profissões e status social e não há em suas fisionomias nenhum indício de sua ancestralidade espiritual ou animal. Aqueles que sabem o que são ou que interagem regularmente com os lobisomens da família costumam desenvolver um olhar ligeiramente aflito e paranóico.

Dicas de interpretação: O caçador de sangue lupino sabe que não é páreo para uma alcatéia de lobisomens, mas também sabe que não pode ignorar a existência dessas criaturas. Cedo ou tarde, elas vão voltar. Ele pode ser um aliado para o tipo certo de alcatéia, ou talvez seja o tipo de caçador que sabe usar balas de prata e não perde a cabeça por causa do Aluamento.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 2, Perseverança 2, Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 3.

Habilidades: Armamento 1, Armas de Fogo 3, Condução 2, Dissimulação 3, Empatia 1, Erudição 2, Manha 2, Medicina 2, Ocultismo 1, Ofícios 2, Sobrevivência 2 e Trato com Animais 1.

Vantagens: Ligeiro 1, Sangue Lupino e Senso do Perigo.

Força de Vontade: 5.

Moralidade: 7.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Ira.

Vitalidade: 8.

Iniciativa: 6.

Defesa: 2.

Deslocamento: 11.

Armas:

Tipo	*Dano*	*Alcance*	*Munição*	*Parada*
Remington M-700	5	200/400/800	5+1	11 (fuzil)

Agente Federal

Mote: "Que bom que você arranjou um tempinho para conversar comigo. Agora, por favor, conte-me mais uma vez o que você disse para o meu parceiro; fale para o gravador, alto e claro. Obrigado."

Histórico: O governo dos Estados Unidos não sabe que os lobisomens existem, mas alguns agentes bem que desconfiam. O típico funcionário público, assim como qualquer pessoa comum, não sabe bulhufas sobre a realidade, mas um seleto grupo de agentes federais dedica-se a localizar, relatar e, quando necessário, tentar resolver crimes que não fazem sentido.

Descrição: Os agentes federais costumam parecer todos iguais, independentemente de suas respectivas especializações. Aqueles que se envolvem na caça aos lobisomens e a outras criaturas da mesma laia fazem de tudo para parecer exatamente como você esperaria que um agente se parecesse: terno elegante e não muito caro, revólver secreto e carteira com a identificação apropriada.

Dicas de interpretação: Os agentes federais são investigadores, e não soldados. O agente chega ao território da alcatéia para recolher fatos e informações, e não para se meter num conflito com elementos que lhe escapam ao controle ou ao entendimento. A maioria tenta não chamar muita atenção, mas deixa-se conhecer o bastante para que os informantes certos se apresentem. O agente se vê na difícil situação de se manter receptivo às informações a respeito do sobrenatural sem de fato parecer aceitar a idéia de que isso existe.

Atributos: Inteligência 4, Raciocínio 4, Perseverança 3, Força 2, Destreza 4, Vigor 2, Presença 3, Manipulação 4 e Autocontrole 4.

Habilidades: Armas de Fogo 4, Astúcia (Desorientação) 3, Briga 2, Ciências 2, Condução 3, Dissimulação 2, Empatia 2, Erudição 2, Esportes 2, Furto 2, Informática (Bancos de Dados) 3, Intimidação 2, Investigação (Cenas de Crime) 2, Manha 2, Ocultismo 2, Persuasão 4 e Socialização 2.

Vantagens: Aliados 3, Idiomas (Árabe, Espanhol), Recursos 3, Saque Rápido, Senso do Perigo e Status 3.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 6.

Virtude: Justiça.

Vício: Orgulho.

Vitalidade: 7.

Iniciativa: 8.

Defesa: 4.

Deslocamento: 11.

Armas:

Tipo	*Dano*	*Alcance*	*Munição*	*Parada*
Glock 17	2	20/40/80	17+1	10 (pist. peq. cal.)

Blindagem:

Tipo	*Índice*	*Defesa**
Colete de kevlar fino	1/2	0

* Penalidade imposta à Defesa.

As Tribos Puras

As lendas antigas dizem que nem todos os lobisomens decidiram tomar parte na destituição de Pai Lobo. Muitos Uratha se apresentaram para fazer o que era preciso, mas os ancestrais daqueles que se chamam Puros hesitaram, indecisos (ou talvez temerosos). Assim como seus primos, eles também herdaram a Fúria, mas, em vez de aceitar o dever de defender o mundo material dos estragos provocados pelos espíritos, eles dirigiram seu poder recém-descoberto contra seus irmãos e irmãs. Agora eles vivem isolados das Tribos da Lua, unidos por uma cultura de ódio: o ódio que seus totens têm pelos Destituídos, o ódio que eles mesmos sentem. Recusam-se a respeitar as fronteiras dos territórios das alcatéias Destituídas e podem aparecer do nada para opor resistência aos Uratha. As histórias sussurradas ao pé do fogo falam de lobisomens que odeiam tudo o que foi criado e acalentado pela humanidade, ou de lobisomens completamente cegos a toda e qualquer razão por causa de seus zelos insanos. Os jovens e inexperientes têm muito a temer do exército sectário dos Puros, e até mesmo os Destituídos veteranos temem muito mais os lobisomens das Tribos Puras que a outros adversários.

Obs.: As características dos lobisomens que veremos a seguir já incluem as modificações devidas à mudança de forma, nos casos em que essa informação se faz necessária. A seqüência é: Hishu (Dalu/Gauru/Urshul/Urhan).

Diácono dos Escravos do Fogo

Mote: "Luna é poderosa, mas não passa de um espírito. A aprovação da lua não dá razão a vocês. Não é desculpa para o que vocês são."

Histórico: Os jovens Escravos do Fogo aprendem a caçar e a lutar com os anciões e, ao mesmo tempo, são instruídos sobre os crimes das Tribos de Luna e as medonhas provações ritualísticas que os aguardam. Nem todos sobrevivem a essa severa introdução à vida de lobisomem, mas aqueles que conseguem essa façanha logo se fortalecem e passam a evitar a forma Hishu e Urhan, em favor de Dalu e Urshul, boa parte do tempo. Eles também adquirem um zelo raivoso que logo se transforma em veemência fanática. Uma

alcatéia de Destituídos é páreo para uma alcatéia jovem de Escravos do Fogo, mas o conflito inevitável será sangrento.

Descrição: Os filhotes dos Escravos do Fogo conservam algum vestígio de sua origem anterior à Transformação, e às vezes chegam a usar roupas que lembram as profissões que exerciam antes. A maioria já ganhou uma série de cicatrizes (tanto as que foram aplicadas em rituais quanto as irregulares cicatrizes de batalha), bem como tatuagens e outras marcas ritualísticas que proclamam sua devoção. Muitos ostentam a musculatura firme de alguém que luta diariamente.

Dicas de interpretação: Os lobisomens jovens das Tribos Puras costumam ser desnecessariamente agressivos, pois não aprenderam a diferença entre a confiança serena do verdadeiro predador e a agressividade de um animal irritado. São muito sensíveis a insultos e brigam por qualquer coisa, ou então, o que é mais comum, por causa de uma palavra mal empregada.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 2, Força 3 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/ 5/5), Vigor 2 (3/4/4/3), Presença 2, Manipulação 2 (1/2/ 0/2) e Autocontrole 2.

Habilidades: Astúcia (Retórica Enganosa) 2, Briga 4, Dissimulação 3, Esportes 3, Intimidação 3, Investigação 1, Ocultismo (Reino das Sombras, Tribos Puras) 3 e Sobrevivência 3.

Vantagens: Costas Fortes, Idiomas (Primeira Língua), Reflexos Rápidos 2 e Senso do Perigo.

Instinto Primitivo: 1.

Força de Vontade: 4.

Harmonia: 6.

Essência: 6.

Virtude: Esperança.

Vício: Ira.

Vitalidade: 7 (9/11/10/7).

Iniciativa: 7 (7/8/9/9) (Reflexos Rápidos já contabilizados).

Defesa: 3.

Deslocamento: 11 (12/15/18/16).

Renome: Glória 2 e Sagacidade 1.

Dons: (1) Língua Solta, Chamariz Lupino; (2) Areia nos Olhos.

Ataques:

Tipo	*Dano*	*Parada*
Mordida	2(L)	–/–/12/11/10
Garra	1(L)	–/9/11/–/–

Blindagem:

Tipo	*Índice*	*Defesa**
(Devida à Fúria)	1/1	0

* Penalidade imposta à Defesa.

Templário dos Garras de Marfim

Mote: "Você é fraco porque é impuro. Melhor arrancar do corpo toda a impureza."

Histórico: O lobisomem de uma Tribo Pura que sobrevive alguns anos entre seus iguais é realmente uma fera temível. Tanto no mundo material quanto no mundo espiritual, suas habilidades de caçador estão à altura ou acima daquelas apresentadas pelos caçadores naturais mais experientes, sejam animais ou humanos, e geralmente superam as de seus equivalentes entre os Destituídos. O lobisomem vive há tanto tempo isolado de lobos e homens que se identifica apenas com sua própria gente. Principalmente com aqueles que, como ele, têm uma estirpe pura que remonta à Antigüidade.

Descrição: Os empedernidos Garras de Marfim costumam combater na forma Dalu e sua habilidade é suficiente para abater todo tipo de presa, exceto os mais valentes. Mesmo nessa forma, costumam se portar com uma dignidade e uma graça que não os deixam parecer desajeitados. No entanto, na forma humana, esses caçadores não são particularmente peritos na arte de não chamar a atenção. Quando as pessoas reparam que eles estão por perto, nem mesmo a mais distraída deixa de notar a aura de perigo que cerca essas criaturas.

Dicas de interpretação: Os Garras de Marfim experientes deslocam-se com uma economia de movimentos e um controle físico quase indisfarçáveis. O mesmo vale para suas personalidades. A menos que tentem se dissimular, esses predadores se revelam frios, calculistas e implacáveis; fazem o que é preciso e passam imediatamente para a próxima tarefa.

Atributos: Inteligência 3, Raciocínio 4, Perseverança 4, Força 4 (5/7/6/4), Destreza 4 (4/5/6/6), Vigor 4 (5/6/6/5), Presença 2, Manipulação 4 (3/4/1/4) e Autocontrole 3.

Habilidades: Armamento (Klaive) 5, Astúcia 2, Briga 2, Erudição (Crônicas) 3, Esportes 4, Intimidação 4, Manha 2, Ocultismo 2, Política (Tribos Puras) 4 e Sobrevivência 4.

Vantagens: Costas Fortes, Fetiche 2, Idiomas (Primeira Língua), Recuperação Rápida, Refinamento em Combate, Reflexos Rápidos 2 e Senso do Perigo.

Instinto Primitivo: 3.

Força de Vontade: 7.

Harmonia: 5.

Essência: 5.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Orgulho.

Vitalidade: 9 (11/13/12/9).

Iniciativa: 9 (9/10/11/11) (Reflexos Rápidos contabilizados).

Defesa: 4.

Deslocamento: 13 (14/17/20/18).

Renome: Honra 2, Pureza 3 e Sagacidade 1.

Dons: (1) Conhecer o Nome, Proteção contra Predadores, Chamariz Lupino; (2) Rapidez de Pai Lobo, Proteção contra Seres Humanos; (3) Proteção contra a Tecnologia.

Rituais: 2. **Ritos:** (1) Rito de Dedicação, Rastro Compartilhado; (2) Convocação de Gafaretes.

Ataques:

Tipo	*Dano*	*Parada*
Mordida	2(L)	–/–/9/10/10
Garra	1(L)	–/7/8/–/–

Armas:

Tipo	*Dano*	*Tamanho*	*Parada*
Maça-fetiche	3(L)	2	12/13/15/–/–

Blindagem:

Tipo	*Índice*	*Defesa**
(Devida à Fúria)	1/1	0
Roupas grossas	1/0	0

* Penalidade imposta à Defesa.

Ancião devorador de homens

Mote: "É só tocar fogo. Ataquem quando eles fugirem."

Histórico: Os anciões entre os Reis Predadores vivem isolados até mesmo do resto da sociedade dos Puros. Apesar de ainda caçar em grupo, eles são alfas incontestáveis e não toleram desafios, não importa quanto tempo tenham passado longe de suas alcatéias. Dominam seus companheiros cruelmente e são poucos os que tombam sob as presas de seus iguais. Se uma dessas criaturas chegar um dia a ficar muito velha e doente para rebater o desafio de um Rei Predador mais jovem, ela simplesmente vai se entregar à morte — geralmente em combate e, em particular, nos territórios urbanos de seus terríveis inimigos. Um monstro como esse não tem escrúpulos quanto a destroçar sozinho uma alcatéia inteira de Destituídos jovens, mas ele ainda é um lobisomem de corpo e alma, e os lobisomens raramente andam sozinhos.

Descrição: É simplesmente impossível ver um ancião dos Reis Predadores quando não se pertence à tribo, a menos que você seja a caça. Eles se movem como fantasmas, com perfeita confiança, tanto no mundo físico quanto na Sombra. O primeiro sinal que a maioria das criaturas tem da presença de uma dessas feras é a seqüência furiosa e geralmente fatal de golpes que chove sobre suas cabeças. Quando se deixam entrever durante a caçada, essas criaturas são máquinas físicas perfeitas, e seus músculos enxutos e a pele lisa ostentam incontáveis cicatrizes de tempos há muito esquecidos. Alguns trazem pendurados os troféus de suas melhores caçadas e entretecem os dentes de suas vítimas na pelagem. Os olhos denunciam uma inteligência bestial aterradora e um autocontrole que proclama a morte de quem quer que os fite.

Dicas de interpretação: Essas criaturas sabem que são os predadores absolutos do reino físico e que poucas coisas são capazes de desafiá-las na Sombra. Essa confiança reveste todos os seus atos e palavras. Há tempos não precisam mais recorrer à bravata e à intimidação. Matam ou deixam viver com a mesma serenidade e não querem saber de frivolidades sociais.

Atributos: Inteligência 4, Raciocínio 5, Perseverança 4, Força 5 (6/8/7/5), Destreza 5 (5/6/7/7), Vigor 5 (6/7/7/6), Presença 3, Manipulação 3 (2/3/0/3) e Autocontrole 4.

Habilidades: Astúcia 2, Briga (Urshul) 5, Dissimulação 5, Esportes 5, Intimidação (Ferocidade) 5, Investigação 5, Medicina 3, Ocultismo 3, Política (Tribos Puras) 2 e Sobrevivência 5.

Vantagens: Aparência Surpreendente 2, Consciência Holística, Costas Fortes, Esquiva [Briga], Recuperação Rápida, Resistência Férrea 3 e Senso do Perigo.

Instinto Primitivo: 5.

Força de Vontade: 8.

Harmonia: 6.

Essência: 6.

Virtude: Prudência.

Vício: Gula.

Vitalidade: 10 (12/14/13/10).

Iniciativa: 9 (9/10/11/11).

Defesa: 5.

Deslocamento: 15 (16/19/22/20).

Renome: Honra 2, Glória 4, Pureza 1, Sabedoria 3 e Sagacidade 2.

Dons: (1) Convocar a Água, Chamariz Lupino, Falar com Animais, Rastros Nublados; (2) Manipular a Terra, Rapidez de Pai Lobo, Camuflagem; (3) Uivo Primitivo, Sombra Veloz; (4) Dilaceração Brutal.

Rituais: 5. **Ritos:** (1) Rastro Compartilhado, Rito de Dedicação; (2) Convocação de Seres Humanos, Sangue Purificado; (3) Caçada Sagrada, Confinamento de Seres Humanos, Despertar do Espírito, Rito de Cura; (4) Rito do Rincão Escolhido; (5) Laceração do Dromo.

Ataques:

Tipo	*Dano*	*Parada*
Mordida	2(L)	–/15/15/13
Garra	1(L)	–/12/14/–/–

Blindagem:

Tipo	*Índice*	*Defesa**
(Devida à Fúria)	1/1	0

* Penalidade imposta à Defesa.

Azlu

Os Azlu, ou as Hostes da Aranha, estão entre os maiores inimigos dos lobisomens. Sua dedicação a reforçar a barreira entre os mundos da matéria e do espírito colocam-nos em conflito direto com o Povo — e eles parecem achar os lobisomens um dos tipos mais deliciosos e gratificantes de presa disponíveis. Pode ser que em certos momentos sua habilidade de reforçar a muralha que separa os mundos pareça útil a uma alcatéia, mas é impossível controlar os Azlu. Eles tecem suas teias sobre os loci para capturar as presas que aparecerem em busca de Essência e devoram os seres humanos para usar suas peles impunemente. Alguns Azlu particularmente poderosos caçam sozinhos, mas outros formam comunidades sedentas de sangue, combinando suas habilidades e dividindo a caça. No mundo físico, os Azlu podem se apresentar como aranhas minúsculas, horrores aracnídeos do tamanho de um prato, peles humanas cheias de aranhas ou uma combinação monstruosa de ser humano e aracnídeo.

Sedutora Discreta

Mote: "E se a gente saísse de fininho e fosse para um lugar onde eu me sinta um pouco mais à vontade?"

Histórico: Poucos lobisomens percebem que os Azlu são perfeitamente capazes de circular despercebidos entre os seres humanos. Na verdade, é possível que algumas Hostes da Aranha sejam especialistas nessa prática. O Povo quase sempre anda em grupos, mas os Azlu mais discretos podem operar sozinhos, e é muito fácil uma pessoa solitária deixar de chamar a atenção. Portanto, os Azlu podem circular entre os seres humanos, convencendo as pessoas a auxiliá-los em seus "projetos" peculiares e afastando aquelas que podem criar obstáculos com o poder da sedução. Essa tática também se mostra útil quando o corpo ocupado pelo Azlu deixa de atender a suas necessidades e precisa ser substituído.

Descrição: A sedutora discreta geralmente tenta se vestir da maneira mais normal possível. Só quando ela realmente botar os olhos em alguém, e esse alguém botar os olhos nela, é que o verdadeiro impacto de sua aparência ficará evidente. Poucos Azlu procuram intencionalmente hospedeiros de beleza convencional, mas apresentam uma aparência surpreendentemente exótica e um jeitinho cativante que faz as pessoas acharem que descobriram algo especial.

Dicas de interpretação: Os Azlu de aparência humana andam de mansinho e deixam poucos sinais de sua passagem, mas é essa aura de mistério que os torna tão eficientes. Fazem as pessoas sentirem como se tivessem entrado em outro mundo, com regras diferentes. Isso pode fazer a vítima tomar decisões atípicas, ou então levá-la a uma teia no Reino das Sombras, onde ficará apavorada e paralisada, pronta para ser ocupada quando a Hoste achar melhor.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 3, Perseverança 1, Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Presença 5, Manipulação 5 e Autocontrole 4.

Habilidades: Astúcia 1, Dissimulação 2, Empatia 2, Erudição 1, Esportes 1, Expressão (Linguagem Corporal) 2, Intimidação (Desprezo) 1, Investigação 1, Medicina 2, Ocultismo 2, Persuasão (Sedução) 3, Política 1, Sobrevivência 1 e Socialização 2.

Vantagens: Aparência Surpreendente 4, Habituê e Resistência a Toxinas.

Força de Vontade: 5.

Moralidade: 4.

Essência: 4.

Virtude: Prudência.

Vício: Luxúria.

Vitalidade: 8.

Iniciativa: 7.

Defesa: 3.

Deslocamento: 10.

Numes: Canto da Sereia, Desincorporação, Subir pelas Paredes e Teias Drômicas.

• **Canto da Sereia:** equivale ao Dom Sentença de Luna, descrito no Capítulo Dois.

Poderes comuns das Hostes

As Hostes costumam ter alguns poderes em comum devido a sua estranha natureza. Os Numes a seguir são os mais freqüentes nos confrontos que envolvem os Azlu ou Beshilu, ou até mesmo uma das outras estranhas Hostes que dizem existir por aí.

• **Desincorporação:** Semelhante ao Nume de mesmo nome do Apêndice Um, mas o espírito da Hoste não se refaz no Reino das Sombras. O corpo hospedeiro murcha e seca, e uma chusma de animaizinhos hospedeiros foge em todas as direções: aranhas, no caso dos Azlu; ratos, no caso dos Beshilu. As testemunhas podem pisotear e exterminar quantos animais hospedeiros conseguirem, mas se apenas um deles escapar, o espírito da Hoste sobreviverá. Todas as Hostes possuem este poder.

• **Mordida Tóxica:** Este poder representa a doença sobrenatural de que o Beshilu é portador ou a toxina de um Azlu particularmente peçonhento. O personagem poderá usar um ponto de Essência como ação reflexa depois de desferir com êxito uma mordida. A vítima perderá um ponto de Vigor para cada sucesso obtido no teste de ataque (o jogador que interpreta a vítima pode fazer um teste reflexo de Vigor + Instinto Primitivo para tentar reduzir esse dano aplicado ao Vigor em um ponto para cada sucesso). É possível que a Vitalidade da vítima seja afetada por essa perda de Vigor. O Vigor perdido devido a este poder será recuperado à mesma velocidade que a vítima normalmente se recuperaria de ferimentos agravados.

• **Roer o Dromo:** É este poder que torna os Beshilu de grande porte tão perigosos. Com uma hora de trabalho ininterrupto (e o investimento de um ponto de Essência), um Beshilu de Tamanho 5 é capaz de roer o Dromo e abrir um buraco de dez metros quadrados. A cada hora de trabalho, a penalidade para cruzar o Dromo ou enxergar através dele (pág. 250) será reduzida em um dado. A cada hora adicional (e mais um ponto de Essência), a área de cobertura aumentará ou a penalidade será reduzida em mais um dado, mas não as duas coisas ao mesmo tempo.

• **Subir pelas Paredes:** Da mesma maneira que um aracnídeo de tamanho normal, o personagem é capaz de escalar paredes ou até mesmo o teto de uma estrutura com a mesma liberdade de movimentos que teria no chão. O personagem precisa manter sempre pelo menos quatro de seus membros em contato com a superfície de escalada e ele ainda será afetado pela gravidade (ou seja, se perder contato com a superfície, ele vai cair *para baixo*, e não em direção à dita superfície). Além disso, a superfície de escalada tem de agüentar o peso do personagem (que é aproximadamente o mesmo de um lobisomem na forma Urshul). Este poder é mais comum entre os Azlu, mas alguns Beshilu também o possuem.

• **Teias Drômicas:** Este Nume é típico dos famigerados Azlu. Ao tecer teias etéreas no próprio Dromo, os Azlu dificultam a travessia do mundo espiritual para o material (ou vice-versa). Com uma hora de trabalho ininterrupto (e o investimento de um ponto de Essência), os Azlu são capazes de aumentar em um dado a penalidade para cruzar o Dromo ou enxergar através dele numa área de dez metros quadrados. A cada hora adicional (e mais um ponto de Essência), é possível aumentar a área de cobertura nessa mesma magnitude ou a penalidade em mais um dado, mas não as duas coisas ao mesmo tempo. Essas teias podem ser destruídas no lado Sombrio do Dromo à razão de um metro quadrado a cada três pontos de dano, que pode ser letal ou agravado — ou seja, as teias precisam ser rasgadas fisicamente.

Fiandeira Solitária

Mote: "Está quase perfeito, quase perfeito... Ei, o que vocês estão fazendo aqui?"

Histórico: O primeiro sinal que muitas alcatéias têm da presença de Hostes da Aranha em seu território é a dificuldade cada vez maior de atravessar de um mundo para outro nos loci controlados pelos lobisomens e os vestígios de teias em lugares inesperados da Sombra. Quando os lobisomens localizam o ninho, o Azlu mais comum — se é que o adjetivo comum se aplica a essas criaturas — é a fiandeira solitária, um híbrido monstruoso de aranha e ser humano, cuja disposição para lutar é idêntica a sua prontidão para tecer.

Descrição: Tendo consumido uma horda de Azlu inferiores e mais fracos, até finalmente ter a capacidade de se apossar de um corpo humano, esta Hoste é uma combinação horrenda de características humanas e aracnídeas. Pode ter um corpo volumoso e negro, coberto de pêlos duros e rijos, duas pernas, seis braços, duas quelíceras ferozes e oito olhos. Ou talvez tenha uma forma vagamente humana da cabeça à cintura, e daí para baixo o tórax e o abdômen de uma aranha enorme, com apenas seis patas.

Dicas de interpretação: Os Azlu solitários tentam reforçar discreta e lentamente o Dromo de uma determinada área, capturando animais, seres humanos e espíritos para deles se banquetear em seus ninhos secretos. Somente depois de terem invadido tantos loci a ponto de os lobisomens não conseguirem mais recorrer a seus poderes espirituais com a mesma facilidade é que as fiandeiras ficarão mais ousadas.

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 4, Perseverança 4, Força 5, Destreza 4, Vigor 5, Presença 3, Manipulação 1 e Autocontrole 3.

Habilidades: Astúcia 3, Briga 3, Dissimulação 3, Esportes (Ginástica) 3, Intimidação 3, Investigação 2, Ocultismo (Reino das Sombras) 2, Sobrevivência 2 e Trato com Animais (Aranhas) 1.

Vantagens: Gigante, Reflexos Rápidos 1 e Senso do Perigo.

Força de Vontade: 7.

Moralidade: 4.

Essência: 4.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Gula.

Vitalidade: 11 (Gigante já contabilizado).

Iniciativa: 8 (Reflexos Rápidos já contabilizados).

Defesa: 4.

Deslocamento: 17 (modificador específico 8).

Numes: Desincorporação, Mordida Tóxica, Subir pelas Paredes, Teias Drômicas e Terror.

- **Terror:** equivale ao Nume de mesmo nome dos fantasmas, descrito no **Livro de regras do Mundo das Trevas** (pág. 212), exceto que o jogador faz um teste de Presença + Manipulação depois de usar um ponto de Essência.

Ataques:

Tipo	*Dano*	*Parada*
Mordida	2(L)	10

+2 nas tentativas de ferir ou imobilizar um oponente em combate corpo-a-corpo (devido à massa e aos membros adicionais)

Beshilu

Começa com guinchos fugazes que o lobisomem capta de quando em quando ao patrulhar seu território. Aí as pessoas da região passam a reclamar dos ratos cada vez mais numerosos nos esgotos, no porão, nas matas... Não demora muito e a Sombra se transforma num caos, abrem-se buracos no Dromo e as pessoas começam a morrer no mundo material. Chegaram os Beshilu — filhos da loucura e de aspectos dispersos de um antigo inimigo de Pai Lobo. Os Beshilu, que temem e odeiam instintivamente os lobisomens, fazem de tudo para perturbar (ou destruir) as vidas dos Uratha. Individualmente, é raro que sejam tão fortes quanto um lobisomem, mas eles são gregários. Depois de terem atingido aproximadamente o tamanho e a inteligência de um ser humano, as Hostes do Rato costumam se reunir em grupos de dez ou mais sem partir para o canibalismo. Quando o grupo chega a um bom tamanho, a preocupação das Hostes deixa de ser fugir simplesmente dos Uratha: agora estão preparadas para emboscar e destruir seus antigos rivais. No entanto, muitas querem apenas roer o Dromo, pois nutrem a louca esperança de que isso lhes permitirá reconstituir a entidade divinamente depravada que costumavam ser antes que *Urfarah* desse início a sua caçada fatídica.

Nicho da Horda

Mote: "Sabemos quem são vocês! Vão embora! Para trás!"

Histórico: Os Beshilu são mais felizes quando vivem cercados por seus irmãos, irmãs, primos, primas, sobrinhos e sobrinhas entre os ratos e os outros Beshilu. Alguns levam essa preferência a extremos, chegando a roer o corpo de uma vítima humana adormecida ou indefesa para ali fazer um ninho. Depois disso, eles serão capazes de operar esse corpo humano com relativa competência, apesar de ser muito difícil confundir uma Hoste do Rato de aparência humana com um membro funcional e racional da sociedade dos mortais.

Descrição: Este tipo de Beshilu costuma andar maltrapilho e desarmado. Muitos são suficientemente inteligentes para não deixar que seus irmãos de ninhada os acompanhem quando circulam entre seres humanos em busca de pontos mais finos do Dromo, mas poucos conseguem deixar os ratos para trás. Cada um dos ratos que compõem o Beshilu tem a aparência exata de uma versão perfeitamente normal da espécie, mas a pele do hospedeiro humano coletivo tem um aspecto asqueroso e espasmódico. Se a pele se partir, as testemunhas poderão ver a massa úmida e inquieta de ratos que ali se esconde.

Dicas de interpretação: As alcatéias de lobisomens são compostas por indivíduos bem definidos que trabalham em equipe, mas as chusmas de Beshilu, em sua forma coletiva, têm praticamente uma mente única. O ninho da horda Beshilu é capaz de circular entre os seres humanos e finge ser só mais um dos caras, mas até mesmo seus atos mais discretos e comedidos revestem-se de uma veemência maníaca que é facilmente interpretada como demência ou ansiedade causada por péssimas condições de saúde.

Atributos: Inteligência 4, Raciocínio 5, Perseverança 3, Força 3, Destreza 2, Vigor 5, Presença 4, Manipulação 2 e Autocontrole 2.

Habilidades: Astúcia (Distrações) 1, Briga 1, Dissimulação 2, Esportes 1, Intimidação 1, Investigação 3, Manha (Sem-teto) 3, Medicina 2, Ocultismo 3, Ofícios 3 e Trato com Animais (Ratos) 2.

Vantagens: Contatos 2 (assistentes sociais, sem-teto), Estômago de Avestruz e Resistência a Toxinas.

Força de Vontade: 5.

Moralidade: 5.

Essência: 4.

Virtude: Prudência.

Vício: Inveja.

Vitalidade: 10.

Iniciativa: 4.

Defesa: 2.

Deslocamento: 10.

Numes: Coral, Desincorporação e Roer o Dromo.

- **Coral:** equivale ao Nume de mesmo nome do Apêndice Um.

Feitor de Escravos dos Esgotos

Mote: "Não parem de roer, seus idiotas! Eles estão chegando! Não estão ouvindo?"

Histórico: Alguns Beshilu se destacam por serem mais inteligentes, traiçoeiros, atrevidos e, no fim das contas, mais letais. Aumentam seu poder individualmente até conseguirem tomar um hospedeiro humano por conta própria, e aí se tornam ainda mais mortíferos e apavorantes. Não são exatamente os líderes da sociedade dos Beshilu, e sim os mais durões e malvados de uma raça de animais daninhos inteligentes e obcecados.

Descrição: Este tipo de Beshilu é um híbrido horroroso de rato e ser humano, com pelagem irregular, pele escabrosa, olhinhos vermelhos e uma cauda glabra e semelhante a um

açoite. Poderiam *até mesmo* ser confundidos com lobisomens, pois são bípedes e ligeiramente peludos, mas, em geral, basta uma boa iluminação ou uma pequena distância (ou um olfato funcional) para distingui-los.

Dicas de interpretação: Ao contrário dos espíritos que lideram as chusmas de Beshilu, estas Hostes andam sozinhas e são discretas. Algumas portam armas rudimentares e usam roupas remendadas, e a maioria é suficientemente sagaz para preparar armadilhas ou emboscadas para seus perseguidores Uratha. Eles observam, detectam padrões e rotinas, depois atacam exatamente no ponto fraco, de preferência enquanto o indivíduo que poderia representar uma ameaça está entretido lutando com o resto da chusma.

Atributos: Inteligência 4, Raciocínio 4, Perseverança 3, Força 2, Destreza 4, Vigor 2, Presença 4, Manipulação 4 e Autocontrole 3.

Habilidades: Armamento 1, Astúcia (Armadilhas) 2, Briga (Contato Direto) 3, Dissimulação 1, Esportes 2, Furto 1, Intimidação 3, Investigação 1, Manha (Procurar Comida no Lixo) 1, Ocultismo 2, Ofícios 1, Persuasão 2 e Trato com Animais (Ratos) 3.

Vantagens: Estômago de Avestruz, Ligeiro 3 e Senso de Direção.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: 5.

Essência: 4.

Virtude: Prudência.

Vício: Preguiça.

Vitalidade: 7.

Iniciativa: 7.

Defesa: 4.

Deslocamento: 14 (Ligeiro já contabilizado).

Numes: Controle de Animais, Desincorporação, Falar com Animais, Mordida Tóxica e Roer o Dromo.

• **Controle de Animais:** equivale ao Nume dos fantasmas descrito no **Livro de regras do Mundo das Trevas** (pág. 211), exceto que o jogador faz um teste de Inteligência + Manipulação para ativá-lo.

• **Falar com Animais:** equivale ao Dom de índice 1 da Natureza, descrito no Capítulo Dois.

Armas:

Tipo	*Dano*	*Tamanho*	*Especial*	*Parada*
Cano	2(C)	2	(–1 por ser improvisada)	4

Ataques:

Tipo	*Dano*	*Parada*
Mordida	2(L)	7
Chicotada com a cauda	0(C)	5

Os Dominados

A existência dos *Hithimu* é uma zombaria da existência dos próprios Uratha. Assim como os lobisomens, são criaturas de carne e espírito, mas, ao contrário dos Uratha, esse não é seu estado natural. Em vez disso, um espírito une-se a um hospedeiro por meio de possessão forçada ou fusão voluntária para dar forma a uma criatura que é fruto de dois mundos e que se sente igualmente à vontade em ambos. Nem sempre são perigosos ou hostis para os lobisomens, mas sua própria existência costuma desfazer o delicado equilíbrio que a alcatéia tenta estabelecer em seu território. Isso e mais a capacidade de atravessar as barreiras entre os dois mundos e de se regenerar como os lobisomens fazem deles oponentes formidáveis.

Escrava da Loucura

Mote: "Vamos tentar ver as coisas de outra maneira. Sugiro o seguinte..."

Histórico: É o grande medo de todo profissional da saúde mental: seguir o mesmo caminho que um de seus pacientes. Trabalhar num sanatório público e estressante pode ser bem ruim. Lidar com o suicídio de um paciente é ainda pior. O suficiente para desencadear um colapso nervoso relacionado ao estresse. O suficiente para que a psiquiatra comece a conversar com aquela voz dentro de sua cabeça. O suficiente para que essa voz assuma o controle de quando em quando.

Descrição: Essa *hithisu* leva uma vida dupla. De dia, é a psiquiatra séria, que imagina estar ajudando seus pacientes a melhorar. Ela se veste de maneira conservadora e é o que aparenta ser. À noite, o espírito dominador assume o comando e as mudanças a acometem. Os olhos e os cabelos perdem a compostura. Às vezes, seu corpo parece se mover de maneiras implausíveis. Ela veste roupas absurdamente discordantes e cai na noite, de bar em bar, transtornando a química cerebral das pessoas por onde quer que passe. Depois de

expostas à escrava da loucura, as pessoas supõem que foram drogadas. Quando começam a freqüentar os mesmos bares que ela, aí estão condenadas à insanidade.

Dicas de interpretação: Ela é muito, muito louca. Bastou um breve colapso induzido pelo estresse para que o espírito entrasse em seu corpo, e a segunda voz em sua cabeça é um acréscimo bem-vindo. Ela é capaz de caracterizar e reprimir o transtorno de personalidade múltipla e está impressionada com as idéias oferecidas por essa nova *persona* que desenvolveu. Ela se esforça para minorar a desconfiança dos colegas e, enquanto isso, vai agravando as manias dos pacientes das mais variadas maneiras.

Atributos: Inteligência 5, Raciocínio 4, Perseverança 5, Autocontrole 1, Destreza 3, Vigor 3, Presença 3, Manipulação 5 e Força 1.

Habilidades: Armas de Fogo 1, Astúcia 3, Ciências 1, Condução 1, Dissimulação 1, Empatia 2, Erudição 2, Esportes 1, Informática 2, Intimidação (Ataques Verbais) 1, Investigação (Entrevistas) 2, Medicina (Psiquiatria) 1, Ocultismo 1, Persuasão 1 e Política 2.

Vantagens: Idiomas (Francês, Alemão), Memória Eidética e Recursos 3.

Força de Vontade: 6.

Moralidade: 5.

Essência: 4.

Virtude: Caridade.

Vício: Inveja.

Vitalidade: 8.

Iniciativa: 4.

Defesa: 3.

Deslocamento: 9.

Numes: Ilusão, Língua Solta e Sinal de Fraqueza.

- **Ilusão:** equivale ao Nume dos fantasmas, descrito no **Livro de regras do Mundo das Trevas** (pág. 211), exceto que o jogador faz um teste de Inteligência + Manipulação e usa um ponto de Essência para ativá-lo.
- **Língua Solta:** equivale ao Dom de índice 1 da Evasão, descrito no Capítulo Dois.
- **Sinal de Fraqueza:** equivale ao Dom de índice 1 da Lua Nova, descrito no Capítulo Dois.

Canibal Dominada pela Gula

Mote: "Você... está com uma aparência tão apetitosa."

Histórico: Para ela, comer sempre foi um prazer. Papai e mamãe sempre a recompensavam com doces e, já crescidinha, o costume era sair para jantar toda vez que ela passava de ano na escola. Não admira que tenha desenvolvido um problema de peso. Mas foi uma época ruim em sua vida que transformou a comilança num verdadeiro problema. Ela perdeu o emprego e começou a engordar, porque comer a fazia feliz. Perdeu o namorado por ter engordado tanto. Ficou tão arrasada que mal conseguiu resistir quando um espírito da gula, atraído pela fome que tanto desejava, insinuou-se em sua mente. Agora ela tem as melhores refeições de todos os tempos.

Descrição: Estranhamente, ser Dominada tem sido a melhor dieta que ela já fez na vida. Ela só come quando arranja carne humana e, por isso, andou perdendo peso nos últimos meses. É uma pena que também tenha perdido boa parte de seus hábitos higiênicos. Os cabelos andam ligeiramente desgrenhados, e ela não parece muito melhor que uma mendiga, até você ver os dentes desconcertantemente brancos e afiados quando ela sorri e a inteligência calculista que brilha em seus olhos.

Dicas de interpretação: É o espírito da gula que está no comando, que mantém sua hospedeira feliz e tranqüila com "refeições" regulares de carne humana. Afinal de contas, a carne humana é a que oferece mais Essência, e o fascínio daquilo que é proibido gera a maior fome de todas. O espírito tem acesso suficiente às lembranças de sua hospedeira para conseguir vasculhá-las em busca de informações que permitam o mínimo de interação social. É impressionante como isso já basta para atrair as pessoas até a cozinha.

Atributos: Inteligência 4, Raciocínio 3, Perseverança 4, Força 5, Destreza 4, Vigor 4, Presença 4, Manipulação 4 e Autocontrole 4.

Habilidades: Armamento 2, Astúcia 2, Briga 2, Condução 1, Dissimulação 2, Esportes 2, Expressão 1, Furto 1, Intimidação 1, Ocultismo 1, Ofícios 2, Persuasão 1, Política 1, Sobrevivência 1 e Socialização 2.

Vantagens: Desarme, Estômago de Avestruz, Habitué e Resistência a Toxinas.

Força de Vontade: 8.

Moralidade: 3.

Essência: 9.

Virtude: Prudência.

Vício: Gula.

Vitalidade: 9.

Iniciativa: 8.

Defesa: 3.

Deslocamento: 14.

Numes: Bênção do Viajante, Bocarra Asquerosa, Canto da Sereia, Mandíbulas Mortais, Percepção das Imensidões, Terror e Túnica Espiritual.

- **Bênção do Viajante:** equivale ao Dom de índice 2 do Conhecimento, descrito no Capítulo Dois.
- **Bocarra Asquerosa:** Com o investimento de um ponto de Essência, a boca do hospedeiro se estende, enchendo-se de

dentes afiadíssimos durante três turnos. A bocarra acrescenta +1 dado às mordidas e provoca dano letal, além de ser tão grande que permite à personagem desferir mordidas sem qualquer penalidade e sem precisar partir para o corpo-a-corpo. Com este Nume ativado, o teste de ataque passa a ser um simples teste de Força + Briga +1.

• **Mandíbulas Mortais:** equivale ao Dom de índice 3 da Lua Cheia, descrito no Capítulo Dois.

• **Percepção das Imensidões:** equivale ao Nume espiritual descrito no Apêndice Um.

• **Túnica Espiritual:** equivale ao Dom de índice 4 da Inspiração, descrito no Capítulo Dois. Quando a personagem ativa este Nume, o espírito no interior da hospedeira humana fica temporariamente visível, o que pode alertar outros Dominados ou espíritos intrometidos ligados à vítima escolhida pela canibal.

Ataques:

Tipo	*Dano*	*Parada*
Mordida	1(L)	8

Armas:

Tipo	*Dano*	*Tamanho*	*Especial*	*Parada*
Faca de cozinha	1(L)	1	–	8

A Encarnação da Cidade

Mote: "A cidade tem um coração e uma mente. Eu sou a cidade, meu pequeno lobisomem, e você só está aqui porque eu quero."

Histórico: O escritor adorava a cidade. A biografia que fez do lugar foi um *best-seller* no país e no exterior. Todas as suas obras de ficção tinham a cidade como personagem principal, em vários momentos da história. Para ser franco, com a velhice e o alcoolismo, ele não conseguia se imaginar vivendo em nenhum outro lugar. Certa noite, a cidade o visitou durante o sono e se ofereceu para acabar com a dor em seu peito. Levaria apenas um segundo, e ele e a cidade seriam uma coisa só. O escritor não pensou duas vezes e deleitou-se ao ser incluído na história vasta do lugar que tanto amava.

Descrição: De longe, o Usurpado não parece muito diferente de qualquer outro senhor de meia idade que começa a engordar um pouco. Só quando nos aproximamos do homem, e vemos a textura de arenito de sua pele, o vidro em seus olhos e a tênue alusão à relva em seus cabelos, é que entendemos que ele é mais do que aparenta ser.

Dicas de interpretação: Por ser a encarnação da cidade, este *duguthim* realmente enxerga o todo. Sabe tudo o que acontece na cidade e mantém contato com alcatéias de lobisomens de um lado a outro da urbe. Chega até mesmo a ficar de olho nos vampiros e magos sempre que possível. Ele não hesitaria em usar os lobisomens para seus próprios fins, mas certamente daria prioridade aos seres humanos antes de recorrer aos habitantes sobrenaturais de sua cidade natal.

Atributos: Inteligência 5, Raciocínio 6, Perseverança 6, Autocontrole 6, Destreza 5, Vigor 5, Presença 5, Manipulação 4 e Força 6.

Habilidades: Astúcia 1, Briga 1, Condução 1, Esportes 1, Intimidação 2, Investigação 2, Manha 3, Medicina 1, Ocultismo 3, Ofícios 2, Política 3, Sobrevivência 1 e Socialização 1.

Vantagens: Bom Senso, Conhecimento Enciclopédico, Contatos 5 (Polícia, Prefeitura, Desenvolvimento Urbano, Secretaria de Transportes, Jornais), Costas Fortes, Fonte de Inspiração, Memória Eidética e Senso de Direção.

Força de Vontade: 12.

Moralidade: 8.

Essência: 24.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Orgulho.

Vitalidade: 10.

Iniciativa: 11.

Defesa: 5.

Deslocamento: 16.

Numes: Bênção do Viajante, Conhecer o Caminho, Leitura Espiritual, Manipular a Terra, Percepção das Imensidões, Proteção contra Predadores, Proteção contra Seres Humanos, Rajada e Transferência.

• **Conhecer o Caminho:** equivale ao Dom de índice 4 do Conhecimento, descrito no Capítulo Dois.

• **Leitura Espiritual:** equivale ao Dom de índice 2 da Lua Crescente, descrito no Capítulo Dois.

• **Manipular a Terra:** Equivale ao Dom de índice 2 dos Elementos, descrito no Capítulo Dois. No caso deste personagem, por "terra" entenda-se também o asfalto e o concreto.

• **Proteção contra Predadores:** equivale ao Dom de índice 1 da Proteção, descrito no Capítulo Dois.

• **Proteção contra Seres Humanos:** equivale ao Dom de índice 2 da Proteção, descrito no Capítulo Dois.

• **Rajada:** Equivale ao Nume espiritual descrito no Apêndice Um. A rajada assume a forma de uma descarga elétrica proveniente da rede de força da cidade. Consulte a pág. **177 do Livro de regras do Mundo das Trevas,** onde você encontrará as regras para lidar com a eletricidade e seus efeitos.

• **Transferência:** equivale ao Nume espiritual descrito no Apêndice Um.

Espíritos

Irmão-Lobo

Mote: [Um uivo trágico e sobrenatural.]

Histórico: Os Irmãos-Lobos são Gafaretes superiores a serviço dos diversos espíritos totêmicos das tribos de lobisomens. Representam os raros espíritos que talvez estejam um pouco mais dispostos a ajudar um lobisomem com um pouco de persuasão. Também podem ser invocados para ajudar um lobisomem com o emprego do Dom da Alcatéia Espiritual (pág. 143).

Descrição: Os Irmãos-Lobos aparentam ser lobos grandes e peludos, de olhos luminescentes. Suas pelagens cintilam de leve à luz da lua.

Dicas de interpretação: Rastrear. Caçar. Defender a alcatéia. Os Irmãos-Lobos são a encarnação da lealdade coletiva entre os lobos e não possuem ambições pessoais. Tudo o que importa é servir à alcatéia. Se um lobisomem conseguir convencê-los a fazer parte da alcatéia durante algum tempo, eles aceitarão de bom grado o convite.

Posto: 2.

Atributos: Poder 4, Refinamento 4 e Resistência 3.

Força de Vontade: 7.

Essência: 10 (máx. 15).

Iniciativa: 7.

Defesa: 4.

Deslocamento: 18.

Tamanho: 4.

Corpus: 7.

Influências: Lobos ••.

Numes: Conhecer o Caminho (equivale ao Dom; pág. 107), Coral, Materialização, Percepção das Imensidões e Visão Material.

Interdição: Os Irmãos-Lobos não podem desnudar seus caninos para atacar espíritos-lobos ou lobisomens hierarquicamente superiores. São obrigados a usar um ponto de Força de Vontade para atacar um lobisomem ou espírito-lobo de Posto superior. Se o fizerem, poderão atacar o alvo livremente até o fim da cena.

Nocuoth
(Tibiete, mars'thu)

Mote: *Ma háe ash!* ("Não me amole!")

Histórico: O Nocuoth é um representante dos Jagretes menos poderosos ligados aos diversos contrapontos da enfermidade e da doença. Por sua própria natureza, o Nocuoth é um espírito perigoso e não se deve permitir que ele fuja para o mundo físico. Quanto mais tempo ele tiver para recolher Essência e promover seus planos, piores ficarão as condições para os animais e as pessoas da área.

Descrição: O *mars'thu* se apresenta como um punhado de fragmentos porosos e adoentados de ossos que gira no interior de uma nuvem ruidosa de moscas. Bandagens imundas pendem do espírito e se arrastam pelo chão por onde ele passa. Os Tibietes sempre escolhem indivíduos enfermos para disseminar sua influência.

Dicas de interpretação: O Nocuoth sabe que não é páreo para uma alcatéia inteira de Uratha e é improvável que fique para lutar se for confrontado por uma alcatéia ou até mesmo se o oponente for um único lobisomem que pareça ser hierarquicamente superior. Nesse sentido, eles são os típicos refugiados espirituais. Fazem o possível para não chamar a atenção dos Uratha, escondendo-se em grilhões ou hospedeiros enquanto disseminam sua influência. Os hospitais superlotados são os refúgios preferidos dos Nocuoth, pois ali a doença é abundante e a medicina contemporânea costuma ser insuficiente para se livrar dela.

Posto: 3.

Atributos: Poder 5, Refinamento 5 e Resistência 6.

Força de Vontade: 11.

Essência: 17 (máx. 20).

Iniciativa: 11.

Defesa: 5.

Deslocamento: 20.

Tamanho: 2.

Corpus: 8.

Influência: Doença •••.

Numes: Grilhão, Grilhão Vivo, Materialização, Mortificação, Possessão, Rajada (fragmentos de ossos e moscas-varejeiras) e Transferência.

Interdição: O Nocuoth tem aversão à arruda e não consegue ficar num aposento onde há arruda queimando nem cruzar uma linha desenhada com uma pasta feita dessa erva.

Annie Navalhada

Mote: "Não sou pro seu bico, lobinhos, nem vocês são pro meu. Vão embora antes que eu me irrite... Tenho criancinhas para ninar."

Histórico: As crianças dos bairros pobres contam baixinho, umas para as outras, histórias sobre Annie Navalhada, a mulher sem olhos que enxerga através de qualquer espelho quebrado. Dizem que ela aparece e leva embora as crianças que estão sozinhas. Infelizmente, essas histórias são verdadeiras O medo que acompanha as histórias sobre Annie Navalhada fortaleceu ainda mais um espírito já bastante poderoso. O espírito que agora se autodenomina Annie Navalhada é um anátema de grande status na cidade, um Jagrete superior que já pertenceu ao Contraponto do Medo e que agora serve voluntariamente a Lorde Turífugo, o Incarna da Violência. "Ela" (é assim que o espírito vê a si mesmo) personifica o medo que as crianças têm dos adultos, das mães que se voltam contra os próprios filhos.

Descrição: Annie Navalhada se manifesta como uma mulher esquelética, sem olhos nas cavidades oculares, que usa um vestido maltrapilho e imundo e tem dedos compridos que vivem pingando sangue. Ela conhece todos os idiomas falados na cidade e às vezes aparece num espelho quebrado antes de atravessar o Dromo.

Dicas de interpretação: Annie Navalhada ainda não tem o status de Incarna, mas não está muito longe. Ela se alimenta do medo de milhares de crianças e é um dos espíritos mais poderosos de sua cidade. A maioria das alcatéias de lobisomens teria poucas chances de superá-la em combate direto, a menos que descobrissem sua interdição e explorassem essa fraqueza. Apesar de todo esse poder, ela prefere não confrontar abertamente os Uratha. É mais do seu feitio atacá-los indiretamente por meio de entes queridos, de preferência os filhos. Ela fará de tudo para não perder sua base de poder e tem um medo paranóico de que sua interdição seja descoberta.

Posto: 4.

Atributos: Poder 11, Refinamento 12 e Resistência 11.

Força de Vontade: 22.
Essência: 25 (máx. 25).
Iniciativa: 23.
Defesa: 12.
Deslocamento: 33.
Tamanho: 5.
Corpus: 16.
Influências: Medo •••, Violência •.
Numes: Coral, Desincorporação, Grilhão, Materialização, Mortificação, Rajada (cacos de vidro), Ruptura do Dromo, Transferência e Visão Material.
Interdição: ainda não foi descoberta.

Experiência

O que não mata fortalece. Essa é a lei que rege a vida dos lobisomens. O lobinho recém-saído da Primeira Transformação tem muita coisa a aprender, mas ele *aprenderá* se sobreviver, ficará mais forte, mais competente e mais senhor de suas habilidades sobrenaturais. Os personagens lobisomens representam esse crescimento com um sistema de pontos de experiência semelhante àquele apresentado nas págs. 216–217 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**.

Não é preciso usar os pontos de experiência para reter as informações que o personagem recebe durante o jogo. Se o personagem aprende por experiência própria que um Cão Nefando aparenta ser um membro dos Destituídos ou das Tribos Puras, o jogador não precisa usar os pontos de experiência para refletir esse novo conhecimento. São as alterações quantificáveis nas características do personagem que precisam ser adquiridas com os pontos de experiência. O Narrador confere pontos de experiência a um personagem por este ter participado das histórias, e o jogador usa esses pontos para aperfeiçoar as características que já tem ou adquirir novas, refletindo o lento amadurecimento do personagem e sua transformação num veterano calejado.

A distribuição dos pontos de experiência

O Narrador distribui pontos de experiência ao final de cada capítulo (sessão de jogo). Se um determinado capítulo tomar mais de uma sessão, os pontos de experiência virão ao final dessa unidade da história. Se a história tiver apenas um capítulo, isso será tudo. O Narrador pode conferir mais pontos de experiência ao final de uma história mais longa ou de uma série de histórias que se estenda durante muitas sessões de jogo.

As orientações para a distribuição de pontos de experiência encontram-se no **Livro de regras do Mundo das Trevas**. Os Narradores podem optar por conceder menos ou mais pontos, desde que haja bons motivos para tanto. A distribuição de poucos pontos atrasa a evolução dos personagens, o que pode deixar os jogadores frustrados. A distribuição exagerada pode provocar um surto inverossímil de poder: a alcatéia ativa apenas há alguns anos de repente é mais competente e poderosa que os anciões de barbas brancas de um território próximo. A aquisição de dois a quatro pontos de experiência por capítulo permite aos jogadores aumentar aproximadamente uma característica a cada dois ou três capítulos. É só ajustar a velocidade de evolução de acordo com aquilo que você deseja.

Além disso, tome cuidado para manter o equilíbrio entre todos os jogadores e personagens ao conferir experiência. Um personagem pode receber mais pontos de experiência do que os outros numa determinada sessão, mas, se isso ocorrer consistentemente, pode ser que o resto da trupe não goste muito. Tente distribuir bem as coisas e dê a cada jogador a oportunidade de brilhar e ganhar a sua quota de pontinhos a mais.

O Investimento dos Pontos de Experiência

Na ficha de personagem, o jogador mantém um registro do número de pontos de experiência recebidos por seu personagem. Esses pontos podem ser usados para adquirir novas características ou para aperfeiçoar aquelas que o personagem já possui, de acordo com a tabela "Custos em pontos de experiência". As características mais caras são sempre as mais difíceis de dominar. O Narrador deve garantir que todas as aquisições façam sentido no contexto narrativo da crônica. Se um Garra de Sangue passou o último mês aperfeiçoando suas técnicas de sobrevivência na selva, não seria recomendável que ele usasse os pontos de experiência para aumentar seu índice de Persuasão. Para adquirir novos Dons, é *necessário* que o personagem encontre um instrutor espiritual.

O custo para aperfeiçoar uma característica pré-existente geralmente é um múltiplo do novo índice almejado. Para elevar a Inteligência de um personagem de 2 para 3, por exemplo, o custo será de quinze pontos de experiência: 3, o novo índice, multiplicado por cinco. Para adquirir uma nova característica, o novo índice será igual a 1.

Os jogadores não podem usar pontos de experiência no meio de uma história. O personagem provavelmente não terá tempo para estudar uma nova Habilidade, adquirir uma Vantagem ou treinar um Atributo até ocorrer um intervalo. Essa restrição também impede os jogadores de se safarem das dificuldades fazendo com que os personagens tirem características da cartola.

Observe que a Vantagem Fetiche rege os objetos com os quais o personagem começa o jogo. O jogador não vai precisar usar pontos de experiência para o personagem adquirir um novo fetiche se o lobisomem conseguir uma klaive em combate ou durante uma história. Algumas Vantagens simplesmente não podem ser ensinadas, principalmente as Vantagens Físicas, que são adquiridas durante a criação do personagem ou então nunca mais. Por exemplo, você não conseguirá ficar Gigante puxando ferro. Ou o personagem já nasce com essa Vantagem, ou então nada feito.

A Vantagem Totem não é tão cara quanto as Vantagens comuns porque estamos falando de características compartilhadas pela alcatéia. A maioria das Vantagens envolve uma capacidade ou relação inata cultivada por um único personagem, mas Totem é um benefício dividido entre os companheiros de alcatéia e seu espírito totêmico. Todos eles cooperam em alguma medida, o que torna o aperfeiçoamento ou o aproveitamento do totem da alcatéia mais fácil que a evolução pessoal.

Consulte a seção "Renome", na pág. 194, para saber como e quando os personagens podem aperfeiçoar essa característica com o investimento de pontos de experiência.

Observe que o aperfeiçoamento dos Atributos do personagem também eleva os índices de todas as características que deles dependem. Por exemplo, a melhoria do Vigor de um personagem também lhe confere permanentemente mais um círculo de Vitalidade, ao passo que melhorar a Força do personagem eleva também seu índice de Deslocamento.

Não esqueça que o personagem ganha um Dom "de graça" toda vez que seu Renome aumenta (mais informações na pág. 102). Também é possível aprender apenas os Dons, mas não necessariamente na seqüência em que eles aparecem numa lista. Por exemplo, o personagem poderia conhecer o Dom de índice 1 da Modelagem e aprender o Dom de índice 3 em seguida, ignorando o Dom de índice 2, mas o custo não seria o tradicional "novo índice x 5" ou "novo índice x 7". As regras completas se encontram na pág. 102.

Custos em Pontos de Experiência

Característica	Custo
Atributo	novo índice x 5
Habilidade	novo índice x 3
Especialização de Habilidade	3
Dom relacionado (augúrio, tribo ou genérico)	novo índice x 5
Outro Dom	novo índice x 7
Rito	índice do rito x 2
Vantagem*	novo índice x 2
Vantagem Totem	3 pontos por círculo adicional
Instinto Primitivo	novo índice x 8
Renome primário (augúrio ou tribo)	novo índice x 6
Outro tipo de Renome	novo índice x 8
Harmonia	novo índice x 3
Força de Vontade	8

*A não ser Totem.

APÊNDICE I

O MUNDO ESPIRITUAL

O ar é uma confusão de cheiros.

Metal.

Ferrugem.

Asfalto.

Sangue.

Vômito.

Ozônio. Todos unidos pelo cheiro da Sombra — a fragrância que em nada se compara à carne. É um odor fraco e discreto, quase como o *bouquet* de um vinho feito de frutas sobrenaturais, algo entre inebriante e venenoso.

Ela odeia esse cheiro. O odor da Sombra da cidade que, com seus tentáculos, vai se insinuando na memória. Toda vez que ela inspira, sonhos e ecos de dor e sangue se revolvem nas partes tenebrosas de sua mente.

Ah, como ela queria ser capaz de prender a respiração. Como queria ser carne, ver-se cercada pelo fedor da cidade física. Como queria não ter de lembrar. Como queria que a Sombra fosse um lugar onde coisas assim não precisavam mais acontecer.

Mas ela ouve a criatura que se aproxima. A coisa não sabe respirar e, por isso, imita a respiração com um gorgolejo estrepitoso. E o atrito do metal espectral provoca rangidos. Ela sente o calor da criatura, cada vez mais perto, e aí o cheiro da coisa abafa o cheiro da cidade:

carne podre,

sangue rançoso,

feridas infectas,

ferro oxidado

e, mais uma vez, o perfume da Sombra.

Ela odeia a criatura. Ela a odeia por ter feito o que fez, por tornar a caçada necessária. Ela a odeia por ser a coisa hedionda que é, uma paródia repugnante que não deveria existir. Ela odeia o monstro por tê-la atraído até ali.

Ela sente a fúria fluir em seu íntimo. Enraizada em suas entranhas, envolvendo-lhe o coração, estendendo-se por seus membros, enrodilhando-se em seu cérebro.

E ela permite que a fúria aflore.

Toda paisagem é uma condição do espírito.

— Henri-Frédéric Amiel, Diário íntimo

O Reino das Sombras

Este não é o único mundo que existe. Uma fina barreira nos separa de um outro, um mundo espiritual, onde todo ato perpetrado neste mundo encontra sua verdadeira expressão. Para a humanidade cega, essa sombra é, na melhor das hipóteses, um mito, um outro mundo saído das lendas. Para os Uratha, é um campo de caça quase perdido.

O Mundo das Trevas é muito parecido com o nosso, ao menos superficialmente. É um pouco mais triste, mesmo nos aspectos terrenos. É ligeiramente maior o número de policiais que se corrompem todos os anos. Ou de pessoas que nascem num mundo que não as comporta, ou de gente que morre, sozinha e esquecida. É maior a taxa de desemprego, de crianças com infâncias terríveis, de acidentes que tornam o ar e a água um pouco menos seguros. Em toda parte, as diferenças são tênues, mas elas se somam. E todas contaminam o reflexo sombrio do mundo físico: a *Hisil*.

Dizem as lendas dos Uratha que o progenitor de todos os lobisomens, Pai Lobo, um dia percorreu as sendas da Sombra. Ele se impunha o dever de manter a ordem no mundo espiritual e cada espírito em seu lugar. O caçador impiedoso era o grande responsável por defender os dois mundos de incursões recíprocas. Hoje, aqueles que se intitulam seus descendentes fazem o possível para preencher essa função, mas não é o suficiente. O mundo espiritual anda se fortalecendo, os seres humanos vivem enfraquecendo inadvertidamente as barreiras, e os Uratha são muito poucos e muito ignorantes para reverter o processo. A Sombra espiritual do mundo físico é claramente afetada por essa estranha anarquia, pois espíritos fugitivos de toda parte disputam a hegemonia dos lugares mais próximos no mundo material. Alguns chegam a atravessar o Dromo, ancorando-se em seres vivos e criando os *Hithimu*. Que esperança uma alcatéia de lobisomens pode ter contra as hordas intermináveis dessas criaturas?

Os Uratha foram destituídos, mas não completamente abandonados. São auxiliados por cinco coros de espíritos lunares, enviados por sua distante Mãe Luna. Comprometidos por pactos de sangue, os grandes espíritos-lobos conhecidos como Primogênitos orientam os Uratha e lhes servem de totens tribais. Os habitantes da Sombra não têm escolha, a não ser reconhecer o antigo status e o poder dos lobisomens como aqueles que caminham entre os dois mundos. Esses espíritos podem ser convencidos ou coagidos a conceder aos filhos de Lobo e Lua o poder de que eles tanto precisam para dar um pouco de estabilidade ao mundo espiritual. Ainda há esperança para os Destituídos, se ao menos eles conseguirem descobrir todos os segredos desse reino espiritual, segredos que se perderam nas brumas da pré-história.

No entanto, segundo dizem, existem portas nas profundezas das imensidões espirituais que levam a lugares estranhos, que não parecem ter a menor relação com o mundo que conhecemos. Esses locais sugerem destinos sinistros e perigosas ameaças que se insinuam no mundo físico, atravessando a barreira entre a carne e a sombra. Alguns lobisomens contam lendas fantásticas sobre espíritos antinaturais, com ambições incompreensíveis, vivendo em ambientes alienígenas, como se fossem ecos distantes de um mundo esquecido.

O Dromo

Dizem que antigamente os lobisomens caminhavam livres entre os dois mundos. Precisavam apenas se concentrar por um instante e expor a parte espiritual de sua natureza para percorrer as trilhas das imensidões espirituais. Era como se o mundo físico fosse simplesmente mais um aspecto do mundo espiritual, um nível estrutural diferente, de fácil acesso para os lobisomens. Por outro lado, os espíritos conseguiam atravessar sorrateiramente as Comarcas e entrar no mundo físico, para se divertir e desfrutar estranhos prazeres entre as criaturas feitas de carne.

Hoje, contudo, o mundo espiritual resiste a essa transição. A muralha que se ergueu entre os dois mundos é praticamente intransponível na maioria dos lugares e, mesmo nos pontos onde ela é fraca, são necessários um esforço e um investimento de energia consideráveis para passar de um lado a outro. Essa muralha é chamada de Dromo ou *Zathu*. Alguns Ithaeur dizem que o Dromo é uma escara, uma barreira formada pela cicatrização da ferida aberta pelo assassinato de Pai Lobo. Outros dizem que se trata de uma defesa natural, formada pelo espírito do próprio mundo.

O mundo espiritual, apesar de ainda estar ligado ao mundo material, parece evitar qualquer coisa que venha de lá. A maioria das pessoas não consegue passar de um para outro, nem sequer percebe que existe algo além do mundo material. A resistência é recíproca. Os espíritos que tentam entrar no mundo físico — talvez para evitar a decadência que ameaça constantemente a Sombra — precisam encontrar um local onde o Dromo é mais fraco antes de fazer a travessia.

Esses loci, as áreas onde o Dromo é mais fino, tornaram-se, portanto, campos de batalha. Os espíritos tentam entrar no mundo físico para pôr em prática seus imperativos sobrenaturais, os Azlu e Beshilu se esforçam para selar ou escancarar esses pontos fracos e os Uratha lutam entre si para controlar as passagens mais valiosas. Sabe-se que até mesmo outras entidades sobrenaturais — vampiros, bruxos ou coisas ainda mais estranhas — disputam o controle dos loci espirituais para usar esse poder para seus próprios fins.

Regras: Baldeações

Para o personagem passar de um mundo a outro, o jogador faz um teste de Inteligência + Presença + Instinto Primitivo. O lobisomem precisa estar na área de influência de um locus para tentar se baldear, a não ser que utilize o rito de Laceração do Dromo (pág. 164). Os fatores a seguir afetam o teste:

- O lobisomem olha fixamente para uma superfície refletora (+1).

• Nas proximidades de um locus de índice •• ou ••• (+1).

• Nos arredores de um locus de índice •••• ou superior (+2).

• Tentativa de atravessar o Dromo durante o dia (–2).

A força do Dromo varia de um lugar para outro e reduz a parada de dados de acordo com a tabela a seguir:

Local	Modificador da parada
Áreas urbanas densamente povoadas	–3
Subúrbios e cidades pequenas	–2
Cidadezinhas, vilas, outras áreas construídas na zona rural	–1
Natureza	0

O número de sucessos obtidos no teste de Inteligência + Presença + Instinto Primitivo indica quanto tempo o lobisomem leva para se adaptar à outra faceta da realidade e atravessar o Dromo.

Falha dramática: O lobisomem deixa passar o momento certo e perde a sintonia. Ele permanece neste aspecto da realidade e é sacudido pela experiência. Ele não poderá tentar atravessar de novo o Dromo até a noite seguinte — o que pode deixá-lo numa situação precária caso ele esteja no mundo espiritual —, mas poderá fazer a travessia se for conduzido por um desbravador.

Falha: O lobisomem continua no mesmo aspecto da realidade. Ele não conseguirá refazer a tentativa durante uma hora. Novas tentativas de baldear-se na hora que se seguirá estarão sujeitas a falhas automáticas, mas ele poderá fazer a travessia se for conduzido por outro indivíduo que saiba usar o rito de Laceração do Dromo ou que seja um desbravador.

Êxito: O lobisomem desaparece do mundo no qual se encontra (físico ou espiritual) e penetra o Dromo. Ele reaparecerá do outro lado depois de trinta segundos, ou cerca de dez turnos. Não é possível atacá-lo durante esse período de transição, a não ser no caso de certas habilidades místicas capazes de afetar entidades em meio à travessia entre os mundos físico e espiritual.

Êxito excepcional: A transição é instantânea. O lobisomem aparecerá do outro lado em seu próximo turno e poderá agir normalmente.

Como alternativa, o jogador pode usar um ponto de Essência para baldear o personagem que se encontra na área de influência de um locus. Nesse caso, a transição passa a ser uma ação instantânea.

Desbravamento

As alcatéias podem atravessar o Dromo com todos os seus integrantes de uma vez, ou seja, um deles faz a transição e leva os outros personagens consigo. O lobisomem que lidera a tentativa é conhecido vulgarmente como desbravador. Todos os integrantes precisam manter contato uns com os outros para que a tentativa seja bem-sucedida.

O teste do jogador que interpreta o desbravador determina o tempo de travessia para a alcatéia inteira. Se sofrer uma falha ou uma falha dramática, o desbravador não poderá tentar de novo durante o prazo especificado. Contudo, qualquer um de seus companheiros poderá tentar liderar a alcatéia na travessia (isto é, se já não tiverem eles mesmos tentado se baldear recentemente, mas em vão). O lobisomem não poderá ser o desbravador da alcatéia se usar Essência para fazer a travessia em vez de lançar os dados.

O desbravamento só funciona bem quando os lobisomens que fazem a travessia formam uma alcatéia de verdade, unida pelos laços de um totem. Se o desbravador está tentando levar consigo aliados que não fazem parte da alcatéia, a coisa fica cada vez mais difícil. Quanto mais fraca for a ligação da criatura com o mundo espiritual ou com o desbravador, mais difícil será conduzi-la através do Dromo. Cada lobisomem a ser transportado que não pertença à alcatéia do desbravador, ou cada membro da alcatéia do desbravador que no momento esteja inconsciente, impõe ao teste uma penalidade adicional de –1. Criaturas diferentes dos lobisomens, mas capazes de atravessar a barreira entre os dois mundos por meio de um locus, como espíritos, certos Dominados e alguns magos, impõem ao teste uma penalidade de –2 para cada indivíduo transportado. E cada pessoa ou criatura incapaz de realizar uma viagem espiritual, como um vampiro ou um ser humano, impõe ao teste uma penalidade adicional de –3. Em nenhum dos casos o desbravador pode transportar uma entidade que resiste deliberadamente à transição.

O Dromo

O que é o Dromo? Em poucas palavras, é uma barreira entre os mundos da carne e do espírito. Alguns Ithaeur de inclinação científica comparam o Dromo à estática entre as freqüências de rádio, uma fase de transição necessária entre uma estação e a seguinte. Contudo, isso não explica por que é tão mais fácil atravessá-la à luz de Mãe Luna do que sob o olhar intenso de Hélios.

Outros Ithaeur encaram o Dromo como uma lembrança concreta das cicatrizes portadas pelos Uratha e pelo mundo da carne por causa do assassinato de Pai Lobo e da perda de Pangéia. Os habitantes dos mundos físicos são impedidos de entrar no mundo espiritual, a menos que possuam a magia necessária para evitar o fortalecimento de sua própria influência destrutiva. Os espíritos acham a travessia difícil, tanto para sua própria proteção como para impedir a criação de mais entidades híbridas, como a raça parricida dos lobisomens.

Para os Uratha, a travessia de um mundo para outro deveria ser, teoricamente, apenas uma questão de ajustar o foco. Um instante de concentração e pronto: travessia feita. Em algumas ocasiões, essas travessias ainda ocorrem e dão ao afortunado lobisomem um gostinho de como deveriam ter sido os tempos lendários. No entanto, na maioria das vezes, o processo de conversão da carne em espírito e a travessia da muralha entre os mundos só são possíveis nas proximidades de um locus. É algo que leva tempo e muitas vezes nem mesmo é possível, a não ser que o lobisomem consiga recuperar o foco.

Regras: Dualidade Sensorial

Quando o lobisomem deseja obter uma impressão geral do que está acontecendo no mundo físico (se está na Sombra) ou no mundo espiritual (se está no mundo físico), o jogador faz um teste de Raciocínio + Empatia + Instinto Primitivo como uma ação instantânea e com os modificadores de praxe devido à força do Dromo. O êxito dá ao personagem uma vaga impressão do que está acontecendo no outro reino: formas borradas, como se vistas através de vidro sujo e fosco. O êxito excepcional dá ao personagem uma visão mais nítida, como se ele olhasse através de uma janela embaçada. No caso de uma falha, o personagem não enxerga nada, ao passo que uma falha dramática dá uma idéia perigosamente equivocada daquilo que está acontecendo: um grupo de espíritos pode parecer uma condição meteorológica peculiar, ao passo que uma alcatéia rival talvez pareça um bando de seres humanos. Em todo caso, esse vislumbre do que está do outro lado do Dromo não dura mais que um turno.

Ao entrar no mundo físico, os espíritos desgarrados não adquirem um corpo material: eles ainda são efêmeros. Em geral, é preciso encontrar e possuir rapidamente um corpo hospedeiro para não começar a perder sua energia vital. Alguns, no entanto, são capazes de subsistir num estado imaterial e invisível, desde que consigam encontrar uma boa fonte de Essência. Dizem que esses espíritos existem em condição "Crepuscular", ou *shurilam*. Os espíritos que não se manifestam nem encontram um corpo hospedeiro não são detectados por meios normais, mas o lobisomem pode fazer um teste de Raciocínio + Ocultismo + Instinto Primitivo como uma ação instantânea para tentar perceber a presença de um desses espíritos. Como opção, o Narrador pode fazer o teste pelo personagem, como uma ação reflexa, caso o lobisomem se aproxime desse espírito em particular. O êxito indica que o lobisomem tem uma vaga idéia de que o espírito está ali, talvez por vislumbrar uma sombra borrada ou um cheiro estranho e fugaz. O êxito excepcional dará ao lobisomem uma visão clara do espírito durante um turno. Essa habilidade não revela espíritos que tenham se unido a um locus (pág. 261) ou grilhão (pág. 276). Os Irraka recebem dois dados extras nos testes realizados com o intuito de observar o outro lado do Dromo ou detectar um espírito em condição Crepuscular (pág. 83).

O outro mundo

Tão logo encontre uma passagem no Dromo, o lobisomem verá a si mesmo num mundo que deveria ser tão familiar quanto o mundo físico. De certo modo, é o mesmo mundo, e reflete os mesmos acontecimentos e objetos, mas numa "freqüência" ou "dimensão" espiritual diferente. Ao entrar na Sombra ou sair dela, apesar de não percorrer nenhuma distância, o lobisomem se encontra num lugar distinto, mas ainda intimamente ligado ao mundo de onde ele veio. Muitos lobisomens jovens, por terem crescido no mundo terreno, levam algum tempo para perceber que a Sombra é tão "real" quanto o mundo físico, apesar de ter características diferentes.

E ponha diferente nisso. A *Hisil* traz a história estampada na pele, como uma rede de cicatrizes. É como se o próprio mundo *recordasse* e a Sombra contivesse essa memória. As coisas podem ser arrasadas no mundo físico, mas sua lembrança espiritual continuará de pé. Construções há muito desaparecidas no mundo físico persistirão no mundo espiritual se a recordação for suficientemente forte. É uma casa de espelhos colocada diante do mundo, um reflexo distorcido que exibe os acontecimentos mais cruéis da civilização e da natureza.

Os bilhões de seres humanos que proliferam sobre a face da Terra também afetam a Sombra, com a mesma facilidade com que remodelam o ambiente físico a seu redor. São poucas as partes da *Hisil* que estão livres dos sinais da humanidade.

Mas o mundo é muito mais antigo que a humanidade, e as coisas se demoram nas imensidões espirituais, lembranças de um tempo anterior ao domínio do homem. As alcatéias de lobisomens confrontam espíritos com formas e aparências tão estranhas que só podem ser um legado de uma era há muito esquecida. Qualquer lobisomem que se acha capaz de entender o Reino das Sombras em termos exclusivamente humanos pode se preparar para levar um tombo humilhante. Alguns Ithaeur especulam que a Sombra não é tanto a memória do mundo, e sim o lugar onde toda ação tem uma conseqüência... uma conseqüência que persiste durante muito mais tempo que sua ação geradora. É um lugar onde todo objeto importante tem uma imagem espiritual e onde os espíritos dançam a quadrilha impalpável da política e da guerra, que reflete as mudanças e os acontecimentos do mundo físico. Outros Ithaeur sugerem que o mundo espiritual é tão real quanto o mundo físico e igualmente merecedor do título de "mundo real". A sintonia com a Sombra é meramente uma questão de ver o mesmo mundo com outros olhos. É, se preferir, uma freqüência diferente do espectro.

Fantasmas e Espíritos

Os fantasmas, descritos no **Livro de regras do Mundo das Trevas**, têm várias características em comum com os espíritos do Reino das Sombras, mas não são a mesma coisa. Uns e outros são entidades efêmeras: quando presentes no mundo físico, eles não têm uma forma material e sólida, encontram-se numa condição intangível e efêmera (Crepuscular). Fantasmas e espíritos conseguem ver e tocar uns aos outros, além de interagir entre si, pois encontram-se na mesma condição efêmera. No entanto, os fantasmas não são espíritos e não podem ser submetidos e confinados em fetiches, nem conjurados por meio de ritos, nem afetados por poderes sobrenaturais que têm espíritos como alvos.

Na Sombra, as entidades efêmeras (entre elas, fantasmas e espíritos) não estão mais em condição Crepuscular, e é possível interagir com elas como se fossem sólidas. A efemeridade é o estado natural da matéria no mundo espiritual.

De qualquer maneira, o mundo físico e o Reino das Sombras estão absolutamente entrelaçados, e aquilo que acontece num deles tem conseqüências diretas no outro. Não é fácil detectar a seqüência de causalidade: os espíritos existem

por causa dos objetos, ou os objetos existem para abrigar os espíritos? A árvore definha porque seu espírito está doente ou o contrário? Essas opções são mutuamente exclusivas ou não passam de dois lados da mesma verdade? Alguns lobisomens discutem esses grandes enigmas da natureza da realidade, mas, em última instância, o mundo espiritual apresenta-lhes preocupações muito mais urgentes e que exigem atenção. A maioria dos lobisomens se preocupa com a realidade prática de lidar com os dois lados do Dromo como se ambos fossem um só. A Sombra é seu direito inato, tanto quanto o mundo físico — apesar de ser uma herança que, tal qual certas facas, tem dois gumes.

Um Passeio pela Sombra

O Reino das Sombras reflete claramente sua contraparte terrena, mas, até mesmo à primeira vista, a imagem é um tanto quanto... diferente. A paisagem quase não muda. As árvores estão nos mesmos lugares; a hora do dia parece ser a mesma. As cores têm um aspecto peculiar: lembram o céu que muda de cor pouco antes da tempestade. Os animais circulam por entre as plantas, mas há alguma coisa diferente neles. As árvores projetam sombras mais compridas e seus galhos se agitam, como se dessem forma a uma linguagem de sinais. Algumas plantas e certos animais têm formas quase estilizadas ou ligeiramente abstratas; outros parecem ter contornos mais nítidos. Muitos animais têm uma inteligência no olhar que se compara à humana, mas não totalmente: é uma inteligência ligada a um instinto estranho. O ar parece mais limpo e revigorante, com cheiros familiares e desconhecidos, que nunca são tão fortes no mundo físico. O poder que de repente faz o mundo sombrio vibrar provoca em você a sensação de estar mais vivo, mais vigoroso. É como se, aos sussurros, o mundo pedisse para você usar as quatro patas e caçar — ou fugir.

Não importa se é o sol ou a lua que está no céu, pois sua face fica parcialmente oculta entre as nuvens. Há uma certa tensão no ar, a sensação de que uma tempestade está se formando, de que o mau tempo se aproxima. Às vezes, a tormenta irrompe de fato — tempestades de raios de coloração estranha e pancadas de chuva que caem formando padrões esquisitos —, mas, na maior parte do tempo, a atmosfera mantém a sensação constante de desarranjo climático.

É aí que você nota a mais estranha das omissões. Não há pessoas à vista. Curioso, você segue para a cidade mais próxima. Agora as diferenças são mais óbvias. Algumas vias de acesso estão praticamente invisíveis. Outras, pelo jeito as mais usadas, são cicatrizes terríveis que cortam a paisagem. O tráfego segue pelas ruas, tão estranhamente desordenado e sutilmente hostil como o resto do mundo. Alguns carros não passam de fantasmas, sombras insubstanciais que transitam pelo asfalto esburacado. Outros são praticamente caricaturas: caminhonetes monstruosas trovejam pelas estradas, perseguidas por espíritos-Porsches que espantam as preguiçosas peruas.

A própria cidade é uma visão perturbadora. Ela extravasa seu perímetro urbano no mundo material, envia tentáculos de alvenaria e vidro para os campos adjacentes. Por um instante, você tem a impressão de que ela mesma é um predador que vai engolindo aos poucos a paisagem circundante. Descendo a rua, os prédios estão numa tremenda confusão, se comparados a sua relativa organização no mundo físico. Alguns mal são visíveis, tão insubstanciais quanto os carros na estrada. Outros parecem maiores do que são no mundo real. Um prédio comercial faz vulto, obscurecendo a luz em toda a sua volta. Você sente, ao passar, uma pressão etérea e intensa, além de cansaço. Um outro prédio está todo iluminado e, ao se aproximar, você ouve sons de expectativa, de prazer, e música abafada. É um bar, o ponto de encontro favorito dos jovens no mundo físico e um farol no mundo espiritual.

E, no entanto, apesar de todos esses reflexos da passagem da humanidade, você não encontra ninguém. Seguindo em frente, você sente a aspereza da frialdade no ar. Olhando ao redor, avista um beco que desemboca na rua. Hesitante, você dá um passo à frente e nota como o beco é escuro e profundo. As proporções dos prédios de um lado e outro estão erradas. Os muros são muito mais altos do que seria de esperar e projetam sombras intensas e quase impenetráveis. Mas você é levado pela curiosidade e de repente se vê de pé sobre uma poça d'água. Exceto que não se trata de água. Você enfia o dedo no líquido e ele volta coberto de sangue. E aí começa o barulho. Você ouve gritos de dor e brados de um prazer assustador. Pela primeira vez desde que chegou, você vê algo que lembra um ser humano caminhando em sua direção. Por um instante, você se anima, até ver o olhar maldoso e terrível estampado no rosto do estranho. É o mesmo sorriso de todos os assassinos seqüenciais que você já viu nos noticiários. E aí você vê o que é de fato esse "homem": um espírito do assassínio, com as mesmas roupas indefiníveis, a barba bem aparada e a expressão vazia de um assassino do cinema. Acotovelando-se atrás dele vêm os espíritos da dor, cobertos de agulhas hipodérmicas, navalhas e arame farpado enferrujado; em seguida, o cadáver enegrecido e putrefato de um espírito da morte. De repente, você sabe exatamente onde está. É o Beco do Marinheiro, local conhecido pelos assassinatos, assaltos e contrabando de drogas. Você entrou no reflexo espiritual de uma das piores partes da cidade e agora vai ter de pagar por seu erro.

Bem-vindo ao Reino das Sombras.

Reflexos e Conseqüências

Praticamente qualquer coisa tem o potencial de projetar um reflexo no Reino das Sombras. Uma bétula em crescimento dá à luz um espírito-bétula que vai ficando mais forte à medida que envelhece. O espírito se parece bastante com a árvore, até repararmos que seus galhos se movem de uma maneira que nenhuma árvore terrena faz, desenhando estranhos símbolos mágicos no ar. Um carro também pode ter um espírito, que estará ligado ao objeto. O espírito do carro segue o automóvel aonde quer que este vá e é a única parte do veículo visível no mundo espiritual. Até mesmo as coisas mais fugazes do mundo dos vivos geram espíritos — um raio, por exemplo, gera um espírito da eletricidade que terá uma existência breve e radiante antes de se dispersar ou ser absorvido por outro espírito.

Mas as *coisas* não são as únicas a encontrar um reflexo na Sombra. Atos, emoções e situações podem deixar sua marca no mundo espiritual. Uma punhalada fatal pode criar um espírito do assassínio, da mesma maneira que um assalto pode criar espíritos do medo e da dor. Uma festa daquelas pode dar à luz minúsculos espíritos da alegria e da luxúria, além de espíritos da amizade e da inebriação. Esses espíritos tentam se propagar: os espíritos da dor estimulam as pessoas no mundo físico (sussurrando idéias através do Dromo com seus poderes espirituais) a ferir seus semelhantes. Os espíritos da celebração fazem uma festa se estender interminavelmente

e dão ao bairro um estímulo espiritual que será notado nos passos leves e no assobiar jovial das pessoas que se dirigem para o trabalho no dia seguinte. Quem sabe um desses espíritos da alegria não siga o farrista até o escritório, onde será destruído pelos espíritos da obrigação e do trabalho que costumam freqüentar lugares assim. Se for realmente poderoso, talvez o espírito da alegria consiga vencê-los e se instalar na escrivaninha do farrista, dando início a uma mudança espiritual no escritório, mas isso é muito improvável. A Sombra tem seu próprio ecossistema darwiniano de predadores e presas, e esse sistema reflete o estado deplorável da vida no Mundo das Trevas.

A maioria dos espíritos é formada por ciscos minúsculos, praticamente do tamanho de insetos e de vida igualmente efêmera. Exercem pouquíssima influência no mundo físico e geralmente só afetam o reino da carne quando se apresentam em grande número. Mal passam de pontinhos de luz, demasiadamente pequenos para chegar a emanar uma determinada ressonância. Mas, com "alimento" suficiente, esses espíritos diminutos podem ficar muito maiores. O cisco que sobrevive, às vezes por devorar seus irmãos, poderia crescer e ganhar consciência suficiente para se tornar um Gafarete.

Esse vínculo entre os mundos físico e espiritual, e entre causa e conseqüência, é a única regra inviolável da Sombra. Não há outro lugar onde essa lei seja mais evidente do que nas áreas urbanas, onde as mudanças constantes e o comportamento imprevisível da humanidade criam um círculo cada vez mais amplo de causas e efeitos. É algo que ainda pode ser visto nos cantos mais remotos do campo, mas geralmente em padrões mais previsíveis, e os ciclos da natureza passam de estação a estação, auxiliados pelos espíritos que deles dependem. Contudo, até mesmo ali a passagem da humanidade se faz sentir, pois todos, desde os agricultores locais até os grandes agronegócios, perturbam esses padrões milenares, elevando alguns espíritos acima dos que já estavam ali e introduzindo outros oriundos de coros completamente diferentes.

Apesar de algo tão simples quanto um homem agonizante ser capaz de criar uma pequena alteração no mundo espiritual, a maioria dessas mudanças é breve. Pouco depois da morte desse homem, os espíritos da dor partirão em busca de outras vítimas e os ciscos da morte vão se dispersar ou unir-se para formar um espírito da morte maior e mais forte. É quando o sofrimento (ou qualquer outra emoção significativa) é ampliado e sustentado durante algum tempo que os espíritos persistem num mesmo lugar muito depois da partida dos seres humanos que os geraram. Uma prisão abandonada, antes dirigida por um carcereiro cruel que torturava os prisioneiros, pode ser o antro de um grande espírito da dor muitos anos depois de mortos e enterrados tanto o carcereiro quanto suas vítimas.

Ressonância Espiritual

Os atos perpetrados no mundo físico têm outro efeito no mundo espiritual além de criar novos espíritos. O ato em si e as emoções geradas por ele criam Essência, o alimento espiritual em estado bruto do Reino das Sombras. Essa substância é consumida e negociada pelos espíritos, servindo tanto de alimento como de moeda nas cortes espirituais. A emoção contamina a Essência tão logo a cria, conferindo-lhe uma ressonância que influencia os espíritos que a consomem. A Essência que nasce do medo pode tornar os espíritos tímidos ou agressivos, ao passo que a Essência nascida da felicidade é capaz de fazer os espíritos felizes ou de torná-los hedonistas. Além disso, a tendência é que os espíritos encontrem melhor sustento ao consumir Essência de ressonância adequada; o espírito do ódio que consome Essência de ressonância colérica ficará saciado mais rápido do que se consumisse Essência contaminada pela ressonância da esperança.

A ressonância ambiente de uma área também é capaz de influenciar a paisagem. O local onde foram cometidos vários assassinatos pode desenvolver, na Sombra, poças de sangue, pilhas de crânios ou ecos de estertores de morte. Quando a paisagem é afetada pela ressonância espiritual das ações, toda a Essência produzida nessa área é contaminada por essa ressonância. Você encontrará mais informações sobre ressonância na pág. 275.

Os Lobisomens e a Fé

Os lobisomens geralmente estão bastante arraigados a suas vidas humanas ao passar pela Primeira Transformação. Muitos deles já estão profundamente envolvidos com religiões terrenas ou têm convicções passionais a respeito da natureza do mundo. Como é que um cristão, muçulmano ou sique devoto lidaria com a descoberta de que a realidade tem um lado espiritual? Em alguns casos, muito mal. O esfacelamento de suas convicções é mais uma grande mudança em suas vidas, algo capaz de transtorná-los durante algum tempo. Outros simplesmente esquecem aquilo no que acreditavam antes e logo se adaptam à realidade que enxergam na Sombra.

Alguns, contudo, combinam suas antigas crenças com aquilo que vêem. A natureza isolada da vida de lobisomem implica o florescimento, no mundo todo, de muitos híbridos bizarros entre as religiões humanas e o animismo que infecta a vida cotidiana dos Uratha. Alguns desses híbridos são mais persuasivos que outros e se disseminam nas assembléias, influenciando as alcatéias de regiões extensas. Às vezes, a influência de uma religião fica restrita ao lobisomem ou à alcatéia que a criou.

O Reino das Sombras não fornece respostas para as grandes perguntas da criação, e os lobisomens vivem em busca de respostas e de uma maneira de se redimir pela morte de Pai Lobo. É de se admirar que alguns procurem soluções nas mesmas religiões que seguiam antes de sua verdadeira natureza se manifestar?

O Cenário Urbano

Os seres humanos afetam mais a *Hisil* do que qualquer outra criatura sobre a face da Terra, e são poucas e preciosas as pessoas que têm alguma idéia do que estão fazendo. Os lobisomens conseguem domesticar a Sombra vizinha a seus territórios até certo ponto, mas o número absoluto de pessoas e a disponibilidade da tecnologia podem desfazer todo o trabalho deles num piscar de olhos. Imagine uma alcatéia

cujo território é escolhido como campo de batalha de uma guerra moderna. A morte, o sofrimento e a destruição vão chover sobre o território da alcatéia antes mesmo que os lobisomens percebam que há problemas a caminho. Muitos campos de batalha das duas primeiras Guerras Mundiais ainda estão completamente arruinados na Sombra, não importa como tenham sido aparentemente recuperados no mundo material. Os campos de papoulas não bastam para desfazer estragos espirituais dessa magnitude, principalmente porque as seqüelas dessas guerras ainda persistem na memória coletiva da humanidade. A expansão urbana também é capaz de remodelar a imagem de uma área muito rapidamente. As casas de um novo condomínio afastado do centro, quando muito, levam meses ou anos para se fazer sentir na Sombra: esses condomínios não são famosos pela paixão que os moradores dedicam a suas casas. Contudo, os canteiros de obras, o desmatamento e a intensificação do tráfego expulsam os espíritos mais neutros e atraem as variedades mais desagradáveis, que se alimentam dos aspectos negativos da vida humana.

As alcatéias de lobisomens que possuem territórios em áreas urbanas têm muito trabalho pela frente. A absoluta densidade de pessoas e máquinas na área provoca mudanças dramáticas em seu reflexo espiritual. O mundo espiritual muda diariamente. Espíritos novos, desconhecidos e imprevisíveis nascem todos os dias, gestados nas propriedades dos moradores e moldados por seus medos e suas esperanças. A rápida disseminação de referências culturais através dos meios de comunicação de massa pode transformar espíritos do medo no mais recente bicho-papão cultural, e os espíritos da vaidade e do desejo na mais recente *top model* turbinada cirurgicamente. Os ciscos relacionados a inúmeros pedacinhos de kits eletrônicos fundem-se para formar espíritos incompreensíveis de máquinas e computadores, que pensam de uma maneira que os Ithaeur mais tradicionais acham difícil entender. Suas necessidades e carências vão ser outras daí a seis meses. Como as mudanças culturais são cada vez mais rápidas, até mesmo a sabedoria transmitida de um Ithaeur urbano mais velho para um lobisomem recém-Transformado é de pouco valor. Para esses métodos tradicionais, é impossível acompanhar o ritmo constante da evolução cultural e das mudanças que ela provoca nos espíritos da área.

As ninhadas de espíritos sintonizadas com a violência conseguem prosperar no interior do reflexo espiritual de um prédio residencial durante meses antes de sua mácula aparecer do lado de fora. Os animais exibem sua dor com rapidez e sinceridade, mas depois seguem com suas vidas. Os seres humanos a escondem, remoem-na e, às vezes, alimentam-na. Os espíritos nascidos desses atos aprendem esses truques e se escondem até adquirir força suficiente para se tornar um problema significativo.

Qual é a cara da cidade?

As grandes cidades abrigam as maiores concentrações humanas do planeta. Como os seres humanos afetam a Sombra mais que qualquer outra espécie, o reflexo espiritual de uma cidade muda com velocidade e freqüência muito maiores do que as de qualquer outra área. As alcatéias urbanas não conseguiriam simplesmente patrulhar toda essa extensão hostil do outro mundo à procura de mudanças indicativas de problemas, mas precisam procurar aquela mu-

dança que, em meio a essa torrente constante de alterações, poderia ser para pior. Portanto, qual é a aparência dessa paisagem vista pelos olhos de um lobisomem?

Construções

Nem todas as construções têm um reflexo espiritual. Algumas choupanas isoladas, ruas suburbanas ou prédios de localização central simplesmente não têm uma presença espiritual significativa. Às vezes, a construção do edifício despoja a matéria-prima de toda e qualquer força espiritual (a energia espiritual que se abriga num pinheiro alto pode se perder rapidamente ao ser serrada, aplainada, envernizada e transformada numa série de tábuas). Algumas construções nunca recebem afeição ou atenção suficiente de habitantes e vizinhos para fazer jus a uma presença espiritual. Outras a adquirem antes mesmo do início das obras. Prédios comerciais de projeto incomum e localização polêmica podem se erguer na Sombra antes de aparecer no mundo real, pois a controvérsia gera um novo espírito que de seu tem apenas um terreno limpo ou alguns alicerces.

Mas vale a pena lembrar que não são apenas as reações humanas que fazem uma construção aparecer no mundo espiritual. Um laboratório que faz pesquisas com animais talvez não seja suficientemente importante para as pessoas a ponto de ter um reflexo na Sombra, mas a dor e o sofrimento dos animais são mais do que suficientes para dar ao prédio uma vida espiritual doentia e séptica, à altura de qualquer aglomeração humana.

Quando aparecem, as construções do Reino das Sombras conservam a mesma estrutura e projeto fundamentais de seus equivalentes no mundo material, mas apresentam-se deturpadas de tal maneira que os arquitetos ficariam chocados e consternados se as vissem. As construções odiadas pelas pessoas assumem características negativas: portas e janelas pequenas, aspecto tristonho, sombras intensas e altura ainda maior. Parecem se agigantar acima dos transeuntes no mundo espiritual, disseminando sua melancolia e contaminando as ruas próximas com espíritos do desespero, da depressão e do medo. Como é o caso do resto da Sombra, o simbolismo não é só um recurso literário: é a linguagem visual da ressonância.

As construções podem desenvolver os próprios espíritos com o passar do tempo. Esses espíritos se alimentam da afeição ou do ódio que as pessoas sentem por um edifício, ou então pela fusão dos espíritos que constituem os elementos da construção, como espíritos da madeira, da rocha e até mesmo da eletricidade. Os espíritos gerados pelos habitantes do edifício costumam ser criaturas reclusas e isoladas, interessadas apenas em lidar com os espíritos de seu próprio domínio e praticamente indiferentes aos de fora. Aqueles que se desenvolvem a partir dos componentes de uma construção são ainda menos previsíveis, pois baseiam suas personalidades nem tanto nos moradores, mas numa série fortuita de espíritos diferentes. Esses personagens peculiares, por sua vez, podem afetar os habitantes do prédio. Muitos bares e restaurantes entre os mais incomuns, ou então as empresas mais criativas ou atormentadas, têm como sede essas construções. Naturalmente, alguns desses espíritos tornam os prédios inabitáveis, investindo contra os prováveis futuros moradores com uma ira e um ódio que os pobres seres humanos não conseguem sequer compreender.

Objetos

Os trechos urbanos da Sombra são particularmente propícios para que objetos de fabricação humana desenvolvam os próprios espíritos. Esses espíritos, às vezes, parecem idênticos ao que são no mundo físico; outras vezes, desenvolvem faces e "personalidades" vagamente humanas (ou animalescas). Os pormenores dessa aparência se baseiam tanto na condição do objeto no mundo físico quanto nas diversas maneiras como ele foi usado. Um revólver em bom estado de conservação que foi carregado durante anos, para segurança pessoal, mas nunca foi usado, talvez apareça na Sombra como uma versão lustrosa de sua forma física e pode ser que nem mesmo seja possível dispará-lo. Um modelo semelhante, usado várias vezes para cometer atos violentos e ameaçar pessoas, pode aparecer manchado e sem brilho, além de exsudar uma sensação palpável de perigo, de morte ou até mesmo de ódio. É improvável que qualquer uma dessas armas desenvolva características antropomórficas, mas o espírito do revólver homicida talvez se contorça como uma serpente ou lacraia venenosa ao perder a oportunidade de matar.

Afetando-se o reflexo espiritual de um objeto, é possível afetar a condição do objeto físico verdadeiro, mas não imediatamente. Se uma alcatéia de Uratha deitar abaixo o reflexo espiritual de uma casa, a construção propriamente dita começará a deteriorar um pouco mais rápido, vítima de caruchos e instalações elétricas defeituosas. Por outro lado, a "cura" da imagem espiritual de um carro com a infusão de Essência pode fazer o veículo do mundo físico funcionar um pouco melhor. No entanto, as mudanças impostas a um eco espiritual afetam o objeto original muito mais devagar do que as mudanças sofridas pelo objeto afetariam seu reflexo. A destruição do reflexo espiritual do carro tornará o veículo cada vez mais suscetível a defeitos mecânicos, ou talvez até mesmo mais propenso a acidentes, mas o veículo continuará funcionando durante algum tempo.

Ruas

Os elementos físicos de uma rua, como os meios-fios, as placas e os hidrantes, raramente marcam presença no mundo espiritual. Ninguém se importa tanto com essas coisas a ponto de lhes conferir uma vida espiritual. Contudo, a rua propriamente dita é outra história. As ruas que têm uma certa reputação — como a *Broadway*, em Nova York, a *Fleet Street* de Londres ou a Via Dolorosa de Jerusalém — são capazes de desenvolver seus próprios espíritos. Mas essas ruas são raras. A maioria das cidades tem apenas algumas delas, e uma cidade pequena teria uma só e olhe lá. Não, as ruas simplesmente costumam assumir certos aspectos de acordo com aquilo que nelas acontece. A via que não passa de uma rua comum é praticamente descaracterizada, freqüentada apenas por espíritos-carros. Uma rua comercial provavelmente será habitada por espíritos da cobiça e da inveja, ao passo que uma rua conhecida pelas prostitutas e os traficantes de drogas que a freqüentam torna-se um imã para espíritos que se alimentam de pensamentos e emoções negativas.

A maneira como as pessoas encaram as ruas também afeta sua aparência espiritual. Aquelas que são consideradas perigosas são mais escuras, estreitas e compridas na *Hisil*, tomadas por sombras intensas capazes de esconder perigos

reais e imaginários. Um bulevar considerado interessante e agradável torna-se um exagero de atrações, cheio de luzes brilhantes e cores que não dão trégua ao olhar.

É preciso muito esforço para mudar a substância de uma rua com a alteração seu reflexo espiritual, mas algumas mudanças extravasam rapidamente para o outro lado, dentro de certos limites. Por exemplo, se os lobisomens empilharem entulho espiritual no reflexo de um cruzamento, criando uma enorme barricada espiritual, pode ser que o trânsito fique mais lento nesse ponto até a remoção do bloqueio de sombras.

Lugares especiais

Toda cidade tem seus lugares especiais, de boa ou má reputação — reforçada pela repetição dos atos reais ou imaginários responsáveis por essa fama. Temos o *Speaker's Corner* em Londres, famoso pelos discursos, *Las Ramblas* em Barcelona, conhecidas pelo comércio, e o *Ground Zero* em Nova York. A natureza especial desses lugares é reforçada pela preponderância dos espíritos certos nessas áreas, o que as ajuda a manter a fama. No entanto, ao sondarmos a fundo a história de uma cidade, descobriremos que muitos desses lugares tiveram usos ou reputações radicalmente diferentes no passado. O *Speaker's Corner* de Londres fica ao lado do *Marble Arch*, local que antes era chamado *Tyburn* e onde eram enforcados os criminosos alguns séculos atrás. Seu reflexo no mundo espiritual é uma combinação das duas coisas. Os lobisomens logo aprendem que conhecer a história de um lugar é tão importante para a compreensão de seu reflexo espiritual quanto saber o que acontece por lá nos dias de hoje.

O cenário rural

Quanto mais nos afastamos das cidades, mais a paisagem espiritual fica parecida com a paisagem física que ela representa. A capacidade humana de sonhar, fantasiar, imaginar e distorcer de outras maneiras sua visão de mundo tem um efeito igualmente deturpador sobre o mundo espiritual. No campo, onde as ações dos animais têm muito mais ascendência sobre a Sombra, a paisagem espiritual é afetada de maneira bem mais sutil. Os animais vêm as coisas com uma clareza primitiva, o que dá às imensidões espirituais nessas áreas um caráter mais puro e simples, mas nem por isso menos cruel e perigoso. A cadeia alimentar depende de força, que segue inalterada pela manipulação e a falácia. Os espíritos perecem porque um espírito mais forte entrou na área e decidiu dar início a um conflito. Assim como ocorre na cidade, os fortes sobrevivem, os fracos morrem.

A distorção do mundo físico é a mesma, mas as deformações da imagem são mais discretas na natureza. As montanhas são mais altas e projetam sombras mais longas. Um rio pode ter uma correnteza quase traiçoeira ou se escarrapachar, preguiçoso e estagnado, em seu leito poluído. As plantas e as árvores só aparecem nos locais em que seus espíritos foram despertados (pág. 271). As plantas que têm espíritos dormentes talvez nem apareçam, ou, quando muito, são pálidas sombras de si mesmas, ou então permanecem ocultas no solo como nozes ou sementes. É possível se posicionar no centro de uma floresta espiritual, com sombras de galhos e folhas a sufocar o sol, sem que haja um único espírito-árvore à vista. Mas, se houver um espírito desperto de carvalho ou salgueiro por perto, ele estará observando e, se desejar, poderá até se expressar na Primeira Língua, para se aproveitar melhor dos cautelosos movimentos da política espiritual ou apanhar um espírito ou viajante descuidado em seus galhos e raízes.

A Sombra também encerra as lembranças das coisas que já não existem. É possível que a montanha ainda apareça inteira na *Hisil*, mesmo tendo sido erodida ou explorada como pedreira até desaparecer no mundo físico. Uma ilha que há tempos afundou no mar pode estar na superfície nas imensidões espirituais. A impressão de uma floresta, com todos os espíritos de árvores mortas há tempos, persiste na Sombra, no mesmo lugar em que pessoas e carros vivem no mundo físico. Os motivos para esses anacronismos são muitos e variados. Alguns foram tão queridos no passado que adquiriram coerência espiritual suficiente para sobreviver à destruição de suas identidades físicas. Outros persistem em mitos, lendas ou histórias, o que lhes confere uma longevidade maior na Sombra. Outros ainda simplesmente têm espíritos suficientemente bem-sucedidos para resistir às mudanças no Reino das Sombras produzidas por mudanças no mundo material. No caso de alguns desses lugares, não há explicação para sua persistência. Talvez sejam o legado de uma era antiga da Terra, cuja importância — incognoscível para os atuais habitantes do planeta — foi tamanha que o local sobreviveu às idades inconstantes do mundo. Talvez esses lugares representem redutos de Incarnae e de espíritos superiores nas imensidões espirituais. Em todo caso, a existência de um lugar como esse no território de uma alcatéia, ou até mesmo nos arredores, é um sinal infalível de espíritos estranhos e de uma vida imprevisível no Reino das Sombras.

Viagens

Viajar pelo mundo espiritual é muito semelhante a viajar pelo mundo físico: um dia de viagem ali geralmente leva o personagem tão longe quanto um dia de viagem no mundo físico. Um quilômetro percorrido nas imensidões espirituais levará o personagem mais ou menos ao mesmo lugar no mundo físico — mas talvez ele não encontre um locus conveniente para poder retornar ao mundo material. O problema é que as imensidões espirituais podem ser muito mais perigosas que seu equivalente físico e ali os Uratha têm poucos aliados.

Baixios

A negatividade não é apenas um conceito subjetivo humano. Alguns atos e suas repercussões espirituais são tão danosos para a tessitura do mundo que começam realmente a desfazê-la. Esses aglomerados de negatividade, espíritos destrutivos e contaminação niilista são chamados baixios. O lobisomem desavisado pode entrar numa dessas áreas sem querer, mas o baixio logo se fará sentir. A paisagem torna-se cinzenta e incompleta, como se apenas esboçada. Os espíritos ali são apáticos, impassíveis e aparentemente preferem

ficar sozinhos. Essa mesma atmosfera de desolação começa a acometer os viajantes, que vão se afastando uns dos outros. Não vai demorar muito para deixarem de se importar com o lugar para onde estavam indo e perderem a vontade de se mexer. A depressão e a introspecção vão se apoderando deles. Quanto mais tempo os viajantes ficarem num baixio, mais difícil será deixá-lo.

Sistema: Para que o personagem saia do baixio, o jogador terá de passar num teste de Perseverança + Autocontrole. O êxito permite que o personagem parta. Uma falha impede a partida, e o teste seguinte será realizado com um modificador de –1 dado, uma penalidade que vai se acumulando de um teste para outro. Quando o jogador já não tiver mais dados em sua parada, o personagem só poderá ser removido do baixo se for fisicamente arrastado para fora. Nem mesmo atravessar o Dromo será de alguma ajuda. Os tentáculos espirituais do baixio se entranharam demasiadamente na psique do personagem.

Clareira

Também existem as raras áreas positivas nas imensidões espirituais, que se formam nos lugares onde a ressonância do crescimento, da recuperação, da paz e da amizade se concentra. Hélios, o Magnífico, e Mãe Luna parecem brilhar ainda mais nesses locais. As preocupações do mundo ganham proporções bem menores e as amizades parecem mais importantes para os viajantes que se encontram numa clareira do que os problemas e desacordos que por acaso os afligem. A maioria das pessoas que se encontram numa clareira descobre ser quase impossível lutar, a não ser em legítima defesa. No caso de um ataque, o terreno e o combate sempre parecerão favorecer o defensor, em detrimento do agressor.

Esses abrigos na Sombra são inacreditavelmente raros nos dias de hoje, mas as lendas dizem que eram mais numerosos quando Pai Lobo ainda vivia. Algumas alcatéias de lobisomens têm como objetivo supremo criar uma clareira dentro de seu território. E por que não? São perfeitas para descansar, se recuperar e planejar, além de bons locais para montar acampamento durante uma jornada. Naturalmente, a criação de uma clareira é algo mais fácil de dizer do que fazer. É uma tarefa extenuante criar uma clareira, e conservá-la é ainda mais difícil.

Sistema: Para travar combate no interior de uma clareira, o jogador lança a parada de Perseverança do personagem. Obtendo êxito, ele poderá lutar, mas todos os testes realizados com a intenção de atacar ou ferir alguém estarão sujeitos a uma penalidade de –2. Essa penalidade também se aplica aos testes de metamorfose realizados com o intuito de assumir a forma Gauru. Por outro lado, aqueles que se defendem recebem um bônus de +2 em todos os testes realizados com o intuito de evitar danos a si mesmo ou a outras pessoas.

Chagas

Por mais perigoso que seja um baixio, a Sombra encerra coisas muito piores. Nos pontos onde foi ferido ainda mais cruelmente por tantas atrocidades, o mundo espiritual exsuda uma ressonância de aspecto particularmente negativo e gera espíritos da pior espécie. Esses locais são denominados

Chagas, e ali as imensidões espirituais não foram simplesmente feridas: estão infectadas. As Chagas são reflexos de cada ato de violência, seja ou não natural, que já despedaçou o mundo. São as lembranças de guerras, pestes, atrocidades, catástrofes naturais, extinções em massa ou genocídios. Uma Chaga pode se formar em qualquer lugar onde a crueldade, o sofrimento ou o ódio chegam a seus piores momentos: um laboratório de vivisseção, um campo de concentração, uma prisão supervisionada por funcionários particularmente cruéis e abomináveis, um hospício brutal. Os espíritos cruéis de conceitos negativos, como a dor, o ódio, o sofrimento e o desespero, são os vermes que pululam nesses talhos infectados da Sombra. Mas, por mais malévolos que sejam esses espíritos que se alimentam do sofrimento, a verdade desagradável é que eles não são a causa do infortúnio que os sustenta: são apenas os sintomas.

A única coisa positiva a dizer a respeito de uma Chaga é que é fácil reconhecê-la. A ressonância contaminada de uma Chaga não só é um ataque sutil e prolongado a nossas emoções, como a paisagem espiritual claramente reflete o sofrimento da área. As paredes sangram ou estremecem, imitando a carne adoentada, ou então pode ser que o ar feda à carniça. Símbolos doentios podem aparecer em forma de pichações, iluminados de leve por uma estranha chama esverdeada, ou às vezes como se fossem cortes infectados e sanguinolentos entalhados nas próprias pedras ou no concreto de uma área. A maioria dos lobisomens, ao reconhecer os sinais de uma Chaga, tentará, se for possível, passar bem longe dela. Contudo, às vezes a alcatéia é obrigada a penetrar o coração de uma Chaga para destruir um espírito poderoso que vive ali. Pior ainda é a situação das alcatéias que se baldeiam num locus e se vêem no centro de uma Chaga, sem uma maneira segura de sair dali.

Sistema: A ressonância contaminada da Chaga oprime a alma como um câncer, e a exposição prolongada pode até mesmo levar à loucura. Todos os testes de Harmonia e todos os testes realizados com o intuito de resistir à Fúria Mortal ficam sujeitos a uma penalidade de –2 no interior de uma Chaga; entre eles estão os testes realizados com a intenção de celebrar ritos ou para resistir à degeneração. Além disso, todos os ferimentos recebidos no interior de uma Chaga são exacerbados em um ponto de Vitalidade (ou de Corpus, no caso de espíritos).

Ermos

Certas áreas do mundo espiritual foram arruinadas e lixiviadas, exauridas de toda a Essência que normalmente sustentaria a ecologia espiritual. São os Ermos, regiões de aridez espiritual. Às vezes, os Ermos aparecem quando o Dromo fica muito espesso e a relação simbiótica entre a carne e o espírito é rompida. Em outros casos, o Ermo pode surgir como resultado de uma devastação de grandes proporções na própria Sombra. Não foram poucos os Ermos gerados durante os recentes ataques violentos dos *idigam*, quando esses espíritos antediluvianos devoraram toda e qualquer migalha de Essência nos lugares por onde passaram.

Tecnicamente falando, o Ermo não está de todo desprovido de energia espiritual; é possível que um pouco de Essência ambiente ainda circule perto das fronteiras ou na atmosfera, em correntes muito tênues. O Ermo talvez consiga absorver o bastante dessa energia ambiente para voltar a ser uma parte viva do ecossistema da Sombra. Alguns lobisomens, se os boatos forem verdadeiros, chegaram a revi-

Os soberanos das Chagas

É da natureza do mundo espiritual que os grandes espíritos ascendam ao topo da cadeia alimentar. Da mesma maneira que, segundo dizem, Pai Lobo era o maior e mais poderoso dos espíritos-lobos, e talvez até mesmo dos espíritos-predadores em geral, existem Incarnae vigorosos que refletem outros aspectos do mundo. Todos esses estranhos semideuses espirituais são dignos de temor e respeito, mas talvez nenhum seja tão ou mais temido que os Incarnae das Chagas.

Os Destituídos os conhecem como Maeljin, e até mesmo o nome causa preocupação, e não pouca: pois a palavra "Maeljin" não tem origem na Primeira Língua. Nenhum Cahalith foi capaz de identificar o idioma do qual a palavra provém, nem designar seu sentido exato. Não há relatos confiáveis de alcatéias que tenham encontrado pessoalmente um desses horrores e sobrevivido para contar a história. Mesmo assim, alguns lobisomens chegaram longe o bastante na Sombra para ao menos obter conhecimento suficiente para dizer que os Maeljin são entidades muito, muito perigosas.

Os soberanos das Chagas refletem o aparente desejo do mundo de se virar contra si mesmo, os impulsos ensandecidos que voltam irmão contra irmão ou a mãe contra o filho. O que eles mais querem é prolongar a agonia do mundo, para que possam continuar gordos e fortes até o fim dos tempos. Que bom que, ao que tudo indica, os Maeljin não cooperam entre si, e dizem os boatos que eles muitas vezes brigam pela Essência contaminada em vez de juntar forças e recursos. Eles têm a mesma causa, mas são tão sectários quanto os outros espíritos.

Não se sabe ao certo quantos são os Maeljin nem quais são seus nomes; às vezes parece que muitos nomes se referem a uma única entidade, ou então são atribuídas diversas áreas de influência a um determinado Incarna. Entre os relatos trocados pelos Ithaeur, os mais recentes acusam esses seres monstruosos de personificar pecados específicos, reconhecidos pela maioria das culturas humanas, dos quais os sete pecados tradicionais do cristianismo são apenas uma parte. A maioria supõe que essa lista mais atualizada está, por sua própria natureza, incompleta, e que ela meramente relaciona os nomes usados com mais freqüência:

Carnala, Senhora da Luxúria;
Mammon, Cevador da Avareza;
Maastraac, Mestre da Inveja;
Baalfegor, Rei da Gula;
Lamashtu, Califa do Orgulho;
Beliar, Escravo da Preguiça;
Asmodai, Rainha da Ira;
Pseulak, Ministro do Engodo;
Turífugo, Arquiteto da Violência.

talizar os Ermos com o enfraquecimento do Dromo e a reinjeção de grandes quantidades de Essência na própria terra por meio de ritos obscuros. A própria idéia de uma alcatéia se dispor a sacrificar uma quantidade tamanha da preciosa Essência para recuperar uma parte da Sombra inspira o desprezo de alguns e a admiração de outros.

Do lado físico de um Ermo, são poucos os indícios visuais de que algo está errado, mas a área transmite uma discreta sensação de esterilidade. A fauna e a flora são mais esparsas e as pessoas que porventura vivem ali parecem ter sido abatidas pela vida, obrigadas a levar uma existência infeliz. O lado espiritual de um Ermo se distingue de maneira mais nítida: não há nenhum espírito na área, e a própria paisagem é ao mesmo tempo bastante distintiva na forma, mas pálida na cor. A sensação de esterilidade é muito maior, o que deixa os lobisomens pouco à vontade nessas zonas mortas espirituais.

O Ermo tem um efeito debilitante sobre todos os poderes espirituais usados em seus arredores. Dons, ritos e outros poderes sobrenaturais que recorrem diretamente à energia da Sombra são muito mais difíceis de ativar na área de um Ermo e ficam sujeitos a uma penalidade de –3. Os Numes dos espíritos, Dominados ou Hostes são afetados adversamente da mesma maneira. Os poderes de outras entidades sobrenaturais serão afetados na íntegra se influenciarem diretamente o mundo espiritual ou recorrerem a ele — por exemplo, o feitiço lançado por um mago para invocar um lacaio espiritual. A influência do Ermo pode, até certo ponto, afetar outras expressões do "sobrenatural". Os poderes sobrenaturais derivados de outras fontes ou aqueles que não afetam coisas espirituais ficam sujeitos a uma penalidade de –1 na área de um Ermo, como é o caso da capacidade dos vampiros de obrigar mentalmente uma pessoa a obedecer.

Lugares inexistentes

A Sombra reflete o mundo físico com relativa exatidão geográfica, mas o espelho tem seus defeitos. Aqui e ali, a Sombra contém espaços que não correspondem a nenhuma localidade física. Pense no arranha-céu que, por causa de uma superstição arquitetônica, não tem o "13º andar" e, portanto, o elevador passa do 12º ao 14º ao subir. Mas o andar inexistente está lá, no reflexo sombrio do arranha-céu. No mundo espiritual, um beco tem uma porta sem equivalente físico que leva a uma sala que nunca existiu. A geladeira de um louco tem mais espaço do que deveria, um espaço recoberto com a prole espiritual de sua psicose.

Esses espaços que existem sem existir são singularidades que pontuam a Sombra de maneira aparentemente aleatória. Nenhum deles parece estar relacionado aos demais; todos parecem se formar por suas próprias razões obscuras. A principal coisa que parecem ter em comum é o fato de serem antros muito apreciados pelos espíritos. O 13º andar não será tão freqüentado a ponto de interessar espíritos rivais. Só é possível entrar na sala do beco pela porta ilusória. A geladeira talvez encerre o próprio locus, que exsuda sua Essência para o bolsão ali contido, e não para o Reino das Sombras em geral. Por isso, os habitantes espirituais desses esconderijos costumam ser mais fortes que seus vizinhos, o que lhes permite reafirmar sua autoridade e galgar uma posição mais alta na cadeia alimentar.

Os lobisomens contam lendas sobre grandes lugares inexistentes, tão imensos que seriam praticamente reinos. Algumas histórias falam de uma terra idílica que reaparece de tempos em tempos, como a fictícia vila de Brigadoon ou a Toca perfeita, onde Pai Lobo costumava dormir. Outros especulam sobre a existência de domínios constituídos de pura energia elementar, os mananciais inexplorados dos espíritos dos elementos. Mas o conto mais tenebroso — e o mais disseminado — fala da Primeira Chaga, um buraco terrível que se abriu na Sombra quando Pai Lobo morreu tempos atrás. Dizem que esse inferno desconhecido é a terra natal dos Maeljin, dizem até mesmo que ali repousam os ossos de Pai Lobo. De acordo com um boato horroroso, a seita blasfema dos Cães Nefandos nasceu de uma alcatéia que encontrou a Primeira Chaga e ali viu coisas que afastaram seus integrantes de Luna para todo o sempre. Os Ithaeur mais velhos esperam fervorosamente que esse boato não seja verdadeiro.

A carne e o espírito

O Reino das Sombras e o mundo físico estão inextricavelmente unidos. Mesmo que não possam se tocar, o Dromo não conseguirá separá-los para sempre. Da mesma maneira que o mundo físico exsuda uma parte de sua forma para o mundo espiritual, este exsuda uma parte de sua energia — e influência — para o reino físico. Os pontos de contato em que a Sombra começa a afetar o mundo com mais força são chamados loci.

Loci

Muitas coisas no mundo material têm seu próprio reflexo espiritual. Contudo, alguns objetos têm um vínculo ainda maior com a Sombra e por isso tornam-se focos de um determinado tipo de energia espiritual. A estátua que concentra manifestações de pesar, a cela de hospício que emana loucura e um afloramento de rocha no oceano, onde um número incomum de banhistas se afogou: todos poderiam ser loci espirituais. São pontos focais de determinados tipos de Essência no mundo físico. A estátua é um foco para as emoções de pesar e perda, ao passo que a cela é o foco da loucura, e as duas geram quantidades significativas de Essência com a ressonância apropriada. O afloramento rochoso tornou-se um foco para a energia da morte.

Naturalmente, sendo o foco de um determinado tipo de energia, o locus também atrai espíritos que se alimentam de Essência com essa mesma ressonância. A estátua poderia se tornar o lar de espíritos da dor e do pesar, ao passo que a cela atrairia um séqüito de espíritos da demência e da psicose, e todos se fortaleceriam com a Essência gerada livremente; os espíritos que freqüentam o afloramento de rocha podem tentar alimentar o locus providenciando novos... "acidentes".

Características dos loci

Os próprios loci são objetos discretos. Um poste, um tijolo ou uma árvore pode se tornar um locus, mas não uma rua, nem uma casa ou floresta.

À medida que os loci vão ganhando mais poder, sua influência sobre a área adjacente também aumenta. Consulte o quadro "Influência dos loci espirituais" para ter uma idéia de como são os índices de influência.

Os loci afetam pouco o mundo físico e muito o mundo espiritual. Por exemplo, um locus espiritual relacionado ao assassínio e que tem como centro um ladrilho faria com que as pessoas que passassem por ele no mundo físico se sentis-

sem pouco à vontade. Na Sombra, porém, as paredes sangram e uma pilha cada vez maior de crânios marca o número de vítimas que ali morreram.

Influência dos Loci Espirituais

Ao ficar mais poderoso, o locus passa a produzir uma quantidade maior de Essência e a ter mais de um efeito sobre a área circundante. A tabela a seguir orienta a determinação da provável área de influência de um locus:

Nível do locus	Zona de influência
•	Influencia apenas a vizinhança imediata, a não mais de dois metros do locus.
••	Influencia o mundo e as pessoas ao redor até a distância de quinze metros do locus.
•••	Influencia uma área considerável em torno do locus: um andar inteiro, uma clareira na floresta ou um grupo de pessoas.
••••	Influencia edifícios inteiros, partes da floresta ou grupos grandes de pessoas.
•••••	Influencia quarteirões inteiros, lagos ou comunidades.

Os loci de nível 4 ou 5 são muito raros e a maioria deles ocorre em áreas isoladas, longe da agitação humana. É em lugares remotos que eles conseguem prosperar sem ser visados por Azlu, Beshilu, magos ou até mesmo seres humanos que não entendem ou não valorizam as influências que mal conseguem discernir.

Os lobisomens sabem imediatamente quando estão na área de efeito de um locus. Sabem pelo eriçar dos pêlos que o mundo espiritual está mais próximo. Se um lobisomem quiser determinar a localização exata de um locus, o jogador que o interpreta fará um teste instantâneo de Raciocínio + Investigação + Instinto Primitivo para determinar a direção geral do locus propriamente dito. Obtendo êxito, ele saberá em que direção está o locus. Com um êxito excepcional e visão direta, o personagem poderá reconhecer a forma material do locus. Os Irraka recebem dois dados extras nesse teste (pág. 83).

Benefícios de um Locus Espiritual

Uma série de características torna os loci particularmente atraentes para os espíritos, o que muitas vezes acaba por reforçá-los e fortalecê-los:

• Os espíritos conseguem se esconder no locus e em sua área de influência. Em geral, os espíritos são tão visíveis na Sombra quanto as pessoas na rua. A ressonância que o locus cria entre o reflexo espiritual de um lugar e um espírito de

tipo semelhante permite ao espírito unir-se à área em volta do locus e tornar-se parte do lugar — e muito, mas muito mais difícil de combater ou destruir. O espírito que adormece num locus não poderá realizar nenhuma ação sem se revelar, mas nada conseguirá detectá-lo, a não ser poderes sobrenaturais, mesmo no caso de observadores situados no mundo espiritual.

• Os lobisomens e outros seres capazes de entrar no mundo espiritual geralmente conseguem atravessar o Dromo somente na área de influência de um locus.

• Os espíritos que tentam fugir atravessando o Dromo conseguem fazer isso com muito mais facilidade num locus adequado. A ressonância espiritual que brota do locus faz com que o Dromo fique em sintonia com essa energia espiritual, o que a torna mais permeável a espíritos de natureza idêntica à ressonância. O espírito também conseguirá fazer uso de um locus se tiver alterado sua ressonância por meio do consumo da Essência certa. Todas as tentativas, por parte dos espíritos, de fazer a travessia num locus apropriado recebem um bônus de +2 nos testes pertinentes.

• Num locus de ressonância apropriada, os espíritos podem usar seus Numes para afetar o outro lado do Dromo, sem precisar do Nume de Transferência.

• Os espíritos se refazem ou regeneram mais rápido num locus. As taxas de recuperação ou regeneração dos espíritos são duplicadas na área de um locus, conquanto suas ressonâncias sejam mais ou menos compatíveis. Por exemplo, um espírito do sono não conseguiria se beneficiar de um locus com uma forte ressonância elétrica.

• A cada dia, o locus gera um número de pontos de Essência igual a seu nível multiplicado por três, todos com ressonância idêntica à sua. Essa Essência só está disponível no lado espiritual do locus. A *Hisil* nos arredores de um locus de grande poder costuma ser tomada por espíritos locais, dispostos a competir por cada gota, o que poderá aumentar o perigo se os espíritos forem particularmente agressivos ou se não estiverem dispostos a dividir o que têm. Além disso, sabe-se de outros seres sobrenaturais — até mesmo aqueles que aparentemente não percebem o mundo espiritual, como os vampiros — que tentam controlar loci poderosos por razões obscuras. Não se sabe ao certo se eles se beneficiam da Essência, do efeito global da ressonância ou até mesmo de um efeito mais sutil, mas, de qualquer maneira, eles disputam loci vez ou outra.

A criação de um locus

Para criar um locus, é preciso investir 150 pontos de Essência com a ressonância adequada para cada círculo do nível desejado. A Essência precisa ter a oportunidade de se acumular na área do locus durante uma semana no mínimo, sem que seja consumida por espíritos, lobisomens ou qualquer outra criatura. Durante esse período, a Essência vai se depositando aos poucos num único objeto da área adjacente, que vai se tornar um locus quando a Essência acumulada chegar a uma massa crítica. Depois de uma semana, todos os benefícios enumerados passarão a ter efeito e o locus começará a gerar a própria Essência. Os loci podem ser fortalecidos com a repetição do processo ou impedindo-se que os espíritos consumam a Essência natural produzida nesses lugares. Depois de acumulados e depositados 150 pontos, o locus terá seu índice aumentado em um círculo.

Os loci aparecem naturalmente quando certos acontecimentos no mundo físico geram vastas quantidades de Essência com o passar do tempo, sem que isso atraia muitos espíritos para o local. É mais provável que acontecimentos mantidos em sigilo — como assassinatos clandestinos, comemorações secretas e sofrimento solitário — acabem gerando loci do que certos estímulos, como guerras, espetáculos e hospitais lotados, que são fontes bem conhecidas de Essência e bastante saqueadas pelos espíritos.

A destruição de um locus

O jeito mais fácil de destruir um locus é simplesmente encontrar e destruir o objeto físico: é pulverizar a estátua, demolir o hospício, arrebentar a afloramento de rocha. No entanto, apesar de ser um objeto estacionário, o locus não está indefeso. Todo o ambiente a seu redor luta para manter as coisas do jeito que estão. A estátua, por exemplo, teve a oportunidade de distorcer a Sombra a seu redor. A praça assume uma ressonância pesarosa que deprime os espíritos das pessoas que passam por ali e permite que um espírito do pesar se insinue nesse cenário. Logo depois da destruição da estátua, os transeuntes começam a se sentir tristes por causa dessa perda, e depois de um tempo sentem-se absolutamente infelizes. Se for restaurada, a estátua talvez volte a ser um locus com a mesmíssima ressonância, só que agora estará contaminada pela lembrança da perda. Contudo, se a ausência da estátua for lamentada, mas a escultura em si não for substituída, o espaço poderá se tornar uma espécie completamente diferente de locus.

A única maneira de destruir realmente um locus como esse é remover o objeto e também superar a ressonância espiritual que contamina a área. A alcatéia que tenta destruir o locus não só teria de destruir a estátua como também substituí-la por algo que anulasse o pesar que ela evocava nas pessoas. Talvez já baste uma estátua dedicada a um músico querido na cidade, acompanhada de um show comemorativo do dito músico ali na praça, mas não faria mal eliminar os turistas espirituais indesejados. A destruição de um locus inanimado não é um mero ato de violência: é também uma ação contínua de engenharia física e social.

Efetivamente, trata-se do processo inverso ao da criação de um locus. A mesma quantidade de Essência ressonante, só que agora de natureza oposta à da ressonância natural do locus, é capaz de destruí-lo. Por exemplo, se foram necessários 150 pontos de Essência contaminada pela angústia para transformar uma escrivaninha num locus espiritual de índice 1, bastarão, para neutralizá-lo, 150 pontos de Essência contaminada pela alegria.

Mudanças na carne?

Parece certo supor que a injeção de grandes quantidades de Essência ressonante num objeto ou numa pessoa provocaria alguma mudança ou distorção óbvia. Essa suposição está errada, ao menos no que se refere ao mundo físico. A transformação em locus não muda a aparência nem a natureza do hospedeiro. É como se o locus existisse em grande parte na Sombra e um pequeno gancho espiritual se estendesse para se ancorar no corpo hospedeiro do outro lado do Dromo. Sendo assim, não é possível detectar os loci propriamente ditos apenas com sentidos físicos. O lobisomem observador é capaz de perceber a influência deles — a lenta distorção ressonante da Sombra e os inevitáveis grupos de

espíritos que colhem sua Essência —, mas, para encontrar o locus, muitas vezes é preciso um pouco de investigação.

Baixios e clareiras

Os baixios e as clareiras, na verdade, são exemplos naturais de loci espirituais. Só não estão ancorados a objetos específicos, e sim a um lugar, e têm efeitos positivos ou negativos dos dois lados do Dromo. É possível fabricar lugares assim, mas o esforço necessário seria matéria para lendas grandiosas que rivalizariam com as canções mais magníficas dos Cahalith. Em comparação, as Chagas quase sempre têm pelo menos um locus em sua área de efeito: são fenômenos de força muito maior que os baixios e as clareiras, e não são exatamente loci.

Mananciais de Essência

Os loci podem ser tão problemáticos e perigosos quanto benéficos — mas, para os lobisomens, eles são muito benéficos. Pode ser difícil obter Essência, ao menos para os lobisomens que não querem correr o risco de perder a sanidade devorando carne humana. É difícil colher a Essência gerada por um locus poderoso, dado o número de espíritos que competem por esse mesmo recurso. Um locus de índice 5 talvez se veja continuamente cercado por um bando de espíritos, sendo que nenhum deles estaria disposto a dividir o que tem com um lobisomem. Por isso, apenas uma alcatéia imprudente anda por aí de maneira despreocupada, achando-se capaz de repor a energia espiritual perdida no primeiro locus que encontrar.

A maioria das alcatéias assume o controle de um locus, que pode estar no centro do território reivindicado. Os espíritos talvez estejam ávidos para obter a Essência gerada pelo locus de uma alcatéia, mas um bando de lobisomens é mais do que suficientemente ameaçador para convencer a maioria dos espíritos a procurar outro lugar. Um bando de espíritos pode tentar expulsar (ou até mesmo matar) os lobisomens intrometidos que tentam adquirir um locus disputado, mas, tão logo a alcatéia consiga estabelecer que um determinado locus é *seu*, só um espírito muito corajoso tentaria contestar essa reivindicação.

Como já foi dito antes, o locus gera três pontos de Essência por nível a cada dia. Se não for consumida imediatamente, a Essência pode se acumular. O locus geralmente é capaz de conter no máximo dez pontos de Essência por nível; portanto, um locus de índice 4 geraria doze pontos de Essência por dia e poderia armazenar no máximo quarenta pontos. A Essência excedente é descontada do montante necessário para fazer o locus subir de nível (discutido anteriormente). No entanto, a maioria dos loci está bem longe de sua capacidade máxima; o locus médio geralmente tem menos de um quarto de sua capacidade preenchida com Essência, graças aos espíritos famintos que o visitam.

Para extrair a Essência de um locus, o lobisomem precisa estar em contato com a forma física do locus, seja no mundo físico, seja na Sombra. O jogador faz um teste de Harmonia; o lobisomem pode retirar da reserva do locus no máximo um ponto de Essência para cada sucesso. A transferência de cada ponto de Essência leva um minuto.

Os espíritos podem extrair a Essência de uma maneira ligeiramente diferente, que é discutida na pág. 275.

Esgotamento

Os loci não são absolutamente ilimitados. É possível sorver tão completamente a Essência de um deles que a fonte acabará secando e o locus desaparecerá. Isso pode acontecer de maneira natural, à medida que os espíritos devoram o máximo possível de Essência, sem pensar no futuro. Alguns espíritos, em geral aqueles de Posto mais elevado, costumam cultivar os loci com mais cuidado para não exaurilos por completo, mas outros simplesmente não pensam assim.

Se toda a Essência da reserva de um locus for extraída, o consumidor poderá tentar colher um pouco mais diretamente da fonte do locus. Consegue-se isso com um teste bem-sucedido de Harmonia (ou Poder), como de praxe, mas o lance será penalizado em um dado para cada círculo do locus. Cada sucesso permitirá a extração de mais um ponto de Essência; a cada cinco pontos de Essência retirados dessa maneira, o locus perderá um nível. Algumas alcatéias, obrigadas a abandonar seus territórios, costumam secar o locus dessa maneira por puro despeito, para garantir que seus perseguidores não tenham acesso a esse recurso. A alcatéia também pode usar esse método para exaurir e destruir um locus problemático, mas essa tática é arriscada: os espíritos da área definitivamente vão resistir e isso pode levar muito mais tempo do que seria considerado prático.

A Reforma do Mundo Espiritual

As alcatéias não conquistam territórios só para manter as coisas do jeito que estão, como se os lobisomens fossem curadores de museus. Mesmo depois de expulsas ou destruídas as ameaças espirituais mais óbvias, o mundo espiritual ainda é território hostil para os lobisomens. Mas uma alcatéia também é capaz de reformar a paisagem espiritual para obter vantagens e adequar o território a suas próprias idéias. Os lugares mais seguros na Sombra são aqueles que foram cuidadosamente cultivados por uma alcatéia. Melhor dizendo, são os lugares mais seguros para as respectivas alcatéias, como as casas senhoriais em que os cães de guarda, muito bem treinados, não aleijam nem matam o senhor da propriedade.

Os lobisomens recém-Transformados aprendem com seus mentores os segredos fundamentais da arte de reformar a Sombra, mas é só quando a alcatéia é formada que os lobisomens conseguem colocar em prática o que aprenderam. A reforma do mundo espiritual é um esforço cooperativo. Nenhum lobisomem sozinho conseguiria controlar todos os elementos necessários para efetuar uma mudança realmente significativa.

Negociações espirituais

O primeiro passo do processo — e talvez o mais importante — é negociar com os espíritos da área. O processo estará condenado ao fracasso se não for possível garantir a cooperação deles, e praticamente nenhum espírito estará disposto a cooperar com um lobisomem sem um estímulo considerável.

• Os lobisomens talvez precisem arrancar alguns espíritos de seus ninhos a fim de banir as influências indesejadas. Em geral, isso implica combater ativamente ou submeter os espíritos vingativos que preferem sabotar ou ferir os odiados Uratha. Contudo, uma alcatéia boa de lábia e com habili-

dade suficiente para compreender essas entidades talvez consiga convencer alguns espíritos indesejados a se mudar. É quase certeza que, para tanto, os lobisomens terão de oferecer alguma compensação e preparar um novo lar para os espíritos em outra parte do território da alcatéia.

• Os espíritos que conseguem permissão para ficar talvez precisem vigiar a área e garantir que outros espíritos não venham a consumir a Essência que é tão vital para reformar uma parte do Reino das Sombras.

• Talvez seja necessário subornar os espíritos para que eles mesmos não consumam a Essência.

Uma das ofertas mais convincentes que a alcatéia pode fazer é deixar os espíritos favorecidos dividir com eles os benefícios do trabalho. Isso, por si só, dificilmente é o bastante, mas, aliado a outras negociações, pode fazer pender a balança em favor da alcatéia. Naturalmente, algumas alcatéias decidem que o custo é maior que o benefício, dependendo do que os impiedosos espíritos pedirem.

Consulte a pág. 273 para obter mais informações sobre negociações e barganhas com espíritos.

Mudanças Materiais

A alcatéia também precisa fazer mudanças no aspecto material do lugar. O mundo material é a fonte da Essência que promove a mudança no mundo espiritual. Os lobisomens só precisam convencer o mundo material a gerar essa Essência. Quando isso é possível, o método mais confiável é manipular as pessoas da área e fazê-las manifestar emoções com a ressonância relevante: por exemplo, a bravura, no caso de uma ressonância de resistência, ou o contentamento, no caso de uma ressonância de paz.

Os lobisomens conseguem reforçar essa parte do processo reformando fisicamente o lugar para refletir a ressonância desejada. Uma ressonância de resistência talvez exija que os Uratha removam todas as plantas e os animais adoentados ou à beira da morte e garantam que todas as máquinas ou estruturas estejam bem conservadas. Muros firmes e protetores também viriam a calhar. Uma ressonância de paz pode exigir que os lobisomens criem um ambiente capaz de induzir uma sensação de relaxamento nos visitantes e, ao mesmo tempo, que eles patrulhem as fronteiras para que nada possa perturbar essa atmosfera de serenidade.

Ressonância

Os dois pré-requisitos mais importantes para a reforma do mundo espiritual são, essencialmente, a interpretação dos personagens e os pontos do enredo. É aí que as regras invioláveis entram em cena. Para reformar adequadamente uma área do Reino das Sombras, a alcatéia precisa impregná-la com Essência de ressonância apropriada. Os dois passos anteriores foram planejados de maneira a criar o tipo certo de Essência. O ocultista mais instruído da alcatéia deve patrulhar constantemente a paisagem espiritual da área escolhida, à procura de alterações ambientais que possam indicar a presença de quantidades significativas da Essência ressonante correta. A chegada de espíritos com uma ressonância semelhante ou o aparecimento de certas características na paisagem da Sombra que reforçam essa idéia são sinais claros de que o processo está indo bem. Um número maior de rochas, pedras e árvores de diâmetro e solidez incomuns é um sinal favorável quando a alcatéia tenta dar à área uma ressonância de resistência. Tão logo estejam satisfeitos com a eficiência das mudanças produzidas, a alcatéia e seus aliados espirituais poderão celebrar o Rito do Rincão Escolhido, que procura entretecer a Essência ressonante certa na própria trama do Reino das Sombras. Esse rito exigente pode levar até uma semana para se completar, pois os participantes terão de desempenhar os papéis escolhidos de uma ponta à outra da área em questão.

Os Resultados

Todo o empenho da alcatéia é recompensado quando um elemento do território se ajusta aos objetivos dos lobisomens. O êxito no teste do rito proporciona um dado extra que os espíritos ou os lobisomens poderão acrescentar a suas paradas uma vez ao dia. Por exemplo, se a alcatéia se esforçou para criar uma área com a ressonância da resistência, seus integrantes e aliados espirituais poderão acrescentar um bônus de +1 a todos os testes que envolvem Vigor. Se o esforço se deu no sentido de criar uma área com a ressonância da calma, a alcatéia poderá usar o dado adicional nos testes realizados com o intuito de pacificar ou negociar com os adversários.

Vias de Mão Dupla

O mundo material dá forma ao mundo espiritual, e a recíproca também é verdadeira. No entanto, é muito mais difícil produzir uma alteração permanente a partir da Sombra do que do outro jeito. Por exemplo, se decidirem purificar um beco onde aconteceram vários estupros, os lobisomens locais talvez matem todos os espíritos hostis da área, torcendo para que isso faça o beco no mundo material parecer um lugar mais agradável. As lembranças dos ataques, contudo, continuarão vívidas para as mulheres que passarem pelo beco nas semanas que se seguirem, e seus temores vão atrair mais espíritos hostis. O beco logo voltará a seu estado original. A melhor maneira de efetuar uma mudança permanente na área seria a alcatéia purificar o reflexo espiritual do beco e encontrar o estuprador para garantir que nenhum outro ataque venha a ocorrer. Os lobisomens poderiam simplesmente fazê-lo em pedaços, o que daria fim aos ataques e possibilitaria a lenta recuperação do beco, à medida que as lembranças fossem desaparecendo. No entanto, para produzir uma mudança mais rápida, eles terão de fazer o beco parecer um lugar mais seguro. O cadáver esquartejado de alguém que talvez pudesse ser o agressor pouco ajudará a tranqüilizar as pessoas e a convencê-las de que o lugar é mais seguro. A reforma do mundo espiritual é uma tarefa difícil, até mesmo para uma alcatéia de lobisomens.

De um ponto de vista mais amplo, o território conservado com esmero é aquele que, mesmo não sendo ainda exatamente "seguro" para os proprietários, pertence incontestavelmente a eles. Os espíritos residentes continuam não gostando da alcatéia, mas vão se submeter aos lobisomens

enquanto eles se mostrarem fortes. Aqueles que atacarem a alcatéia em sua própria terra estarão em grande desvantagem, pois agora o grupo conhece o reflexo espiritual de seu território de olhos fechados e é capaz de transitar livremente de um locus a outro. É preciso muito empenho, discernimento e força para dar forma a um território com tamanha eficácia, e as alcatéias que conseguem fazê-lo são temidas, e com razão, em seus próprios campos de caça.

Espíritos

Os espíritos, da mesma maneira que o Reino das Sombras, refletem o domínio físico em forma e substância. Com o passar do tempo, cada objeto, planta ou lugar gera seu próprio espírito. Quando essa coisa passa a existir, o germe de um espírito também brota dentro dela — um cisco não muito maior (nem mais consciente) do que um mosquito. À medida que o objeto é usado, que a planta ou o animal cresce ou que o lugar persiste, seu espírito também vai ganhando poder até estar completamente formado, apesar de ser ainda o menos poderoso dos espíritos conscientes: um Gafarete inferior. Esses espíritos continuarão dormentes e, para todos os efeitos, longe das vistas de outros espíritos, até despertarem ou serem obrigados a acordar.

Esses espíritos são uma estranha dicotomia de individualidade e mesmice, restritos por impulsos mais fortes que o instinto de qualquer animal, mas dotados do potencial de se tornar deuses inumanos. Todos os espíritos-árvores têm uma certa lerdeza de raciocínio e ação, mas um espírito-pinheiro é diferente de um espírito-carvalho, e cada espírito-carvalho tem seu próprio caráter, dependendo de seu nível de poder. As personalidades das pessoas nem sempre refletem seus empregos ou sua ascendência, mas isso sempre vale para os espíritos. O espírito é a verdadeira natureza do objeto que se manifestou na Sombra. A aparência, a forma e a função do objeto hospedeiro do espírito afetam sua personalidade. Todos os espíritos de armas de fogo são inerentemente perversos e propensos à violência, mas frios emocionalmente: são espíritos de coisas cujo único propósito é matar. Mas o espírito de um revólver usado num homicídio tem uma sede de sangue maior do que o espírito de uma espingarda que raramente deixou seu mostruário em cima da lareira. Da mesma maneira que a personalidade de uma pessoa se desenvolve no decorrer da vida, a personalidade de um espírito se desenvolve à medida que o objeto que lhe deu vida é usado, ou à medida que se alimenta e fica mais forte por outros meios. Aos poucos, o espírito pode começar a assumir outros aspectos. O espírito da faca de um assassino pode se tornar um espírito do medo e da morte tanto quanto do metal cortante.

Não são esses os guias espirituais sábios e instruídos de algumas crenças, e sim entidades estranhas, tão rapaces e selvagens quanto qualquer fera do mundo físico. Lutam entre si e caçam umas às outras, exatamente como fazem as criaturas silvestres. No entanto, existem duas peculiaridades importantes nas cadeias alimentares do Reino das Sombras:

- No mundo físico, uma espécie se alimenta de outra, mas, se um espírito quiser ganhar poder e status, a via mais rápida é se alimentar de espíritos mais fracos de sua própria espécie.
- Os espíritos dos objetos inanimados e dos lugares são tão propensos a se alimentar uns dos outros quanto os espíritos das criaturas naturais.

Cadeia Alimentar Espiritual

Os espíritos não precisam comer e beber como nós. Eles têm apenas uma fonte de sustento: Essência. Essa energia espiritual nutre seu ser e pode se regenerar com o passar do tempo ou aumentar com o consumo de criaturas menores. Entretanto, todo ato de alimentação tem uma conseqüência. Pode alterar a natureza do espírito que consome outro, criando algo como um amálgama de dois seres. Portanto, na maior parte do tempo, os espíritos preferem se alimentar de presas que reforçam suas próprias naturezas. Para ficar mais forte, sem perder sua natureza, o espírito-pombinha precisa se alimentar de outros espíritos-pombinhas, uma paródia grotesca da lei natural. Alguns espíritos, porém, conseguem se alimentar de "espíritos-presas" de espécies diferentes e adequadas para fortalecer sua própria natureza. O espírito-raposa que devora um espírito-lebre conservará sua natureza vulpina, pois alimentar-se de lebres faz parte da natureza de uma raposa. Mas as cadeias alimentares espirituais não se limitam a imitar o que a ciência denomina "ecologia". O espírito de um caminhão poderia "se alimentar" não só de outros espíritos-caminhões, como também da emoção liberada por um ser humano agonizante — atropelado pela forma física do espírito. Na lógica simbólica do mundo espiritual, o caminhão é o predador e os pedestres, as presas.

O motivo mais urgente para um espírito predar outro é saber que o fim de sua vida se aproxima. Sabendo que está perdendo as forças por causa da idade ou de uma doença, o espírito-gamo talvez tente consumir um outro espírito para sobreviver ao corpo que lhe deu existência. Os espíritos de Posto igual ou menor aos dos Jagretes inferiores são incapazes de regenerar Essência depois do desaparecimento da presença física que os define. Sabe-se de alguns que se deixaram consumir por espíritos mais fortes para escapar à inevitável dissolução.

Espíritos de Localidades

Há uma exceção digna de nota à regra de que os espíritos consomem apenas sua própria espécie. Isso ocorre quando o espírito de uma localidade se une a outros espíritos do espaço físico representado por ele para criar algo mais poderoso. Por exemplo, um espírito-clareira e um espírito-carvalho podem se unir para criar um espírito-floresta. Um espírito-floresta pode crescer, consumindo tanto espíritos-árvores quanto espíritos de localidades. O espírito-floresta ainda é classificado como um espírito de localidade, mas pode consumir à vontade outros espíritos de sua área. Os lobisomens urbanos perceberam que combinações de espíritos relacionados a eletricidade, computadores e dados parecem ser capazes de se unir e formar o que eles chamam de espíritos de localidades virtuais. Contudo, esses espíritos são recentes e só passaram a ser encontrados com regularidade a partir da última década.

A conseqüência desse processo é que, quanto mais poderoso for o espírito, mais ele será uma versão idealizada de si mesmo. Quanto mais espíritos-árvores um outro espírito-árvore absorver, mais ele se tornará uma imagem abstrata e idealizada desse tipo específico de árvore. As peculiaridades individuais de cada planta aos poucos vão sendo soterradas pelo acúmulo de características comuns à espécie. Portanto, um espírito-urso-polar que só consume outros espíritos-ursos-polares vai se tornando aos poucos uma versão idealizada de um urso polar à medida que vai galgando a hierarquia espiritual. No entanto, se consumir também os espíritos de outros tipos de ursos, ele se transformará numa versão idealizada de um urso qualquer. Se estraçalhar suas presas com um entusiasmo todo particular, pode ser que também desenvolva aspectos de um espírito da sanguinolência ou da fúria.

Respeito

Estranhamente, no Reino das Sombras, os espíritos multiespecíficos são mais respeitados. Os espíritos monoespecíficos raramente ultrapassam o Posto de Jagrete inferior. Somente os espíritos que transcendem as limitações de uma única espécie chegam ao patamar dos Jagretes superiores ou Incarnae. Pai Lobo, por exemplo, foi claramente a personificação da caçada e da morte, bem como um espírito-lobo. Alguns espíritos de localidades particularmente poderosos, como os das cidades, grandes florestas, oceanos ou cordilheiras, também podem chegar ao nível dos Jagretes superiores.

Naturalmente, alguns espíritos híbridos são temidos, e não respeitados. Tornaram-se *alienígenas*, até mesmo para os padrões do mundo espiritual, quimeras bizarras que não devem sua existência a um único coro espiritual. Os espíritos de animais predadores são os mais capacitados a se alimentar dos espíritos de suas presas e conservar sua forma verdadeira, mas até mesmo eles podem degenerar, transformando-se em híbridos estranhos, quando perdem contato com aquilo que são. Os espíritos compostos de partes diferentes que não têm realmente correlação umas com as outras são ostracizados e temidos por outros espíritos por serem monstruosidades imprevisíveis e perigosas. Um espírito-aranha pode incorporar elementos de sagacidade, paciência e veneno e, mesmo assim, continuar fiel ao conceito de "aranha", mas um espírito-aranha que também se torna um espírito do vidro e do fogo já não encontra mais semelhantes em seu coro. Essas mixórdias ilógicas de espíritos passam a ser conhecidas como *magath*: aqueles que, não sendo, ainda são.

Aparência Espiritual

Os espíritos de animais e plantas lembram bastante os objetos que os geraram. Mas qual seria a aparência de um espírito do medo ou de um lugar, conceito ou nação? Nesses casos, a humanidade lhes confere uma certa forma. As imaginações de incontáveis bilhões de pessoas dão às formas desses espíritos abstratos as imagens da cultura popular. É provável que um espírito da dor, nos dias de hoje, lembre uma massa de agulhas hipodérmicas, cacos de vidro e serras enferrujadas tanto quanto dentes e garras, que representam receios mais primitivos. O espírito de uma praça pode ter a aparência da estátua mais importante do lugar, de uma versão do emblema da cidade ou até mesmo de um freqüentador típico dessa praça. A personificação de uma localidade em *Wall Street* talvez lembre um corretor anônimo e irrequieto que só interage com espíritos do dinheiro.

Quanto mais poderoso for o espírito, maior será o número de formas que ele pode assumir, passando de uma a outra à medida que se adapta às expectativas daqueles que encontra. Tomemos,

como exemplo, os espíritos antigos das cidades européias. O espírito de Londres — um Jagrete superior, assim como os espíritos de muitas cidades grandes — talvez exsude um certo ar vitoriano: antropomórfico, bem vestido, de traços abstratos e angulosos, de terno, chapéu e guarda-chuva, geralmente precedido por um nevoeiro. Por mais que os londrinos reclamem que isso não tem nada a ver com a cidade de verdade, essa imagem está tão entranhada nas mentes das pessoas que não deixa de ser uma fachada apropriada para o espírito da metrópole. Essa é a forma que o espírito de Londres pode assumir ao ser conjurado, mas ele também pode ter uma forma feita de antigas pedras de calçamento e metal contemporâneo, de vidro e cordas, uma *gestalt* desajeitada de elementos retirados da Catedral de São Paulo, do *Tyburn* e do *Underground* [o metrô de Londres], tudo numa coisa só. Nem mesmo os espíritos que se inspiram no mais humano dos conceitos são de fato humanos — e nem por isso tratam a emoção humana com o mínimo sinal de simpatia.

O surgimento dos meios de comunicação de massa e de escala mundial teve um efeito profundo no Reino das Sombras nas últimas décadas. De repente, a forma de espíritos abstratos menos poderosos é capaz de mudar em questão de meses, e não décadas, como costumava acontecer. Um filme de sucesso, visto por milhões de pessoas no mundo todo, é capaz de afetar coros espirituais inteiros semanas depois do lançamento. A aparência de espíritos relacionados aos computadores e à informação parece mudar a cada dois ou três meses.

Devido à natureza isolada da vida de lobisomem, os Uratha só perceberam agora o profundo efeito espiritual que a homogeneização constante da cultura humana provoca. Os lobisomens que se desprenderam do perigoso fascínio que é a conquista de um território em favor de uma vida nômade descobriram que as imensidões espirituais já não são tão diversificadas quanto há uma década. As imensidões espirituais dos Estados Unidos e da Europa são diferentes, mas hoje existem mais semelhanças entre os espíritos do que havia dez anos atrás. O efeito é ainda mais perceptível quando se comparam dois países europeus. Alguns lobisomens mais jovens interpretam esse novo elemento de familiaridade como se a Sombra fosse um reflexo muito mais preciso do mundo físico do que realmente é, mas acabam se surpreendendo bastante quando a verdadeira natureza inumana do mundo espiritual se revela.

Espíritos Abstratos

Uma das razões pelas quais os espíritos que se alimentam de emoções ou acontecimentos negativos são tão odiados é que eles tentam fomentar o sofrimento que os gera para evitar sua própria decadência. Um cisco da dor se desfaz rapidamente se a ferida que o criou é fechada. Portanto, é do interesse de um espírito da dor desperto continuar fomentando a existência da dor o máximo possível. Quanto mais tempo ele conseguir sobreviver, mais provável será que outros espíritos de natureza semelhante se formem, dando ao espírito original a oportunidade de consumi-los e de ficar mais poderoso.

O fortalecimento de um espírito como esse não colabora em nada para dar uma folga ao mundo físico. Afinal de contas, os espíritos que têm um talento especial para manipular os fatos no mundo real e propagar sua própria existência sobrevivem para consumir outros espíritos. E continuam a fazê-lo — mesmo depois que a coisa deixa de ser um fator importante para sua sobrevivência — porque gostam disso, porque são bons nisso e porque isso cria novos espíritos que lhes servirão de banquete. As pessoas às vezes dizem que um determinado lugar tem uma reputação terrível e que coisas ruins parecem acontecer ali. Esse lugar provavelmente é o lar de um espírito poderoso, que reside na Sombra e manipula os acontecimentos do mundo físico para seu proveito.

Isso vale para todos os espíritos gerados por conceitos, e não por objetos. Um espírito da alegria também vai tentar prolongar sua existência fomentando a alegria no lado terreno do Dromo. Isso não significa necessariamente que um espírito da alegria tenha mais simpatia pela humanidade: ele poderia, por exemplo, tender para o êxtase experimentado pelos usuários de drogas no auge do barato. Afinal de contas, os espíritos não pensam como as pessoas, nem mesmo como os Destituídos. Essa falta de entendimento também pode levar a mudanças na natureza de um espírito descuidado. Com o tempo, o espírito da alegria que se deixou fascinar por usuários de drogas no momento culminante do arrebatamento emocional ficará exposto a tamanho desespero e sofrimento durante os períodos de depressão dos viciados, que isso poderá até mesmo mudar a natureza do espírito, transformando-o em algo contaminado pela alegria perdida e o desespero encontrado.

Humanidade

Toda regra tem sua exceção. Uma espécie excepcionalmente bem-sucedida parece não ter um aspecto espiritual: a humanidade não tem um reflexo imediato no Reino das Sombras. Não existem espíritos-homens — como existem espíritos-lobos, espíritos-mangustos, espíritos-rinocerontes ou espíritos-víboras —, não enquanto os seres humanos ainda estão vivos. A humanidade foi excluída do mundo espiritual, e seus espíritos encontram-se aprisionados dentro do corpo físico de cada indivíduo, proibidos de participar das hierarquias espirituais. Os espíritos dos hominóides superiores são abundantes, desde os espíritos-chimpanzés aos espíritos-orangotangos, passando pelos espíritos-gorilas, mas não há um espírito-homem sequer. Esse ramo particular da árvore dos mamíferos não produziu frutos espirituais.

Os Ithaeur jovens descobrem esse fenômeno anômalo no final de seu período de instrução. Nenhuma espécie racional tem um coro espiritual análogo. Os espíritos dos mortos podem persistir, como fantasmas humanos ou espíritos ancestrais dos lobisomens, mas as raças inteligentes do mundo simplesmente não geram seus próprios reflexos espirituais. Talvez seja em parte por isso que os espíritos parecem desprezar tanto os seres humanos e os Uratha.

São várias as explicações possíveis para isso, mas nenhuma delas é demonstrável. Talvez as espécies racionais sejam simplesmente poderosas demais. Se gerassem espíritos da própria humanidade, os seres humanos logo conquistariam o Reino das Sombras, e os próprios Celestinos proibiram isso. Talvez seja algum tipo de maldição ou castigo lançado por ocasião da perda de Pangéia. Nenhuma lenda antiga menciona espíritos-homens, mas isso certamente não significa que esse conhecimento não possa ter se perdido no tempo, como tantas outras coisas. Ou, o que talvez seja o mais assustador, os Uratha não têm espíritos porque eles já são espíritos em parte, mas a humanidade não tem um análogo porque, de alguma maneira, ela seria... impura. E se os disparates rancorosos dos Reis Predadores estiverem *corretos*? A idéia transtorna muitos lobisomens Destituídos.

Contudo, em última instância, o mundo existe há muito mais tempo que os seres humanos e continuará a existir depois que eles desaparecerem. Outras espécies reinaram antes da humanidade e, da mesma maneira, outras reinarão depois dela. Talvez então, e somente então, possamos ver espíritos-homens vagando livres pela Sombra.

Os Espíritos e o Mundo Físico

O mundo físico é uma fonte de grande tentação para os espíritos. Para os mais fracos, ele oferece a promessa da segurança, um lugar onde poucos de sua própria espécie poderiam caçá-los. Para os mais fortes, ele oferece uma possível autogratificação, a capacidade de se dedicar a seus objetivos sem a oposição dos fracos e cegos seres humanos que nem sequer sabem de sua existência. Para alguns, ele oferece a experiência dos prazeres da carne, o acesso a sensações que são simplesmente diferentes no mundo espiritual. Para outros ainda, ele oferece a sensação de estabilidade, um meio de escapar do estado degenerativo do Reino das Sombras.

Não é de admirar, portanto, que os espíritos não deixem passar a oportunidade de fugir para o mundo físico. Diz a lenda que, nos tempos perdidos de Pangéia, o reino da carne tinha tanto a oferecer que os espíritos se arriscavam a ser caçados e despedaçados ou banidos por Pai Lobo só para experimentar suas delícias. Agora que Pai Lobo se foi, e em seu lugar ficaram apenas os falíveis Uratha, a tentação é maior do que nunca.

Não fosse o Dromo, o mundo físico poderia ter sido tomado pelos espíritos eras atrás. Por causa dessa barreira, a maioria dos espíritos só consegue fazer a travessia num locus onde o Dromo é fraco (e, mesmo assim, é preciso que estejam em sintonia com a ressonância do lugar). Essas limitações mantêm relativamente baixo o número de invasores espirituais, mas eles ainda dão um jeito de aparecer em quantidade suficiente para preocupar seriamente os Uratha. Os espíritos pouco se importam com o bem-estar dos habitantes do mundo físico, interessam-se apenas por aquilo que podem pegar e consumir. Agindo assim, resmungam os lobisomens mais cínicos, os espíritos não são muito diferentes dos seres humanos.

No mundo físico, o espírito que não se manifestou nem se apossou de um corpo hospedeiro é efêmero: invisível e intangível para as criaturas feitas apenas de carne. Contudo, certos poderes sobrenaturais talvez permitam a um personagem detectar ou afetar um espírito em condição Crepuscular. São poucos os espíritos que permanecem nesse estado durante muito tempo. Sua Essência é exaurida rapidamente e, a menos que encontrem uma boa fonte de Essência ou um hospedeiro para sustentá-los (pág. 277), acabarão definhando e desaparecendo. Portanto, os lobisomens que tentam cumprir sua obrigação de alcançar um equilíbrio entre os dois mundos logo aprendem a reconhecer os sinais deixados por um espírito que se refugiou no mundo físico. Quando a ressonância de uma área começa a se concentrar nitidamente num determinado aspecto, os lobisomens começam a desconfiar da influência de um espírito no mundo físico. Quando começam a circular relatos sobre pessoas ou animais com comportamentos particularmente estranhos, os Uratha desconfiam da presença dos Dominados.

Coros espirituais

Os espíritos se dividem em coros de acordo com critérios amplos de similaridade e reconhecem sua filiação assim que encontram outros espíritos do mesmo coro. Apresentam uma ressonância semelhante, e isso permite que se sintam à vontade na companhia uns dos outros. "Coro" é a palavra empregada pelos lobisomens para descrever categorias amplas de espíritos, como os espíritos das árvores, do clima ou dos veículos, mas os espíritos propriamente ditos dificilmente a usam, pois seu idioma os predispõe a descrições mais prosaicas, como "os dos pesadelos" ou "os fogosos".

As relações às vezes são mais complexas do que aparentam ser. Um espírito da chuva poderia pertencer tanto ao Coro da Água quanto ao Coro do Clima. A taxonomia exata não costuma ser um problema, porque a maioria dos espíritos da chuva não dura mais do que o aguaceiro que os criou. No entanto, para os espíritos mais longevos, essa dupla associação pode ser um problema. O espírito de um muro de pedra seca, por exemplo, é claramente apenas uma pilha de pedras cuidadosamente dispostas e, portanto, poderia pertencer ao Coro da Terra ou ao Coro das Estruturas. Às vezes, dois coros de uma mesma área disputam um espírito, e outras vezes é o próprio espírito que procura orientação quando se vê dividido entre dois coros, incapaz de tomar uma decisão. Pode ser que ele peça orientação a um lobisomem, cobrando que o Uratha demonstre a tão alardeada sabedoria que supostamente dá a sua espécie o direito de policiar a Sombra. Portanto, é muito fácil arrastar um lobisomem para a política fútil e complexa dos espíritos: basta uma simples decisão.

Contrapontos espirituais

Os coros se dividem em contrapontos, como o Contraponto dos Carros no Coro dos Veículos. São classificações mais herméticas, dentro dos coros, e que também conferem uma certa medida de status no mundo espiritual. Nunca se ouviu falar de um Gafarete que tenha sido admitido num contraponto, mesmo quando um desses espíritos exemplifica o foco da categoria. Um Gafarete cascavel não é considerado membro do Contraponto das Cascavéis. Somente quando o espírito alcança o refinamento conceitual do posto de Jagrete é que ele pode se dignar a entrar para um contraponto.

Em vários aspectos, a relação entre coro e contraponto é muito semelhante à relação entre tribo e casa. A semelhança provavelmente não é mera coincidência.

Política espiritual

Os espíritos são criaturas hierárquicas. Cada espírito conhece seu lugar no mundo e cumpre o papel que lhe foi designado até ser capaz de melhorar sua posição consumindo um outro espírito e ficando mais poderoso. Até mesmo um espírito recém-despertado está predisposto a obedecer aos seus superiores no coro. É quase como se os espíritos se esforçassem para alcançar uma forma mais aperfeiçoada de si mesmos. Ao se unirem a outros espíritos, eles se tornam versões mais idealizadas dos conceitos ou atos responsáveis por sua criação. Quanto mais idealizado for o espírito, mais respeito ele terá de seus semelhantes e até mesmo de espíritos significativamente mais fracos de outros contrapontos e coros.

Os diversos coros de uma região formam blocos competitivos de poder e lutam entre si pela supremacia. Nesses coros, os contrapontos também disputam a superioridade. Numa área florestada, o Coro das Árvores está nitidamente em ascensão, mas os diversos contrapontos de árvores decíduas e perenes competem para ser as espécies dominantes da floresta. O Coro das Plantas também tem suas disputas internas, pois seus contrapontos tentam aproveitar ao máximo o espaço deixado pelo Coro das Árvores. Por outro lado, os Coros das Estruturas e dos Veículos fazem suas incursões sutis, formando suas próprias cortes à medida que aumenta a atividade de construção dos seres humanos.

A compreensão dos blocos de poder das cortes espirituais é tão importante para os lobisomens quanto saber quem são os seres humanos mais relevantes de seu território. E não é só isso: os espíritos conseguem ser tão desonestos e manipuladores entre eles mesmos — dentro dos limites do respeito pelos espíritos de Posto mais elevado — quanto os seres humanos. A habilidade de lidar com dois níveis políticos é um dos motivos pelos quais os Cahalith e os Elodoth são tão importantes nas alcatéias Destituídas mais espiritualistas.

O jogo da Essência

Os espíritos recrutam ativamente outros colegas para suas cortes. É possível cooptar um espírito de um coro ou categoria completamente diferente presenteando-o com Essência de ressonância apropriada ao coro responsável pelo recrutamento. A corte da Artificialidade poderia recrutar temporariamente um espírito-raposa alimentando-o com Essência contaminada por máquinas.

Se continuar a receber essa Essência, o espírito-raposa vai se tornar um membro permanente dessa corte num prazo igual a seu índice de Resistência em semanas, dada sua lealdade aos espíritos artificiais, e não mais aos naturais. Completada a conversão, o espírito vai procurar Essência de ressonância urbana, e não a Essência com o sabor da paisagem rural. O número cada vez maior de raposas urbanas sugere como alguns espíritos artificiais são bons nesse jogo, assim como os carros enferrujados e outras peças mecânicas encontradas nas profundezas das florestas indicam que um dos artificiais foi seduzido por um dos naturais.

Lunos, Hélions e outros celestiais

Os Lunos, os Hélions e os espíritos dos planetas do sistema solar são os coringas no jogo dos espíritos. Seus interesses não se limitam a este mundo: abrangem também seus corpos celestes de origem. As diferenças que os Destituídos enxergam entre os diversos Lunos e Hélions quase certamente marcam os diversos coros espirituais de suas respectivas áreas natais na Sombra, mas essas divisões são praticamente incompreensíveis do ponto de vista terreno. Talvez os Ithaeur mais sábios conheçam os segredos dos coros de Lunos e Hélions, mas eles não dividem o que sabem com os lobisomens de posto mais baixo com tanta facilidade.

O mesmo raciocínio sugere que outros corpos do sistema solar têm seus próprios coros espirituais. Talvez os espíritos mais estranhos que vagam pela Sombra sejam espíritos desses coros, que estariam explorando outras áreas ou teriam sido até mesmo exilados por algum crime incompreensível. Pode ser também que esses espíritos estranhos guardem alguns dos segredos de Pai Lobo.

Guerra espiritual

Às vezes, os espíritos partem para a guerra. As lendas dos Uratha falam de grandes guerras espirituais que coincidiram com a extinção de espécies inteiras no mundo físico, porque seus contrapontos espirituais foram exterminados no mundo espiritual. O Reino das Sombras era darwiniano muito antes de Darwin chegar ao mundo. As batalhas entre contrapontos e coros podem ser acontecimentos terríveis, capazes de arrasar partes inteiras da Sombra e provocar estragos em grande escala também no mundo físico (terremotos, extinção, explosões e incêndios). Às vezes, essas guerras não passam de conflitos locais entre cortes espirituais: os coros naturais lutam com os artificiais, ou então dois contrapontos de espíritos animais competem para dominar a paisagem espiritual. De qualquer maneira, os espíritos partem para a guerra com uma facilidade surpreendente. Os espíritos não temem a morte como fazem os seres humanos e os animais. Conquanto seus equivalentes terrenos persistam, os espíritos acabarão se reformando a partir dos fragmentos de efemeridade que sobreviverem a sua dissolução. As batalhas espirituais não terminam com os campos coalhados de cadáveres. Não, os combatentes abatidos se dissolvem da maneira apropriada a seus respectivos coros. Os espíritos do assassínio e da dor se desfazem em jatos de sangue ou ossos que cobrem a terra e depois vão se transformando aos poucos em efemeridade. Os elementais explodem, formando pontos de luz, ao passo que os espíritos dos coros animais desaparecem em nuvens de pêlos ou penas. Os coros artificiais espalham engrenagens, rodas e *chips* pelo terreno. Somente os fantasmas deixam corpos e, mesmo assim, por pouco tempo, pois eles afundam sete palmos no solo aparente da Sombra.

Aos poucos, a efemeridade que compunha o corpo do espírito dá um jeito de voltar para seu respectivo equivalente físico, ou então para o domínio Sombrio de onde veio, se já não tiver mais um equivalente físico. Tão logo o espírito volte a ter forma e comece a se associar com outros membros de seu coro ou contraponto, as antigas rivalidades não demorarão a ressurgir, e irromperá mais uma vez a guerra. Por isso, *as batalhas espirituais raramente resolvem alguma coisa.*

No entanto, os espíritos podem tomar a decisão consciente de destruir um espírito inimigo de uma vez por todas, e não simplesmente de desincorporá-lo. Esse ato deixa no assassino uma marca indelével de ressonância negativa. Esse espírito talvez tenha dado o primeiro passo para se tornar um anátema.

Ninhadas

As ninhadas são coleções de espíritos provenientes de coros ou contrapontos diversos, baseadas em afiliações políticas. Por exemplo, o Lobo Fenris, o grande destruidor e totem lupino da tribo Garras de Sangue, convoca certos espíritos para servir a ele e a seus filhos. Os espíritos da guerra e dos metais, os espíritos-lobos e espíritos-corvos, os espíritos do sangue, da raiva e da força fazem parte da ninhada de Fenris. Todos esses espíritos têm algo em comum, apesar das naturezas variadas. Os espíritos-lobos seguem Fenris por uma questão de lealdade familiar, ao passo que os espíritos-corvos o seguem porque desejam se banquetear com os cadáveres que ele deixa para trás. Mesmo assim, somente uma fração dos espíritos-lobos se associa ao Lobo Destrutor. Muitos podem se associar às ninhadas de outros totens, ao passo que outros evitam completamente essas afiliações.

Por motivos óbvios, as ninhadas espirituais raramente são bem organizadas, pois são pouquíssimas as regras que determinam quais espíritos podem fazer parte delas. Parece que, nesse ponto, o mundo espiritual reflete a política volúvel que seres humanos e lobisomens conhecem tão bem.

Espíritos adormecidos

Os espíritos de muitos animais, peixes e aves já estão despertos desde o instante de seu nascimento, mas a maioria dos espíritos de objetos e plantas continua adormecida. Eles existem e têm o potencial de se tornar inteligentes, mas ficam dormentes até alguma coisa acontecer e lhes dar vida. Esses espíritos dormentes ou adormecidos podem ser vistos no mundo espiritual como sombras pálidas dos objetos que representam, seguindo seus análogos no mundo material de um lado para outro. Contudo, várias coisas podem lhes dar vida, e isso geralmente tem conseqüências sérias para os objetos que geraram os espíritos. Da mesma maneira que as coisas afetam os espíritos, os espíritos também afetam os objetos. Os espíritos despertos são capazes de tomar decisões que afetam o funcionamento dos objetos e talvez até mesmo as pessoas que os usam ou deles se aproximam. Do ponto de vista de um lobisomem, os espíritos despertos conseguem influenciar o ambiente, o que faz deles um problema em potencial, mas também é possível negociar com eles ou comandá-los, o que faz deles instrumentos potencialmente úteis.

Objetos de fabricação humana

Os espíritos dos objetos de fabricação humana podem ser despertados das maneiras que veremos a seguir:

- Os Uratha podem dar vida aos espíritos usando o rito do Despertar do Espírito (pág. 159).
- Às vezes, os espíritos despertam espontaneamente quando os objetos aos quais estão confinados são destruídos. Pode ser uma experiência traumática para o espírito, no caso de uma destruição violenta e inesperada do objeto, ao passo que, no caso de uma deterioração natural, o processo talvez seja tranqüilo. Por exemplo, o automóvel destruído num engavetamento talvez deixe para trás um *espírito-carro zangado e agressivo, traumatizado pela violência de seu nascimento.*
- Grandes crises espirituais no reflexo espiritual de uma localidade são capazes de despertar todos os espíritos ligados a objetos da vizinhança. Os espíritos dos objetos artificiais não conhecem tão bem os costumes do mundo espiritual e qualquer alteração mais drástica em seu ambiente espiritual é capaz de despertá-los. Por exemplo, um conflito de grandes proporções entre grupos de espíritos, ou entre uma alcatéia de lobisomens e um espírito poderoso, é capaz de arrancar todos os espíritos da área de seu sono. Vale a mesma coisa para as áreas que foram contaminadas espiritualmente. O espírito de um objeto que desperta numa área como essa acaba infectado pela ressonância dos acontecimentos que contaminaram a área. Por exemplo, um carro passa por um ponto da estrada muito sujeito a acidentes. A dor e a morte contaminaram o reflexo do lugar na Sombra e atraíram espíritos da dor e do medo, além de alguns espíritos-carros que ficaram por ali, herança dos veículos destruídos nos acidentes. A passagem por essa área é capaz de despertar violentamente um espírito-carro e contaminá-lo com a dor e a destruição presentes ali. De repente, o carro fica mais propenso a enguiços, o que talvez venha a acrescentar mais um acidente à lista daquela região.

Coisas vivas

Os espíritos das plantas podem ser despertados das maneiras a seguir:

- Os Uratha podem dar vida aos espíritos usando o rito do Despertar do Espírito (pág. 159).
- Podem ser despertados por espíritos mais fortes do mesmo tipo genérico. Por exemplo, um espírito-choupo poderia ser despertado por qualquer espírito-árvore, desde um espírito-pinheiro até um espírito-carvalho. No entanto, um espírito-samambaia ou espírito-hera não conseguiria fazer isso.
- Os espíritos-plantas raramente são despertados por uma atividade espiritual intensa em seus arredores. Isso só ocorre quando a atividade ameaça diretamente os espíritos ou seus reflexos físicos. Por exemplo, o combate entre uma alcatéia de lobisomens e um espírito da dor não despertaria o espírito de um pinheiro situado no local do conflito. No entanto, se a batalha se desse entre a alcatéia e alguém Dominado pelo espírito da dor, e um membro da alcatéia fosse arremessado contra o tronco da árvore, o espírito do pinheiro poderia acordar.

Os Uratha e os espíritos

Os lobisomens estão presentes nos dois mundos. Mais do que qualquer outra criatura, eles conseguem transitar entre um e outro, fazendo seus corpos passar de matéria carnal a efemeridade espiritual com facilidade. Por serem filhos dos dois mundos, nunca deixam completamente nenhum deles. Um tênue indício espiritual do lobisomem no mundo material é visível na Sombra, ao passo que as pessoas no mundo físico sentem um inexplicável quê de medo e ansiedade quando um lobisomem está por perto, só que no reflexo espiritual do lugar. No entanto, eles não pertencem realmente a nenhum dos dois mundos. No mundo físico, eles têm saudade do fluxo constante de Essência espiritual, mas, na Sombra, eles sentem o desejo impalpável de voltar a ter um corpo de carne e osso.

Hierarquia e respeito

Há milênios os espíritos odeiam os lobos bastardos e semicarnais que se consideram os caçadores das Comarcas. Os Uratha que visitam as cortes

dos espíritos mais poderosos muitas vezes são recebidos com hostilidade e até mesmo com a violenta contestação de sua autoridade. Mas, por alguma razão, muitos espíritos inferiores que lutam para sobreviver agem como se os lobisomens tivessem alguma justificativa para exercer sua autoproclamada autoridade. Alguns Destituídos alegam que os espíritos reconhecem que Pai Lobo foi morto por aqueles que estavam destinados a ocupar seu lugar. Talvez seja verdade, ou talvez o medo dos espíritos tenha uma origem mais sinistra e secreta.

De qualquer maneira, os espíritos concedem aos Uratha um respeito maior do que seria de esperar em função de seu Renome. O simples fato de ser um lobisomem já é considerado motivo suficiente para igualá-lo a um espírito de Posto 2 — portanto, até mesmo um filhote recém-Transformado é hierarquicamente "superior" a um Gafarete inferior. O lobisomem ganha mais um "nível honorário de Posto" a cada oito círculos de Renome, sendo 5 o Posto máximo. Portanto, o personagem de Glória •••, Honra ••, Sabedoria •• e Pureza • teria um Posto efetivo de 3 (em função de seu índice 8 de Renome total). Os espíritos de Posto igual ou inferior ao nível honorário do lobisomem se submetem a ele, ou pelo menos tratam-no com respeito, contanto o vejam com bons olhos ou, no mínimo, sem hostilidade deliberada. Não importam os crimes cometidos pela raça dos lobisomens: cada indivíduo ainda representa uma parte necessária da ordem espiritual.

Renome do lobisomem	Posto honorário
0–7	2
8–15	3
16–23	4
24+	5

Dons

A manifestação mais patente desse respeito é o ensinamento dos Dons. Qualquer espírito de Posto igual ou inferior ao do lobisomem poderá ser coagido a ensinar-lhe um Dom se o lobisomem fizer por merecer. Em termos de jogo, isso significa que, se tiver experiência suficiente, se localizar o espírito certo e convencê-lo a ser seu professor, o personagem poderá aprender automaticamente o Dom desejado. O processo de aprendizagem com um instrutor espiritual é surpreendentemente rápido e leva cerca de uma hora para cada círculo do Dom em questão. Muitos lobisomens descrevem o processo como algo muito semelhante a conhecer uma parte do universo ou relembrar subitamente uma coisa há muito esquecida, e nem tanto como uma aula. Essa sensação justifica a crença de que os Dons são — nada mais, nada menos — que a sabedoria difusa de Pai Lobo, deixada para os filhos de seus filhos que se mostrarem dignos.

Os espíritos hesitam em compartilhar livremente o conhecimento dos Dons e sempre precisam ser coagidos com chiminage. Em seu ecossistema predatório, eles têm poucos motivos para confiar uns nos outros, que dirá em híbridos semicarnais.

Os Dons e a Chiminage

A maioria dos espíritos aceita de má vontade a função de ensinar aos lobisomens os Dons a que eles fizeram jus. No entanto, certos Dons — aqueles que são específicos de uma casa, ou aqueles que são raros ou significativamente poderosos — são guardados com todo o zelo pelos espíritos que os conhecem. Uma das lendas sobre a morte de Pai Lobo conta que ele sussurrou seus últimos segredos para os espíritos que rodeavam seu corpo agonizante, mas providenciou para que só tivessem permissão de ensinar esses Dons a seus descendentes quando os lobisomens se mostrassem dignos. Desde esse dia, os espíritos são incapazes de ensinar esses Dons sem propor uma tarefa ou um desafio para os lobisomens, de maneira que eles possam provar seu valor. Alguns nem sequer revelam que conhecem o Dom e só mudarão de idéia quando o lobisomem tiver vencido um desafio que ele nem mesmo sabia que estava enfrentando. Essa exigência de que o lobisomem faça um serviço ou empreenda uma demanda antes de aprender um Don é conhecida como chiminage.

O poder de alguns dos Dons que podem ser obtidos dessa maneira levou certos lobisomens a acreditar que, se os Uratha conseguissem identificar todos esses Dons bem guardados e se mostrassem dignos deles, então talvez eles tivessem o poder de Pai Lobo em suas mãos. Algumas alcatéias abriram mão de seus territórios e dedicaram todo o seu tempo a provar que são dignas desses Dons, mas acabaram descobrindo que os espíritos que conhecem essas dádivas exigem que os lobisomens provem seu valor realizando tarefas em seus próprios territórios.

Sabe-se de alguns espíritos matreiros que exigem chiminage para Dons que eles são capazes de ensinar livremente. As tarefas exigidas sempre beneficiam o espírito ou seus aliados de alguma maneira, e a maioria dos lobisomens logo aprende a identificar esses trapaceiros, que em seguida são intimidados e forçados a ensinar o Dom. Mesmo que a chiminage não se faça necessária, alguns lobisomens decidem cumpri-la de qualquer maneira para se colocar à prova ou angariar a boa-vontade do espírito, e não só o Dom.

Negociações com Espíritos

A negociação com espíritos e a diplomacia espiritual se dão sempre na Primeira Língua. Há uma constante em todas as interações com espíritos: ninguém consegue nada de graça com eles. Até mesmo o mais inferior dos Gafaretes exige algo em troca por sua ajuda, nem que seja a doação de um simples ponto de Essência. Quanto mais poderoso for o espírito, mais elevado será o preço de seu auxílio. E, a menos que o lobisomem se veja lidando com um Luno ou outro espírito intimamente aliado a seu totem tribal, a antipatia dos espíritos pelos Uratha quase sempre faz esse preço subir.

Os espíritos muitas vezes pedem Essência. Eles extraem sua Essência do mundo físico, seja mantendo proximidade com seus reflexos físicos ou consumindo essa energia à medida que ela vai sendo gerada por atos ou emoções de ressonância correta. É algo imprevisível e que leva tempo, sendo possível obter a mesmíssima Essência por meio de um acordo com um lobisomem (ou com um espírito mais poderoso).

Tarefa	Preço
Fornecer uma informação simples	uma pequena doação de Essência (um ou dois pontos) *ou* uma tarefa insignificante (desincorporar um Gafarete, pequenas alterações físicas no mundo material)
Fornecer uma informação secreta	uma grande doação de Essência (três a cinco pontos) *ou* uma tarefa significativa (criar uma emoção ou ação específica no mundo físico, desincorporar vários inimigos do espírito)
Dar orientações para chegar a algum lugar	uma pequena doação de Essência *ou* um favor sem importância, que o lobisomem terá de prestar ao voltar
Servir de guia até um local próximo	uma pequena doação de Essência e um ato insignificante, à escolha do espírito
Servir de guia até um local distante	um ato que beneficie consideravelmente o espírito e a doação de dois a três pontos de Essência por dia durante a viagem
Mudar-se de lugar	reforma significativa do mundo físico ou trabalho constante para gerar a Essência adequada ao espírito durante no mínimo um mês para cada nível de Posto do espírito
Participar de um ataque	uma grande doação de Essência (pelo menos dois pontos por nível de Posto do espírito a ser atacado); depois da luta, promessa solene de prestar um serviço a critério do espírito e num momento também de sua escolha

Alguns espíritos pedem um serviço em troca. Esse serviço terá uma dentre duas finalidades: gerar Essência para o espírito, por meio de um ato; ou gerar emoções que darão ao espírito um generoso suprimento de Essência com a ressonância certa. Uma outra possibilidade é enfraquecer um inimigo da corte do espírito, com a destruição do reflexo físico do adversário ou pela privação de Essência, provocada pela repressão às emoções de ressonância adequada. Por exemplo, um espírito das trevas que vive num cortiço pode pedir que a fiação do prédio seja sabotada e que as lâmpadas da rua próxima sejam quebradas, o que talvez venha a gerar, a médio e longo prazo, muito mais Essência do que a simples doação que um lobisomem seria capaz de fazer.

O preço de um espírito

Os preços listados na tabela anterior para a ajuda oferecida por espíritos são meras sugestões. A verdadeira natureza do pedido varia de acordo com o tipo de espírito, a situação política entre as cortes e o próprio caráter do espírito. Os espíritos não são obrigados a seguir essa tabela: podem pedir mais ou menos, como acharem melhor. A tabela simplesmente define o que os dois lados normalmente considerariam justo. É provável que os preços subam de acordo com o nível do espírito. Os Gafaretes costumam pedir o preço de tabela, ao passo que os Jagretes podem pedir até o dobro. Os espíritos de maior poder muito provavelmente pedirão aos personagens para empreender uma pequena missão de risco considerável (destruir uma forte alcatéia de Puros que ofendeu o espírito, escoltar um espírito de sua predileção até o outro lado do continente), ou uma tarefa física de dificuldade substancial (reformar uma área no território da alcatéia de modo a gerar mais espíritos de um tipo especificado na negociação, criar um locus apropriado para o espírito).

Regras para espíritos

O mundo espiritual não é o mundo físico e, nesse caso, aplicam-se regras diferentes. As alterações nas características, que veremos a seguir, sistematizam as principais diferenças entre espíritos e outros personagens.

Características

Por serem representações idealizadas de coisas do mundo físico, os espíritos são criaturas mais simples em termos de regras. Em vez dos nove Atributos usados para definir as criaturas do mundo físico, os espíritos têm apenas três: Poder, Refinamento e Resistência.

Poder

O Poder representa o impacto bruto do espírito no mundo espiritual, por meio de força de vontade ou de sua forma. Corpo e mente são uma coisa só no mundo espiritual, e a distinção entre um e outra pouco significa para os espíritos. O Poder de um espírito é empregado em todos os testes que normalmente envolveriam Inteligência, Força ou Presença.

Refinamento

O Refinamento de um espírito representa sua capacidade de manipular espíritos, pessoas e o ambiente circundante. Mede efetivamente sua capacidade de impor os próprios conceitos a outros seres. O Refinamento de um espírito é empregado em todos os testes que normalmente envolveriam Raciocínio, Destreza ou Manipulação.

Resistência

A Resistência de um espírito mede a força da idéia que o originou e com que facilidade ele é ferido e influenciado por outros seres. É empregada em todos os testes que normalmente envolveriam Perseverança, Vigor e Autocontrole.

Corpus

Em lugar de Vitalidade, o espírito tem círculos de Corpus que representam a resistência de sua forma efêmera. O índice total de Corpus é igual à parada de Resistência + Tamanho do espírito. Os espíritos regeneram Corpus no mes-

mo período de tempo em que os mortais se recuperam de dano (**Livro de regras do Mundo das Trevas**, pág. 175). Se perder todo o seu índice de Corpus, o espírito será desincorporado. Se perder toda a sua Essência *e* todo o seu Corpus, o espírito será destruído.

Outras características

O índice máximo de Essência de um espírito é determinado por seu Posto (pág. 279); um espírito pode ter qualquer quantidade de Essência até esse limite. Quanto mais baixo for seu índice de Essência, mais desesperado ele estará para encontrar alimento.

Os espíritos têm Força de Vontade, que é usada normalmente. A própria existência do espírito está ligada à vontade de sobreviver e crescer. A maioria dos espíritos recupera Força de Vontade à razão de um ponto por dia, mas essa taxa pode aumentar se o espírito for particularmente bem-sucedido na tentativa de colher Essência com a ressonância adequada.

Os espíritos, como outras entidades, também têm Iniciativa, Defesa, Deslocamento e Tamanho. A Iniciativa é igual à soma Refinamento + Resistência. A Defesa de um espírito é igual a seu Poder ou Refinamento, o que for *maior*. O Deslocamento é igual a Poder + Refinamento + um "fator específico". Os espíritos que assumem forma humana ou animal têm fatores específicos idênticos aos de seus equivalentes terrenos. Os espíritos de objetos inanimados geralmente têm um fator específico igual a 0 (a não ser no caso de espíritos de carros e outros objetos projetados para se deslocar em velocidade), ao passo que os espíritos de formas mais abstratas geralmente têm um fator específico igual a 10.

Em geral, os espíritos podem ter qualquer tamanho, dependendo do que representam e de seu grau de poder. Os espíritos excepcionalmente poderosos costumam ser maiores que seus primos mais fracos.

Habilidades e Vantagens

Os espíritos não possuem nenhuma dessas categorias de características. No entanto, não estão sujeitos a penalidades devido ao uso inepto de uma Habilidade, conquanto a tarefa seja apropriada a sua área de influência. Um espírito da informática é capaz de roubar o banco de dados de um computador usando apenas Poder + Refinamento, sem se sujeitar à penalidade habitual de –3 dados por tentar realizar uma tarefa normalmente associada à Informática sem que possua essa Habilidade.

Influências

Todos os espíritos têm a capacidade de influenciar a coisa que lhes deu vida. À medida que ganham poder e sobem de Posto, eles serão capazes de manipular ou até mesmo de criar essa coisa. A maioria dos espíritos tem apenas a Influência que corresponde mais diretamente a sua própria natureza. É provável que um espírito-cão tenha a Influência Cães e que um espírito da ira tenha a Influência Raiva. Ao se fundir com outros espíritos para subir de Posto, eles adquirem outras Influências.

A Influência poderá ser usada do outro lado do Dromo se o espírito estiver na área de efeito de um locus de ressonância compatível. Do contrário, o espírito terá de usar o Nume de Transferência para afetar o mundo físico sem sair da Sombra.

A utilização de uma Influência exige um teste de Poder + Refinamento e o investimento de um ponto de Essência (ou mais). Quando o espírito tenta usar uma Influência para afetar as emoções ou os pensamentos de uma criatura racional (ser humano, lobisomem, vampiro ou algo do gênero), o teste é disputado. Para resistir, os seres humanos fazem um teste de Perseverança ou Autocontrole, o que for maior. Os seres sobrenaturais, que são mais difíceis de afetar com Influências simples, podem resistir com a parada de Perseverança ou Autocontrole + a característica apropriada (Instinto Primitivo, para os lobisomens; Potência do Sangue, para os vampiros; e assim por diante).

Nível	Efeito
• Fortalecer	O espírito é capaz de ampliar sua esfera de influência: tornar uma emoção mais forte, um animal ou uma planta mais saudável ou um objeto mais robusto (por exemplo, adquirindo mais um ponto de Vitalidade ou Estrutura para cada nível de Posto do espírito). Essas mudanças duram um minuto para cada sucesso. O custo é um ponto de Essência.
•• Manipular	O espírito é capaz de produzir pequenas alterações dentro de sua área de influência: mudar ligeiramente a natureza ou o alvo de uma emoção, ou produzir pequenas alterações nas ações de um animal, no crescimento de uma planta ou no funcionamento de um objeto. Essas alterações duram no máximo dez minutos para cada sucesso. O custo é de dois pontos de Essência.
••• Controlar	O espírito é capaz de produzir mudanças dramáticas dentro de sua esfera de influência: deturpar emoções ou ditar as ações de um animal, o crescimento de uma planta ou o funcionamento de um objeto. As mudanças duram no máximo dez minutos para cada sucesso. O custo é de três pontos de Essência.
•••• Criar	O espírito é capaz de criar um novo exemplo de sua esfera de influência: uma emoção, uma nova árvore ou planta jovem, um animal jovem ou um objeto novo em folha. O custo é de quatro pontos de Essência.
••••• Criar Maciçamente	O espírito é capaz de criar vários exemplos de sua esfera de influência: desencadeia sua emoção em várias pessoas, cria novos bosques, pequenos grupos de animais ou vários objetos idênticos. O custo é de cinco pontos de Essência. Surge um número de objetos, ou afeta-se um número de pessoas, igual ao Posto do espírito. Ou então ele pode criar um exemplo perene de sua esfera de influência (mas um espírito é incapaz de alterar de maneira permanente a mentalidade de um ser racional).

As mudanças produzidas por meio das Influências geralmente são temporárias. Um espírito com Influência suficiente é capaz de aumentar a duração do efeito até um nível

que se baseia na diferença entre a pontuação de Influência necessária para produzir o efeito e o índice total de Influência do espírito.

O nível do efeito e o nível da possível duração são somados para determinar a Influência necessária. Por exemplo, um espírito do medo com Influência ••• poderia usar o efeito de Fortalecer durante uma hora para cada sucesso (ao custo de dois pontos de Essência), o de Manipular durante dez minutos para cada sucesso, ou o de Controlar durante apenas um minuto para cada sucesso. O espírito não precisa usar ao máximo o poder de sua Influência. O espírito do medo de Influência ••• poderia usar o efeito de Fortalecer com uma duração menor, por exemplo, um minuto para cada sucesso.

Nível	Duração
—	Um minuto por sucesso. Sem custo adicional em Essência.
•	Dez minutos por sucesso. Sem custo adicional em Essência.
••	Uma hora por sucesso. O custo é de mais um ponto de Essência.
•••	Um dia por sucesso. O custo é de mais dois pontos de Essência.
••••	Permanente. O custo é de mais dois pontos de Essência.

Os espíritos de Posto igual ou superior ao de Incarna provavelmente possuem outras capacidades. Contudo, esses seres são vistos tão raramente perto do mundo físico, que seus oponentes terão muito mais com o que se preocupar além do poder desses espíritos de incendiar cidades inteiras, afugentar um exército ou criar uma floresta a partir do nada.

Essência

A Essência é o cerne de toda atividade espiritual. É a moeda, a comida e a bebida da vida espiritual. Todos os espíritos precisam de Essência para sobreviver, mas quanto mais dessa energia obtêm, mais poderosos ficam.

Os usos da Essência

Os espíritos usam Essência de várias maneiras:

• O espírito é obrigado a usar um ponto de Essência por dia para sobreviver. Esse uso geralmente ocorre ao nascer da lua. Se não tiver Essência para usar, o espírito adormecerá até conseguir recuperar Essência de alguma maneira, como, por exemplo, ao ser mergulhado numa nova corrente de Essência.

• Os espíritos usam Essência para empregar suas Influências.

• Os espíritos podem usar Essência para incrementar temporariamente suas características à razão de um ponto por círculo. Cada incremento dura uma cena.

• O espírito que fugiu para o mundo físico tem de usar um ponto de Essência por nível de Posto para cada hora, contanto permaneça efêmero (ou seja, sem se apossar de um corpo hospedeiro nem usar o Nume Grilhão). Ele não conseguirá recuperar a Essência perdida até adquirir um grilhão ou voltar para a Sombra. Se perder toda a sua Essência enquanto estiver no mundo físico, o espírito adormecerá, será arrastado através do Dromo, de volta ao mundo espiritual, e perderá um ponto de Corpus em função dessa travessia turbulenta.

• Contanto ainda possua um pouco de Essência, o espírito não será destruído quando for reduzido a Corpus 0, e sim desincorporado (pág. 276).

Recuperação de Essência

Os espíritos recuperam Essência de várias maneiras:

• Eles recuperam um ponto por dia ficando nas proximidades da coisa que os reflete. Por exemplo, um espírito-árvore recupera um ponto por dia ao ficar perto de uma árvore física. Obviamente, o espírito só consegue recuperar aquilo de que precisa para continuar vivo.

• Uma vez por dia, o espírito pode tentar extrair Essência de uma fonte adequada no mundo físico com um teste bem-sucedido de Poder + Refinamento, sujeito ao modificador de Dromo da área (ele é capaz de detectar automaticamente essa fonte a 1,5 quilômetro de distância). O número de sucessos indica o número de pontos de Essência obtidos. Num locus de ressonância apropriada, o espírito pode acrescentar mais dados em número igual à força do locus. Por exemplo, se uma antiga lápide for também um locus de índice 2 com a ressonância da morte, um espírito da morte poderia acrescentar dois dados ao teste para tentar extrair Essência, mas um espírito-gato não poderia fazê-lo.

• O espírito pode negociar Essência com lobisomens ou outros espíritos.

• O espírito pode tentar roubar Essência de um outro espírito com um teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Poder + Resistência do alvo. Se o agressor vencer, o número de sucessos indicará o número de pontos de Essência do alvo que será sugado pelo agressor. Se toda a sua Essência for roubada, o espírito vitimado sucumbirá ao sono. Se o alvo vencer, o agressor perderá um número de pontos de Essência igual ao de sucessos obtidos pelo alvo.

Ressonância de Essência

Toda Essência tem uma ressonância, um sabor derivado da maneira como ela foi produzida. Os espíritos podem consumir o tipo de Essência que quiserem, mas a ressonância acumulada os acabará afetando. Por exemplo, um espírito-árvore que absorve Essência com uma ressonância urbana passa a se apresentar bem aparado e ligeiramente sujo de poluição. Se ele absorver vários pontos dessa Essência, é possível que surjam entalhes ou cartazes em seu tronco. A ressonância também é capaz de afetar o humor ou o comportamento de um espírito.

Em termos de jogo, os espíritos conseguem se alimentar da Essência que apresenta uma ressonância incompatível com a sua, mas essa não é a melhor das dietas. Em geral, a Essência que tem uma ressonância incompatível oferece apenas metade da nutrição possível. Se um lobisomem oferecer um pouco de Essência contaminada pela ressonância da tristeza a um espírito-máquina, este só receberá um ponto de Essência a cada dois oferecidos — e o espírito julga o valor da oferta de acordo com o que recebe, e não de acordo com o investimento do lobisomem. A Essência diretamente deletéria ou contrária à própria natureza do espírito, como é o caso de um espírito da guerra que tenta se alimentar de Essência contaminada pela ressonância do contenta-

mento, pode proporcionar uma "nutrição" ainda pior e até mesmo afetar a natureza do espírito. O espírito faminto que só tem como alimento disponível a Essência afetada pela ressonância da doença acabará se tornando um espírito adoentado e talvez até se transforme num verdadeiro espírito da doença com o passar do tempo. Os Uratha que desejam atrair determinados espíritos, ou com eles se aliar, muitas vezes são obrigados a fazer um certo esforço para garantir um possível suprimento de Essência com uma ressonância compatível, mas as recompensas fazem valer a pena. Os espíritos gostam da idéia de não precisar trabalhar para obter Essência adequada e geralmente fecham negócios mais generosos com aqueles que conseguem fornecer seu alimento preferido.

Combate Espiritual

O combate entre espíritos, ou entre espíritos e Uratha, funciona praticamente da mesma maneira que o combate entre fantasmas, descrito na pág. 208 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**. No entanto, vale a pena ressaltar algumas diferenças:

• Os Uratha que se encontram no Reino das Sombras são capazes de afetar fisicamente um espírito que também se acha na *Hisil* e danificar-lhe o Corpus, mas não conseguem afetar um espírito efêmero no mundo físico, a menos que ele se manifeste (consulte a seção "Manifestações", na pág. 210 do **Livro de regras do Mundo das Trevas**).

• Os jogadores que interpretam Uratha fazem os testes de ataque normalmente, formando as paradas de dados com as características de sempre (isto é, Força + Briga, no caso de ataques desferidos com as garras). Aplica-se normalmente a Defesa do espírito adversário (igual ao maior índice entre Poder e Refinamento). Cada sucesso obtido no teste de ataque realizado contra o espírito provoca a perda de um ponto de Corpus. As garras e a mordida de um lobisomem provocam dano letal.

• Os espíritos fazem testes de ataque com a parada de Poder + Refinamento. Aplica-se normalmente a Defesa do adversário, seja ele um espírito ou um Uratha. Cada sucesso obtido pelo espírito no teste de ataque realizado contra um lobisomem provoca a perda de um ponto de Vitalidade, como de praxe.

• Os ataques dos espíritos geralmente infligem dano letal. Os espíritos que não possuem garras, espinhos farpados ou outro tipo de armamento letal podem provocar dano contundente.

Desincorporação e Recuperação

Ao "morrer" em combate (ou seja, quando não têm mais pontos de Corpus), os espíritos não deixam realmente de existir. Não, eles se desincorporam de maneira espetacular, desfazendo-se ou explodindo numa nuvem de partículas apropriadas ao espírito em questão. Um espírito-carvalho se desfaria numa chuva de folhas de outono, ao passo que um espírito-camundongo seria desincorporado numa explosão de pêlos e ossos. Um espírito do assassínio espirraria sangue efêmero em todos que estivessem por perto, ao passo que um espírito-carro deixaria para trás um monte de peças e uma calota rodando feito pião. Esses restos efêmeros vão desaparecer no prazo de uma hora.

Em seguida, o espírito começa a se reformar, seja ao dormir dentro do objeto que o representa ou, no caso dos espíritos que não estão mais ligados a objetos, numa área próxima adequada a sua natureza. Os espíritos-carros podem se reformar num estacionamento, ao passo que os anátemas se refazem numa Chaga. O espírito se reforma à razão de um ponto de Essência por dia e só estará consciente e ativo de novo quando sua pontuação de Essência igualar seu índice de Corpus. Nesse momento, ele passará a regenerar Corpus no mesmo intervalo de tempo que os mortais levam para se recuperar de um ferimento.

A única maneira de destruir completamente um espírito é exaurir toda a sua Essência antes de destruir seu Corpus, como é descrito na pág. 275.

Numes

Os espíritos têm acesso a outros poderes além de suas Influências. Esses poderes são chamados Numes. Listamos alguns exemplos de Numes nesta seção; outros assumem a forma de vários Dons dos lobisomens.

• **Coral:** Este Nume permite ao espírito falar com quaisquer outros espíritos de seu próprio coro num raio em quilômetros determinado pelo Poder do espírito multiplicado por 1,5. Para ativar o Dom, o espírito usa um ponto de Essência e, em seguida, faz um teste de Poder + Refinamento para determinar a extensão e o grau de detalhamento da mensagem que poderá enviar. Um único sucesso já lhe permite enviar uma imagem ou uma frase breve. Três ou mais sucessos permitiriam duas orações ou uma imagem pormenorizada.

• **Desincorporação:** Este Nume possibilita que um espírito se desincorpore voluntariamente, entregando seu Corpus ao Reino das Sombras, o que permitirá que ele se refaça em outro lugar, como de praxe. Muitos espíritos optam por esse caminho em vez de enfrentar um espírito superior em combate, algo que traz sempre o risco da destruição permanente. Faça um teste usando a parada de Poder + Resistência do espírito para ver se este Nume terá êxito.

• **Grilhão:** Este Nume prende um espírito dentro de um objeto tão logo ele atravesse o Dromo e entre no mundo físico. Em vez de se materializar, o espírito permanece em seu estado efêmero no mundo material. Normalmente, ele seria arrastado de volta depois de algumas horas, mas, agrilhoado, ele é capaz de permanecer no mundo físico quase indefinidamente. Tão logo atravesse o Dromo, o espírito ativa este Nume usando um ponto de Essência. Ele tem de escolher um objeto num raio de cinco metros de sua posição atual e usar mais um ponto de Essência para se agrilhoar. O espírito continuará agrilhoado no mundo físico quanto tempo desejar, a menos que o grilhão seja destruído; nesse caso, o espírito se desincorpora imediatamente e começa a se reformar no mundo espiritual. Este Nume não pode ser usado para afetar algo do outro lado do Dromo sem o emprego do Nume de Transferência.

O espírito fica invisível e intangível no mundo material. Pode ser visto apenas por lobisomens e por outras criaturas sensíveis ao mundo espiritual. O espírito nunca pode se afastar mais de cinco metros de seu grilhão, para que o vínculo não seja rompido, o que obrigaria o espírito a voltar para o Reino das Sombras. Materializado, ele pode se afastar mais de cinco metros de seu grilhão, mas terá de voltar a essa circunferência quando a materialização chegar ao fim.

• **Grilhão Vivo:** Esta variação de Grilhão permite ao espírito agrilhoar-se no interior de um ser vivo, e não num ob-

jeto inanimado. Aplicam-se as mesmas regras e restrições de Grilhão, exceto que o espírito precisa primeiro ter êxito num teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole do alvo. O uso bem-sucedido deste Nume cria um Dominado, mais especificamente um Induzido (pág. 282). O espírito, basicamente, usa o ser vivo como grilhão e emprega sua Influência para induzir o "hospedeiro".

• **Materialização:** Este Nume permite ao espírito passar de efemeridade a matéria, o que o fará atravessar abruptamente o Dromo em direção ao mundo material. A forma física do espírito aparece no mundo material exatamente como era na Sombra, e todos os seus Numes e Influências funcionam como de praxe. Todas as regras que se aplicam às características do espírito no Reino das Sombras aplicam-se igualmente ao espírito materializado. Use três pontos de Essência e faça um teste com a parada de Poder + Refinamento do espírito para permitir que ele se refaça como matéria. O número de sucessos indica o número de horas que ele é capaz de permanecer no mundo material antes de voltar a ser efêmero. O espírito, então, terá de escolher entre ficar no mundo material (e se ancorar ou perder um ponto de Essência por hora) ou voltar imediatamente para o Reino das Sombras.

• **Mortificação:** Este Nume geralmente está relacionado aos espíritos das emoções negativas, como o medo ou a ira. O espírito é capaz de concentrar sua ressonância negativa para criar um ataque devastador, atingindo o inimigo com o estado emocional correspondente. Use um ponto de Essência e faça um teste com a parada de Poder + Refinamento do espírito, disputado pela parada de Perseverança + Autocontrole da vítima. Se o espírito vencer a disputa, o alvo será assolado pela emoção relevante durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtido pelo espírito.

• **Percepção das Imensidões:** Os espíritos conseguem perceber automaticamente onde estão os loci e os outros espíritos nas áreas adjacentes. Contudo, se quiserem encontrar loci ou localizar espíritos a quilômetros de distância, eles terão de empregar este Nume, que lhes permite detectar os pequenos sinais ressonantes deixados pela passagem de um espírito ou emitidos por um locus muito distante. Faça um teste de Refinamento + Resistência: quanto maior for o número de sucessos, mais precisas serão as informações. Um sucesso indica uma vaga noção da direção, ao passo que cinco sucessos forneceriam indicações precisas de como chegar lá, uma idéia do tempo de viagem e alertas para os perigos do caminho.

• **Possessão:** O espírito pode tentar possuir um ser humano vivo e controlar o corpo dele/dela durante um breve período. Use um ponto de Essência e faça um teste disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole da vítima. Se vencer, o espírito passará a controlar o corpo da vítima durante uma única cena. Use as paradas de dados e as características disponíveis da vítima (exceto os pontos de Força de Vontade, que serão idênticos à pontuação atual de Força de Vontade do espírito) em qualquer ação que o ser efêmero quiser realizar. Se o mortal vencer ou empatar, o espírito falhará em sua tentativa de possessão. Desde que tenha pontos de Essência remanescentes, o espírito poderá continuar tentando possuir o alvo. Se o corpo possuído for morto ou nocauteado, o espírito será obrigado a deixá-lo e terá de possuir outra vítima se ainda

quiser agir. Este é o Nume empregado pelos Ladrões Espirituais (pág. 284).

• **Rajada:** O espírito é capaz de acertar os oponentes de longe. Um espírito da eletricidade pode atirar pequenos raios contra seus adversários, ao passo que um espírito da dor dotado deste Nume poderia conjurar facas espirituais. O alcance equivale a dez metros por ponto de Poder, e o espírito não fica sujeito a penalidades devidas à distância. O espírito faz um teste de Poder + Refinamento para acertar e poderá acrescentar dois dados ao teste para cada ponto de Essência que usar para alimentar este poder. O dano é letal.

• **Ruptura do Dromo:** Este Nume permite a um espírito forçar sua passagem pelo Dromo, de maneira muito semelhante ao Uratha que faz a baldeação. Não é uma coisa natural nem fácil de fazer para uma entidade imaterial, mas é o meio mais seguro de entrar no mundo físico. Na verdade, a menos que se agrilhoe (usando o Nume correspondente), o espírito só conseguirá permanecer no mundo material durante algumas horas. Use três pontos de Essência e faça um teste de Poder + Refinamento para forçar a passagem do espírito através do Dromo. Cada hora que o espírito passar desagrilhoado ou em condição "Crepuscular" no mundo material custará um ponto de Essência por nível de Posto, pois sua efemeridade será sugada pela Sombra através do Dromo. Quando sua Essência acabar, o espírito vai se desincorporar e se reformar na Sombra, como de praxe, mas poderá voltar quando bem entender.

• **Transferência:** Este Nume permite ao espírito usar seus outros Numes do outro lado do Dromo. Faça um teste de Poder + Refinamento (sujeito aos modificadores do Dromo) com o intuito de criar um canal de ressonância através do Dromo para que o espírito possa usar o Nume seguinte. A Transferência dura uma cena.

• **Usurpação:** Este Nume é uma versão mais poderosa de Possessão; se seu uso for bem-sucedido, a possessão será permanente. Use três pontos de Essência e faça um teste prolongado e disputado de Poder + Refinamento contra a parada de Perseverança + Autocontrole da vítima; cada teste representa uma hora. Se obtiver cinqüenta sucessos entre o ocaso e a alvorada, o espírito terá o controle permanente do corpo da vítima. Use as paradas de dados e as características disponíveis da vítima (exceto os pontos de Força de Vontade, que serão iguais à pontuação atual de Força de Vontade do espírito) para todas as ações que o espírito desejar realizar. Se o espírito não conseguir acumular cinqüenta sucessos no prazo estipulado, a tentativa será um fracasso. Se o corpo possuído morrer, o espírito será obrigado a deixá-lo e terá de possuir outra vítima se ainda quiser agir. O emprego deste Nume cria um Dominado, mais especificamente um Usurpado (pág. 282).

• **Visão Material:** O espírito que tem este Nume é capaz de enxergar brevemente através do Dromo e ver o mundo material. Faça um teste de Poder + Refinamento. O número de sucessos indica o número de minutos que o espírito conseguirá passar observando o outro lado do Dromo.

Dons usados como Numes

Os espíritos podem abençoar os lobisomens com Dons e alguns fazem uso desses poderes de maneira semelhante. Muitos Dons dos lobisomens podem ter dupla função como Numes. Para usar um Dom dessa maneira, simplesmente converta o teste necessário num teste das características apropriadas. Por exemplo, para usar Nevoeiro Silente como Nume, faça um teste de Poder + Refinamento em vez de Manipulação + Sobrevivência + Sagacidade.

Os Dons a seguir são apropriados para a conversão em Numes:

Anoitecer, Blindagem de Fúria, Comandar o Fogo, Comunhão com a Floresta Comunhão com o Terreno, Comunicação Tácita, Conhecer o Caminho, Contemplação de Presságios, Convocar a Água, Convocar a Brisa, Crescimento Vegetal Dilúvio, Invocar a Ira do Vento, Laceração do Ferro, Manipular a Terra, Nevoeiro Silente, Raio e Trovão, Rebimboca da Parafuseta e Sinal de Fraqueza.

Interdições espirituais

Todos os espíritos têm interdições, fraquezas específicas e capazes de afetar seu comportamento ou privá-los de parte de seu poder. Os Uratha não sabem ao certo por que exatamente todos os espíritos estão sujeitos a interdições, ou por que as primeiras interdições foram impostas (ou até mesmo por quem): elas simplesmente existem. O mundo espiritual segue as próprias regras, que são mais simbólicas do que científicas.

A interdição está diretamente ligada à inteligência e ao poder relativos do espírito em questão. Os Gafaretes tendem a apresentar interdições simples e de fácil ativação, ao passo que os Incarnae costumam ter interdições estranhas e obscuras, capazes de enfraquecê-los imensamente caso seus rivais descubram a natureza desses princípios. As interdições podem proibir um código de conduta, impedir temporariamente que os espíritos usem seus Numes ou até mesmo torná-los muito vulneráveis a ataques. Nas lendas dos lobisomens, é geralmente aceito que a interdição de Mãe Luna é mudar sua própria natureza ao mudar de fase, o que a limita a usar sempre apenas um quinto de seu potencial.

Em alguns casos, a descoberta e a exploração da interdição de um espírito permitem aos lobisomens realizar façanhas que eles não teriam como conseguir apenas com o uso das garras e dos dentes. Os poderosos *idigam* foram vencidos e banidos, ou submetidos mais uma vez, somente quando os Uratha conseguiram descobrir as interdições dessas entidades. Além disso, a maneira mais segura de romper o vínculo entre um espírito que emprega os Numes Grilhão Vivo e Possessão e seu hospedeiro é obrigar o hospedeiro a entrar em contato com a interdição do espírito. Por exemplo, a arruda queimada diante de uma pessoa dominada por um Nocuoth (pág. 245) forçará o Jagrete da doença a fugir se o hospedeiro inalar diretamente a fumaça.

As interdições costumam ser designadas pelo Narrador, principalmente no caso de espíritos poderosos e singulares. A descoberta da interdição de um espírito pode ser o foco de uma série inteira de histórias e envolverá pesquisa, entrevistas com outros espíritos e lobisomens ou até mesmo deduções. Se achar que uma determinada interdição é suficientemente bem conhecida para que um personagem tenha ouvido falar dela, o Narrador deverá pedir ao jogador que o interpreta um teste de Inteligência + Ocultismo sujeito a

uma penalidade igual a dois dados para cada nível de Posto do espírito. O êxito indica que o personagem recorda alguma coisinha relacionada à interdição; o êxito excepcional indica que o personagem conhece a natureza exata da interdição. Uma falha dramática, porém, significa que o personagem acredita ser verdadeira uma interdição incorreta, o que dará ao espírito uma vantagem perigosa da próxima vez que os dois se encontrarem.

Criação de espíritos

1. Escolha o coro e o Posto. Se o espírito for mais poderoso que um Gafarete, decida se ele é um espírito puro, se faz parte de um contraponto ou se é um espírito idealizado que pertence somente a um coro e não tem contraponto. Os Gafaretes não são suficientemente poderosos para fazer parte de um contraponto.

2. Selecione os Atributos. Divida o número de círculos designado de acordo com o Posto do espírito, da maneira como desejar, entre Poder, Refinamento e Resistência.

3. Determine o Corpus. O Corpus do espírito é igual ao Tamanho do objeto que o gerou (2, no caso de um espírito abstrato) + Resistência.

4. Escolha as Influências. O espírito recebe um círculo de influência a cada círculo de Posto.

5. Escolha os Numes. O espírito tem três Numes, mais outros dois para cada círculo de Posto depois do primeiro.

6. Determine os Benefícios. Força de Vontade (Poder + Resistência); Iniciativa (Refinamento + Resistência); Deslocamento (Poder + Refinamento + 10 ou um fator específico representativo do reflexo físico do espírito); e Defesa (igual ao maior índice entre Poder e Refinamento).

7. Determine a Essência inicial. O espírito pode ter qualquer número de pontos de Essência até o valor máximo relacionado a sua posição.

8. Determine a interdição. A interdição do espírito deve refletir tanto sua natureza quanto seu nível de poder. Quanto mais difícil for descobrir e explorar a interdição de um espírito, mais ela deverá enfraquecê-lo.

Tipos de espíritos

"Tudo o que pertence à Criação tem um espírito." Essa é a primeira coisa que um mentor Ithaeur ensina a seu pupilo. Parece uma obviedade, mas, como é o caso de muitos truísmos, trata-se da primeira placa de sinalização na estrada para a sabedoria. O mundo espiritual é uma imagem integral do mundo da matéria, e tudo o que está no mundo físico pode projetar seu próprio reflexo espiritual. Por simples conveniência e também com fins educativos, os lobisomens usam categorias abrangentes de espíritos para descrever grupos de coros que têm características comuns. Alguns desses agrupamentos são reconhecidos pelos próprios espíritos, como os elementais, ao passo que outros constituem meramente uma terminologia prática para os lobisomens.

Espíritos da natureza

Os espíritos mais abundantes na maioria dos territórios dos lobisomens são, de longe, os espíritos da natureza. Seus incontáveis contrapontos constituem os habitantes mais antigos da Sombra e também os de reflexos mais diretos. Desde o mais inferior dos espíritos-insetos até o mítico Celestino que supostamente representa a própria Terra, eles são personificações efêmeras de uma Natureza sangrenta.

Hierarquia espiritual

Posto†	Espíritos representativos	Índices máximos*	Círculos de Atributos	Essência máxima
1	Gafaretes inferiores	5	5–8	10
2	Gafaretes superiores	7	9–14	15
3	Jagretes inferiores	9	15–25	20
4	Jagretes superiores	12	26–35	25
5	Deuses inferiores/Incarnae	15	36–45	50
6	Deuses menores/Incarnae	—**	**	**
7	Deuses superiores/Incarnae	—	**	**
8	Celestinos inferiores (Luna, Hélios)***	—	**	**
9	Celestinos superiores (Gaia, Luna, Hélios)***	—	**	**
10	Além da imaginação (Gaia?)***	—	**	**

† Cada círculo impõe um modificador de –1 às tentativas de submeter o espírito à força.

* Representam os círculos permanentes, e não as características incrementadas temporariamente.

** Os espíritos de Posto acima do nível 5 não precisam de características. Suas habilidades excedem em tamanho grau às dos maiores Uratha que não faria sentido pedir testes no caso deles. Para todos os efeitos, são seres comparáveis a deuses.

*** Ainda se discute, até mesmo entre os mais sábios Ithaeur, qual seria o Posto exato de algumas dessas entidades e quem estaria acima de quem. É bem possível que os espíritos prefiram as coisas exatamente desse jeito.

Exemplos

Coros	Contrapontos
Mamíferos	Camundongos, Cães, Cavalos
Peixes	Salmões, Tubarões-Azuis, Esgana-Gatas
Aves	Falcões, Corruíras, Gaivotas
Árvores	Carvalhos, Pinheiros, Bétulas-Brancas
Plantas	Rosas, Heras, Urzes
Fungos	Bolores, Cogumelos, Levedos
Insetos	Moscas, Formigas, Baratas

Espíritos Artificiais

Se a alcatéia detém um território urbano, é provável que passe boa parte de seu tempo lidando com espíritos artificiais, reflexos das criações dos homens. As opiniões dos Ithaeur se dividem entre aqueles que acham que esses espíritos são recentíssimos — criados juntamente com os objetos — e aqueles que acham que se trata de amálgamas dos espíritos das partes componentes. Na verdade, porém, são aceitos como corte espiritual e participam dos mesmos joguinhos políticos que os outros coros.

Exemplos

Coros	Contrapontos
Veículos	Carros, Bicicletas, Trens, Barcos
Estruturas	Casas, Escritórios, Paredes, Garagens, Galpões
Utensílios	Facas, Liquidificadores, Pás, Furadeiras, Martelos
Armas	Pistolas, Facas, Espadas, Clavas, Fuzis, Mísseis
Informação	Livros, LPs, CDs, Computadores, Rádios, Televisores
Objetos	Lanternas, Janelas, Estátuas, Roupas, Brinquedos

Elementais

Os elementais mantêm-se à parte dos conflitos dos espíritos inferiores e mais recentes. Os espíritos do fogo, da terra, da água e do ar julgam-se integrantes do coro espiritual mais antigo, formado nos primeiros tempos, o corpo para o qual os outros coros não passam de parasitas e seres transitórios. Alguns Ithaeur alegam que os mais velhos e poderosos dentre esses espíritos se lembram de uma época anterior à humanidade, antes do mundo ser o que é hoje. Esses espíritos são indiferentes aos visitantes e alegam: "Vocês todos terão desaparecido quando o mundo despertar mais uma vez".

Exemplos

Coros	Contrapontos
Fogo	Faíscas, Chamas, Conflagrações, Explosões
Terra	Basalto, Granito, Calcário, Lava
Água	Chuva, Lagos, Rios, Nuvens
Ar	Vento, Pressão, Oxigênio, Frio

Lunos

Os servos de Mãe Luna estão entre os maiores aliados dos Destituídos, mas ainda são pouco conhecidos. A primeira razão para tanto é que os cinco coros principais vivem mudando de status de acordo com a face que sua mãe mostra ao mundo. Quando Luna está na fase cheia e sua luz inunda o mundo espiritual, eles são mais agressivos, exigentes e perigosos. Quando ela esconde seu rosto, eles são furtivos e discretos. Dizem as lendas que essa é a verdadeira dádiva que ela concedeu a seus filhos pródigos, os lobisomens, uma bênção que eles só conseguem usar em parte, na forma dos augúrios. Talvez seja melhor assim. Se os Destituídos estivessem ligados às fases da lua da mesma maneira que seus primos Lunos, seria realmente terrível viver em seus territórios. Os coros de Lunos são bem conhecidos pelas Tribos da Lua. Os contrapontos, se existirem, são um mistério até hoje.

Exemplos

Coros: Cintiletes (Lunos inferiores que representam sua mãe nas outras cortes espirituais e entre os Uratha), Segredos (Lunos inferiores que recolhem informações e ouvem tudo o que se cochicha à luz da lua), Ralunim (o Coro da Lua Cheia), Cahalunim (o Coro da Lua Gibosa), Elunim (o Coro da Meia-Lua), Ithalunim (o Coro da Lua Crescente) e Irralunim (o Coro da Lua Nova).

Hélions

Não é costume ver os servos de Hélios nos céus do Reino das Sombras. Aqueles que não conhecem os Hélions geralmente os tomam por espíritos do fogo atipicamente poderosos. Pode ser que esse equívoco não esteja tão longe da verdade. A ninhada de Hélios, o Magnífico, pode ser formada por espíritos do fogo, mas eles nasceram no inferno nuclear do sol, e não nas chamas menores da Terra.

Seja qual for sua origem, os espíritos de Hélios raramente são amistosos em relação aos Uratha. Dizem que o Celestino incandescente do sol nunca os perdoou pelo assassinato do amante de sua irmã e que é por isso que seus espíritos têm tamanho desdém pelos lobisomens. Dizem que Pai Lobo deixou alguns de seus maiores Dons aos cuidados de Hélios e que esse conhecimento ficará para sempre fora do alcance dos lobisomens, a menos que os Uratha consigam se redimir aos olhos implacáveis do sol.

Como acontece com os Lunos, é quase impossível entender suficientemente os Hélions a ponto de identificar seus contrapontos. No entanto, conhecem-se alguns coros de Hélios.

Exemplos

Coros: Caloretes (espíritos do calor e do acalento), Fulgoretes (muito semelhantes aos espíritos do fogo), Crestantes (raios agressivos de luz solar, geralmente encontrados em conflito com espíritos conceituais das trevas e da noite), Iluminantes (espíritos que parecem clarear a visão e dispersar a escuridão de certas áreas; muito hostis aos anátemas).

Espíritos Conceituais

Os espíritos conceituais estão entre os mais perigosos e difíceis que os lobisomens podem encontrar. Não nasceram a partir de uma determinada coisa no mundo material, e sim de uma reação a um ato, algo que não tem uma presença física, mas que é muito real para aqueles que a experimentam, como o amor, a dor, a alegria e o medo. A maioria desses espíritos tem vidas muito breves, existindo apenas enquan-

to o conceito se mantém na mente de seu criador, desaparecendo em seguida. Os seres humanos, no entanto, têm o hábito de se apegar a esses conceitos ou de engendrá-los nas mentes de outras pessoas, e por isso os conceituais ganharam força suficiente para se unir uns aos outros e começar a formar suas próprias cortes.

Por serem os espíritos gerados com mais freqüência pela humanidade, os conceituais são os que muito provavelmente assumirão um arremedo de forma humana e também os mais propensos a se revestir de contextos culturais humanos, sempre mutáveis. Há cem anos, um espírito do assassínio poderia muito bem ter a aparência de Jack, o Estripador. Hoje ele talvez lembrasse o vilão de um filme sanguinolento ou um assassino seqüencial executado recentemente.

Os espíritos conceituais são mais raros do que aqueles que têm análogos físicos, mas sua natureza os torna igualmente influentes. Suas interações com outros espíritos costumam ser aleatórias e quase insanas, muito mais que a política geralmente enviesada do Reino das Sombras. É raro se alimentarem de — ou serem devorados por — espíritos de outras categorias, mas, quando algo assim acontece, são criados alguns dos *magath* mais esquisitos já vistos no mundo espiritual. Os conceituais muitas vezes entram em conflito com os Lunos e os Hélions, sendo que estes últimos costumam atacá-los assim que os vêem. Nenhum lobisomem sabe por que exatamente isso acontece.

Alguns conceituais afinados com emoções negativas ou com o sofrimento são criaturas simples que, motivados pela agonia, invectivam cegamente, tentando disseminar sua aflição entre aqueles que os cercam. Contudo, a grande maioria é formada por criaturas discretas e ponderadas, que têm a tendência de se esconder e acumular poder lentamente dos dois lados do Dromo, bem debaixo dos narizes dos lobisomens e de outras cortes espirituais. No entanto, por mais abomináveis que sejam, esses espíritos não são entidades alienígenas. A terrível verdade é que a dor, o sofrimento e a degradação que os alimentam pertencem a este mundo.

Exemplos

Coros	Contrapontos
Emocionais	Medos, Amores, Concupiscências, Alegrias
Ideológicos	Noites, Assassínios, Laboretes, Obrigações, Responsabilidades, Revolucionários
Reacionistas	Dores, Anseios, Fomes, Sedes

Magata

Os bizarros e ostracizados *magath* são os párias do mundo espiritual. Apesar de não serem odiados nem temidos, eles não têm lugar nas principais cortes espirituais. Seu crime? Desafiar a ordem natural das coisas. Para a humanidade, os híbridos esquisitos podem ser tema das fantasias infantis, mas, no mundo espiritual, os péssimos hábitos alimentares de um espírito podem produzir um espírito-carro com características de um espírito-azevinho. Esse híbrido é ostraciza-

do pelos coros naturais e artificiais e, a partir do momento que passa a existir, ele estará por conta própria.

Esse isolamento leva muitos *magath* a obter poder consumindo forçosamente outros espíritos que eles encontram, sem predileção de coro ou contraponto. Quanto mais poderoso for o *magath*, menos provável será que ele tenha a aparência de alguma coisa que se possa encontrar na Terra. Essa manobra, porém, é contraproducente, pois chama atenção para o pária, seja a dos lobisomens ou a das cortes espirituais, e tanto uns quanto outras tentarão dar-lhe caça e destruí-lo. Muitos *magath* nessa posição tentam fugir para o outro lado do Dromo, onde se transformarão em Dominados.

Por sua própria natureza, os *magath* desafiam qualquer classificação, por isso não existem nem coros nem contrapontos entre eles. Às vezes, certos grupos de *magath* formam seus próprios contrapontos temporários, pelo bem da sobrevivência. Suas naturezas confusas e distorcidas determinam a vida breve dessas alianças, mas eles são capazes de criar problemas substanciais em pouco tempo. O ajuntamento dessas criaturas bizarras e antinaturais começa a distorcer o mundo físico da área, criando plantas, animais e seres humanos híbridos. A humanidade tem a tendência de atribuir essas coisas a mutações provocadas por vazamentos radioativos, mas os lobisomens sabem a verdade. Alguns lobisomens desconfiam que esses contrapontos, na verdade, são as ingênuas tropas de choque dos Beshilu, que usam a presença perturbadora desses arremedos espirituais para começar a roer a estrutura da realidade antes de uma invasão em larga escala das Hostes do Rato.

Hithimu: os Dominados

Nem todos os espíritos se contentam em permanecer nos confins caóticos do Reino das Sombras. Apesar de todo o esforço dos Uratha, regiões inteiras das imensidões espirituais costumam sucumbir ao desequilíbrio, e as ninhadas espirituais partem para a guerra, sem que Pai Lobo esteja lá para julgar essas disputas. Alguns espíritos se atiram de cabeça nesses conflitos, ao passo que outros optam pelo caminho da autopreservação, fugindo para o mundo material, do outro lado do Dromo. Contudo, os espíritos não conseguem sobreviver durante muito tempo nesse ambiente inóspito. Para continuar ali mais do que alguns minutos por vez, eles precisam encontrar um locus, um objeto com o qual possam se unir para permanecer no mundo material. Alguns são obrigados a se ancorar em objetos inanimados, mas a maioria costuma escolher seres vivos, de preferência seres humanos. Os seres humanos são suficientemente inteligentes para se revelarem úteis e faltam-lhes os poderes sobrenaturais para impedir que os espíritos assumam o controle. Os espíritos se entranham nos hospedeiros, criando algo que não é exatamente humano nem espiritual. Os lobisomens chamam essas criaturas de *Hithimu* ou Dominados.

Os Dominados se dividem em duas categorias. A primeira é a dos Induzidos ou *hithisu*. São criados quando um espírito consegue se ancorar numa pessoa, mas não é capaz de se fundir completamente com o hospedeiro. Ela consegue conduzir o hospedeiro, modificar as capacidades dele e assumir controle total durante breves períodos. Alguns espíritos têm a grande sorte de encontrar hospedeiros espiritualmente compatíveis. O espírito do hospedeiro e o espírito dominador se fundem para formar um ser completamente diferente, um Usurpado ou *duguthim*. Esses seres poderosos são misturas de carne e espírito, não muito diferentes dos lobisomens e praticamente tão capazes quanto eles de caminhar entre os mundos da carne e do espírito, para promover ainda mais seus próprios planos.

Hithisu: os Induzidos

O tipo mais simples de Dominado é o Induzido. O espírito se ancorou numa pessoa, mas não há uma ressonância de verdade entre as duas criaturas. Ou melhor, ainda não. O único controle que o espírito dominador tem sobre o hospedeiro é a capacidade de insinuar suas vontades e desejos na mente da vítima. A "voz" do espírito não tem nada de semelhante a uma voz de verdade. O Induzido não começa a ouvir vozes que o mandam matar pessoas. Ele simplesmente começa a sentir impulsos incomuns, que provavelmente parecem ser momentos naturais de inspiração. Por exemplo, talvez ele se interesse por jardinagem de uma hora para outra — algo que nunca lhe ocorrera antes — se for dominado por algum tipo de espírito-planta. À medida que o dominador vai adquirindo maior controle sobre o hospedeiro, a jardinagem pode mostrar uma tendência incomum, dirigida, por exemplo, a uma determinada espécie vegetal. Naturalmente, trata-se da mesmíssima espécie que gerou o espírito dominador.

Regras

O espírito emprega o Nume do Grilhão Vivo para estabelecer contato. O corpo do hospedeiro não sofre nenhuma alteração material. O espírito dominador tem acesso total a sua Influência, mas não consegue usar seus Numes. Quando o espírito tentar induzir o hospedeiro a fazer alguma coisa contrária à natureza, ao discernimento ou aos interesses dele, faça um teste disputado entre a parada de Perseverança + Autocontrole da vítima e a parada de Poder + Refinamento do espírito. Quem tiver êxito decidirá o que o Induzido fará a seguir.

Duguthim: os Usurpados

Os espíritos são atraídos naturalmente por pessoas que refletem suas naturezas. Os espíritos da dor se aglomeram em volta das pessoas que sentem ou provocam dor. Os espíritos-cães costumam achar reconfortante a proximidade de pessoas leais e dedicadas à família, ao passo que os espíritos-lobos têm uma certa afinidade por caçadores. Portanto, ao atravessar o Dromo, o espírito talvez descubra que o hospedeiro mais próximo tem uma ressonância similar à sua. Um espírito da dor encontra um masoquista ou um sádico. O espírito-revólver encontra um hospedeiro com o potencial psicótico de um assassino seqüencial. Um espírito-carvalho se estende através do Dromo e se liga a um ambientalista forte, robusto e inabalável. O espírito-cão se liga a um homem de família a caminho de casa, que devaneia com a mulher e os filhos. Os dois espíritos se procuram, entrelaçam-se e unem-se, formando um novo ser.

Essa mudança raramente é instantânea. O novo hospedeiro segue com sua vida cotidiana enquanto seu espírito se transforma em algo novo. A princípio, pode ser que ele se sinta cheio de vida e energia, de uma maneira muito focada. Os aspectos de sua personalidade que combinam com as do espírito vêm à tona. Ele se sente muito bem, mas os amigos começam a reparar que há algo diferente. Perguntam se ele está bem, se não percebeu que "anda meio estranho", mas

ele os ignora. Está ótimo. É aí que informações e lembranças novas começam a penetrar seu cérebro: acontecimentos dos quais ele não participou e imagens de um mundo igual ao nosso, mas, ao mesmo tempo, diferente. Seu corpo começa a mudar e ele se assusta. Esconde-se, passando do medo à aceitação e, por fim, ao entusiasmo, à medida que sua personalidade se une à do espírito dominador. A essa altura, pode ser que ele abandone sua antiga vida. Sem dúvida alguma, os amigos não vão mais reconhecê-lo. Mesmo que o façam, é provável que fiquem chocados com as mudanças em sua aparência e opiniões. E por que ele ia querer ter algo a ver com essa gente? Agora ele tem uma nova visão da Criação. Sabe que existe um mundo espiritual, que há um conflito entre as facções espirituais das profundezas da Sombra e que os dois mundos estão relacionados. Possui habilidades que nunca teve antes. É um *duguthim*. Ele caminha entre os dois mundos.

De Induzido a Usurpado

Se o dominador de um Induzido permanecer tempo suficiente, o espírito do hospedeiro se adaptará à forma do dominador. O Induzido passa a acreditar que as ações motivadas pelo espírito são suas e que as mudanças provocadas pelo espírito em seu corpo são partes naturais de sua identidade. Pode ser que ele venha a gostar das coisas que o espírito o induz a fazer, ou talvez até mesmo a desejá-las. Esse processo, que pode levar desde semanas até anos, permite que um Induzido tente se transformar em Usurpado, unindo completamente os espíritos hospedeiro e dominador.

Aparência

Nas primeiras semanas da nova vida de um Usurpado, ele ainda consegue se passar por um ser humano. Conserva o conhecimento que tem e adquire os saberes do espírito, e as mudanças em sua aparência levam tempo. De fato, se o espírito usurpador não for particularmente poderoso, o Usurpado sempre conseguirá passar por um ser humano. No entanto, se tiver se unido a um espírito poderoso, ele acabará deixando sua humanidade para trás. Completada a transformação, de ser humano para Usurpado, ninguém confundiria o Dominado com uma pessoa comum. À medida que a alma reformulada transforma o corpo que habita, a aparência do Usurpado começa a apresentar um misto de suas características humanas originais e de aspectos do espírito usurpador. Uma mulher usurpada por um espírito-raposa assumiria traços distintamente vulpinos, passaria a ter músculos firmes e talvez emagrecesse um pouco. Ela poderia desenvolver uma cauda, recoberta com pele humana ou pêlos de raposa. Um homem usurpado por um espírito-árvore poderia aumentar em estatura e diâmetro. Sua pele ficaria marrom e adquiriria uma aparência de casca. Ele começaria a caminhar com passos lentos e rígidos, e membros adicionais, ou folhas, poderiam brotar discretamente de seu corpo, facilmente disfarçáveis pelas roupas. De fato, muitos Usurpados conseguiriam se passar por humanos, desde que se cobrissem dos pés à cabeça com sobretudos, chapéus e, talvez, óculos escuros. Alguns possuem Numes que lhes permitem passar por seres humanos durante breves períodos.

O Usurpado ainda conserva o senso estético que possuía antes da união e, portanto, pode ser que decida se vestir de maneira a ostentar ou destacar suas alterações físicas quando está sozinho, na Sombra ou na companhia de outros seres dotados de sensibilidade espiritual.

Interesses

Muitos Usurpados tentam criar um lar diferente e benéfico para si mesmos, tanto no mundo espiritual quanto no material. A facilidade com que atravessam o Dromo confere-lhes uma capacidade de

reformar o ambiente espiritual comparável à de uma alcatéia de lobisomens. As primeiras semanas de sua nova vida combinada são dedicadas a estabelecer e aprimorar o lado humano de sua existência da maneira que lhe convém. Isso normalmente implica estabelecer algum tipo de refúgio particular que consiga impedir a entrada de outras pessoas, em preparação para o momento em que ele não conseguirá mais se passar por um ser humano. Estabelecido o novo santuário, ele poderá continuar modificando-o de acordo com seus gostos pessoais.

Regras

Características: Todos os círculos de Poder, Refinamento e Resistência do espírito são distribuídos entre as características apropriadas do corpo hospedeiro, o que pode elevá-las acima dos índices máximos permitidos para seres humanos. A transferência se dá à razão de um círculo por semana desde o momento da usurpação. O Deslocamento e a Defesa do Usurpado são iguais aos do antigo corpo, aplicadas as modificações apropriadas aos incrementos das características. O Usurpado conserva todas as Habilidades, Influências e Vantagens do hospedeiro e do dominador.

Essência: A Essência do espírito pode ser usada para reforçar o corpo hospedeiro por meio da cicatrização de ferimentos à razão de um ponto de Essência para cada ponto de dano letal reparado ou a cada dois pontos reparados de dano contundente. Nos dois casos, a recuperação se completa em um turno. O espírito pode realizar outras ações enquanto se recupera.

Baldeações: Por pertencerem aos dois mundos, os Usurpados conseguem se baldear na área de influência de um locus com um teste bem-sucedido de Inteligência + Presença.

Nanutari: os Ladrões Espirituais

Às vezes, um espírito não tem tempo nem vontade de induzir delicadamente um hospedeiro ou de se unir em definitivo a ele. Em vez disso, a criatura simplesmente rouba o corpo, obrigando o espírito que nele vive a adormecer, ou então expulsando-o, o que gera um fantasma que tem um corpo ainda vivo. Essas abominações, conhecidas como *Nanutari*, ou Ladrões Espirituais, raramente duram muito tempo, mas podem fazer grandes estragos no mundo físico durante sua permanência. Roubar corpos não é uma experiência benéfica para o espírito, pois o processo o deixa incapacitado. Ele retém seu conhecimento e tem acesso a uma quantidade significativa de informações contidas no cérebro de seu novo corpo, mas geralmente faltam-lhe as referências necessárias para entendê-las. O Ladrão Espiritual pode reconhecer alguém como a "esposa" de seu corpo, mas não compreenderá de fato esse relacionamento, a não ser nos termos mais simplistas. As pessoas que deparam com um Ladrão Espiritual que se apossou de alguém que elas conheciam provavelmente presumirão que o hospedeiro está embriagado, drogado ou em franca degeneração devido a uma doença mental. Pouquíssimos espíritos têm o conhecimento prático e teórico necessário para se fazer passar pela pessoa desalojada por eles.

Para um espírito, roubar um corpo é uma manobra desesperada. O controle e o uso do corpo

consomem toda a sua energia, privando-o de seus poderes espirituais. Ele estará aprisionado no lado físico do Dromo, a menos que renuncie ao corpo hospedeiro. Efetivamente, ele não terá nenhuma das vantagens de sua forma espiritual original nem as de seu hospedeiro humano. Provavelmente terá de fugir das pessoas e certamente precisará evitar todos aqueles que conheciam o hospedeiro antes do corpo do infeliz ser roubado. Sendo assim, por que os espíritos fazem esse tipo de coisa? Simples. É um método conveniente de se esconder no mundo material durante breves períodos de tempo, uma atitude desesperada tomada por um fugitivo espiritual que não tem outro recurso.

Aparência

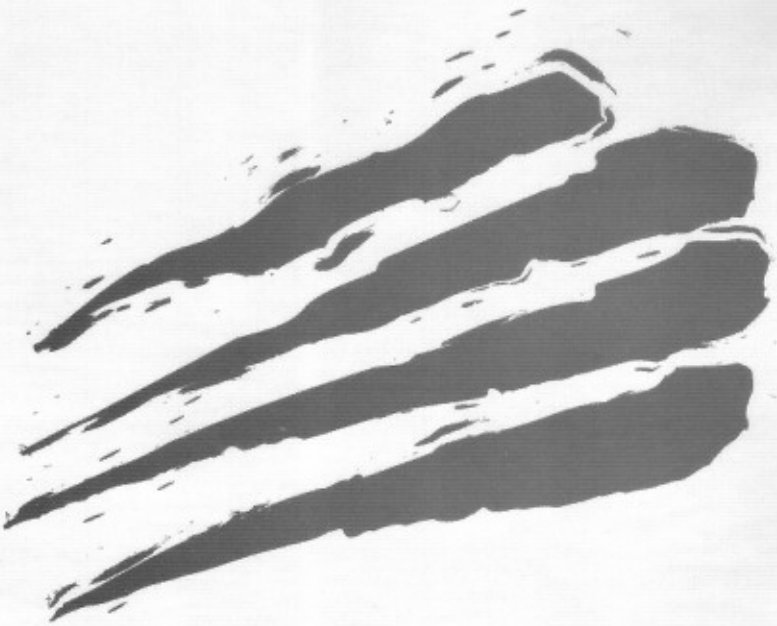
A princípio, o Ladrão Espiritual tem a aparência exata do hospedeiro antes do roubo do corpo, mas ostenta uma expressão apática, olhos embaciados e um andar trôpego. Os espíritos talvez sejam capazes de entender os conceitos mais básicos, como a defecação e a alimentação, mas certos detalhes, como a higiene pessoal, a necessidade de mudar de roupa e coisas do gênero, se deterioram rapidamente. Em alguns dias, o Ladrão Espiritual terá a aparência de um mendigo que vive na rua há meses. Em algumas semanas, a massa trôpega de sujeira, feridas e trapos mal parecerá humana. O corpo exibirá poucos indícios da natureza do espírito, a menos que o espírito tenha tentado desesperadamente se fortalecer com folhas, pedras ou qualquer outro material apropriado a sua natureza.

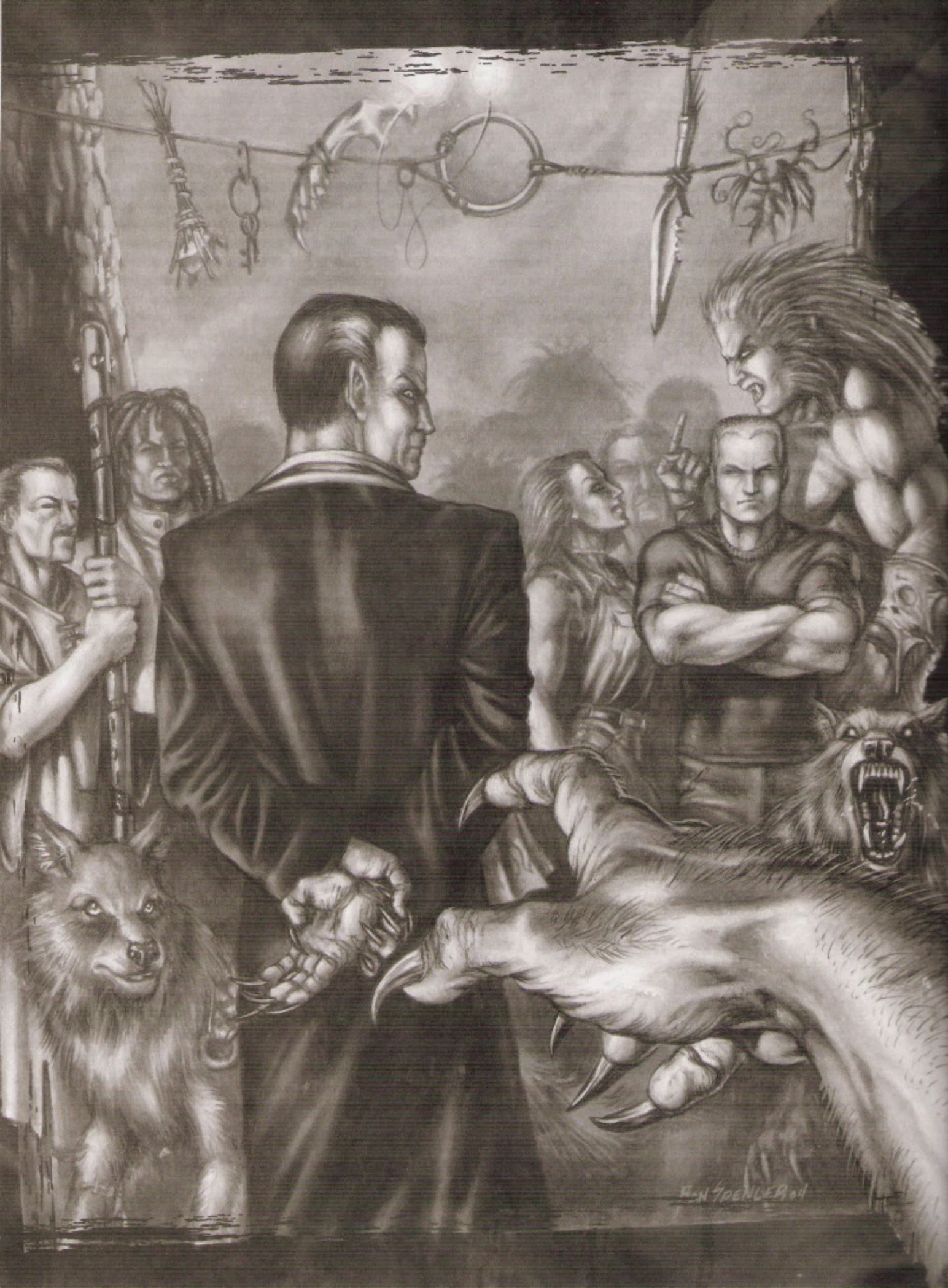
Interesses

O Ladrão Espiritual deseja apenas sobreviver e se esconder pelo maior tempo possível. Isso implica procurar um esconderijo, para que ninguém veja a rápida deterioração de seu rosto, e um suprimento de comida e água. Suas reações provavelmente serão fugir ou lutar, dependendo do tamanho da ameaça que o Ladrão Espiritual vê em seu antagonista.

Regras

Os Ladrões Espirituais em pouco diferem de seus hospedeiros. O espírito pode usar sua Essência para reparar o dano infligido ao corpo à razão de um para um, mas não terá acesso a suas Influências nem a seus Numes enquanto estiver dentro do corpo. Se usar toda a sua Essência tentando manter o corpo hospedeiro, o espírito se dispersará e voltará a aparecer no Reino das Sombras, como de praxe. Se o corpo do hospedeiro for destruído, o espírito será automaticamente puxado para o outro lado do Dromo e perderá um ponto de Corpus.




ELN SPENCER

APÊNDICE II

As Rochosas

Os lobisomens estavam chegando.

Sentado numa pedra alta, ele se encantava com o toque suave do vento de início de outono em sua pelagem. O verão tinha sido longo e quente, e o calor enlouquecera seres humanos e espíritos durante algum tempo. As cicatrizes haviam coçado um pouco, passada a pior parte da carnificina. Mas agora o vento refrescava as feridas fechadas. Mãe Lua logo nasceria e os outros estavam chegando.

Bem lá embaixo, ao sul, três formas brancas atravessavam o pasto, uma atrás da outra. Observando-as, ele imaginava se as irmãs haviam se detido para fazer uma boquinha. Ao norte, várias luzes diminutas subiam a estrada cheia de curvas em alta velocidade, em direção à montanha. Um minuto depois, o som distante das motocicletas começou a subir a encosta. E, entremeado ao ronco dos motores, um uivo.

Ele se levantou. Havia um cheiro novo no vento – jovem, forte e cheio de ímpeto. A imagem dela, com seu pêlo vermelho, passou-lhe pela mente, muito embora ela ainda não estivesse à vista. Era típico dela: manter-se deliberadamente fora de vista, mas aproximar-se a favor do vento, para que seu odor almiscarado anunciasse sua presença sem nenhum traço de medo ou humildade.

Estavam chegando. Dessangrados pelas centenas de caçadas do verão, manchados de suor e lágrimas, com novas cicatrizes no pêlo, e algumas alcatéias até mesmo desfalcadas de amigos queridos que não mais as acompanhavam. Vinham para o equinócio, para contar vantagem, tramar, botar banca e lutar. Vinham cantar a fúria, o pesar e o orgulho para a noite ouvir, para abafar com seus uivos as noites cada vez mais longas. Para esquentar o sangue até ferver. Para correr à luz da lua. Para caçar.

Ele ergueu o focinho na direção do céu cada vez mais escuro e uivou.

NA SOBREVIVÊNCIA DE INDIVÍDUOS E RAÇAS FAVORECIDAS, NA LUTA CONSTANTE E RECORRENTE PELA VIDA, VEMOS UMA FORMA INTENSA E PERPÉTUA DE SELEÇÃO.

— CHARLES DARWIN

As Montanhas Rochosas do estado norte-americano do Colorado exibem a diversidade de cenários que os personagens de **Lobisomem: os Destituídos** têm a sua disposição. Das montanhas austeras aos campos férteis, passando pelos rios turbulentos e as minas cavernosas, até as cidades agitadas, as Rochosas refletem, ao mesmo tempo, as imensidões selvagens que os lobisomens, antigamente, eram os únicos a freqüentar e os campos de caça urbanos que hoje patrulham.

No Mundo das Trevas, coisas ainda mais perigosas que ursos e leões da montanha se escondem na natureza. Os Destituídos cruzam a terra, lutando por território e defendendo-o contra possíveis ameaças. Não lutam apenas entre si, mas também contra espíritos hostis, Azlu, Beshilu, Puros e qualquer outro perigo dentre os milhares que existem e que, desde a derrocada de Pangéia, aprenderam a se manifestar.

Apesar dos riscos, porém — ou talvez por causa deles —, os lobisomens continuam a procurar essa região para demarcar território e colher as recompensas. Para deixar as coisas ainda mais interessantes, um episódio recente de tumulto e discórdia, e sua subseqüente resolução, levou a uma "corrida do ouro", pois abriram-se novos territórios. É o lugar ideal para uma nova alcatéia fazer uma reivindicação e dar forma a seu destino.

Tema

O tema do cenário das Rochosas é a oportunidade. O equilíbrio do poder na região passou por grandes mudanças recentemente, devido ao banimento de um perigoso *idigam*, e abriram-se novos territórios — mais até do que os lobisomens sobreviventes conseguiriam manter sozinhos. Há recursos espirituais a reivindicar e explorar, aliados influentes a fazer e mistérios persistentes a resolver. Uma versão primitiva do espírito pioneiro e empreendedor sobre o qual as partes do cenário controladas pelos seres humanos foram fundadas apoderou-se dos Uratha, e eles chegam às Rochosas transbordando com esse espírito.

De mãos dadas com o tema da oportunidade vem o tema central de **Lobisomem**: conseqüência e responsabilidade. A longa e acidentada história da região afetou o mundo espiritual de maneiras inconcebíveis para a população humana e a invasão recente de um *idigam* foragido exacerbou alguns dos problemas. Agora que triunfaram sobre essa ameaça, os lobisomens precisam assumir a responsabilidade de cuidar dos territórios obtidos. São obrigados a defender a terra das ameaças que foram ofuscadas até o momento e a ficar atentos às conseqüências de tudo o que fizerem com esse intuito.

Tom

O tom compartilhado por muitos Destituídos recém-chegados à região é o de tensa antecipação. Quer os personagens sejam lobisomens experientes que crêem ser suas habilidades necessárias, quer sejam lobisomens jovens, recém-saídos da iniciação, ou párias nômades, ansiosos para recomeçar, os territórios das Rochosas oferecem-lhes a oportunidade de provar seu valor, contrabalançada pelo risco do desconhecido.

Contudo, o tom mais comum e irresistível das histórias ambientadas nessa região deve ser a tensão, a desconfiança e a cautela. Por exemplo, não é porque uma grande ameaça foi atacada e eliminada que a área hoje é um paraíso seguro e prístino. Os lobisomens da região sabem disso e andam pisando em ovos ao retornar aos territórios dos quais foram apartados durante tanto tempo. Não há como saber que ameaças deixaram de ser contidas enquanto a atenção dos lobisomens estava concentrada em outro lugar.

Além disso, só porque a área oferece espaço abundante para muitos lobisomens zelarem por uma grande variedade de territórios, isso não quer dizer que todos os territórios sejam igualmente extensos ou desejáveis. As alcatéias rivais naturalmente tentam reivindicar os melhores territórios e, quando chegam ao mesmo lugar ao mesmo tempo, o conflito é inevitável. Alcatéias antagônicas talvez consigam manter a paz tempo suficiente para lidar com problemas que afetam os territórios de uma e outra, mas quanto tempo esse acordo vai durar? A alcatéia que cruza a fronteira e entra na terra dos lobisomens vizinhos, para lidar ostensivamente com uma ameaça maior, poderia muito bem estar usando essa desculpa para distrair os rivais: o primeiro passo para uma anexação iminente.

Retrospectiva da História Local

A história dos interesses humanos e sobrenaturais nessa região há tempos é um ciclo de promessa, oportunidade, exploração, êxito, declínio e, por fim, renovação. Grupos díspares passam por esse ciclo em ritmos variáveis, geralmente distinguindo-se às custas dos competidores que já estão em declínio. A traição e a decepção são comuns entre rivais, mas não chega a ser inaudito que equilíbrios delicados se estabeleçam e durem muito mais do que se esperava.

História Antiga

A história documentada do Colorado começa com o explorador francês La Salle, que reivindicou para seu país tudo o que ainda não tivesse dono a leste das Rochosas em 1682. Outros seguiram a trilha de La Salle, mas o progresso só chegou ao território quando os Estados Unidos o adquiriram juntamente com a compra da Louisiana em 1803. Pouco depois, um oficial do Exército dos Estados Unidos, de nome Zebulon Pike, montou uma autêntica expedição norte-americana para explorar o novo território, que foi, durante muito tempo, o domínio de exploradores e aventureiros, até 1825, quando a caça e o comércio de peles na região tornaram-se realmente populares. À medida que os colonizadores norte-americanos se dirigiam para oeste, era inevitável que algumas pessoas de sangue lupino os acompanhassem, e os lobisomens seguiram em sua esteira. Esses

Uratha imigrantes entraram em contato com os lobisomens que já viviam ali e ocorreu um certo intercâmbio cultural entre os membros locais e estrangeiros das mesmas tribos, que até então haviam se comunicado apenas muito raramente e por meio de mensageiros espirituais. No entanto, em sua maioria, os encontros entre lobisomens nativos e recém-chegados giraram em torno de conflitos para decidir quem dominaria o território rico e inculto. Aconteceu a mesma coisa com os seres humanos entre os quais os lobisomens viviam e com quem viajavam.

Os colonizadores brancos começaram a chegar em grandes números em 1850 — depois do governo dos Estados Unidos ter comprado uma parte das terras vizinhas do Texas e conquistado outro tanto que antes pertencia ao México —, mas as tribos indígenas *ute* e *arapaho* já estavam ali muito antes disso. Nômades em sua maioria, os *arapaho* costumavam ficar na área do *Cherry Creek*, perto do que hoje é Denver. Eles negociavam com os homens brancos, que eram chamados de "Povo Aranha", devido a sua afeição por estradas e cercas. No início, os colonos e os indígenas comerciavam e se davam razoavelmente bem... até a descoberta de ouro em 1858, que mudaria tudo.

O ouro permitiu o crescimento e a prosperidade de Denver, que acabou se tornando a capital dos territórios do Colorado, e a área foi invadida por colonos mais oportunistas. Os *ute* resistiram, tentando proteger a soberania de sua terra natal, mas nada podiam fazer contra as forças armadas norte-americanas. Por volta do início da década de 1880, eles haviam sido derrotados e removidos para reservas. Os *arapaho* não tiveram destino muito melhor, e o conflito com eles culminou no Massacre de Sand Creek, no qual o Exército dos Estados Unidos mataram 163 *arapaho* na própria terra em que haviam lhes prometido proteção. Os lobisomens de um lado e de outro da questão não queriam interferir no conflito humano mais do que gostariam de se meter entre dois carneiros disputando uma ovelha a cabeçadas, mas o conflito de fato os manteve ocupados e envolvidos. O progresso humano às custas da natureza e o avanço de uma cultura às custas de outra tiveram impacto sobre a composição espiritual da área, de modo que os lobisomens andaram bastante ocupados lidando com a pior parte dessa influência.

No entanto, os Uratha se envolveram diretamente quando os colonos voltaram sua atenção para os "problemas" provocados pela população nativa de lobos. Com a permissão e até mesmo o patrocínio do governo, praticamente todos os lobos da região foram eliminados nos sessenta anos que se seguiram. Lobisomens locais e recém-chegados, particularmente Aqueles que Caçam nas Trevas, lutaram para proteger seus primos lupinos, em alguns casos por sentimentalismo, em outros pela praticidade de manter um disfarce plausível. Por causa da violência dos Uratha, certas grotas entraram para o folclore humano como "lugares ruins". Mas, quando ficou óbvio que todas as dificuldades se erguiam contra eles, os Uratha adotaram uma política de preservação.

Enquanto isso, a corrida do ouro que tivera início em 1852 finalmente começava a arrefecer, e a promissora Denver correu sério risco de se tornar uma cidade-fantasma. Felizmente, porém, os tributários da Estrada de Ferro Denver Pacific escancararam o oeste do Colorado a todo tipo de minerador e colonizador pouco depois disso, o que abrandou os receios de que Denver pudesse desaparecer na obscuridade. Com a revitalização, chegaram levas de imigrantes, e Denver transformou-se numa das maiores cidades das Rochosas. Os projetos de embelezamento garantiram que a cidade tivesse muitas áreas verdes e o zoológico municipal foi transformado em jardim. A chegada da ferrovia também levou a um apogeu dos Mestres do Ferro locais, mas eles não foram os únicos beneficiados. Os Azlu visaram paradas importantes da linha, com o intuito de fortalecer o Dromo nessas novas terras, e os espíritos das próprias ferrovias subjugaram (e praticamente eliminaram) os espíritos livres que haviam prosperado enquanto a terra ainda era indomada.

História Recente

À medida que a sorte da região melhorava em resposta ao crescimento das ferrovias, suas cidades também cresciam. Na década de 1940, a área de Denver tinha um novo foco industrial: as forças armadas. A Academia da Força Aérea logo escolheu Denver como seu quartel-general e foi seguida pelo NORAD [Comando da Defesa Aérea Norte-Americana; hoje, "Aeroespacial"]. As bases militares se multiplicaram. As fornecedoras de armamentos, como a Ball Brothers Research Corporation e a Martin Marietta se mudaram para Denver e região. O ramo petrolífero seguiu o segmento bélico, criando um *boom* econômico que duraria até meados da década de 1980. Com isso, um número cada vez maior de pessoas começou a ir para o oeste, levando consigo todo tipo de novos problemas. Talvez o maior desses problemas, no início, tenha sido a chegada dos vampiros. Essas criaturas não eram mais fortes que os lobisomens locais, mas eram mais agressivas e queriam ver os lobisomens fora dali. Não precisavam, por exemplo, lutar por território, quando podiam simplesmente *comprá-lo* e torná-lo tão desagradável em termos espirituais a ponto de oprimir os lobisomens nativos. E isso só no caso dos vampiros que não sabiam da existência de lobisomens na região. Aqueles que perceberam contra o que estavam lutando começaram imediatamente a se apoderar do ramo de mineração de prata, das ferrovias ou até mesmo das forças armadas, confiantes de que não demoraria muito para que os "Lupinos" fossem completamente expulsos das cidades.

Nem todos os chupa-sangues eram tão empreendedores ou estavam tão obstinadamente determinados a expulsar os lobisomens, mas alguns deles bem que tentaram. Quem mais chegou perto de conseguir essa façanha foi uma vampiresa chamada Marianna, que se passava pela herdeira de um barão das ferrovias e usou os vastos recursos a sua disposição para comprar as escrituras de várias minas de prata. Ela era esperta, bem informada e durona, e seus sentidos sobrenaturais se equiparavam aos de qualquer lobisomem. Ela achava que bastaria dar a todos os seus servos e filhos mortos-vivos algumas balas de prata e todo o Colorado seria dela em questão de meses. Mas os Uratha a pegaram antes que ela pudesse colocar realmente seu plano em ação, e até hoje os vampiros da área relatam o fim medonho de Marianna como exemplo claro de que não é bom guerrear com os lobisomens. Alguns vampiros ainda têm as cidades do Colorado como lar, mas costumam ficar fora de vista e evitam antagonizar deliberadamente os lobisomens.

Contudo, os lobisomens locais tiveram um revés muito maior e mais grave por volta do final dos anos 1970. Foi nessa época que os estranhos e incompreensíveis *idigam* começaram a se fazer sentir em todo o mundo. E em nenhum outro lugar essa presença foi tão imediatamente perturbadora e destrutiva quanto nas Rochosas do Colorado. Um *idigam* medonho e poderoso, a quem os espíritos chamavam

Gurdilag, atravessou o Reino das Sombras e foi parar no centro de Denver. Os lobisomens nunca tinham visto nada parecido antes e, por mais que tentassem, não conseguiam erradicá-lo pela simples força das armas. Gurdilag, instalado no locus palpitante que reivindicara como filactério, disseminou na comunidade "coisas" que agiam em nome dele ou eram aspectos do próprio *idigam*. Toda vez que uma alcatéia de lobisomens destruía um desses agentes, outros (e, ainda por cima, mais fortes) o substituíam imediatamente — muitas vezes enquanto os sobreviventes ainda estavam cicatrizando as feridas abertas pelo agente derrotado.

Do próprio Gurdilag raramente se viam mais do que alguns vislumbres horripilantes de sua não-forma, mas seus agentes espalhavam-se rapidamente por toda a cidade, tomando os loci com a obstinação típica de uma mente coletiva. Os lobisomens que se colocavam contra eles eram abatidos e devorados ou, pior ainda, subjugados espiritualmente e transformados em agentes temíveis do próprio *idigam*. Por fim, os lobisomens sobreviventes foram obrigados a deixar Denver, para não serem incorporados ao estranho e incompreensível plano de Gurdilag. Abandonaram suas casas, suas famílias e os aliados espirituais que tanto custaram a conquistar, diante do que parecia ser uma investida implacável, e se espalharam pela grande área das Rochosas sem qualquer outro plano além de sobreviver mais um mês, uma semana ou, quem sabe, uma noite. Até mesmo alguns loci nos territórios fora do perímetro urbano tombaram antes de Gurdilag deter sua expansão e começar a se concentrar na realização de seus estranhos objetivos. Mas, apesar de todo seu esforço, nenhum dos Uratha sobreviventes que abandonaram seus territórios foi capaz de recuperar aquilo que perdeu. Aqueles que se esforçaram um pouco mais morreram; aqueles que falharam e sobreviveram ficaram desesperados.

Para piorar as coisas, a morte dos anciões Destituídos em outros pontos do país estava levando à chamada "Guerra Fratricida", em que lobisomens promissores lutavam entre si por território e dominância. Os lobisomens locais nos territórios próximos a Denver viram-se combatendo em duas frentes, pois os Uratha desalojados que vinham de fora das Rochosas fecharam o cerco justamente quando aqueles que haviam sido expulsos de Denver fugiam. Os territórios nas Rochosas trocavam de dono com uma freqüência alarmante, e alguns foram negligenciados, pois o cansaço e as lutas internas cobraram um preço alto dos Destituídos que já não tinham mais nada para dar. Como se as coisas já não estivessem ruins, alcatéias muito bem organizadas das Tribos Puras invadiram os territórios dos lobisomens locais para aproveitar o momento de fraqueza de seus odiados inimigos. Os Destituídos foram apanhados de surpresa pela ferocidade e a organização do ataque, várias alcatéias foram chacinadas e ainda mais territórios valiosos se perderam.

A confusão acabou se estabilizando e chegando a um impasse, da mesma maneira que no resto do país, à medida que a Guerra Fratricida ia se extinguindo. No entanto, não era um *status quo* com o qual todos estivessem dispostos a conviver. Um Mestre do Ferro da região, chamado Max Roman, cansou-se dos efeitos terríveis de Gurdilag sobre a paisagem espiritual de sua cidade, da violência entre os Uratha desalojados que vinham do leste por causa da Guerra Fratricida e dos ataques oportunistas das Tribos Puras. Metade de sua alcatéia havia morrido nos conflitos com os agentes de Gurdilag, o que também despedaçara sua confiança; a outra metade fora chacinada por sua própria gente. Roman caiu na estrada para reencontrar seu foco e descobrir sua vocação. Suas andanças o levaram a Chicago, onde ele teve uma epifania que reacendeu seu espírito combativo. Depois de reunir uma nova alcatéia, percorreu estradas secretas e estranhas que, até hoje, ele se recusa a comentar.

Quando a nova alcatéia voltou para o Colorado, ele arranjou uma assembléia na Reserva Natural do Arsenal das Montanhas Rochosas. Explicou quem era e pelo que havia passado àqueles que não o conheciam. Depois ofereceu uma semente de esperança, de que Denver e os territórios adjacentes poderiam ser retomados antes da lua cheia seguinte se os lobisomens ali reunidos estivessem dispostos a deixar de lado suas diferenças e cooperar uns com os outros. A primeira e mais franca oposição a essa idéia aparentemente indefensável veio de uma Senhora das Tempestades chamada Rachel Snow, mas até mesmo ela decidiu apoiar a causa quando Roman revelou o que havia obtido em sua árdua jornada: a interdição secreta de Gurdilag. Os outros lobisomens logo concordaram, e alguns conseguiram até mesmo convencer os Destituídos mais teimosos, que não haviam se dignado a comparecer à assembléia, de que a idéia de Roman valia a pena.

Antes da lua cheia seguinte, Roman e Snow lideraram os lobisomens dispostos a segui-los numa verdadeira cruzada para expurgar do território usurpado a mácula do *idigam*. Munidos do segredo da antiga e há muito esquecida interdição de Gurdilag, eles liquidaram rapidamente os agentes da entidade alienígena espalhados por toda a cidade de Denver. Libertaram os loci com mais facilidade do que os lobisomens que originariamente os haviam conquistado, e soltaram os espíritos locais que os agentes de Gurdilag haviam aprisionado. Por fim, eles seguiram o rastro do *idigam* cada vez mais fraco até seu covil secreto, ficaram horrorizados com o que viram lá e destruíram o monstro. O custo em vidas e sanidade foi elevado, mas, no final, Gurdilag deixara de existir e Denver estava livre de sua influência maligna.

Com Denver completamente retomada, os sobreviventes fizeram um inventário e avaliaram os danos. A Sombra estava um desastre, povoada em grande parte por espíritos abomináveis e rancorosos que não queriam ter nada a ver com os libertadores. Muitos Destituídos mais jovens sentiram-se oprimidos com tudo aquilo, e os que haviam chegado mais recentemente estavam prontos para dar a cidade como causa perdida. Entretanto, os lobisomens mais sábios, ou talvez mais teimosos, prepararam-se para a adversidade e conduziram suas alcatéias para as piores partes da cidade. Dirigiram-se às áreas mais transtornadas pelas atividades do *idigam* e comprometeram-se a restaurá-las e até mesmo a aperfeiçoá-las.

Hoje, depois de tudo o que aconteceu, os Destituídos se vêem no início de um novo ciclo em sua história local. Boa parte do estrago causado por Gurdilag ainda precisa ser reparada, mas uma nova era de promessas e renovação se apresenta. Os territórios urbanos, que durante tanto tempo lhes foram negados, agora estão disponíveis a quem quiser reivindicá-los, e as ameaças negligenciadas até o momento esperam ser confrontadas e superadas. É iminente uma nova e talvez mais sangrenta corrida do ouro para toda alcatéia de lobisomens com vontade e coragem suficientes para fazer sua reivindicação.

Lugares interessantes

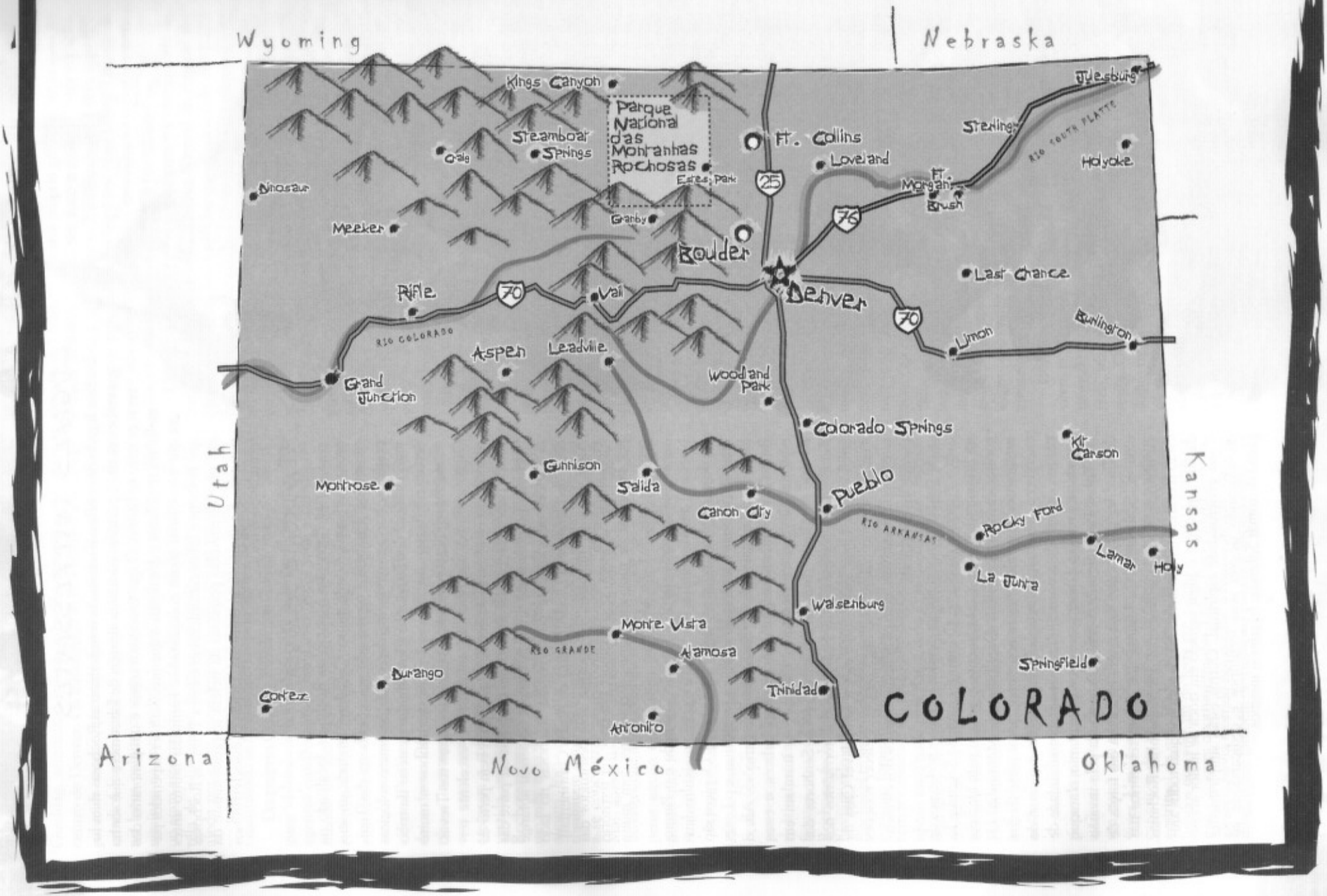
Esse legado de conflito e retomada transformou as Rochosas num lugar emocionante e perigoso para uma alcatéia de lobisomens que sonha ter o próprio território. O que veremos a seguir é um panorama dos melhores territórios e dos desafios que precisam ser superados para que essas áreas sejam conquistadas. Formadas muito antes que homens e lobos caminhassem sobre a Terra, as Rochosas são um testemunho perpétuo da beleza impressionante da natureza, e a competição entre os Uratha por esses territórios formidáveis é feroz.

Território selvagem

O *Front Range* das Montanhas Rochosas, localizado na escarpa oriental, é onde muitos Caçadores reivindicam seus territórios. Também é o preferido pelos Senhores das Tempestades, por ser o viveiro das condições meteorológicas mais caóticas dos Estados Unidos. Muitas alcatéias da tribo detêm territórios em meio aos picos montanhosos, muito acima das regiões reivindicadas pelos que Caçam nas Trevas. Os contrafortes das Rochosas também são excelente território para os Mestres do Ferro, já que ficam bem perto da cidade para oferecer fácil acesso, sem deixar de ser parte das Rochosas propriamente ditas. A escarpa ocidental abrange as regiões esparsamente povoadas das Rochosas no lado oeste do *Continental Divide* [Divisor de Águas Continental]. Ali é terra de ninguém, no tocante aos Destituídos das Montanhas Rochosas, pois qualquer um pode ter território por lá, apesar de ninguém manter laços fortes com muita gente no leste do Colorado.

A jóia da coroa das Rochosas do Colorado é o Parque Nacional das Montanhas Rochosas e o ponto mais alto dentro de seus limites, o *Longs Peak* [Pico de Long]. Os picos são famosos por suas tempestades elétricas repentinas, e o *Longs Peak*, sendo o mais alto, é excessivamente perigoso. Ali, o Reino das Sombras crepita com raios globulares, e esses espíritos às vezes atravessam o Dromo e se instalam em nuvens de chuva para causar estragos. Os Senhores das Tempestades reivindicaram boa parte dos territórios nos arredores do *Longs Peak*, entre eles a formidável Casa da Tempestade, no cume, e conseguiram estabelecer relações tensas, porém estáveis, com os maiores espíritos dos elementos que vivem por ali.

O parque também abriga um dos loci mais poderosos de toda a América do Norte. O lugar é chamado *Sakendar Isi* na Primeira Língua e é zelosamente guardado pela alcatéia conhecida como os Filhos Orgulhosos da Montanha. Os integrantes dessa alcatéia concentram a maior parte de sua energia na preservação imaculada da paisagem espiritual do parque, delegando aos seres humanos a responsabilidade de conservar a reserva e deter os intrusos. No entanto, o ataque das Tribos Puras durante a convulsão causada pela invasão de Gurdilag provou que essa tarefa está além das forças de uma única alcatéia. Os Uratha que detêm territórios nas vizinhanças do Parque Nacional das Montanhas Rochosas estão tentando fechar um acordo segundo o qual todos ajudariam a proteger o lugar sagrado em troca de maior acesso a sua generosidade espiritual. Outros estão simplesmente abandonando de vez seus territórios e dedicando-se ao plano de tomar *Sakendar Isi* para si mesmos.


Wyoming
Nebraska
Utah
Kansas
Arizona
Novo México
Oklahoma
COLORADO
Kings Canyon
Parque Nacional das Montanhas Rochosas
Estes Park
Steamboat Springs
Craig
Dinosaur
Meeker
Granby
Boulder
Ft. Collins
Loveland
Sterling
Julesburg
Holyoke
Ft. Morgan
Brush
25
76
70
Rifle
Vail
Rio Colorado
Aspen
Leadville
Grand Junction
Woodland Park
Denver
Last Chance
Limon
Burlington
Colorado Springs
Kit Carson
Gunnison
Montrose
Salida
Canon City
Pueblo
Rio Arkansas
Rocky Ford
Lamar
La Junta
Walsenburg
Monte Vista
Alamosa
Rio Grande
Durango
Cortez
Trinidad
Springfield
Antonito

Por outro lado, as planícies do leste do Colorado são, em grande parte, consideradas maçantes e inúteis pelas pessoas que lá vivem. Muitos lobisomens acham a mesma coisa, mas os Senhores das Tempestades são de outra opinião. As planícies talvez sejam território de lobos, terra sem valor, mas também são excelente terreno para tempestades. No auge da temporada, as tormentas que se formam na região produzem trovoadas impressionantes e tornados de violência destrutiva. Os Senhores das Tempestades celebram alguns de seus ritos mais poderosos ali, em meio a toda aquela majestade furiosa.

O Vale de *San Luis*, com duzentos quilômetros de extensão e cem de largura, fica entre as serras de *San Juan* e *Sangre de Cristo*. É ali que nasce o pujante Rio Grande, uma área rica em fatos históricos e belezas naturais. Estranhamente, porém, a paisagem espiritual do Vale de *San Luis* parece estar quase toda dormente. Não está morta — viceja tanto quanto qualquer outra área natural sadia —, mas ali nenhum espírito tolerante atende aos chamados dos Destituídos e nenhum espírito hostil dá trabalho aos Uratha. Se alguma coisa atraiu os espíritos do vale para longe do mundo que habitavam ou se alguém fez um pacto com os espíritos locais e isso levou a essa calma nada natural, os Destituídos não sabem ao certo. E mais, não tiveram tempo para investigar a questão com toda a confusão recente.

No estado vizinho do Wyoming há uma formação rochosa peculiar chamada *Devil's Tower* [Torre do Diabo]. O cume de pedra traz consigo uma pródiga história cultural, e a forte ressonância espiritual do lugar extravasou várias vezes para o outro lado do Dromo. Com mais de 1.500 metros de altura, o monólito saliente é composto de colunas altas e hexagonais de rocha, com longas rachaduras verticais que parecem marcas deixadas pelas garras de um urso enorme. A base do monólito é uma imensa boca de caverna. Antigamente, a atmosfera no interior da caverna parecia ter uma pulsação rítmica, como se a própria rocha respirasse, mas a exploração dos diversos túneis simplesmente levava de volta ao salão principal, como se a energia espiritual impedisse a passagem para as profundezas das trevas. Um antigo e poderoso espírito-urso, conhecido na área como Grande Urso, há muito dorme nos recessos mais recônditos da caverna. Dizem que o fizeram adormecer por volta da virada do século XIX, e ninguém sabe quando, ou se, ele vai despertar.

A *Medicine Mountain* [Montanha da Feitiçaria], uma das formações geológicas mais antigas do mundo, também fica no Wyoming. Trata-se, há séculos, de um local sagrado nas cerimônias dos *cheyennes* e dos *crow*. Recentemente, a *medicine wheel*, ou "roda da feitiçaria" — que fica no cume, tem uns dois mil anos de idade e é feita de pedras dispostas meticulosamente — tornou-se uma próspera atração turística. Há quem imagine que a roda seja um tipo de mapa astronômico ou a planta de uma *tipi* [tenda] ou *sun lodge* [cabana do sol]. Os Destituídos, no entanto, descrevem a roda como um locus antigo e poderoso, onde o Dromo nunca se materializou. Dizem que houve uma época em que até mesmo os seres humanos eram capazes de fazer a travessia para a Sombra. Contudo, a natureza espiritual do lugar foi mudando aos poucos à medida que a civilização intrusa se arrastava para o oeste e os Azlu com ela. A reaparição da roda da feitiçaria como atração turística, fortaleceu ainda mais o Dromo, e o poder espiritual do lugar começou a diminuir.

Território Urbano

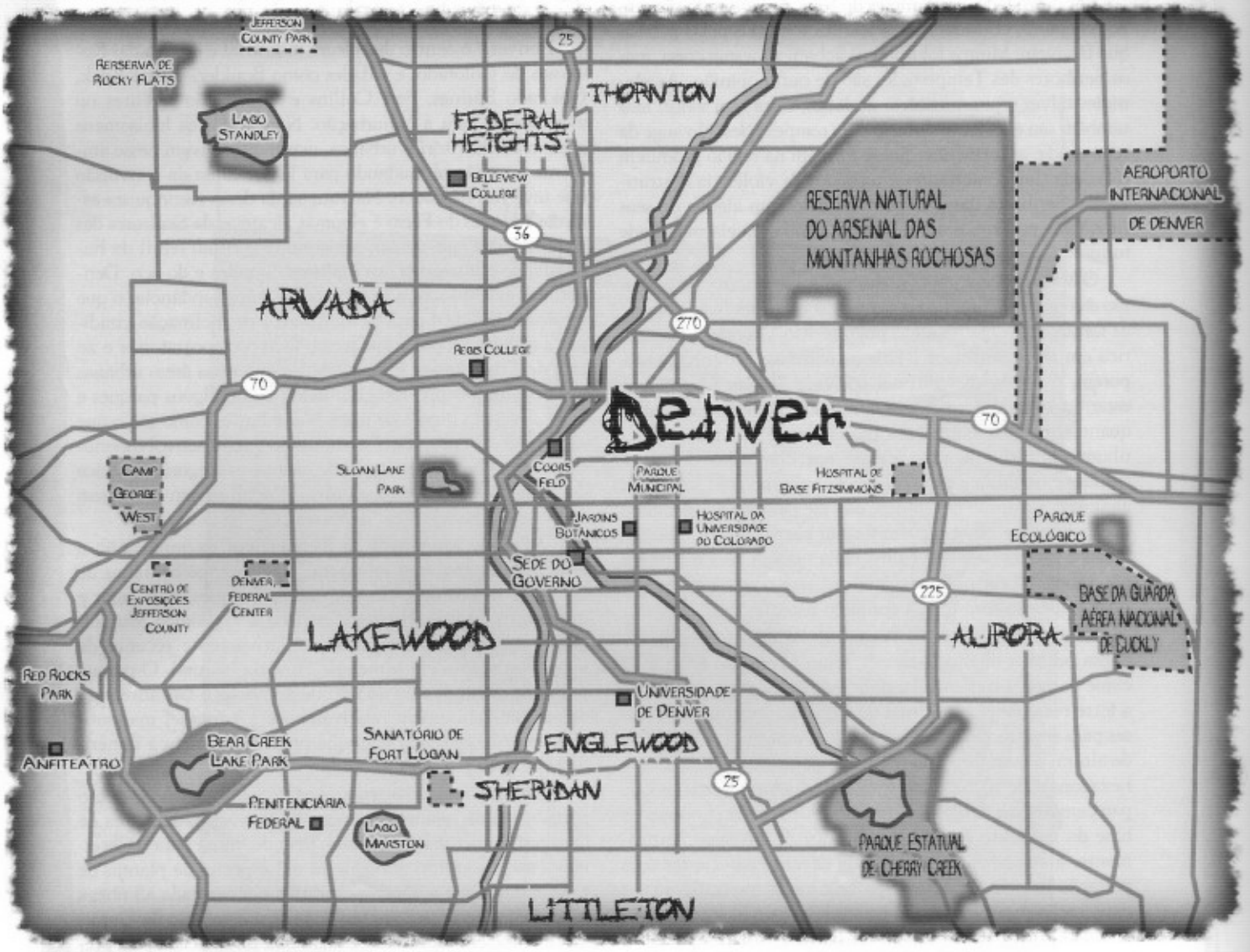
Denver é o centro da cultura industrial e urbana das Rochosas do Colorado, e cidades como Boulder, Castle Rock, Colorado Springs, Fort Collins e Greely são satélites ou alternativas para a conurbação. Nem todos os lobisomens gostam dos territórios urbanos, mas muitos vivem nesse ambiente ou estão se mudando para lá por causa da convulsão que teve fim há pouco. Na vanguarda dessa reconquista estão os Mestres do Ferro e algumas alcatéias de Senhores das Tempestades, que acham revigorante o ritmo febril da humanidade e intrigantes os espíritos do vidro e do aço. Denver, por exemplo, tem as duas coisas em abundância, o que a torna o lar ideal para os lobisomens de inclinação citadina. Também proporciona acesso fácil aos contrafortes e ao próprio *Front Range*. E mais, até mesmo essas áreas urbanas abrigam lugares não tão civilizados, como alguns parques e áreas silvestres dignas de nota. No entanto, como são o que são devido ao "progresso" estruturado e ao desenvolvimento da empresa humana, eles ainda caem na categoria genérica de áreas "urbanas", e os espíritos que ali vivem não agem como seus equivalentes "silvestres".

O Parque Municipal de Denver, por exemplo, não é exatamente uma área selvagem, mas abrange centenas de hectares, trilhas de ciclismo, muitos bosques, dois lagos e numerosos jardins. Também engloba o Zoológico Municipal — que abriga uma mostra relativamente recente de lobos brancos — e o Museu de História Natural. O parque é um *tur* ideal, devido ao fato de ser vasto o bastante para deixar um lobisomem relativamente à vontade, mas suficientemente povoado para que ninguém cometa a temeridade de se expor.

Igualmente agradáveis, apesar de mais acessíveis que o parque, são os Jardins Botânicos de Denver. Numa área de aproximadamente dez hectares, bem de frente para o *Cheesman Park*, os jardins abrigam 32 mil espécies de plantas de todo o mundo, e a energia espiritual concentrada ali chega a ser desconcertante. Mesmo durante a ocupação de Gurdilag, a paisagem espiritual do lugar mal foi marcada pela presença do *idigam*, por motivos que só Max Roman e Rachel Snow conhecem. Agora que a ninhada do *idigam* foi desbaratada, os jardins são uma rica fonte de territórios de primeira qualidade e recém-franqueados.

No entanto, com o fim da ocupação de Gurdilag, os primeiros Destituídos vitoriosos que voltaram à área descobriram que os territórios do *Mountain Park System* [Sistema de Parques Alpestres] de Denver talvez sejam os mais cobiçados de todo o Colorado. Alcatéias rivais vivem se desafiando por causa deles, e a paisagem espiritual desses territórios não se recuperou tão rápido como em alguns outros lugares devido a mudanças repentinas e violentas na intendência. Contudo, o território ainda é um assombro. Tem cerca de 5.700 hectares e é administrado pela cidade como um sistema público, regional e contíguo, sendo que grande parte da área fica fora dos limites do município. Além disso, a maior parte é coberta por floresta densa: o paraíso dos caçadores. Se uma alcatéia conseguir reivindicar, cultivar e proteger um território suficientemente grande dentro desse sistema de parques, as recompensas deverão ser incomensuráveis.

Colorado Springs é uma cidade de porte médio com algumas centenas de milhares de habitantes. Ali ficam várias bases militares, entre elas Fort Carson, duas bases da Força



Aérea — Peterson e Shriever — e também sua academia. Também encerra a base da Força Aérea de Cheyenne Mountain, que abriga estruturas de comando das forças armadas, como o NORAD. Nenhum lobisomem exerce o que se poderia chamar de influência nesse complexo militar, mas alguns deles (e principalmente Rachel Snow) têm vínculos suficientes com certas agências militares para estar sempre a par dos acontecimentos que afetam diretamente a região.

Bem perto de Colorado Springs fica um parque ao ar livre e museu de história natural chamado *Garden of the Gods* [Jardim dos Deuses], que também serve de *tur* para as assembléias das alcatéias urbanas. É digno de nota principalmente por abrigar algumas das mais belas formações rochosas do estado e por ter mais de 520 hectares de área total. O lugar tem algo que ajuda a manter os visitantes humanos calmos e relaxados, o que, por sua vez, os impede de irritar os espíritos locais ou aqueles que vivem perto de seus lares e reagem às emoções humanas. Os efeitos tranqüilizadores acabam cedendo com o passar do tempo, mas os lobisomens da região parecem ter todo o interesse em garantir que o lugar continue a ser um refúgio de paz e tranqüilidade.

A noroeste de Denver fica a cidade de Boulder, com cerca de 95 mil habitantes. Entre os lobisomens dali, a cidadezinha tem a fama de ser pacata — estranhamente pacata. Não quer dizer que vampiros, Azlu, Beshilu e Puros não se interessem pela área, mas, se esses seres tiverem realmente projetos para a cidade, também tomaram o cuidado de fazer segredo de seus planos. Ou então alguma outra coisa, e não os lobisomens locais, anda se encarregando dessas ameaças antes que elas chamem a atenção dos Destituídos. O que não é exatamente uma boa notícia, considerando-se que Gurdilag fez de tudo para eliminar qualquer coisa sobrenatural capaz de ameaçar seus planos tão logo pôs os olhos em Denver.

A cidade mais setentrional do Colorado, Fort Collins, faz a ponte entre as áreas urbanas do estado e o Wyoming. Muitas alcatéias costumam usá-la em preparação para caçadas nos territórios do Wyoming, mas agora a cidade e seus arredores tornaram-se uma espécie de refúgio para os lobisomens das Tribos Puras, que utilizam a região para organizar suas próprias caçadas.

No que toca a Denver propriamente dita, a maioria dos antigos territórios da cidade está mais uma vez disponível

para quem quiser tomá-los, e existem muito mais territórios à disposição do que alcatéias para reivindicá-los. Na verdade, a desproporção é tão grande que alguns lobisomens temem que alcatéias das Tribos Puras ou bandos de Beshilu e Azlu possam invadir os territórios sem dono antes de seus próprios aliados. Se isso acontecer, esses territórios poderiam ser usados como trampolim para atacar os territórios Destituídos (como as Tribos Puras já começaram a fazer em Fort Collins).

Conflito nas Rochosas

Os desafios à espera dos Destituídos que vivem nas Rochosas ou para lá se dirigem apresentam-se de três maneiras. A primeira é o conflito interno, que compreende uma série de problemas, desde lidar com as pessoas de sangue lupino até os confrontos com lobisomens de ambições idênticas pelos territórios disponibilizados recentemente. Também abrange uma crescente dinâmica partidária entre os lobisomens que pensam como Max Roman e aqueles que pensam como Rachel Snow: uma dinâmica que está polarizando os Destituídos da região em dois lados diametralmente opostos.

A segunda principal fonte de tensão é o mesmo tipo de conflito externo que os lobisomens provavelmente encontrariam em qualquer outro lugar: lutar com os Puros, restringir a loucura pestilenta dos Beshilu, interromper a calcificação espiritual disseminada pelos Azlu, localizar Dominados hostis e perseguir os espíritos fugitivos, obrigando-os a voltar para o outro lado do Dromo, onde é seu lugar. Os Destituídos também têm de ficar atentos a qualquer indício de que membros da ninhada de Gurdilag tenham sobrevivido ao expurgo.

Conseqüência, talvez, desse segundo conflito é o policiamento e a manutenção do mundo espiritual que espelha o território material dos lobisomens. A invasão de Gurdilag provocou grandes estragos no mundo espiritual tanto em Denver quanto nos arredores, e os Destituídos ainda não descobriram toda a extensão do dano. E mais, ao fugirem da cidade e dos territórios adjacentes, eles permitiram que muitos aliados espirituais fossem destruídos ou capturados, o que ofendeu seria mente os antigos aliados que os lobisomens tinham na Sombra. A luta interna e as batalhas encarniçadas com as Tribos Puras não ajudaram muito. Somando-se a isso o fato de que os habitantes da Sombra nunca se mostraram particularmente amistosos para com os Uratha, não é difícil ver que, apesar das oportunidades que oferecem aos corajosos, os territórios nas Rochosas nada têm de seguros nem são fáceis de conquistar.

Conflito Interno

Uma das preocupações pessoais mais comuns que os Uratha têm, como raça, é lidar com suas famílias. A invasão de Gurdilag rompeu laços entre muitos lobisomens e as linhagens nas quais nasceram, pois os lobisomens que conheciam as árvores genealógicas em sua totalidade morreram e novas crianças nasceram sem que houvesse lobisomens para zelar por elas. Nos dias de hoje, os Uratha de todas as tribos têm como prioridade localizar mais pessoas de sangue lupino para o acasalamento — infelizmente, algo mais fácil de propor do que fazer. Além disso, a competição entre alcatéias rivais pelos territórios nos quais vivem alguns indivíduos de sangue lupino coloca os desavisados em meio a disputas que não compreendem.

Para alguns lobisomens — particularmente para os oportunistas que chegaram depois da derrota de Gurdilag —, criar uma família para dar continuidade a seu legado é mais importante que encontrar possíveis parentes de sangue lupino em Denver — pessoas com as quais eles perderam o contato. Isso normalmente não gera conflitos entre os Destituídos logo de cara, mas é algo que, sem dúvida, *tem esse potencial*, pois um lobisomem atrevido pode tentar se acasalar com membros de uma linhagem ligada fortemente a um rival encarniçado. Episódios de fúria assassina também irrompem entre inimigos terríveis quando um deles resolve descontar sua antipatia nos parentes do outro, em vez de violar a proibição ao fratricídio imposta pelo Juramento da Lua. À medida que esse conflito se desenrola, começam a se desenvolver instintivamente certos padrões de preferência de acordo com as tribos.

Os Garras de Sangue, por exemplo, costumam preferir pessoas fortes e disciplinadas, com filosofias agressivas. Os membros locais da tribo tendem a escolher policiais, sobrevivencialistas e descendentes dos guerreiros *arapaho*, entre outros. As Sombras Descarnadas procuram parentes de inclinação religiosa ou espiritualista, desde os "tipos naturalistas" até os descendentes dos *ute*. Aqueles que Caçam nas Trevas também tendem a escolher o povo *arapaho*, bem como os "habitantes" das cidades que vivem à margem da sociedade. Os Mestres do Ferro podem se interessar praticamente por qualquer pessoa, desde os espécimes mais fortes das classes urbanas desprivilegiadas até os herdeiros dos barões das ferrovias que não deixaram Denver sumir do mapa (a família de Max Roman é um exemplo). Os Senhores das Tempestades são igualmente diversificados e procuram consortes em todos os extratos da sociedade local: desde os industriais que trabalham para as forças armadas norte-americanas (como faz um ramo da família Snow) até os místicos ambiciosos entre os povos nativos do Colorado.

No entanto, além das preocupações familiares, os lobisomens também precisam tomar cuidado com a dinâmica social que move os Uratha no coração das Rochosas. Em nenhum outro lugar essa dinâmica é sentida com tanta força nem é tão importante para a vida cotidiana dos Destituídos da região quanto em Denver, que acabou de passar por uma tremenda revolução. Mais do que qualquer outra cidade do Oeste, Denver abriga um número surpreendente de Uratha. Não é que os lobisomens estejam enfrentando problemas populacionais — ainda sobraram muitos territórios livres dentro dos limites da cidade —, mas resta o fato de que nem os lobisomens sobreviventes nem os recém-chegados estão sozinhos em Denver. Muitas alcatéias vizinhas podem ajudá-los nos momentos de necessidade mais terríveis (como ficou demonstrado pela deposição e destruição de Gurdilag), mas também esperam que eles mostrem sinais de fraqueza que elas possam explorar, para depois atacar e conquistar o território. As rivalidades e as constantes demonstrações de força são aspectos fundamentais da vida e, quando surge nos círculos locais uma questão importante e explosiva, os lobisomens podem se dividir em partidos figadalmente opostos. Aconteceu inúmeras vezes na história das Rochosas e, desde a derrota de Gurdilag, surgiu uma nova questão. O conflito mais recente gira em torno da discordância fundamental entre os ideais de Max Roman e Rachel Snow: os líderes da cruzada que franqueou mais uma vez os territórios de Denver.

Depois de livrar Denver da mácula de Gurdilag, Max Roman esperava que a vitória arquitetada por ele fosse o primeiro passo em direção a seu objetivo de promover uma união maior dos Uratha. Em sua visão idealista, os Destituídos de todo o continente cooperariam para destruir qualquer ameaça e assumiriam, coletivamente, a responsabilidade de cumprir as tarefas que a morte de Pai Lobo deixara por fazer. Para Snow, porém, esse era o discurso de um sonhador que havia esquecido como o mundo funcionava. Patrulhar a Sombra e proteger o próprio território são tarefas que exigem extrema vigilância, força e auto-suficiência, isso sem ter de fazer, ainda por cima, o jogo da diplomacia e das concessões. Um sistema no qual se espera que as alcatéias deixem seus próprios territórios durante dias a fio

para ajudar uma alcatéia mais fraca a centenas de quilômetros de distância seria mais prejudicial do que benéfico.

Apesar de Roman ter tomado isso como uma espécie de traição, a rejeição de seus ideais por parte de Snow realmente reflete o funcionamento do mundo, ou pelo menos a maneira como os Destituídos da região funcionam. Alguns reivindicaram territórios em Denver, outros reestruturaram e reorganizaram suas alcatéias para compensar as baixas. Alguns sobreviventes e um punhado de novatos seguem só da boca para fora o ideal de Roman de disseminar a cooperação, mas a maioria simplesmente lamentou as perdas e voltou para seus territórios, com o intuito de seguir com suas vidas exatamente como faziam antes. No entanto, muitos evitam se opor diretamente a Roman, e alguns começaram até mesmo a respeitar a força da cooperação geral (se bem que temporária) entre os lobisomens, resultado da façanha do Mestre do Ferro. Rachel Snow, contudo, crê que o sonho de Roman esteja equivocado e que representa um possível perigo a longo prazo, e ela se opõe a esse ideal pelo bem do Povo. Portanto, Rachel se esforça para ganhar o respeito e a admiração das novas alcatéias que chegam a Denver em busca de território. Quando consegue o que quer, ela dá um jeito de dizer aos jovens lobisomens algumas palavras-chave sobre autoconfiança.

Muitos lobisomens locais vêem-se divididos pela rivalidade de Roman e Snow. Os novatos, que ainda tentam pensar nas coisas de um ponto de vista mais humano, geralmente acham a abordagem de Roman mais interessante no início, pois crêem que a comunicação e a cooperação ajudam a afugentar a estagnação e o amor à boa vida que afligem os lobisomens muito egocêntricos. Outros enxergam a quase impossibilidade logística de impor uma grande estrutura social a uma raça de criaturas que tem a compulsão instintiva de prezar a alcatéia e o território acima de tudo. O conflito pode continuar indefinidamente, a menos que (ou até que) uma outra ameaça generalizada apareça e coloque à prova a fé dos lobisomens nos dois lados da questão.

Conflito Externo

Os Destituídos hoje desfrutam uma liberdade inaudita e têm oportunidades inigualáveis em toda a região das Montanhas Rochosas (e, especificamente, em Denver), mas seus verdadeiros inimigos não perderam o fio das garras e dos dentes. Os lobisomens das Tribos Puras ainda são mais numerosos no Oeste norte-americano do que em qualquer outro lugar do mundo, e os Cães Nefandos lucram com a dor e a aflição causadas pelos planos bizarros de Gurdilag nos arredores de Denver. Os espíritos da região também demoraram para se recuperar depois do ministério do *idigam*, e os Beshilu e os Azlu são suficientemente discretos para que a verdadeira extensão de sua presença seja muitas vezes difícil de determinar.

As Tribos Puras

Com o êxito da cruzada de Max Roman em Denver, os Puros das Rochosas foram obrigados a aguardar e pensar com cuidado no que fazer em seguida. Contudo, seu ódio pelos Destituídos continua o mesmo e, com tantos territórios abandonados na região, já que seus rivais andam disputando os recém-disponibilizados, eles têm agora uma oportunidade que antes não tinham. Começaram a se insinuar o mais rápido possível nos territórios temporariamente abandonados ou ainda não reivindicados de Denver e outros locais próximos. Com isso, esperam montar uma base de poder significativa a partir da qual lançar ataques contra seus primos traiçoeiros antes que os lobisomens das Tribos de Luna percebam o que está acontecendo. Planejam tirar proveito da confusão inerente à atual corrida por territórios, exatamente como fizeram antes, na esteira da Guerra Fratricida.

À frente desse esforço célere de colonização estão os Garras de Marfim, que ali cooperam mais de perto com as outras Tribos Puras do que em qualquer outro lugar do país. Estão, por exemplo, orquestrando uma campanha surpreendentemente eficaz contra as alcatéias mais jovens nos territórios mais selvagens em volta de Denver, usando os Escravos do Fogo para confundi-las e desmoralizá-las e os Reis Predadores para abater os desgarrados que se aventuram muito longe da segurança de seus territórios. Também estão fazendo o possível para destruir diretamente Max Roman e Rachel Snow, pois suas respectivas alcatéias são, de longe, as mais poderosas da região. Além de incitar os acessos de fúria incontrolável de espíritos ressentidos nos territórios reivindicados por essas alcatéias e de atacar diretamente vários integrantes de ambas, os Garras de Marfim mais espertos e calculistas espionam os dois alfas para tentar descobrir fraquezas mais obscuras e explorá-las.

Os fanáticos e perigosos filhos do Lobo Raivoso também estão causando problemas nas Rochosas, onde suas palavras se transformam num veneno discreto que contamina igualmente as mentes de jovens e velhos. As Rochosas representam um tesouro inestimável para os Escravos do Fogo, e eles detestam pensar que os Uratha Destituídos dominam a região apesar de tudo de ruim que lhes aconteceu. Sua prioridade agora é reivindicar o locus de *Sakendar Isi*, que controlaram brevemente nos anos 1990, e essa corrida do ouro territorial pode ser bastante oportuna. Muitos dos lobisomens que reconquistaram esse território tempos atrás morreram lutando com os agentes de Gurdilag ou abandonaram a região em busca de um nicho próprio. Os defensores que ficaram preencheram suas fileiras com lobisomens relativamente inexperientes, uma fraqueza que os Escravos do Fogo pretendem explorar ao máximo. Fora isso, os Escravos do Fogo não têm como principal preocupação conseguir novos membros. Não recusam os convertidos sinceros, mas o principal objetivo de sua campanha é minar a determinação das tribos Destituídas antes que elas consigam se unir. Com isso, os Escravos do Fogo esperam punir os Destituídos, pois é o que o assassinato de Pai Lobo exige.

Os Reis Predadores são, de longe, as ameaças mais temíveis, se não as mais sutis, enfrentadas pelos Uratha das Montanhas Rochosas. Orientados pelas mentes calculistas dos Garras de Marfim e inspirados pelas convicções passionais dos Escravos do Fogo, os Reis Predadores são, reconhecidamente, uma força da natureza quase impossível de deter, que oblitera tudo o que se coloca em seu caminho. Suas principais vítimas são os lobisomens que detêm territórios fora dos limites de Denver e das outras cidades da região, mas estão prontos para se abater sobre qualquer lobisomem urbano obrigado a fugir para o mato por seus irmãos Puros.

Outras Ameaças

Desde os primeiros tempos da história do Colorado, os Azlu trabalham em segredo, fortalecendo os muros que separam os mundos da carne e do espírito. Os barões das ferro-

vias do Colorado abriram caminho para as aranhas, e os colonizadores estrangeiros que as acompanharam ajudaram inadvertidamente a criar um ambiente propício para os Azlu. As Hostes da Aranha, em sua maioria, contentam-se em trabalhar em segredo, mas um grupo de Azlu que encontrasse uma alcatéia isolada e enfraquecida de Uratha não hesitaria em capturar essas presas e devorar suas deliciosas vísceras. Por outro lado, os Beshilu das Rochosas são bestiais e primitivos, e não há um lobisomem local que consiga prever exatamente o que essas criaturas farão a seguir. No entanto, os Beshilu parecem estar tão transtornados com as péssimas condições da Sombra de Denver quanto os lobisomens. É verdade que Gurdilag deixou a paisagem espiritual da cidade numa tremenda confusão e atiçou o desprezo caótico dos espíritos pelas funções que eram obrigados a exercer, mas seu esforço também levou os Azlu da região a um frenesi de atividade, que reforçou preventivamente o Dromo de Denver, o que agora leva os Beshilu a retaliar na mesma moeda.

Conflito Espiritual

Depois de suportar décadas (há quem diga séculos) de maus tratos e convulsões, os espíritos antigos dessa região, enfurecidos, voltaram-se contra os espíritos e lobisomens de Denver, fazendo do reflexo espiritual da cidade um lugar ainda mais instável e perigoso do que já era. Em decorrência da invasão de Gurdilag, espíritos destrutivos corriam desvairadamente pelas ruas espirituais de Denver, e espíritos da solidão, indiferença e conformidade vagavam a esmo pelas calçadas. Além disso, os espíritos da montanha foram levados a resistir à expansão da nova mácula que proliferava dentro da cidade, combatendo os invasores e tentando retomar os territórios que, segundo eles, eram seus por direito. Hoje, os espíritos dos dois lados atacam os Uratha: os recém-chegados querem vê-los sofrer e morrer, e os espíritos da montanha, ironicamente, culpam-nos pela demora da recuperação.

Além disso, os Azlu fortaleceram bastante o Dromo de algumas partes de Denver, sem que houvesse lobisomens na cidade para atacar seus ninhos e expulsá-los. Muitos espíritos locais foram expulsos por essa atividade e agora estão desesperadamente fazendo de tudo para voltar. Alguns estão dispostos a auxiliar (ou ao menos tolerar) os lobisomens se isso puder ajudá-los a retomar seus lares, mas outros preferem atacar os Uratha para que os lobisomens não os maltratem como fizeram os agentes de Gurdilag. E mais, muitos desses espíritos confiavam nos lobisomens antes da chegada do *idigam*, e eles não esquecem que foram abandonados por seus protetores e intendentes.

Para não dizer coisa pior, a paisagem espiritual dos territórios urbanos das Rochosas está uma bagunça. Os Ermos pontuam a paisagem urbana. As alcatéias de lobisomens muitas vezes se vêem disciplinando os espíritos descontrolados, tentando desesperadamente exorcizar os tipos mais maliciosos e organizar mais ou menos os demais. É um trabalho frustrante, mas alguém precisa fazê-lo. A maioria dos espíritos urbanos de Denver é tão razoável com os Uratha quanto os espíritos de qualquer outra região e, contanto leve a sério suas obrigações e não demonstre arrogância, a alcatéia tem uma chance de ganhar aliados entre os espíritos locais. Afinal de contas, a ocupação da área por Gurdilag fez com que os espíritos sofressem de maneiras inesperadas, e muitos deles viram-se tão prejudicados e desalentados quanto os seres humanos que sobreviveram ao reinado de terror do *idigam*. Portanto, quer os espíritos gostem ou não disso, cabe aos lobisomens ajudá-los a reivindicar os territórios que eles representam.

No entanto, os arrabaldes de Denver (e de outras cidades das Montanhas Rochosas) são lugares caóticos, onde ocorrem escaramuças constantes pelo controle territorial. As fronteiras e as alianças mudam constantemente nessas áreas limítrofes, e os lobisomens que entram nessas regiões das imensidões espirituais podem se ver em grande perigo. A menor preferência por um dos lados de um determinado conflito é capaz de colocar os lobisomens no centro da luta, alienando o outro partido e criando uma horda de inimigos para a alcatéia. Por outro lado, a alcatéia que reivindica uma dessas zonas limítrofes como território talvez se veja renegociando constantemente os pactos por causa das mudanças nas fronteiras territoriais dos espíritos.

Ainda mais longe das cidades mais importantes ficam aldeias, vilas e até mesmo cabanas remotas no meio do mato. Em sua maioria, os espíritos desses povoados menores fecharam acordos, mesmo que a contragosto, com os espíritos naturais das cercanias, pois não têm força suficiente para vencer um conflito direto. São poucas as cidadezinhas que exercem impacto suficiente no ambiente circundante para chamar a atenção dos espíritos mais antigos da terra; muitas são totalmente ignoradas. Outras abrigam espíritos tenebrosos e deturpados que é melhor deixar em paz, ou então formam baixios capazes de capturar os desavisados.

Personagens Locais

Veremos a seguir algumas das alcatéias Destituídas mais importantes ou conhecidas na região das Rochosas. Esses lobisomens podem ser grandes aliados, rivais poderosos ou simplesmente rostos conhecidos, dependendo do estilo da crônica e das preferências dos jogadores.

A Sociedade de Prata

A Sociedade de Prata é uma das alcatéias mais poderosas do Colorado. Com a liderança de Max Roman, esses lobisomens formaram o núcleo da coalizão de alcatéias Destituídas que expulsou Gurdilag de Denver.

Infelizmente, a cruzada para destruir todos os agentes de Gurdilag saiu bem caro para a alcatéia, tanto quanto a ascensão de Gurdilag, a Guerra Fratricida e os ataques subseqüentes dos Puros. Depois da última batalha, somente três dos oito integrantes da Sociedade sobreviveram para contar a história. O próprio Roman ainda tem as cicatrizes da batalha. Recentemente, a alcatéia chegou a refazer suas fileiras, até certo ponto, bem como seus recursos físicos, econômicos e espirituais, na esperança de que, com uma aparência mais forte, eles talvez consigam realizar o sonho de Roman de uma aliança multitribal duradoura. Até lá, a Sociedade de Prata continuará a repor seus recursos, graças, e não pouco, ao locus poderoso que a alcatéia criou no alto de um edifício comercial no centro de Denver, chamado Argentum. Atualmente, os outros membros da alcatéia são: Richard Canfield (um Rahu dos Garras de Sangue), Jason "Tycho" Champlain (um Ithaeur e Mestre do Ferro), Andréa Waters (uma Cahalith das Sombras Descarnadas), Rumor (uma Irraka e Mestre do Ferro), Tempestade Suave

(uma Ithaeur e Senhora das Tempestades) e Elise do Uivo que Estilhaça o Vidro (uma Cahalith que Caça nas Trevas). O totem da alcatéia é Peregrino Argênteo.

Max Roman

Augúrio: Elodoth.

Tribo: Mestres do Ferro.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 4 e Perseverança 6.

Atributos Físicos: Força 4 (5/7/6/4), Destreza 5 (5/6/7/7) e Vigor 5 (6/7/7/6).

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 5 (4/5/2/5) e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Ciências 2, Erudição (Administração) 3, Informática 3, Investigação 4, Medicina 2, Ocultismo 4 e Política (Uratha, Humana) 4.

Habilidades Físicas: Armamento (Klaive) 4, Armas de Fogo 1, Briga 4, Condução 2, Dissimulação 3, Esportes 3 e Sobrevivência 4.

Habilidades Sociais: Astúcia 5, Empatia (Multidões) 5, Intimidação 5, Manha 4, Persuasão 3, Socialização 4 e Trato com Animais 3.

Vantagens: Aliados (Alfas das Alcatéias Locais) 3, Aliados (Alfa da Alcatéia de Chicago) 1, Contatos (Financistas, Empresas Manufatureiras, Estações de TV, Setor Alimentício) 4, Esquiva [Armamento], Fetiche (Espada-Klaive) 5, Fonte de Inspiração, Idiomas (Primeira Língua), Recursos 5 e Totem 3.

Instinto Primitivo: 6.

Força de Vontade: 10.

Harmonia: 6.

Essência máx./Por turno: 15/3.

Virtude: Fé.

Vício: Avareza.

Vitalidade: 10 (12/14/13/10).

Iniciativa: 9 (9/10/11/11).

Defesa: 4 (todas as formas).

Deslocamento: 14 (15/18/21/19).

Renome: Glória 2, Honra 4, Pureza 1, Sabedoria 1 e Sagacidade 5.

Dons: (1) As Palavras Certas, Chamariz Lupino, Conhecer o Nome, Odor Verdadeiro e Rastro da Maldade; (2) Bênção do Viajante, Camaradagem, Odor da Mácula e Rosnado Imperioso; (3) Aura de Trégua, Líder de Verdade e Perspicácia; (4) Alimentar a Fúria e Conhecer o Caminho; (5) Unir ou Separar.

Rituais: 5. **Ritos:** qualquer um descrito no Capítulo Dois.

Max Roman é um lobisomem que guarda muitos segredos, entre eles, como descobriu a interdição de Gurdilag. No entanto, quase todos os Urataha das Rochosas conhecem parte da história de Roman. Ele nasceu numa família abastada de Chicago que tinha em sua árvore genealógica vários Mestres do Ferro. Estão entre os ancestrais dele os Uratha que ajudaram a impedir Marianna e seu bando de vampiros de conquistar Denver tempos atrás. Ele próprio se mudou para Denver quando ainda era um lobisomem jovem e ali ficou até ser expulso por Gurdilag. Derrotado, ele estava voltando para Chicago quando uma descoberta espiritual renovou sua confiança. Ele refez sua alcatéia, a Sociedade de Prata, e a levou numa demanda pelas profundezas das imensidões espirituais, onde descobriram a interdição secreta de Gurdilag. Depois ele voltou para os territórios em pé de guerra nas Rochosas e uniu as alcatéias irascíveis da área num exército temporário, mas poderosíssimo.

Roman é um sujeito alto, de boa figura e forte. Tem quarenta e poucos anos, mas parece uma década mais jovem, graças a seu metabolismo de lobisomem. Os cabelos grisalhos são bastos e ele usa um cavanhaque na forma humana. Geralmente usa ternos executivos caros, mas sempre se veste de acordo com a ocasião: de uniformes de combate a botas de vaqueiro.

Roman é um líder forte e carismático que tem um sonho: unir as Tribos de Luna sob um único estandarte, com um único objetivo. Pessoalmente, ele acredita que, se as diversas alcatéias de Destituídos de um lado a outro do continente formassem uma única força de Uratha, eles seriam capazes de fazer o próprio destino.

Os Ecos do Trovão

Da mesma maneira que muitas alcatéias, o grupo de Rachel Snow, os Ecos do Trovão, sofreu baixas durante a convulsão recente em Denver. Contudo, ao contrário de muitos líderes locais, ela se recusou a refazer a alcatéia preenchendo as fileiras com lobisomens de outras tribos. Mais do que isso, Snow acredita que só há uma maneira de de reivindicar realmente os antigos poderes dos lobisomens, perdidos depois do

assassinato de Pai Lobo: o conflito e a provação constantes. A força pessoal é a chave. O poder da alcatéia ou da tribo também é importante, mas a verdadeira força de um guerreiro advém da vitória a qualquer custo. Ela acha que os planos de Roman para uma aliança de Uratha são, na melhor das hipóteses, ingênuos e, na pior delas, a ilusão autodestrutiva de um idiota. Ela apoiou o esforço de cooperação contra Gurdilag e seus agentes por pura necessidade, mas esse papo de alianças e tratados idealistas de longo prazo vai contra seus instintos. Ela e Roman tiveram várias "discussões" a respeito desse assunto, e somente o fato de ambos acreditarem no Juramento da Lua os impediu de arrancar um a garganta do outro durante as poucas vezes em que os dois tiveram a disposição de se encontrar pessoalmente.

A alcatéia dos Ecos do Trovão também é formada por outros quatro Senhores das Tempestades. Fragor do Trovão (vulgo Fragor, o Jovem) é um Rahu, Marla Price é uma Cahalith, Sergei Aço Silente é um Irraka e Corisco Ferrara é um Ithaeur. O totem da alcatéia é Lobo que Ataca Sozinho.

Rachel Snow

Augúrio: Elodoth.

Tribo: Senhores das Tempestades.

Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 5 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 4 (5/7/6/4), Destreza 5 (5/6/7/7) e Vigor 5 (6/7/7/6).

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 3 (2/3/0/3) e Autocontrole 5.

Habilidades Mentais: Erudição 4, Informática 2, Investigação 5, Medicina 3, Ocultismo 5, Ofícios 4 e Política (Uratha) 5.

Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de Fogo 3, Briga 5, Dissimulação 5, Esportes 5 e Sobrevivência 5.

Habilidades Sociais: Astúcia (Insinuação) 5, Empatia 4, Expressão (Uivos) 3, Intimidação (Olhares Ameaçadores) 4, Manha 5 e Persuasão 3.

Vantagens: Aliados (Alfas das Alcatéias Locais) 2, Bom Senso, Contatos (Indústria Armamentista, Novos Ricos) 2, Desarme, Esquiva [Briga], Fetiche 2, Fonte de Inspiração, Idiomas (Primeira Língua), Recursos 4 e Totem 4.

Instinto Primitivo: 6.

Força de Vontade: 9.

Harmonia: 5.

Essência máx./Por turno: 15/3.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Ira.

Vitalidade: 9 (11/13/12/9).

Iniciativa: 10 (10/11/12/12).

Defesa: 5 (todas as formas).

Deslocamento: 14 (15/18/21/19).

Renome: Glória 3, Honra 4, Pureza 3 e Sagacidade 3.

Dons: (1) Conhecer o Nome, Língua Solta, Odor Verdadeiro, Rastro da Maldade, Rosnado de Alerta e Transformação Parcial; (2) Areia nos Olhos, Ladrão de Peles, Rosnado Imperioso e Sentença de Luna; (3) Presas de Prata e Voz de Comando; (4) Domar a Rebeldia.

Rituais: 5. **Ritos:** qualquer um descrito no Capítulo Dois.

Rachel Snow vem de uma antiga e distinta estirpe de Senhores das Tempestades norte-americanos. Nasceu em Colorado Springs e sua família está envolvida com as diversas indústrias armamentistas que se estabeleceram no estado (alguns moradores brincam que, para cada bomba que explodiu no Iraque durante a Guerra do Golfo, os Snow ganharam mil dólares). Apesar de não possuírem nenhuma das principais fornecedoras, como a Boeing ou a Martin Marietta, os Snow e suas empresas fornecem peças e prestam serviços para todas elas. Rachel acredita fervorosamente na responsabilidade pessoal e detesta a idéia de dever alguma coisa a alguém. Durante anos, ela liderou expedições nos territórios em volta de Denver para desferir ataques precisos contra os agentes de Gurdilag que operavam por ali e impediu que a invasão se espalhasse. Sua experiência e inteligência tornaram os Ecos do Trovão um recurso inestimável para o esforço de guerra de Roman. Ela deu todo o apoio à tentativa do grupo de retomar Denver, o que fez com que sua recusa em ajudar Roman a criar uma aliança intertribal parecesse uma traição (do ponto de vista dele). Ela insiste que só apoiou o conflito propriamente dito. Na verdade, o conflito entre os Uratha que sobreviveram à batalha irá, por sua vez, fazer dos sobreviventes guerreiros melhores. Desde a reconquista de Denver, a alcatéia de Rachel Snow continua a procurar conflitos e, quando necessário, a instigá-los. Em segredo, ela encoraja os dois lados dos confrontos e recompensa generosamente os vitoriosos.

A família Snow, um clã extenso no qual corre o sangue dos Senhores das Tempestades, tem ramos oriundos do mundo todo. Rachel descende de um ramo que tem laços fortes com a América do Sul. Tem pele cor de oliva, olhos negros e cabelos bem curtos (para não serem agarrados em combate), mas elegantes. Ela usa poucas jóias, com a exceção de uma gargantilha-fetiche.

Rachel é forte, confiante e está sempre no comando. Ela usa todas as armas a sua disposição, entre elas a astúcia e a malícia, para ganhar ainda mais força, seja para si ou para sua alcatéia. É uma guerreira poderosa, mas sabe que nem todas as batalhas são travadas com garras e klaives. Ela se sente igualmente à vontade usando as palavras como armas.

A Alcatéia Nova Esperança

Uma das idéias de Roman para semear uma cooperação maior entre as Tribos da Lua foi fazer contato com alcatéias multitribais jovens e estimulá-las a procurar territórios nas Rochosas. Roman acredita que a diversidade tribal pode levar a uma síntese de novas idéias e modos de pensar.

A alcatéia multitribal que veremos a seguir, que se denomina Nova Esperança, é formada por lobisomens recém-saídos da iniciação e foi uma das primeiras a aceitar o convite de Roman, que tenta exemplificar seus ideais de cooperação e companheirismo por meio desses lobisomens; contudo, Rachel Snow tem como projeto pessoal fazê-los "crescer e prestar atenção naquilo que realmente importa". Quanto aos integrantes da Nova Esperança propriamente ditos, eles prefeririam ser deixados em paz para que pudessem demarcar o território, selar algumas alianças sinceras e espalhar sua fama.

Além de seu alfa, Jack "Suplício de Espinhos" Kinneson, a Nova Esperança também é formada por Arden Kantner (um Ithaeur que Caça nas Trevas), Fred "Câmbio" Niven (um Irraka Mestre do Ferro), Nikki Stone (uma Cahalith e Senhora das Tempestades) e Amy Nove Garras (uma Rahu dos Garras de Sangue). Eles ainda não têm um totem.

Jack "Suplício de Espinhos" Kinneson

Augúrio: Elodoth.

Tribo: Sombras Descarnadas.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 2 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 2 (3/5/4/2), Destreza 2 (2/3/4/4) e Vigor 2 (3/4/4/3).

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 2 (1/2/0/2) e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Erudição 3, Informática 1, Investigação (Minúcias) 3, Ocultismo 2, Ofícios 1 e Política (Assembléias) 1.

Habilidades Físicas: Armamento (Lança) 2, Briga 1 e Esportes 1.

Habilidades Sociais: Astúcia (Bolar Armadilhas) 2, Empatia 1, Intimidação 1, Persuasão 2 e Socialização 1.

Vantagens: Fetiche (Lança) 3, Idiomas (Primeira Língua), Mente Meditativa e Mentor.

Instinto Primitivo: 1.

Força de Vontade: 6.

Harmonia: 7.

Essência máx./Por turno: 10/1.

Virtude: Temperança.

Vício: Preguiça.

Vitalidade: 7 (9/11/10/7).

Iniciativa: 5 (5/6/7/7).

Defesa: 2 (todas as formas).

Deslocamento: 9 (10/13/16/14).

Renome: Honra 1, Sabedoria 1 e Sagacidade 1.

Dons: (1) Odor Verdadeiro, Proteção contra Seres Humanos e Rastro da Maldade.

Rituais: 1. **Ritos:** (1) Rastro Compartilhado e Rito de Dedicação.

Jack foi um garoto de classe média e bem de vida em Colorado Springs. A única coisa que sabia a respeito do pai era que o homem "trabalhava no exterior para o governo" — pelo menos era o que a mãe de Jack dizia. Certa noite, na saída de um show de rock no anfiteatro do *Red Rocks Park*, em Denver, ele teve a sensação de que era seguido, mas não viu nada. A caminho de casa, um furgão com os faróis apagados quase o jogou para fora da estrada, seguiu em frente a toda a velocidade, fez a volta e partiu para cima do Honda que Jack havia pedido emprestado. Não bateram por muito pouco, mas ouviu-se um baque no teto. O metal rangeu e uma mão delicada e muito branca arrancou a capota. Parecia uma mocinha de dezesseis anos, mas os olhos eram vermelhos e a boca estava repleta de dentes negros, afiados e recurvos. Jack perdeu o controle do carro e o veículo atravessou uma cerca. Ele perdeu a consciência durante um segundo, mas voltou a si sentindo muita dor, imobilizado pela criatura. Antes que Jack conseguisse entender o que estava acontecendo, uma enorme pata branca jogou a coisa para longe dele, uma imensa cabeça de lobo apareceu e o encarou. O monstro hesitou um momento, depois mordeu Jack no mesmo ponto que a criatura o havia ferido. Ele desmaiou.

Muitos anos depois, Jack já havia entrado na faculdade, desistido do curso e passado por uma série desastrosa de empregos e relacionamentos fracassados. Sua vida estava fugindo rapidamente ao controle e talvez estivesse levando junto a sanidade dele e, uma noite dessas, ele simplesmente pirou. Jack não recorda (ou não quer admitir) as circunstâncias que o levaram a isso, nem o que fez quando sua Fúria finalmente passou da medida, mas ele acordou em sua cama, na manhã seguinte, com o pai de pé ao lado dele. O pai explicou de quem Jack descendia e disse que nunca lhe ocorrera que o filho pudesse ser um lobisomem como ele, pois havia esperado que a Transformação ocorresse antes (como acontecera a ele, na mocidade). Depois disso, a vida de Jack mudou. Ele tentou voltar para a faculdade e conciliar o estudo com o duro treinamento que seu pai ministrava, mas acabou desistindo novamente. Era preciso abrir mão de alguma coisa, e seu pai (que adotara o nome ritualístico de Crânio de Urso) era mais convincente que qualquer orientador universitário.

Depois de seu Rito de Iniciação, Jack surpreendeu o pai ao aceitar o convite para fazer parte da alcatéia multitribal Nova Esperança, em vez de entrar para a alcatéia de Crânio de Urso, como este esperava. Jack vendeu a idéia como a oportunidade de mostrar às outras tribos as antigas tradições respeitadas apenas pelas Sombras Descarnadas. O pai desconfiou que o verdadeiro motivo era ficar longe dele, mas não disse nada. Ele chegou a presentear o filho com uma pequena lança-fetiche quando este completou o Rito de Iniciação.

Hoje Jack tenta conciliar os dois mundos em que vive. Sua alcatéia vê nele um líder, não só por causa de seu augúrio, mas porque ele é mesmo um líder nato. Não é o mais sábio (Arden), nem o mais inteligente (Nikki), nem o mais forte (Câmbio), nem o mais rápido (Amy), mas sabe como usar os pontos fortes da alcatéia para criar um conjunto maior que a soma das partes. Dentre todos os integrantes da alcatéia, ele é o mais "humanizado" por ter tido uma criação suburbana relativamente tranqüila. Ele chega a dar um jeito de assistir a uma ou duas aulas por semestre, tentando terminar a faculdade de psicologia. Sabe que nunca conseguirá cursar medicina nem exercer a profissão, mas quer se formar, pois odeia deixar as coisas por fazer.

Jack tem trinta e poucos anos, mas parece mais velho. Usa roupas escuras e tem uma jaqueta de couro de estimação que conseguiu sobreviver à vida de lobisomem. Tem cabelos grisalhos precoces nas têmporas e olhos azuis e penetrantes. Costuma olhar muito ao redor, sempre atento ao ambiente circundante e, principalmente, aos companheiros de alcatéia. Em forma de lobo, sua pelagem é de um branco intenso.

Jack é o homem dos planos e das idéias. Sem dúvida alguma, ele tem a paixão e o ardor que todos os Uratha possuem, mas ele os ameniza com determinação e perspicácia. Os outros lhe dão ouvido porque ele é capaz de combinar os talentos díspares do grupo e empregá-los de maneiras surpreendentes. Cada um deles pode ser um oponente formidável, mas Jack consegue transformá-los em algo mais. Apesar da alcatéia tê-lo em alta conta, Jack costuma ser mais severo consigo mesmo do que qualquer outra pessoa. Por ser o líder, ele toma cada derrota como uma desonra pessoal, mas, por outro lado, vê todas as vitórias da alcatéia como um esforço coletivo. Sua esperança é um dia ter confiança suficiente em si mesmo para sair da sombra de seu pai e mostrar a todos quem ele realmente é.

Os Punhais Vermelhos

Os Punhais Vermelhos formam, em vários aspectos, o exemplo ideal de alcatéia, não por terem propósitos elevados, e sim porque se preocupam com o território, a caçada e o momento presente. Os Punhais e seus parentes vivem da terra, cultivam e caçam o próprio alimento, mas, nas noites de lua cheia, os Punhais Vermelhos dão uma escapulida para caçar um tipo diferente de presa. Seja um espírito desgarrado que dominou um urso ou campistas que não respeitaram a regra de "nada tire, a não ser fotografias; nada deixe, a não ser pegadas", os Punhais Vermelhos caçam os invasores com grande fervor.

Os Punhais Vermelhos têm um pacto com os Ecos do Trovão. Os Punhais concordam em atender aos pedidos de ajuda dos Ecos em troca do acesso a equipamentos que, sozinhos, os Punhais não conseguiriam obter. A alcatéia ainda tem de pagar por essa aparelhagem, usando o dinheiro e os cartões de crédito tomados das presas humanas que acabam abatendo, ou prestando favores, como os Ecos acharem melhor. Ocasionalmente, os Punhais Vermelhos trabalham para outras alcatéias, bancando os guardiões temporários quando esses lobisomens precisam deixar seus respectivos territórios. Não gostam de usar seus talentos em troca de algo tão vil como o dinheiro e, portanto, geralmente é possível encontrá-los fora de seu território somente quando seus cofres estão quase vazios ou quando precisam de algum equipamento especial.

Além do alfa, conhecido simplesmente como o Chefe, a alcatéia dos Punhais Vermelhos, composta exclusivamente de Garras de Sangue, tem como integrantes: Gregal (Rahu), Fantasma (Irraka), Mateiro (Irraka) e Creque (Cahalith). O totem da alcatéia é Lobo Furtivo, e o grupo tem sua base de operações num recinto pequeno e fácil de ignorar perto da fronteira entre os estados do Colorado e do Wyoming.

Chefe

Augúrio: Cahalith.

Tribo: Garras de Sangue.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 3 e Perseverança 4.

Atributos Físicos: Força 3 (4/6/5/3), Destreza 4 (4/5/6/6) e Vigor 4 (5/6/6/5).

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 3 (2/3/0/3) e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Ciências 1, Erudição 1, Investigação (Linguagem Corporal) 1, Medicina 1, Ocultismo 1 e Ofícios (Veículos) 3.

Habilidades Físicas: Armamento (Facas) 2, Armas de Fogo (Fuzis) 4, Briga (Truques Sujos) 3, Condução (Tração nas Quatro) 1, Dissimulação (Camuflagem) 2, Esportes (Arremesso) 3, Furto 2 e Sobrevivência (Orientação) 3.

Habilidades Sociais: Astúcia 2, Intimidação 3 e Persuasão 2.

Vantagens: Contatos (Sobrevivencialistas, Veteranos das Forças Armadas) 2, Idiomas (Primeira Língua, Russo, Espanhol), Recursos 2 e Totem 2.

Instinto Primitivo: 3.

Força de Vontade: 7.

Harmonia: 5.

Essência máx./Por turno: 12/1.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Orgulho.

Vitalidade: 9 (11/13/12/9).

Iniciativa: 7 (7/8/9/9).

Defesa: 3 (todas as formas).

Deslocamento: 12 (13/16/19/17).

Renome: Glória 3 e Pureza 1.

Dons: (1) As Palavras Certas, Percepção Coletiva e Rebimboca da Parafuseta; (2) Camaradagem e Resistência à Dor; (3) Líder de Verdade.

Rituais: 2. **Ritos:** (1) Banimento de Seres Humanos, Rastro Compartilhado, Rito de Dedicação e Rito Fúnebre; (2) Consagração da Pedra de Toque e Sangue Purificado.

Chefe tem a tarefa nada invejável de botar na linha um bando furioso de lobisomens com excesso de testosterona. E ele adora o que faz. Chefe serviu duas vezes como fuzileiro naval e, durante uma missão "extra-oficial" na Colômbia, combatendo na "Guerra ao Narcotráfico", ele perdeu todos os seus homens, vitimados pelo fogo inimigo. Perfurado por várias balas, ele foi acometido pela Primeira Transformação e, num piscar de olhos, tornou-se a gloriosa máquina de combate que sempre quis ser. Quando voltou a si, estava coberto de sangue e cercado por cadáveres mutilados. Ele voltou aos Estados Unidos e foi dispensado sem mais alarde. Sua conduta o teria levado a uma corte marcial se a missão não fosse extra-oficial. Logo depois de sua dispensa, ele descobriu o resto da verdade sobre si mesmo.

Chefe não se apega muito às armas tradicionais de antigamente: esse negócio de espadas e lanças nunca foi muito com ele. Às vezes ele tem saudade daqueles tempos de chumbo grosso e queimaduras de pólvora, mas nem mesmo ele consegue se obrigar a ficar de pé e atirar quando todos os seus instintos gritam para que ele assuma a forma Gauru e estraçalhe a presa. Na forma humana, Chefe tem todo o jeito de soldado. Os ombros largos, o cabelo cortado à escovinha e a eterna posição de "descansar" deixam isso bem claro para todo mundo, a não ser os mais distraídos.

Anjos da Chaga

A alcatéia dos Anjos da Chaga tem uma história que remonta ao fim dos anos 1940, quando os primeiros integrantes combateram um poderoso espírito-estrada que havia se empanturrado com os acidentes horríveis que aconteciam numa curva da região. Os Anjos da Chaga formam uma das mais antigas alcatéias de Garras de Sangue ainda em atividade, graças a sua prática de procurar continuamente por novos membros. Os Anjos reivindicam como seu protetorado uma rede de estradas interestaduais que ziguezagueia pelas Montanhas Rochosas. Eles correm as rodovias, sempre à procura de um novo desafio. Por questões práticas, nem sempre desafiam todo e qualquer lobisomem que passe por uma de "suas" estradas, mas fazem questão de demarcar seu território e infernizar de todas as maneiras possíveis as alcatéias em viagem que não respeitam os limites do território.

Entre os seres humanos, os Anjos da Chaga parecem ser um bando de motoqueiros mal-encarados, só que muito mais apavorantes em carne e osso do que qualquer outra gangue de motociclistas. Até mesmo os molengas da cidade grande notam a diferença.

Além do alfa, Jerry "Duke" Needham, a alcatéia é formada por Coral (Irraka Garra de Sangue), Martelim (Ithaeur Mestre do Ferro), Fogo do Inferno (Rahu Garra de Sangue) e Fumaça (Irraka Garra de Sangue). Seu totem é Guepardo Faminto.

Jerry "Duke" Needham

Augúrio: Elodoth.

Tribo: Garras de Sangue.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 3 e Perseverança 2.

Atributos Físicos: Força 3 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5) e Vigor 3 (4/5/5/4).

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 2 (1/2/0/2) e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Investigação (Ocultar Cenas de Crimes) 2, Ocultismo 2 e Ofícios (Motocicletas) 2.

Habilidades Físicas: Armamento (Correntes) 2, Armas de Fogo (Pistolas) 2, Briga 4, Condução (Motocicletas, Proezas) 4, Dissimulação 2, Esportes 2, Furto 2 e Sobrevivência 1.

Habilidades Sociais: Astúcia (Engambelar) 3, Empatia 2, Expressão 2, Intimidação 2, Manha (Gangues) 3, Persuasão 2 e Socialização (Bares de Motoqueiros, Viajantes nas Estradas) 3.

Vantagens: Ás do Volante, Contatos (Gangues de Motoqueiros, Galera das Paradas de Caminhoneiros) 2, Fetiche (Motocicleta) 5, Idiomas (Primeira Língua, Espanhol), Reflexos Rápidos 2 e Totem 2.

Instinto Primitivo: 3.

Força de Vontade: 6.

Harmonia: 6.

Essência máx./Por turno: 12/1.

Virtude: Justiça.

Vício: Luxúria.

Vitalidade: 8 (10/12/11/8).

Iniciativa: 9 (9/10/11/11), Reflexos Rápidos inclusos.

Defesa: 3 (todas as formas).

Deslocamento: 11 (12/15/18/16).

Renome: Glória 1, Honra 3 e Sabedoria 1.

Dons: (1) As Palavras Certas, Conhecer o Nome, Odor Verdadeiro e Rastro da Maldade; (2) Bênção do Viajante e Camaradagem; (3) Líder de Verdade.

Rituais: 2. **Ritos:** (1) Rastro Compartilhado, Rito de Dedicação e Rito Fúnebre; (2) Bênção da Caçada Espiritual.

Jerry "Duke" Needham é o alfa mais recente dos Anjos da Chaga e integrante de segunda geração da alcatéia. Faz parte dos Anjos da Chaga desde meados da década de 1980 e tornou-se alfa em 1996, quando Manzorra pereceu num arranca-rabo com espíritos-estradas homicidas. Apesar de ter avidez e agressividade excessivas, ele as compensa com a perceptividade apurada de um líder nato. Parece ser o interiorano de fala mansa, mas não se engane: ninguém vira alfa de alcatéia bancando o pacifista estúpido. Duke é capaz de passar de um sorriso dengoso para um rosnado num piscar de olhos, e seu bom humor costumeiro desaparece quando ele é provocado.

Ele não tem um pingo de paciência com policiais que abusam da autoridade, mas permite que alguns membros honestos da polícia estadual bebam cerveja com ele e se gabem disso para os colegas. E, apesar das proezas temerárias com sua amada Harley Davidson, Duke despreza aqueles que colocam os viajantes em risco nas estradas *dele*. Não foram poucos os legistas que encontraram, em locais de acidentes, cadáveres com elevados níveis de álcool no sangue e ferimentos inexplicáveis e nada condizentes com o que normalmente se espera de um desastre automobilístico.

Duke tem quarenta e poucos anos, rosto curtido de sol e alguns fios grisalhos na cabeleira negra. Tem um sorriso contagiante, uma habilidade invejável com as mulheres e sotaque texano. É raro vê-lo sem a característica jaqueta de motoqueiro, coberta de símbolos comuns e arcanos. Na forma lupina, é um lobo cinzento que geralmente tem o mesmo brilho no olhar que sua forma Hishu.

A Família Pickering

Os Pickering vivem em Colorado Springs praticamente desde a fundação da cidade. Os mais velhos lembram de certas histórias, segundo as quais a família foi para o Colorado depois de ser expulsa de uma cidadezinha em Massachusetts. A maioria dos vizinhos não acredita nessas coisas, mas nem por isso deixa de apertar o passo diante da mansão da família. Os Pickering são ricos e fizeram fortuna no ramo das casas funerárias. Também formam uma célebre família de Sombras Descarnadas e alguns parentes, com ramos espalhados por todos os Estados Unidos e pela Inglaterra, sua pátria ancestral. Os Pickering do Colorado são tradicionalmente reclusos e só participam de algumas assembléias para se manter a par das coisas. Raramente são desafiados por outros lobisomens das Tribos da Lua por questões de território, pois sua reputação como membros influentes da Casa da Morte só não desencoraja os mais idiotas ou os novatos mais desinformados.

Atrás da mansão fica o cemitério da família, onde todos os Pickering da região e seus descendentes são enterrados. Doações em dinheiro convencem alguns parentes a manter a prática; às vezes fazem-se necessárias algumas ameaças. No centro do cemitério fica um mausoléu onde jazem todos os Pickering "legítimos". São apenas quatro paredes, sem telhado, para que o luar banhe os mortos.

Além de seu idoso patriarca e alfa, Obadiah Pickering, esta alcatéia incomum de Sombras Descarnadas é formada por Janet Pickering (Cahalith), Angeni Pickering (Irraka), Morrison Pickering (Elodoth), Ezekiel Smith (um agregado, Rahu e Lobo Fantasma, que se casou com uma moça da família antes de saber no que estava se metendo). Vários parentes mais distantes, sendo alguns de sangue lupino, também podem ser encontrados regularmente na mansão Pickering. O totem que une a alcatéia de Obadiah é conhecido apenas como o Guardião do Limiar, um espírito antigo, conjurado das profundezas tenebrosas do Outro Mundo.

Obadiah Pickering

Augúrio: Ithaeur.

Tribo: Sombras Descarnadas.

Atributos Mentais: Inteligência 4, Raciocínio 3 e Perseverança 5.

Atributos Físicos: Força 2 (3/5/4/2), Destreza 2 (2/3/4/4) e Vigor 2 (3/4/4/3).

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 2 (1/2/0/2) e Autocontrole 4.

Habilidades Mentais: Erudição (História, Arqueologia) 4, Investigação (Enigmas) 4, Medicina (Dissecção) 2, Ocultismo (Fantasmas, Espíritos) 5 e Política (Suborno) 3.

Habilidades Físicas: Armamento 2, Armas de Fogo 1, Briga 2, Dissimulação 2, Furto 2 e Sobrevivência 3.

Habilidades Sociais: Astúcia 3, Empatia 1, Intimidação 3, Persuasão 3 e Trato com Animais 3.

Vantagens: Aparência Surpreendente 4, Conhecimento Enciclopédico, Contatos (Rodas Ocultistas, Gabinete do Xerife) 2, Idiomas (Primeira Língua, Grego, Latim), Mente Meditativa, Recursos 5 e Totem 5.

Instinto Primitivo: 5.

Força de Vontade: 9.

Harmonia: 5.

Essência máx./Por turno: 14/2.

Virtude: Temperança.

Vício: Ira.

Vitalidade: 7 (9/11/10/7).

Iniciativa: 6 (6/7/8/8).

Defesa: 2 (2/3/3/3).

Deslocamento: 9 (10/13/16/14).

Renome: Honra 1, Sabedoria 4 e Sagacidade 3.

Dons: (1) Olhos em Dois Mundos, Percepção da Morte, Proteção contra Predadores, Rastro da Maldade, Rosnado de Alerta; (2) Faca Espectral, Leitura Espiritual, Odor da Mácula, Sentença de Luna; (3) Manto de Dromos, Sonho de Ecos Distantes, Testemunha Morta, Voz de Comando; (4) Leitura da Alma, Palavra do Repouso Eterno.

Rituais: 5. **Ritos:** qualquer rito descrito no Capítulo Dois, bem como ritos secretos e proibidos, conhecidos apenas pelos integrantes da Casa da Morte.

Obadiah Pickering é o patriarca idoso do clã dos Pickering. Hoje perto dos noventa anos (só ele sabe a própria idade), ele ainda tem uma postura imponente. Já não é mais um exemplo de boa saúde, mas é capaz de calar um filhote desordeiro apenas com um olhar ameaçador. O olho que lhe resta já viu belezas e horrores além da imaginação de muitos lobisomens. Quando rapaz, ele percorreu o mundo com uma alcatéia mais jovem, em busca de lugares secretos e proibidos. Num desses lugares, um ninho de Cães Nefandos em Calcutá, ele perdeu o olho esquerdo e a ferida nunca cicatrizou. Ele usa um tapa-olho quando precisa interagir com pessoas comuns (algo muito raro nos dias de hoje), mas expõe a órbita vazia e escura quando está cercado por parentes ou outros lobisomens. Segundo ele, foi um preço justo pelo fim das blasfêmias que testemunhou.

Obadiah rege sua família feito um déspota feudal e ninguém ousa contestá-lo — nem mesmo os outros Uratha. Os Pickering humanos morrem de medo do velho. Obadiah já não tem paciência com ninguém e é famoso por ter acessos de raiva quando uma xícara de café é derramada ou alguma coisa o incomoda. É preconceituoso ao extremo, odeia todas as raças e religiões com a mesma virulência. Os seres humanos são toleráveis e úteis apenas como serviçais e reprodutores. Os outros Uratha, principalmente aqueles que não pertencem às Sombras Descarnadas, já começam bem baixo no conceito do velho, e ele não custa a achar um motivo para detestá-los. Por isso, ele passa a maior parte do tempo sozinho ou em companhia de espíritos que conjura das profundezas do mundo espiritual.

As Três Irmãs

Muitas alcatéias de lobisomens se mudaram para Denver logo depois do conflito com Gurdilag. Uma delas é composta de três Sombras Descarnadas do sexo feminino. Elas adquiriram uma lojinha no calçadão da *Pearl Street* e abriram uma aconchegante livraria especializada. A especialidade da loja não é o ocultismo, como muitos costumam pensar. Nada disso, "Nunca Mais" é uma das principais livrarias do país a trabalhar exclusivamente com a literatura policial. As duas integrantes mais velhas da tríade fazem parte da Casa da Profecia e estão treinando a mais jovem para também se filiar um dia. Foram para Denver quando ouviram falar da pródiga paisagem espiritual que se abriu logo depois que os lobisomens de lá se livraram da influência de Gurdilag.

Park Sun Ae é a alfa da pequena alcatéia. Amanda "Primeira Sombra a Aparecer" Lopez (uma Elodoth das Sombras Descarnadas) e Kim Carlson (uma Rahu das Sombras Descarnadas) são os outros dois membros da tríade. O totem da alcatéia é um espírito conhecido como Hugin, o Corvo.

Park Sun Ae

Augúrio: Ithaeur.

Tribo: Sombras Descarnadas.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 5 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 3 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5) e Vigor 4 (5/6/6/5).

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 4 (3/4/1/4) e Autocontrole 5.

Habilidades Mentais: Erudição (Administração) 1, Investigação 4, Medicina 2, Ocultismo (Fantasmas, Espíritos) 4 e Política 3.

Habilidades Físicas: Armas de Fogo 2, Briga 2, Condução 2, Dissimulação 5 e Sobrevivência 4.

Habilidades Sociais: Astúcia 4, Empatia 3, Intimidação 3, Manha (Fofoca) 5, Persuasão 5 e Socialização 3.

Vantagens: Aliados (pessoas para quem faz profecias) 2, Conhecimento Enciclopédico, Consciência Holística, Contatos (Rodas Ocultistas, Comunidade Coreana-Americana) 2, Fama 1, Fetiche (Alguidar Divinatório) 3, Idiomas (Inglês, Primeira Língua), Mente Meditativa, Recursos 3 e Totem 3.

Instinto Primitivo: 3.

Força de Vontade: 8.

Harmonia: 7.

Essência máx./Por turno: 12/1.

Virtude: Fortaleza.

Vício: Ira.

Vitalidade: 9 (11/13/12/9).

Iniciativa: 8 (8/9/10/10).

Defesa: 3 (3/4/5/5).

Deslocamento: 11(12/15/18/16).

Renome: Glória 1, Honra 2, Pureza 2, Sabedoria 4 e Sagacidade 1.

Dons: (1) Falar com Animais, Olhos em Dois Mundos, Proteção contra Predadores, Rastro da Maldade; (2) Leitura Espiritual, Odor da Mácula, Proteção contra Seres Humanos; (3) Sonho de Ecos Distantes; (4) Leitura da Alma.

Rituais: 5. **Ritos:** qualquer rito descrito no Capítulo Dois, bem como ritos especiais da Casa da Profecia, que ajudam a concentrar suas habilidades divinatórias.

Park Sun Ae nasceu na Coréia do Norte há coisa de um século, e a penúria levou sua família a abandoná-la nos rochedos certa noite. De manhã, porém, eles a encontraram envolta em mantas quentinhas, feliz e contente sobre uma cesta de comida. A família agradeceu todos os deuses que conhecia e certificou-se de que Sun seria bem alimentada e cuidada daí em diante, até ela desaparecer no meio da noite aos catorze anos. Em seguida, Sun percorreu o mundo com sua nova família, uma alcatéia nômade de lobisomens, até que chegou o momento de passar pelo Rito de Iniciação e, por fim, formar sua própria alcatéia.

Park Sun Ae é hoje uma coreana idosa, mas aparenta ser muito mais jovem do que sua idade cronológica indica. Ela raramente fala inglês, preferindo sua língua materna, o coreano. Ela também fez reputação como profetisa, apesar de ter pouca paciência com os lobisomens que vão ao território de sua alcatéia esperando que ela lhes revele o futuro.

Os Filhos Orgulhosos da Montanha

Dizem que mesmo antes da humanidade colocar os pés na América do Norte, uma alcatéia de Uratha, chamada os Filhos Orgulhosos da Montanha, já protegia um antigo locus numa montanha desconhecida pelos seres humanos, supostamente localizada no atual Parque Nacional das Montanhas Rochosas. Na Primeira Língua, o lugar tem o nome de *Sakendar Isi*, que significa "Montanha Guardiã" ou "Montanha a Ser Guardada". Usando ritos e Dons, as alcatéias herdeiras, que tomaram o nome de Filhos Orgulhosos da Montanha, mantiveram o lugar pouco explorado. Com a cooperação d'Aqueles que Caçam nas Trevas e por meio de acordos com as outras tribos, o lugar continua a ser um dos loci mais poderosos da América do Norte. Há quem acredite que o local é sagrado e que as alcatéias o protegem em virtude de sua força. Outros crêem que uma criatura terrível foi encarcerada dentro ou abaixo da montanha e que a função dos Filhos Orgulhosos é mantê-la aprisionada. Seja como for, os guardiões nada revelam.

A alcatéia que hoje leva esse nome tem, acreditem se quiser, quinze integrantes, um tributo ao valor que se dá a *Sakendar Isi* e às habilidades de seu aclamado líder, Alma de Ferro. A tensão social provocada por um número tão grande de lobisomens numa alcatéia é terrível e, para lidar com isso, os Filhos costumam passar boa parte de seu tempo separados em três subdivisões menores. Além do alfa, estão entre os cinco integrantes mais velhos e respeitados dessa alcatéia: Sangram Maruda (Cahalith que Caça nas Trevas), Olho e Garra da Águia (Irraka que Caça nas Trevas), Steven "Primeiro Defensor do Céu" Cullum (Rahu que Caça nas Trevas) e Josie Traz-Chuva (Ithaeur que Caça nas Trevas). O totem da alcatéia é um espírito conhecido apenas como Coração da Montanha.

Alma de Ferro

Augúrio: Elodoth.

Tribo: Aqueles que Caçam nas Trevas.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 4 e Perseverança 7.

Atributos Físicos: Força 4 (5/7/6/4), Destreza 3 (3/4/5/5) e Vigor 4 (5/6/6/5).

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 3 (2/3/0/3) e Autocontrole 5.

Habilidades Mentais: Erudição 2, Investigação 2, Medicina 2, Ocultismo 2 e Política (Uratha, Aqueles que Caçam nas Trevas) 3.

Habilidades Físicas: Armamento (Katar) 4, Armas de Fogo 1, Briga (Dalu) 4, Condução 1, Dissimulação (Natureza) 3, Esportes 4, Furto 1 e Sobrevivência 3.

Habilidades Sociais: Astúcia (Disfarçar Emoções, Detectar Mentiras, Eludir) 3, Empatia 1, Expressão (Uivos) 1, Intimidação 2, Persuasão (Discursar) 2, Socialização (Assembléias) 2 e Trato com Animais (Lobos) 2.

Vantagens: Aparência Surpreendente 2, Contatos (Outros que Caçam nas Trevas) 1, Fetiche (Katar-Klaive) 5, Fonte de Inspiração, Idiomas (Arapaho, Alemão, Primeira Língua, Francês, Italiano, Russo, Espanhol), Reflexos Rápidos 1 e Totem 3.

Instinto Primitivo: 7.

Força de Vontade: 9.

Harmonia: 8.

Essência máx./Por turno: 20/5.

Virtude: Prudência.

Vício: Orgulho.

Vitalidade: 9 (11/13/12/9).

Iniciativa: 9 (9/10/11/11), Reflexos Rápidos inclusos.

Defesa: 3 (3/4/4/4).

Deslocamento: 12 (13/16/19/17).

Renome: Glória 2, Honra 4, Pureza 4, Sabedoria 3 e Sagacidade 2.

Dons: (1) Falar com Animais, Golpe Esmagador, Odor Verdadeiro, Proteção contra Predadores; (2) Proteção contra Seres Humanos, Rosnado Imperioso, Salto Possante; (3) Aura de Trégua, Comunhão com a Floresta, Laceração do Ferro, Proteção contra a Tecnologia; (4) Alimentar a Fúria.

Rituais: 5. **Ritos:** qualquer rito descrito no Capítulo Dois, além de ritos especiais conhecidos apenas pelo alfa dos Filhos Orgulhosos da Montanha, empregados para proteger *Sakendar Isi*.

Alma de Ferro é uma figura influente e enigmática que poucos lobisomens de outras tribos, fora os *Meninna*, terão a chance de encontrar um dia. Muitos Cahalith o enaltecem com canções e, portanto, seus feitos são bem conhecidos, mesmo que o homem em si não seja. Alma de Ferro é filho da antiga alfa dos Filhos Orgulhosos da Montanha, Mais Forte que o Vento. Ele correu o mundo numa alcatéia multitribal durante muitos anos e por isso é experiente e culto. Quando sua mãe estava para morrer, ele voltou à montanha e a desafiou. Ela lutou com vigor e valentia, mas não havia dúvida quanto a quem seria o vencedor. Depois da batalha, acompanhada por Alma de Ferro, ela entrou nas cavernas profundas que ficam sob o locus. Ali, Alma de Ferro aprendeu os segredos e o propósito do locus. Em seguida, sua mãe partiu para as imensidões espirituais e nunca mais foi vista.

Os alfas anteriores dos Filhos Orgulhosos da Montanha impunham as interdições do território com um zelo mortífero, mas hoje os lobisomens temerários que tentam entrar no território são *meramente* surrados e mandados para casa. Usando os segredos que Alma de Ferro descobriu em suas viagens pelo mundo, as defesas espirituais do locus são as mais fortes já vistas nos últimos séculos.

Alma de Ferro é baixo, tem apenas 1,65 metro de altura. Mas pouca gente repara nisso, pois sua simples presença e carisma costumam ser avassaladores. Sua pele tem a cor do ébano e ostenta chamativos glifos e tatuagens Uratha. Ele raspa a cabeça e não usa barba. Sua voz é grave e suave, dotada de um sotaque quase musical. Ele parece temível, mas sua voz é capaz de deixar as pessoas instantaneamente à vontade ou de aterrorizar um Rahu furioso. Ele sorri com freqüência, mas não mostra os dentes, a menos que queira lançar um desafio. Costuma usar roupas de campo, capazes de resistir às intempéries de um dos lugares mais selvagens da Terra, mas, quando deixa a montanha a negócios, ele veste o que for mais apropriado.

Sombra de Fogo e Fumo

Os Caçadores da alcatéia Sombra de Fogo e Fumo são bem conhecidos nas Montanhas Rochosas e, ao contrário de muitos de seus irmãos, eles sabidamente se afastam bastante de seu lar no sul do Colorado. Não costumavam proteger simplesmente o território: procuravam qualquer um que fosse responsável por ameaças a seus domínios e resolviam o problema de uma vez por todas. É compreensível que essa prática tenha angariado algumas inimizades entre os lobisomens da região, que acreditavam que os métodos da alcatéia eram excessivamente radicais e poderiam revelar a existência dos Uratha. A alcatéia sempre foi uma "turma esquisita" e todos os integrantes decidiram renunciar a seus nomes humanos em favor de uma identidade totalmente nova. Apesar da tradição de adotar nomes Uratha, a maioria de seus vizinhos não vê isso como um bom sinal. Por outro lado, seus triunfos freqüentes fazem deles uma inspiração para os lobisomens jovens e ansiosos para provar o próprio valor.

Contudo, na última década, a alcatéia perdeu sua Cahalith, Uivo Insistente de Perigo, num confronto com os Reis Predadores. Usando táticas avançadas e um bom planejamento, os Reis atraíram a alcatéia para uma emboscada formada por dois grupos de guerreiros. Somente com o sacrifício de Uivo Insistente de Perigo é que o resto dos companheiros conseguiu escapar. Agora, a alcatéia desfalcada se esconde em seu território, lamentando a perda e cada vez mais receosa de se arriscar além das fronteiras.

No meio do território há um carvalho jovem, que brotou de uma semente encontrada pela alcatéia quando procurava um locus, anos atrás. Depois de consultar os presságios, a alcatéia plantou a semente e tem cuidado da árvore desde então. Há uma pequena caverna ali perto, onde os companheiros costumam manter uma fogueira ritualística, mas eles já foram mais cuidadosos no passado no que toca a não deixar a chama se apagar.

Além do alfa, Brado de Guerra da Noite, os outros integrantes da alcatéia são: Murmúrio Enregelante do Riso (Irraka), Centelha Furiosa do Inferno (Rahu) e Fardo Extremo das Estações (Ithaeur). Seu totem é um espírito chamado Lobo que Arde de Cólera, mas essa ardência arrefeceu um pouco, pois o pesar pela perda de Uivo Insistente do Perigo ameaça assoberbar a alcatéia.

Brado de Guerra da Noite

Augúrio: Elodoth.

Tribo: Aqueles que Caçam nas Trevas.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 4 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 3 (4/6/5/3), Destreza 3 (3/4/5/5) e Vigor 4 (5/6/6/5).

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 2 (1/2/0/2) e Autocontrole 2.

Habilidades Mentais: Medicina (Lobo) 2 e Ocultismo (Espíritos da Natureza) 2.

Habilidades Físicas: Armamento (Klaive) 2, Briga 4, Dissimulação (Natureza) 3, Esportes (Corrida) 3, Furto 3 e Sobrevivência (Caçar) 4.

Habilidades Sociais: Astúcia 2, Empatia 1, Expressão 2, Intimidação 3, Persuasão 3, Socialização 1 e Trato com Animais 3.

Vantagens: Fetiche (Espada-Klaive) 4, Fonte de Inspiração e Totem 2.

Instinto Primitivo: 4.

Força de Vontade: 5.

Harmonia: 6.

Essência máx./Por turno: 13/2.

Virtude: Justiça.

Vício: Preguiça.

Vitalidade: 9 (11/13/12/9).

Iniciativa: 5 (5/6/7/7).

Defesa: 3 (3/4/4/4).

Deslocamento: 11 (12/15/18/16).

Renome: Glória 2, Honra 3, Pureza 3 e Sagacidade 1.

Dons: (1) As Palavras Certas, Falar com Animais, Proteção contra Predadores, Rastro da Maldade; (2) Crescimento Vegetal, Proteção contra Seres Humanos; (3) Comunhão com a Floresta.

Rituais: 2. **Ritos:** (1) Banimento de Seres Humanos, Rastro Compartilhado, Rito Fúnebre; (2) Consagração da Pedra de Toque, Convocação de Seres Humanos, Rito de Contrição.

Brado de Guerra da Noite entregou-se ao pesar. A perda de um companheiro de alcatéia é sempre difícil para os Uratha, mas Uivo Insistente era seu beta, e os dois eram tão íntimos que não há palavras humanas para descrever essa relação. Ela era sua confidente, a melhor amiga e a voz da razão. Brado (como geralmente o chamam, para simplificar) é um gênio tático que tem uma compreensão instintiva do combate, mas era Uivo Insistente quem planejava as estratégias de longo prazo e ditava o norte da alcatéia. Brado recuperou-se dos ferimentos provocados pelas klaives dos Reis Predadores, mas a perda e o *fracasso* ainda o machucam por dentro feito um espinho de prata. Pode ser que sua alcatéia, em termos físicos, esteja pronta para contra-atacar os lobisomens que tiraram a vida de Uivo Insistente, mas Brado não sabe muito bem como desferir o ataque. O guerreiro, antes tão seguro de si, perdeu seu sangue frio e talvez esteja prestes a enlouquecer de raiva. Por ora, ele disfarça sua indecisão com o estoicismo, mas o resto da alcatéia anda impaciente e ansiosa para fazer alguma coisa.

Na forma Urhan, Brado é um lobo negro de "meias" brancas. Uma extensa mecha de pêlos brancos cresceu em seu flanco, delineando a cicatriz deixada pelas garras dos Reis Predadores. Na forma humana, é um caucasiano alto, de cabelos negros e desgrenhados, que chegam até o meio das costas. Hoje ele raramente sorri, e nem mesmo a satisfação da batalha é capaz de fazê-lo palpitar.

A Alcatéia de Céu Encrespado

O apelo de Max Roman para que se formassem alcatéias multitribais teve um certo êxito. A alcatéia Nova Esperança ficou mais ou menos famosa por conseguir ignorar as diferenças tribais e funcionar bem como grupo (ao menos quan-

do Roman se esforça para destacar o que a alcatéia anda fazendo). No entanto, a cada êxito correspondem alguns fracassos. Os membros desta alcatéia multitribal recém-formada andam com muita dificuldade para superar suas diferenças e criar os laços que transformam um grupo de indivíduos numa alcatéia. Estes cinco lobisomens decidiram se unir não porque tivessem um vínculo emocional comum ou um mesmo objetivo, mas simplesmente porque acreditavam no sonho de Max Roman, o que talvez não seja suficiente. O meticuloso processo de seleção que adotaram a fim de criar uma alcatéia abençoada não está se revelando muito feliz.

A alcatéia é formada pelo alfa, Robert "Céu Encrespado" Fiero, Kelly Sadler (Ithaeur das Sombras Descarnadas), Olhar Vigilante da Noite (Irraka que Caça nas Trevas), Santayana (Cahalith e Mestre do Ferro) e Tornado Cross (Rahu e Senhor das Tempestades). O totem da alcatéia é Truta Saltadora.

Céu Encrespado

Augúrio: Elodoth.

Tribo: Mestres do Ferro.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 2 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 2 (3/5/4/2), Destreza 2 (2/3/4/4) e Vigor 2 (3/4/4/3).

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 2 (1/2/0/2) e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Ciências (Astronomia) 2, Erudição 2, Informática (Ciberpirataria) 2, Investigação 2, Medicina 2 e Ocultismo (Astrologia) 1.

Habilidades Físicas: Armamento 1, Briga (Dalu) 2, Condução 1, Esportes 2 e Sobrevivência 1.

Habilidades Sociais: Empatia (Motivos) 2 e Persuasão 2.

Vantagens: Idiomas (Primeira Língua), Mentor 4, Recursos 2 e Totem 1.

Instinto Primitivo: 1.

Força de Vontade: 6.

Harmonia: 7.

Essência máx./Por turno: 10/1.

Virtude: Fé.

Vício: Preguiça.

Vitalidade: 7 (9/11/10/7).

Iniciativa: 5 (5/6/7/7).

Defesa: 2 (todas as formas).

Deslocamento: 9 (10/13/16/14).

Renome: Honra 1, Sabedoria 1 e Sagacidade 1.

Dons: (1) Conhecer o Nome, Odor Verdadeiro e Rastro da Maldade.

Robert Fiero acredita no sonho de unidade intertribal de Max Roman. Max tem sido seu mentor e tutor desde que o jovem Mestre do Ferro passou pela Primeira Transformação há um ano. Ensinaram a Robert que a tolerância é a única coisa que permitirá às Tribos da Lua assumir de fato seu papel de guardiões reconhecidos do Dromo. O que nunca lhe ensinaram foi como realizar esse sonho. Ele imaginou que a coisa simplesmente aconteceria se os outros lobisomens de sua alcatéia acreditassem no sonho, mas não aconteceu — e os colegas não acreditam, não de verdade.

Ele tenta ser o líder de sua alcatéia, mas os outros nem sempre seguem suas instruções. Roman disse-lhe que levaria tempo, mas não está funcionando. Céu Encrespado fala, e fala, até ficar rouco. O problema é que ele nunca lidera e, apesar de algumas alcatéias intertribais se entenderem facilmente, outras exigem uma mão mais firme.

Quando não está tentando desesperadamente manter a alcatéia unida, Céu Encrespado estuda com Tycho Champlain. Astrônomo amador antes da Primeira Transformação, Robert está estudando os aspectos mais místicos do céu noturno.

Céu Encrespado tem apenas dezoito anos. O sorriso amável anda meio cansado ultimamente. Ele tem cabelos negros e encaracolados que as mulheres adoram acariciar, veste-se com apuro e tem um bom olho para escolher roupas elegantes.

Lua Negra Radical

Lua Negra Radical é uma alcatéia recém-criada de Senhores das Tempestades, todos mais ou menos recém-saídos de seus Ritos de Iniciação. Por algum motivo, eles decidiram ficar famosos caçando vampiros nos centros urbanos compreendidos pelas Rochosas — quanto mais antigos e poderosos forem os chupa-sangues, melhor. Seus mentores e vizinhos pediram mais de uma vez para que eles não brigassem com os vampiros (pelo menos não até ganharem mais idade e força), mas a Lua Negra Radical já abateu cinco chupa-sangues perdidos e está feliz demais com o sucesso para parar agora.

Apesar de seus métodos terem obtido êxito, esses lobisomens angariaram a ira de outras alcatéias. Inábeis na área espiritual, eles concentraram suas batalhas no reino físico. Apesar do sucesso inquestionável, o foco nas caçadas urbanas deixou o território às moscas, espiritualmente falando.

Outras alcatéias próximas tentaram usar isso como justificativa para tomar parte do território da Lua Negra, mas, quando se vêem diante de uma ameaça, os jovens Senhores das Tempestades tipicamente respondem com excesso de força.

Em virtude de uma troca de favores com os Ecos do Trovão, a Lua Negra Radical é proprietária de um pequeno armazém industrial, usado como moradia e base de operações. Os lobisomens que vivem ali escolheram apelidos que, a seus ouvidos, soam maneiros ou ameaçadores (mas os anciões e vizinhos não parecem intimidados nem impressionados). Seu alfa é um Rahu chamado Moriarty e, entre os demais, estão: Zum (Ithaeur), Andarilho do Fogo (Elodoth), Gibson (Irraka) e Solo (um frívolo Cahalith). O espírito totêmico desse grupo excêntrico e imaturo é Tubarão Voraz.

Moriarty

Augúrio: Rahu.

Tribo: Senhores das Tempestades.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 2 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 2 (3/5/4/2), Destreza 3 (3/4/5/5) e Vigor 3 (4/5/5/4).

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 2 (1/2/0/2) e Autocontrole 2.

Habilidades Mentais: Erudição 1, Investigação 2, Medicina 1, Ocultismo (Vampiros) 2 e Política (Uratha) 1.

Habilidades Físicas: Armamento (Klaive) 3, Armas de Fogo (Espingarda) 3, Briga (Gauru) 3, Dissimulação 2, Esportes 2, Furto 1 e Sobrevivência 1.

Habilidades Sociais: Intimidação 2 e Manha 2.

Vantagens: Contatos (Submundo de Denver) 1, Fetiche 2, Idiomas (Primeira Língua), Recursos 3 e Totem 2.

Instinto Primitivo: 2.

Força de Vontade: 5.

Harmonia: 5.

Essência máx./Por turno: 11/1.

Virtude: Justiça.

Vício: Orgulho.

Vitalidade: 8 (10/12/11/8).

Iniciativa: 5 (5/6/7/7).

Defesa: 2 (todas as formas).

Deslocamento: 10 (11/14/17/15).

Renome: Glória 1, Honra 1 e Pureza 2.

Dons: (1) As Palavras Certas, Lucidez, Rosnado de Alerta, Transformação Parcial; (2) Sentença de Luna, Sintonia.

Rituais: 1. **Ritos:** (1) Banimento de Seres Humanos, Rastro Compartilhado e Rito de Dedicação.

Moriarty não usa nenhum outro nome, tanto na sociedade humana quanto entre os Uratha. Ele gosta do som da palavra, bem como de sua suposta e implícita aura ameaçadora. Prestes a completar meros dezessete anos, Moriarty se vê como um herói enigmático saído das telas do cinema, e a sua alcatéia como um bando de desajustados proscritos que costuma obter resultados. Para ele, os monstros que combate são tão reais quanto os personagens de um *videogame*, e pode-se dizer o mesmo dos transeuntes apanhados no fogo cruzado. Se as outras alcatéias não aprovam suas ações (e não aprovam mesmo), isso só confirma que estão ultrapassadas e precisam aprender como um lobisomem do século XXI faz as coisas.

Moriarty veste roupas de couro pretas e óculos de sol caríssimos. Ele é fã de motocicletas, mas não sabe pilotá-las tão bem quanto gostaria.

Epílogo: Formas

Se, até voltar a si, passou-se um instante ou uma eternidade, Mark não sabia dizer. A primeira coisa que percebeu quando a bruma vermelha se dissipou foi que a chuva caía sobre ele e que, no escuro, suas costas tocavam a pedra fria. Ele deu uma olhada ao redor, grogue e exausto, e viu-se deitado aos pés de uns degraus de concreto, de frente para uma porta trancada. Suas roupas estavam em farrapos e pendiam em tiras de seu corpo, e até mesmo as costuras do único sapato que lhe restava estavam arregaçadas. As ataduras que lhe envolviam a mão direita haviam caído, mas, examinando a própria pele, viu que as perfurações profundas que ele andara escondendo tinham sumido. Na verdade, ele nunca havia se sentido tão bem como naquele instante, a não ser pelo cansaço e o gosto ruim na boca. Não conseguia identificar esse gosto, nem o cheiro que invadia suas narinas, mas um exame mais atento das manchas vermelhas nos trapos que usava e a gosma vermelho-escura sob suas unhas acabaram elucidando o mistério. Era sangue. Havia sangue em sua boca, em seus dentes, e não era o dele.

Tonto, Mark se levantou, tentando recordar o que fizera ou como chegara ali. Ele só se lembrava claramente da estação do metrô, do pânico da fuga e de ser caçado e abatido... por lobos... E aí alguma coisa acontecera com ele. Ele havia se transformado. Havia se tornado algo muito maior e mais forte... mas ele também perdera o controle. O que ele tinha feito? No que havia se transformado?

Não querendo arriscar um palpite, subiu em silêncio os degraus e viu-se num beco desconhecido, engrinaldado de varais, e num palco de escadas de incêndio negras e enferrujadas, escondido atrás de um estacionamento para lixeiras grandes e pequenas. A chuva caía com estrépito no asfalto e no metal e tornava todas as superfícies escorregadias, cobrindo-as com um horroroso verniz rosa-alaranjado, reflexo das lâmpadas de sódio lá em cima. O fedor de lixo úmido e rançoso era uma ofensa a seu olfato, mas sob esse cheiro havia outro, tão desconfortavelmente familiar quanto o gosto em sua boca. Ele sentia o cheiro e sabia a quem o sangue pertencia. Era do hispânico que havia tentado feri-lo. Mark farejava o homem no vento, em algum lugar lá fora, cada vez mais perto. A raiva intensa e primitiva recomeçou a latejar dentro dele, mas ele decidiu refreá-la até entender o que estava acontecendo. Ele havia resistido e lutado antes, e perdera o controle. Desta vez, era melhor correr e tentar encontrar um lugar seguro para colocar os pensamentos em ordem. Só que agora ele seria esperto e não entraria em pânico, como fizera no metrô. Estaria alerta e tentaria tirar vantagem da situação.

Ao dar meia-volta para fazer exatamente isso, ele viu-se diante de um homem de calças *jeans*, jaqueta de brim forrada de lã e camiseta preta, parado entre ele e o fim do beco. O homem era alto e musculoso, mas era uma musculatura compacta e natural, e não o físico esculpido de um fisiculturista.

O sujeito tinha alguns fios grisalhos nos cabelos negros e uma extensa cicatriz lívida, que ia da face direita até o pescoço. Ele ergueu uma das mãos, com a palma virada para Mark, encarou-o e disse:

— Sem pânico, garoto. Não queremos machucar ninguém.

— Então de quem é o sangue na manga da sua jaqueta? — Mark retrucou.

A mancha se destacava mesmo com a chuva, que insistia em tentar removê-la. O homem fitou a mancha, depois voltou a olhar para Mark.

— Na verdade, é meu. Agora ouça, filho, quero que venha com a gente. Temos que...

— Quem é "a gente"? — perguntou Mark, procurando uma saída do beco atrás do estranho. — Quem são vocês? O que querem comigo?

— Meu nome é Russell — disse o homem, aproximando-se — e o resto da "gente" tem o nome de Rio Cindido. E, para ser honesto, só queremos que você caia fora do nosso pedaço.

— O quê?

— Infelizmente — disse Russell, com um suspiro —, as coisas nunca são tão simples assim, não é mesmo?

Antes que Mark pudesse responder, ele farejou novamente o sangue do hispânico, depois ouviu passos pesados vindos da outra ponta do beco, atrás dele. O sujeito empunhava uma faca enorme na mão direita e, com a esquerda, massageava a garganta. Seus dedos estavam manchados de sangue seco e as roupas tinham sido talhadas nuns dez lugares diferentes. Ele fulminou Mark com os olhos assim que o viu, mas voltou-se primeiro para Russell ao se aproximar dos dois, bem devagar. Atrás dele vinha o garoto com a camiseta dos bombeiros e a camisa de flanela, que tinha quatro marcas vermelhas, paralelas e inflamadas de um lado a outro da face e, ao lado dele vinha o lobo castanho-avermelhado que havia arrancado o sapato de Mark. Reuniram-se no fim do beco, encurralando Mark entre eles, todos encharcados de chuva. Os outros três obedeciam àquele que se apresentara como Russell, e Mark não tirava os olhos dele.

— É o seguinte, Mark — disse Russell, dando mais um passo adiante e ficando a apenas um braço de distância. — Faz umas duas semanas que estamos de olho em você, pois imaginávamos que algo assim acabaria acontecendo. E não somos os únicos: esse tipo de coisa costuma chamar atenção. De certo modo, o que fizemos foi uma espécie de controle de danos, para que, como você ia mesmo estourar, a bagunça não fosse muito grande.

— Demos muita sorte — disse o garoto da camisa de flanela. Russell olhou feio para ele e o hispânico emitiu um rosnado grave, saído do fundo de sua garganta ferida.

— Não sei do que vocês estão falando — Mark meio que mentiu, dando um pouco de folga a seu autocontrole, no caso de precisar lutar novamente para conseguir fugir —, mas quero saber quais são suas intenções. Já.

Um sorriso duro e amargo enrugou o rosto de Russell e ele se recusou a recuar.

— Primeiro, acho melhor responder algumas de suas perguntas, filho. Explicar um pouco o que você é e o que isso significa.

— No que me transformei.

— Não, o que você é — rebateu Russell. — Depois, há umas pessoas que você precisa conhecer e uns testes difíceis pelos quais você precisa passar. Aí sim sua vida vai finalmente começar

e você poderá tentar usá-la para fazer algo que preste.

— Ou então — intrometeu-se o hispânico — você pode simplesmente dar o fora do nosso território e se virar sozinho.

Russell deu de ombros, resignado, e disse:

— É, ou então isso. Faça sua escolha, filho.

E, com isso, ele fitou os outros que cercavam Mark, deu meia-volta e começou a se afastar. O lobo castanho-avermelhado ficou de pé (cada vez mais alto), transformando-se, bem diante dos olhos de Mark, na mulher que ele vira pela primeira vez na noite anterior. Ela piscou para ele e seguiu Russell. O garoto da camisa de flanela foi o próximo, regalando Mark com um sorrisinho rápido, que deixou claro que os ferimentos em seu rosto já haviam desaparecido por completo. Por fim, o hispânico mal-humorado passou por Mark com um leve encontrão, mas sem olhar para trás. Os três se perfilaram com o líder e partiram, imersos na chuva, desaparecendo logo depois da esquina, deixando a cargo de Mark fazer sua escolha. Ele levou apenas alguns segundos para tomar uma decisão e, considerando tudo, não havia outra coisa a fazer.

Seguindo o cheiro de sangue que não o abandonava, ele correu atrás dos quatro estranhos para descobrir o que o resto de sua vida lhe reservava.

Índice

A

acasalamento 43–44
alcatéia 15, 28, **40–44**, 213, 216–218
alcatéia abençoada 18, 40
alfa 41–42
Alma Despedaçada *vide* Zi'ir
Aluamento 18, 40, **176–178**
anciões 45–46
animismo 14, 36
antagonistas 33–40, 222, **235–247**
Aqueles que Caçam nas Trevas 18, 27, **31–32**, 66, **84–86**, 200
assembléias 53–54
Atributos 60–61
augúrio 18, 26, **29–30**, 62, 66, **80–83**, 216–218
Azlu 18, **38–39**, 225, 239–241

B

baixios 257–258
baldeação **250–251**
baldear(–se) *vide* baldeação
Benefícios 65, 75–79
Beshilu 18, **39**, 225, 241–242
Bruxa Fiandeira 23, 38

C

Cães Nefandos **36**
Cahalith 18, 29–30, 66, **80–81**, 217
Cahalunim 18, 124, 195
casas 18, 31, 85, 89, 91, 95, 97, **199–204**
  Casa dos Arautos 97, **202–203**
  Casa da Caçada **203–204**
  Casa dos Corvachos 95, **201–202**
  Casa das Espadas 89
  Casa das Estações 85, **200**
  Casa de Garm 85, **200–201**
  Casa da Harmonia 85
  Casa do Inverno 95
  Casa da Ira 85–86
  Casa do Metal 91
  Casa da Morte 97
  Casa da Profecia 97
  Casa do Relâmpago 91, **201**
  Casa dos Tomos 91
  Casa do Trovão 95
  Casa do Wendigo 89
Celestino 18
Chagas 18, 258
chiminage 18, 272–273
cisco 18
clareiras 258
compulsões 186
conflito sobrenatural 103–104
contrapontos 269
convenções para nomes 70
coros espirituais 269
Crepúsculo 252, 269, 277
Criança Espectral 18, *vide também* Filho Espectral

D

Dalu 15, 18, **170–171**
degeneração 185–186
Derrocada, a 18, **23**
desconhecido, o 40, 226
Destituído(s) 18, **23**
dinheiro 48
Dominado(s) 19, **37**, 48, 225, 242–244, 276–277, 278, **282–284**
Dons 18, 63–64, 66, **102–147**, 272
Dons do Clima 104–106
  Convocar a Brisa 104
  Dilúvio 105
  Geada Fatal 105
  Nevoeiro Silente 105
  Raio e Trovão 106
Dons do Conhecimento 106–108
  Bênção do Viajante 106–107
  Comunhão com o Terreno 107–108
  Conhecer o Caminho 107
  Conhecer o Nome 106
  Perspicácia 107
Dons da Dissimulação 108–109
  Camuflagem 108
  Corpo de Sombras 108–109
  Desvanecer 109
  Rastros Nublados 108
  Sombra Veloz 108
Dons da Dominância 109–111
  Domar a Rebeldia 110
  Rosnado de Alerta 109
  Sentença de Luna 110
  Titereiro da Alma 110–111
  Voz de Comando 110
Dons dos Elementos 111–113
  Comandar o Fogo 111
  Convocar a Água 111
  Invocar a Ira do Vento 111–112
  Lamento do Rio 112–113
  Manipular a Terra 111
Dons da Evasão 113–114
  Areia nos Olhos 113
  Fingir–se de Morto 113–114
  Língua Solta 113
  Névoa da Guerra 114
  Olhos nas Costas 114
Dons da Força 114–116
  Força Lendária 116
  Golpe Esmagador 115
  Laceração do Ferro 115
  Potência Selvagem 116
  Salto Possante 115
Dons da Fúria 116–118
  Apurar a Fúria 117

Fúria Exacerbada 118
Fúria Reacesa 118
Máscara de Fúria 117
Sorver a Fúria 117–118
Dons da Inspiração 118–119
As Palavras Certas 118
Camaradagem 119
Canção do Vitorioso 119
Líder de Verdade 119
Túnica Espiritual 119
Dons da Intuição 119–122
Contemplação de Presságios 121–122
Leitura da Alma 121
Odor da Mácula 120–121
Rastro da Maldade 120
Sonho de Ecos Distantes 121
Dons da Lua Cheia 122–124
Blindagem de Fúria 123
Fúria de Luna 124
Lucidez 122
Mandíbulas Mortais 123
Sintonia 122–123
Dons da Lua Crescente 124–126
Leitura Espiritual 124–125
Manto de Dromos 125
Nas Entrelinhas 125
Olhos em Dois Mundos 124
Portões Escancarados 126
Dons da Lua Gibosa 126–128
Brado de Glória 128
Clamor Entusiástico 127
Comunicação Tácita 127–128
Percepção Coletiva 126
Resistência à Dor 126–127
Dons da Lua Nova 128–131
Adaptação 129–130
Caminhada Espectral 130–131
Distrações 129
Escapulir-se 129
Sinal de Fraqueza 128–129
Dons de Mãe Luna 131–133
Alimária 132
Forma Primitiva 132–133
Ladrão de Peles 132
Presas de Prata 132
Transformação Parcial 131
Dons da Meia-Lua 133–135
Alimentar a Fúria 134–135
Aura de Trégua 134
Odor Verdadeiro 133
Rosnado Imperioso 133–134
Unir ou Separar 135
Dons da Modelagem 135–139
Arruinar 136–137
Condensar ou Expandir 138–139
Despedaçar 137
Endireitar 135–136
Esculpir 137
Dons da Morte 139–141
Faca Espectral 139
Palavra do Repouso Eterno 140
Percepção da Morte 139
Testemunha Morta 140
Vingança dos Assassinados 140–141
Dons da Natureza 141–142
Comunhão com a Floresta 141
Crescimento Vegetal 141
Falar com Animais 141
Passeio Feral 141–142
Vingança da Natureza 142
Dons de Pai Lobo 142–143
Alcatéia Espiritual 143
Chamariz Lupino 142
Dilaceração Brutal 143
Rapidez de Pai Lobo 142–143
Uivo Primitivo 143
Dons da Proteção 143–145
Proteção contra a Sombra 144–145
Proteção contra a Tecnologia 144
Proteção contra Predadores 143–144
Proteção contra Seres Humanos 144
Proteção do Sono Espiritual 145
Dons da Tecnologia 145–147
Anoitecer 145–146
Criar Tecnologia 147
Maschinegeist 146
Rebimboca da Parafuseta 145
Traição do Ferro 146
Dromo 18, 48, **250–252**
dualidade sensorial 252

E

elementais 280
elenco de apoio 221
Elodoth 18, 30, 66, **81**, 217–218
Elunim 18, 133, 195
embaixador espiritual 81, 218
emprego de Dons 103
enredo 227–229
Ermos 259–260
Escravos do Fogo **34–35**, 236–237
Especializações 61, 66
espíritos 36–37, 48, 51, 175, 222, 224–225, 244–246, **265–282**
características 273–275
combate 276
espíritos artificiais 280
espíritos conceituais 280–281
espíritos da natureza 279–280
espiritualidade 215
Essência 18, 47, 63, 65, 66, **76–77**, 260–264, 269, 275–276
exaustão de Essência 76
exemplos de histórias 234–235

F

fantasmas 39–40, 252
Farsil Luhal *vide* Mestres do Ferro
fé 254

fetiches 18, 79, **204–209**
Adaga Mordaz 206
Apito de Osso 208
Asas de Sombra 206
Asas Espirituais 205
Bênção do Vigor 205–206
Centelha de Fogo 206
Coroa do Alfa 209
Escara Drômica 207
Feitiço da Lua 205
fetiches-cicatrizes 206
fetiches-tatuagens 206
Gema da Misericórdia 206
Horológio 207
Labrys, o 209
Martelo do Homem 208
Máscara de Vida 207–208
mata-lobos (tálen) 205
Olho da Madeira 206
Pára-raios 208
Pó da Ruína 205
Presa da Fúria 208
Seta da Tempestade 205
Tambor Espiritual 206
Filho Espectral *vide* Criança Espectral
Força de Vontade 65, 76
formas 15, **170–173**, 215
Fúria 18, 171–172
Fúria Mortal 18, 24, **173–175**

G

Gafarete 18
Garras de Marfim **35**, 237–238
Garras de Sangue 18, 27, **32**, 66, **87–89**, 199
Gauru 15, 18, **171–172**
glossário **18–19**
Guerra Fratricida 52, 290

H

Habilidades 61
Harmonia 65, **180–186**
Hélions 269, 280
hierarquia de pecados 181
Hirfathra Hissu *vide* Sombras Descarnadas
Hishu 18, **170**
horror 222–227
Hostes 18, 25, **37–39**, 48–49, 225, 239–242
Poderes 240
Hostes da Aranha *vide* Azlu
Hostes do Rato *vide* Beshilu

I

idigam 18, **37**, 289–290
idioma 42
imensidões espirituais 18
Iminir *vide* Senhores das Tempestades
Incarna 18
Induzido(s) 18, 282. *vide também* Dominado(s)
infância 44–45
Influências **274–275**
iniciação tribal 27–28, 85, 88, 91, 94, 97, 160–161
Instinto Primitivo 63, 66, **75–76**, 104
interdição 36, 41, 190, 191–193, 278–279
intervalo 231
Irraka 18, 30, 66, **82–83**, 218
Irralunim 18, 128, 196–197
Ithaeur 19, 30, 66, **81–82**, 218
Ithalunim 19, 124, 196

J

Jagrete 19
Juramento da Lua 19, 27, **55–57**

K

klaive 19, 205, 206–208
Kuruth *vide* Fúria Mortal

L

Ladrões Espirituais 284–285
lobos desgarrados 27
Lobos Fantasmas 19, 28, **33**, 55, 63, 66, **99–101**
locus, loci 19, 47–48, 77, **260–265**
Lua Cheia *vide* Rahu
Lua Crescente *vide* Ithaeur
Lua Gibosa *vide* Cahalith
Lua Nova *vide* Irraka
lugares inexistentes 260
Luna 19, **22–23**, 29, 55
Lunos 19, 29, 190, 269, 280

M

Maeljin 259
magath 281–282
Meia-Lua *vide* Elodoth
Meninna *vide* Aqueles que Caçam nas Trevas
mestre ritualístico 82, 218
Mestres do Ferro 19, 28, **32**, 66, **90–92**, 201
metamorfose 170
mitos 15
modelo de lobisomem 61–62
consulta rápida 66
Moralidade *vide* Harmonia
movimentação clandestina 48
mundo espiritual *vide* Reino das Sombras

N

ninhadas 270
Numes 276–278

O

Oferta 229
olho do guerreiro 80, 217

P

Pai Lobo 19, **22–23**, 37–39, 55
Pangéia 19, **22–23**, 37
pedra de toque 19, **152–153**
perjúrio 57
personagens 71–75
pessoas de sangue lupino 19, 48, 79–80, 178, 235–236
polícia e forças armadas 48
pontos de experiência 65, 66, **246–247**
Posto 271–272, 279
prata **169–170**, 182,183
prelúdio 67–70
Primeira Chaga 260
Primeira Língua **19**, 22, 28, 42
Primeira Transformação 15, **25–27**, 29, 60, 80–83
Primogênito(s) 19, 30–31, 57

R

Rahu 19, 29, 66, **80**, 217
Ralunim 19, 122, 195–196
rastrear 178–180
regeneração **168–169**
Rei da Pestilência 23, 39
Reino das Sombras 19, 25, **250–260**
Reis Predadores **35–36**, 238–239
reivindicação de território 46–47
Renome 45, 63, 66, **77–79, 194–199**, 272
  Glória 66, 77–78, **195**
  Honra 66, 77–78, **195**
  Pureza 66, 77, **195–196**
  Sabedoria 66, 78, **196**
  Sagacidade 66, 78, **196–197**
ressonância 254, 264
ritos 64, **147–165**
  Banimento de Espíritos 151–152
  Banimento de Seres Humanos 148–149
  Bênção da Caçada Espiritual 152
  Caçada Sagrada 156–157
  Confinamento de Espíritos 157–158
  Confinamento de Seres Humanos 158–159
  Consagração da Pedra de Toque 152–153
  Convocação de Gafaretes 153
  Convocação de Jagretes 159
  Convocação de Seres Humanos 153–154
  Despertar do Espírito 159–160
  Fortalecimento das Comarcas 154
  Laceração do Dromo 164
  Rastro Compartilhado 149–150
  Recolhimento da Sombra 164–165
  Rito da Marca Espiritual 150
  Rito de Contrição 154–155
  Rito de Cura 160
  Rito de Dedicação 150
  Rito de Dormência 155
  Rito de Iniciação 160–161
  Rito de Renúncia 150–151
  Rito do Amor da Lua 161–162
  Rito do Rincão Escolhido 162–163
  Rito dos Fetiches 163–164
  Rito Fúnebre 151
  Sangue Purificado 155–156
Rituais 64
rivais 50–51, 224

S

sangue da presa 180
Senhores das Tempestades 19, 28, **32–33**, 66, **93–95**
sentidos 178–180, 214–215
sentidos do desbravador 83, 218
seres humanos 40, 50, 225–226, 235–236
shartha *vide* Hostes
Sombra, a *vide* Reino das Sombras
Sombras Descarnadas 19, 28, **33**, 66, **96–98**, 202
sonhos proféticos 81, 217
Suthar Anzuth *vide* Garras de Sangue

T

tálens 205; *vide também* fetiches
tema 16–17
território 46–53, 218–221
  expansão 52, 231–233
  melhoria 51–52
Thihirtha Numea *vide* Lobos Fantasmas
tom 17
totem 19, 40–41, 79, **186–194**
tribo 15, 19, 27–28, **30–33**, 62–63, 66, **84–101**
Tribos da Lua 19, 27–28
Tribos Puras 19, 24, 31, 33, **34–36**, 49, 224, 236–239, 297
tur 19

U

uivos 42, 214–215
Urhan 19, **173**
Urshul 15, 19, **172–173**
Usurpado(s) 19, 282–284. *vide também* Dominado(s)
utilidades públicas 48

V

Vantagens 64–65, 66, **79**, 213
  Fetiche 79
  Sangue Lupino 79–80
  Totem 79
veteranos 65
viagens 52, 233–234
Virtudes e Vícios 65
Vitalidade 168–169
votos tribais 57

Z

Zi'ir 19, 182

Lobisomem: Os Destituídos

Nome: | Conceito: | Augúrio:

Jogador: | Virtude: | Tribo:

Crônica: | Vício: | Casa:

Atributos

Poder	Inteligência:	●○○○○	Força:	●○○○○	Presença:	●○○○○
Refinamento	Raciocínio:	●○○○○	Destreza:	●○○○○	Manipulação:	●○○○○
Resistência	Perseverança:	●○○○○	Vigor:	●○○○○	Autocontrole:	●○○○○

Habilidades

Mentais
(-3 se inepto)

Ciências _____ ○○○○○
Erudição _____ ○○○○○
Informática _____ ○○○○○
Investigação _____ ○○○○○
Medicina _____ ○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○
Ofícios _____ ○○○○○
Política _____ ○○○○○

Físicas
(-1 se inepto)

Armamento _____ ○○○○○
Armas de Fogo _____ ○○○○○
Briga _____ ○○○○○
Condução _____ ○○○○○
Dissimulação _____ ○○○○○
Esportes _____ ○○○○○
Furto _____ ○○○○○
Sobrevivência _____ ○○○○○

Sociais
(-1 se inepto)

Astúcia _____ ○○○○○
Empatia _____ ○○○○○
Expressão _____ ○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○
Manha _____ ○○○○○
Persuasão _____ ○○○○○
Socialização _____ ○○○○○
Trato c/ Animais _____ ○○○○○

Outras Características

Vantagens

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Desvantagens

_____
_____
_____

Ataque _____ Modif.

Mordida _____ (Gauru +2)
Garras _____ (Gauru +1)

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Equipamento

_____
_____
_____

Experiência

_____

Vitalidade
+2 em Dalu • +4 em Gauru • +3 em Urshul

○○○○○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Essência

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Instinto Primitivo

●○○○○○○○○

Harmonia

10	_____	○
9	_____	○
8	_____	○
7	_____	○
6	_____	○
5	_____	○
4	_____	○
3	_____	○
2	_____	○
1	_____	○

Renome

Glória _____ ○○○○○
Honra _____ ○○○○○
Pureza _____ ○○○○○
Sapedoria _____ ○○○○○
Sagacidade _____ ○○○○○

Atributos 5/4/3 • Habilidades 11/7/4 (+3 Especializações) • Augúrio: escolha 1 Especialização grátis • Tribo • Renome e Dons: 1 de augúrio, 1 de tribo, 1 a escolher • Vantagens 7 • (A aquisição do quinto círculo de Atributo, Habilidade ou Vantagem custa dois pontos) • Vitalidade = Vigor + Tamanho • Força de Vontade = Perseverança + Autocontrole • Tamanho = 5 para um lobisomem adulto de tamanho humano • Defesa = Destreza ou Raciocínio, o que for menor • Mod. de Iniciativa = Destreza + Autocontrole • Deslocamento = Força + Destreza +5 • Harmonia inicial = 7 • Instinto Primitivo começa com 1 círculo • Essência = Harmonia

Alsau (Ser Humano)	Dalu (Quase-Humano)	Gauru (Homem-Lobo)	Ursaul (Quase-Lobo)	Uraan (Lobo)
	Força (+1):_____	Força (+3):_____	Força (+2):_____	Destreza (+2):_____
	Vigor (+1):_____	Destreza (+1):_____	Destreza (+2):_____	Vigor (+1):_____
	Manipulação (-1):_____	Vigor (+2):_____	Vigor (+2):_____	
			Manipulação (-3):_____	
Tamanho:_____	Tamanho (+1):_____	Tamanho (+2):_____	Tamanho (+1):_____	Tamanho (-1):_____
Defesa:_____	Defesa:_____	Defesa:_____	Defesa:_____	Defesa:_____
Iniciativa:_____	Iniciativa:_____	Iniciativa (+1):_____	Iniciativa (+2):_____	Iniciativa (+2):_____
Desl.:_____	Desl. (+1):_____	Desl. (+4):_____	Desl. (+7):_____	Desl. (+5):_____
Blindagem:_____	Blindagem:_____	Blindagem:_____1/1	Blindagem:_____	Blindagem:_____
Percepção:_____	Percepção (+2):_____	Percepção (+3):_____	Percepção (+3):_____	Percepção (+4):_____
	Induz Aluamento; observadores têm 4 dados extras no teste de Força de Vontade para resistir.	Fúria. Induz Aluamento total. Ignoram-se penalidades devidas a ferimentos, nada de testes de inconsciência. -2 para resistir à Fúria Mortal. Provoca dano letal. Falha na maioria dos testes Mentais e Sociais.	Induz Aluamento; observadores têm 2 dados extras no teste de Força de Vontade para resistir. Provoca dano letal.	Mordida provoca dano letal.

Totem

Atributos:
Poder:_____
Refinamento:_____
Resistência:_____

Força de Vontade:_____

Essência:_____

Iniciativa:_____

Defesa:_____

Deslocamento:_____

Tamanho:_____

Corpus:_____

Influências _____ OOOOO
_____ OOOOO
_____ OOOOO

Numes:_____
_____
_____
_____

Bônus:_____
_____
_____
_____

Interdição:_____
_____
_____
_____

Dons e Ritos

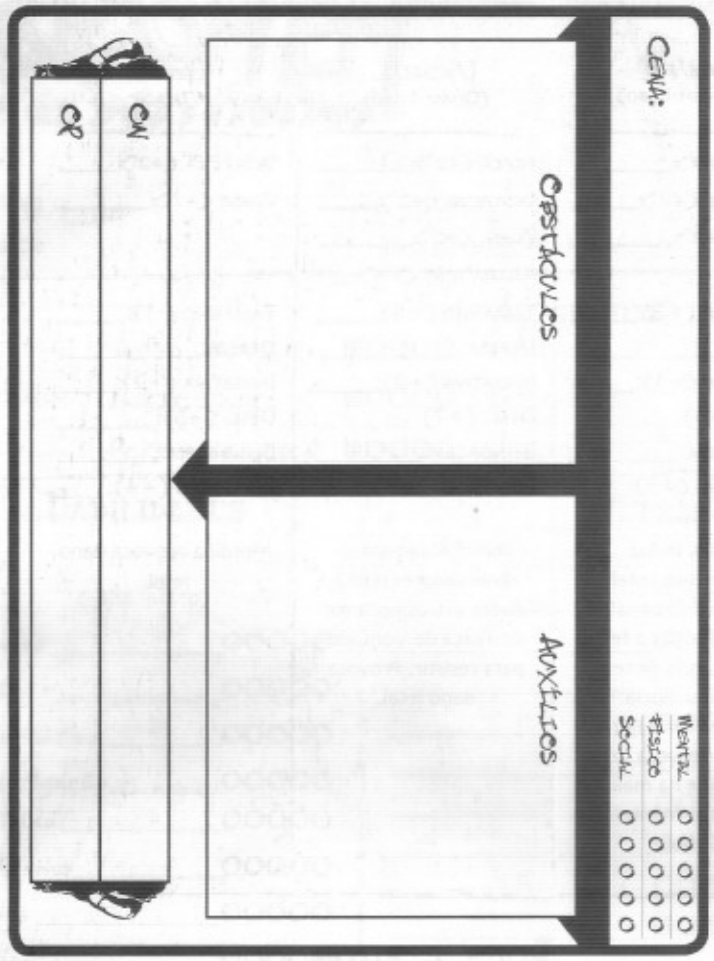
Listas de Dons: _____
_____
_____

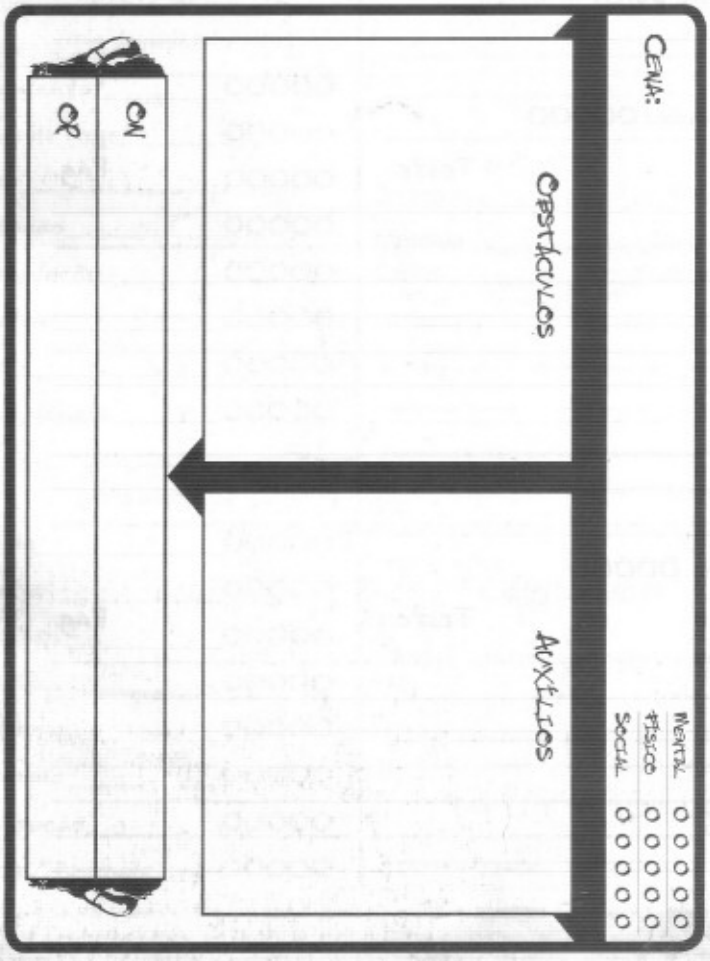
Posto máx.: OOOOO

Dom	Teste	Pág.

Rituais: OOOOO

Rito	Teste	Pág.





Fichas Cênicas

O Narrador pode usar estas fichas para organizar e resumir as cenas mais importantes de uma história. Afinal de contas, durante a sessão de jogo, todos querem se concentrar no enredo e na interpretação dos personagens, e não em folhear desvairadamente o livro de regras a cada cinco minutos. Além disso, o Narrador pode guardar as fichas de uma história para outra e reaproveitar aquelas que resumem as cenas de combate, perseguição, engambelação, e assim por diante.

Como Preencher as Fichas

Cena: Dê um título à cena para depois poder identificá-la rapidamente. Exemplos: "Prédio em chamas", "Espíritos à solta" ou "O Lobo Fantasma".

Índices MFS: Avalie o grau de dificuldade que a cena apresentará aos jogadores nos quesitos Mental (enigmas, mistérios e pesquisas), Físico (combate e resistência) e Social (interações e tentativas de influenciar personagens do Narrador).

- — Não há desafio (não há riscos envolvidos)
- • Desafio ínfimo (pequena chance de perder recursos)
- •• Desafio pequeno (pouco risco ou conseqüências brandas)
- ••• Desafiador (chances equilibradas, conseqüências moderadas)
- •••• Desafio considerável (existem riscos ou as conseqüências são sérias)
- ••••• Desafio radical (riscos graves, com conseqüências duradouras ou letais)

Obstáculos: É uma lista de modificadores que tornam a cena mais difícil, mais perigosa ou mais dramática para os personagens dos jogadores. São as circunstâncias da situação ou conseqüências de cenas anteriores. Exemplos: "**Para arrancar a verdade:** testes de Raciocínio, Presença ou Manipulação + Intimidação ou Persuasão + equipamento, contra os quatro dados do antagonista"; "**Aparece um segurança:** seis dados para resistir à engambelação". Os obstáculos costumam aumentar a duração de uma cena.

Auxílios: Equipamentos, situações ou maneiras inteligentes de resolver um problema que os personagens dos jogadores podem usar para tornar a cena mais fácil. Exemplos: "Teste reflexo de Raciocínio + Autocontrole para se orientar (+2 no caso de terreno conhecido)"; "Lanterna (reduz penalidades a –2)"; "Carteirada: +2 nos testes de engambelação". Os auxílios podem diminuir a duração de uma cena, mas por outro lado, os personagens talvez acrescentem novas cenas à história enquanto tentam obter esses recursos.

Objetivos do Narrador: Descreve a função da cena na história (criar suspense, revelar pistas, combate etc.) e as pequenas coisas que o Narrador não pode esquecer ao conduzi-la, além de também listar os objetivos dos antagonistas envolvidos. Exemplos: "Fornecer novas pistas aos personagens"; "Apresentar Daisy à alcatéia"; "Hora do pau!".

Objetivos dos personagens: Atrás do que estão os personagens dos jogadores? Exemplos: "Encontrar a Criança Espectral que matou o pai do alfa"; "Sobreviver a um ataque dos Puros".

Adaptado do *Storytelling Adventure System Guide* 2008, de Eddy Webb e Will Hindmarch. SAS é uma criação da White Wolf Publishing. Permissão para fotocopiar esta página concedida, mas única e exclusivamente para uso pessoal.

O paraíso está perdido.
Foi DESTRUÍDO por nossas próprias mãos,
estraçalhado por nossas próprias garras e presas.
E, por isso, somos DESTITUÍDOS.

Hoje ESTREITAMOS os rebanhos humanos,
lobos em pele de cordeiro,
e nossos sentidos nos levam até a CAÇA.

Nossa própria sede está contra nós,
e coisas saídas da Sombra da Terra seguem em nosso encalço.
Nosso SANGUE vibra de FÚRIA com a lua cheia.

E a você que pretende nos CAÇAR, um aviso:
mais dia, menos dia, reverteremos a situação,
e você descobrirá que não é o caçador,
e sim a CAÇA.

LOBISOMEM
OS DESTITUÍDOS

GUNSHIN

DEVIR LIVRARIA
www.devir.com.br

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE
16
ANOS
Motivo: assassinato, agressão física, exposição de cadáver e mutilação.

Faz-se necessário o "Livro de regras do Mundo das Trevas"